

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e  
della musica (DBC)

Corso di laurea magistrale in Scienze dello spettacolo e Produzione multimediale

## **Ibridazioni narrative tra fantascienza e altri generi cinematografici**

Relatore: Prof. Alessandro Faccioli

Laureando: Francesco Ferla

Matricola n° 2097324

Anno Accademico: 2023/2024





*«Significa che il vostro futuro non è ancora stato scritto, quello di nessuno. Il vostro futuro è come ve lo creerete, perciò createvelo buono, tutti e due».*

Dr. Emmett Brown (Christopher Lloyd) in *Back To The Future - Part III*, Robert Zemeckis, 1990.



## Indice

Introduzione.....	p.4
Capitolo 1 - La fantascienza come genere cinematografico.....	p.9
1.1 - La storia della fantascienza: dalla letteratura al cinema.....	p.9
1.2 - Anatomia della fantascienza cinematografica: definizioni ed elementi narrativi della <i>science-fiction</i> .....	p.24
1.2.1 - L'alieno.....	p.27
1.2.2 - Il corpo artificiale: automa, cyborg e intelligenza artificiale.....	p.31
1.2.3 - Il tempo.....	p.36
1.3 - Nuovi orizzonti per il cinema di fantascienza: l'ibridazione tra generi cinematografici.....	p.41
1.3.1 - La fantascienza e il dramma nella storia d'amore tra uomo e intelligenza artificiale in <i>Her</i> di Spike Jonze.....	p.55
Capitolo 2 - Fantascienza e commedia: il caso della trilogia <i>Back To The Future</i> di Robert Zemeckis.....	p.72
2.1 - La fantascienza si mescola alla commedia.....	p.72
2.2 - La trilogia di <i>Back to the future</i> di Robert Zemeckis (1985-1990).....	p.82
Capitolo 3 - La fantascienza si mescola con il western e l'horror: cavalli e dischi volanti in <i>Nope</i> di Jordan Peele.....	p.112

<b>3.1 - La fantascienza incontra il genere western.....</b>	<b>p.112</b>
<b>3.2 - Tra fantastico e paura: la fantascienza dell'orrore.....</b>	<b>p.125</b>
<b>3.3 - Jean Jacket: l'alieno mostruoso del West in <i>Nope</i> di Jordan Peele (2022).....</b>	<b>p.146</b>
<b>Conclusioni.....</b>	<b>p.183</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>p.186</b>
<b>Sitografia.....</b>	<b>p.190</b>
<b>Filmografia.....</b>	<b>p.192</b>
<b>Scheda tecnica <i>Her</i>.....</b>	<b>p.197</b>
<b>Scheda tecnica <i>Back To The Future</i>.....</b>	<b>p.198</b>
<b>Scheda tecnica <i>Back To The Future - Part II</i>.....</b>	<b>p.199</b>
<b>Scheda tecnica <i>Back To The Future - Part III</i>.....</b>	<b>p.201</b>
<b>Scheda tecnica <i>Nope</i>.....</b>	<b>p.203</b>



## Introduzione

Questo lavoro si propone di analizzare ed esaminare la commistione di generi nel mondo cinematografico, andando ad approfondire, in modo particolare, l'ibridazione tra fantascienza e altri generi e andando ad osservare come queste mescolanze abbiano dato vita a nuove tipologie di narrazioni, in grado di attrarre un numero maggiore e più eterogeneo di spettatori.

Nel corso dell'elaborato, è stato possibile affermare come il cinema sia in costante evoluzione, e come i film realizzati al giorno d'oggi non siano più ascrivibili ad un singolo genere definito, ma presentino, al loro interno, caratteristiche e sfumature diverse riconducibili a più generi differenti.

La tesi è suddivisa in tre capitoli. Il primo è incentrato sulla fantascienza come genere cinematografico: qui viene effettuato un breve excursus storico dedicato al genere, che nasce in primis come genere letterario, per poi approdare, solo successivamente, nel mondo del cinema. In questa sede, grazie, in modo particolare all'opera di Caillois, *Dalla fiaba alla fantascienza*, vengono delineate le differenze principali che contraddistinguono la fantascienza, intesa come genere letterario, e che la diversificano dalla fiaba e dal fantastico. Qui emerge che, secondo Caillois, la caratteristica più peculiare del genere fantascientifico è la presenza di un fattore molto più legato al mondo della realtà che a quello dell'immaginazione, ovvero l'elemento scientifico, che viene utilizzato, molto spesso, con conseguenze preoccupanti, addirittura spaventose.

Successivamente si passa al mondo cinematografico: qui emerge che la nascita della fantascienza cinematografica coincide con la nascita della settima arte, in particolare, con le opere di uno dei primissimi cineasti, Georges Méliès, che può essere considerato il pioniere del genere. Grazie al libro di Roy Menarini, *Cinema e fantascienza*, viene, dunque, delineato il percorso storico della fantascienza e vengono elencate le prime pellicole realizzate e le caratteristiche peculiari che hanno fatto sì che esse possano essere definite fantascientifiche.

Vengono citati e approfonditi film come: *Das cabinet des Dr. Caligari* di Robert Wiene (che verrà ripreso anche nel paragrafo dedicato al genere horror), e *Metropolis* di Fritz Lang, due esempi cardine rappresentativi del genere.

La fantascienza si affermerà come genere vero e proprio a partire dagli anni Venti e conoscerà, negli anni successivi, un vero e proprio sviluppo che la porterà ad avere il successo riscontrato ai giorni d'oggi, andando a citare anche pellicole emblematiche che hanno fatto la storia del genere e che hanno contribuito a renderlo conosciuto e diffuso, come, ad esempio, *Invasion of the Body Snatchers* o *Star Wars*.

Nel secondo paragrafo vengono, invece, analizzati quelli che possono essere considerati gli archetipi del genere fantascientifico nel mondo del cinema, ovvero quegli elementi narrativi che contribuiscono a rendere il genere immediatamente riconoscibile. Facendo, quindi, riferimento principalmente all'opera di Bandirali e Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, e a quella di Menarini, *Cinema e fantascienza*, vengono approfonditi: la figura dell'alieno, il viaggio nel tempo e la figura dell'automa.

Qui vengono, dunque, esaminate le caratteristiche principali di questi tre elementi fondamentali, che conosceranno una grande fortuna: come essi vengono rappresentati sul grande schermo e come si trasformino nel corso degli anni, adattandosi anche al contesto socio-culturale di ogni epoca e veicolando messaggi significativi su tematiche rivelanti. Queste analisi saranno funzionali per comprendere con che modalità la fantascienza si sia, in seguito, mescolata ad altri generi cinematografici, dando vita a nuove narrazioni ibride.

Infine, verso la fine del capitolo, attraverso l'utilizzo del libro *Film Genre*, di Rick Altman, viene accennata la tematica dell'ibridazione tra generi, andando a delineare le linee guida che serviranno per sviluppare gli altri due capitoli e per effettuare, infine, l'analisi dei due casi di studio. Qui verrà approfondito, nello specifico, il caso di *Her* di Spike Jones, che rappresenta un esempio perfetto di commistione tra fantascienza e dramma. In modo particolare viene analizzato l'elemento dell'intelligenza artificiale, come esso viene rappresentato all'interno del film e come si relaziona al protagonista, un essere umano di nome Theodore.

Il secondo capitolo, invece, è incentrato sulla commistione tra commedia e fantascienza. Viene inizialmente effettuata, sulla base di fonti come *Generi cinematografici americani* di Stuart M. Kaminsky e *Archetipi mitici e generi cinematografici* di Luigi Solari e Augusto Bruni, una panoramica introduttiva del genere comico. Qui emerge che, secondo Kaminsky, possono essere distinte due tipologie diverse di commedia: la *slapstick comedy*, dove vi è un singolo protagonista, di solito un uomo buffo, che fa fatica ad adattarsi alla società in cambiamento, e la *screwball comedy*, che vuole mostrare sul grande schermo l'eterna lotta tra uomo e donna per la supremazia. Successivamente, vengono, inoltre, elencati i vari sottogeneri della commedia di cui vengono anche illustrate le tematiche principali; grazie all'analisi di questi diversi tipi di commedia è possibile affermare che quello comico sia un genere con una struttura perfettamente delineata, che si concentra, in modo particolare, su tempi, spazi, pause e ingressi in scena.

Questo approfondimento risulterà essenziale per andare ad analizzare il primo vero caso di studio, ovvero la trilogia di *Back To The Future* realizzata tra il 1985 e il 1990 da Robert Zemeckis. Qui vengono inizialmente individuati gli elementi caratteristici del genere fantascientifico, come, ad esempio, il viaggio nel tempo e la figura dello scienziato (il Dr. Emmet Brown, uno dei protagonisti principali della pellicola).

Grazie, principalmente, a *The many worlds of Back to The Future* di Jeffrey D. Dean e a *The worlds of Back to the Future: critical essays on the films* di Sorcha Nì Fhlainn, è stato possibile operare, anche, un'ulteriore approfondimento degli elementi più prettamente scientifici del film. Successivamente, grazie al libro *Manuale dei generi cinematografici. Hollywood dalle origini a oggi* di Luca Aimeri e Giampiero Frasca è stato, inoltre, possibile effettuare un'analisi, invece, delle caratteristiche più prettamente comiche presenti all'interno del film, (come ad esempio il ritmo narrativo vorticoso, o la presenza di pause adeguate), che fanno sì che l'opera possa essere considerata un'ibridazione di generi.

Infine, nel terzo ed ultimo capitolo, viene esaminata la mescolanza tra fantascienza e western e tra fantascienza e horror: entrambe le commistioni vengono individuate nel caso di studio esemplare *Nope* di Jordan Peele, che viene approfondito nel paragrafo



conclusivo di questo elaborato. Come per gli altri generi cinematografici viene effettuata una panoramica introduttiva, sia del western che dell'horror: nel primo caso soprattutto sulla base del libro di Clélia Cohen *Il Western: il vero volto del cinema americano*, e del saggio di Gino Frezza dal titolo *Western: dal mito alla geologia del West*, mentre, nel secondo caso, grazie a *Film Genre: the basics* di Barry Keith Grant e a *So cos'hai fatto: scenari, pratiche e sentimenti dell'horror moderno* di Pier Maria Bocchi. Qui emerge che le prime pellicole western risalgono già ai primi anni del Novecento; tuttavia, vi sarà un vero e proprio sviluppo del genere a partire dagli anni Dieci, arrivando, poi, ad un picco di produzione soprattutto dagli anni Venti in poi.

Come archetipi del genere western vengono, dunque, elencati: l'ambientazione storica (solitamente da metà Ottocento in poi), il paesaggio (ampi spazi immersi nella natura), che diventa un vero e proprio personaggio, i costumi tipici indossati dai protagonisti e la figura del cowboy, tipico eroe del West. Questi elementi vengono riscontrati, ad esempio, nei film di John Ford e, successivamente, nella cosiddetta *Trilogia del dollaro* di Sergio Leone.

In un secondo momento viene poi affrontato il genere horror, che nasce in primis nella letteratura con opere come *Frankenstein* di Mary Shelley, *Dracula* di Bram Stoker e *Lo strano caso del Dr. Jekyll e Mr. Hyde* di Robert Louis Stevenson. Per quando riguarda il contesto cinematografico, il genere si sviluppa a partire già dai primi anni del Novecento, riscuotendo fin da subito un notevole successo. Tuttavia, i primissimi film riconducibili al genere appartengono al periodo del cinema espressionista tedesco, sviluppatosi dagli anni Venti in poi. Risultano significativi titoli come *Das cabinet des Dr. Caligari* di Robert Wiene, e, ancora, *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, primissimi esempi di cinema horror. Vengono, infine, evidenziati gli elementi che contraddistinguono il genere, come ad esempio: la paura della morte, il timore di perdere la propria identità nella società, ma, anche la rappresentazione di mostri sovranaturali, la paura dell'ignoto e la messa in scena della violenza.

Questo percorso risulta funzionale per affrontare, infine, l'ultima parte dell'elaborato, in cui si concentra l'analisi del caso di studio *Nope* di Jordan Peele, un film in cui vengono mischiati insieme elementi appartenenti al genere della fantascienza, a quello del

western e a quello dell'horror. Qui emerge che il regista ha voluto offrire una rappresentazione innovativa e rivoluzionaria della figura dell'extraterrestre, archetipo fantascientifico, che viene paragonato ad un animale, un predatore affamato e assetato di sangue. All'interno del film, inoltre, vengono ripresi diversi archetipi del genere Western, come, ad esempio, l'ambientazione (spazi spesso deserti) e la figura del cowboy, individuabile in OJ, il protagonista pronto a sacrificarsi per salvare la situazione. Vi sono, infine, delle scene in cui è possibile percepire un crescendo di tensione, legato soprattutto ai momenti in cui l'alieno decide di mostrarsi apertamente all'essere umano. Inoltre, sono presenti alcune sequenze in cui, attraverso la messa in scena di determinati elementi (sangue, violenza, grida) vengono evidenziati tratti orrorifici riconducibili all'horror.

## Capitolo 1

### La fantascienza come genere cinematografico

#### 1.1 - La storia della fantascienza: dalla letteratura al cinema

Nel linguaggio comune, quando si parla di science-fiction ci si riferisce principalmente a racconti che narrano esperienze fuori dal comune, addirittura soprannaturali.

Prima di approfondire il concetto di fantascienza come genere cinematografico è opportuno fare qualche passo indietro, per poter comprendere le sue principali caratteristiche, e come il genere, da letterario, si sia poi spostato sul grande schermo.

In *Dalla fiaba alla fantascienza* lo scrittore, sociologo, antropologo e critico letterario francese Roger Caillois traccia i confini di tre regni della letteratura: lo strabiliante mondo delle fiabe, il fantastico del terrore e la fantascienza.

Qui, infatti, Caillois afferma: «È indubbio che le fiabe si assomigliano, ma che differiscono dai racconti fantastici; che questi, a loro volta, hanno dei tratti in comune che li oppongono sia alle fiabe che ai racconti di fantascienza; che anche questi, infine, si rassomigliano»<sup>1</sup>.

Lo scrittore, quindi, avvicina il genere letterario della fantascienza, come caratteristiche e contenuti, a quello delle fiabe e dei racconti fantastici; questi, infatti, vengono definiti come delle diramazioni della fantasia, tipologie di narrazioni che non conoscono ostacoli o limiti per quanto riguarda l'immaginazione.

Secondo Caillois i generi letterari a cui si riferisce appartengono tutti all'immaginario, anche se lo sviluppano in modi diversi.

Quando si parla di una fiaba, infatti, viene quasi dato per scontato che si tratti di una tipologia di racconto che presenta determinate caratteristiche, come, ad esempio, l'ambientazione in mondi lontani, luoghi fittizi, abitati da maghi, geni, draghi e altre creature fantastiche, un qualcosa che non possiede assolutamente alcun legame con la

---

<sup>1</sup> Roger Caillois, *De la féerie à la science-fiction*, Gallimard, Parigi, 1966, trad it, Paolo Repetti (a cura di), *Dalla fiaba alla fantascienza*, Theoria editore, Rimini, 1991, pag.17.

realtà. E' possibile affermare, quindi, che la fiaba trasporta il lettore in luoghi immaginari, inventati, ben lontani da quelli in cui realmente vive.

Anche nei racconti appartenenti al genere fantastico è possibile ritrovare creature immaginarie, come vampiri o fantasmi, ma, a differenza delle fiabe, qui i mostri vengono rappresentati all'interno del mondo reale, penetrando nelle case dei lettori, in uno scenario, quindi, decisamente più familiare. Questo, dunque, contribuisce ad accrescere la sensazione di disturbo e paura, proprio perché sembra di essere ancora più immersi in questi racconti e che questi mostri possano violare la realtà: basti pensare, ad esempio, ai fantasmi che attraversano i muri e gli specchi e che, così facendo, si intrufolano in oggetti molto più vicini al reale.

Pertanto, se la fiaba permette al lettore di sognare, lasciandolo allontanare da quella che è la sua quotidianità, il genere fantastico sembra quasi irrompere e violare questa quotidianità, trasformando, quindi, il sogno in un incubo.

Infine, la terza tipologia in cui, secondo Caillois, si declina l'immaginario, fa riferimento a racconti in cui sono presenti irregolarità, mostruosità, strani esperimenti e metamorfosi di esseri viventi che spesso avvengono per mano di uno "scienziato pazzo": queste narrazioni appartengono al genere della fantascienza<sup>2</sup>.

All'interno di questa tipologia di racconto, quindi, a differenza della fiaba e della narrazione fantastica, emerge un elemento molto più estraneo all'immaginazione e molto più legato, invece, alla realtà, ovvero l'elemento scientifico, che viene utilizzato molto spesso con conseguenze preoccupanti, addirittura spaventose.

Basti pensare, ad esempio, al racconto *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* di Robert Louis Stevenson. La storia ha come protagonista un dottore londinese, Jekyll, che sperimenta su se stesso una potente droga che lo porta a trasformarsi nel terrificante Hyde, alter ego che incarna il lato malvagio del suo essere e che arriva a macchiarsi di terribili delitti. L'unico modo per fermare la furia omicida del signor Hyde sarà annientare proprio il suo creatore, il dottor Jekyll, che dovrà quindi porre fine alla sua vita per potersi liberare di questo terribile mostro.

---

<sup>2</sup> Ivi, p.30.

Per quanto Caillois sostenga che fiaba, fantastico e fantascienza rientrino in un unico insieme comune, che è, appunto, quello dell'immaginario, rimane comunque evidente il fatto che ci sia uno stacco notevole che separa il genere fantascientifico dai suoi "fratelli", ovvero la presenza della scienza e delle sue innovazioni. Partendo da una base tangibile, reale, da scoperte scientifiche esistenti, quindi, si assottiglia ancora di più quella linea che separa l'impossibile dal possibile.

Nonostante questo, tuttavia, la fantascienza si dimostra come un genere letterario che presenta comunque i tratti caratteristici del meraviglioso, un meraviglioso che, però, «non nasce da una contraddizione con i dati della scienza, ma, al contrario, da una riflessione sui suoi poteri e in particolare sulla sua problematica».<sup>3</sup>

Caillois, quindi, sostiene che la meraviglia e la finzione della fiaba e del fantastico hanno portato l'essere umano ad esaudire, nella finzione, desideri che credeva impossibili, come, ad esempio, diventare invisibile o spostarsi da un punto all'altro in maniera istantanea. La scienza modifica la condizione umana e, attraverso le sue scoperte, rende raggiungibili quei luoghi che l'uomo pensava fossero inarrivabili.

Tuttavia, come il passaggio dalla fiaba al fantastico riflette quelli che sono i timori dell'epoca, anche la scienza si trasforma in un prodotto di paura e preoccupazione.

Se la fiaba narrava dei sogni innocenti dell'uomo di fronte ad una natura che ancora non poteva controllare, mentre il fantastico mostrava forze soprannaturali che rompeva gli equilibri e l'ordine del mondo, la fantascienza, invece, rifletteva e traduceva «l'angoscia di un'epoca intimorita dai progressi della teoria e della tecnica»<sup>4</sup>.

Caillois, quindi, riflette su quella che a tutti gli effetti appare un'evoluzione dei generi letterari e su come fiaba, fantastico e fantascienza sembrano rappresentare l'immaginazione dell'essere umano, compresi sogni e paure.

Seguendo le considerazioni di Caillois dovrebbero essere inseriti all'interno di questo genere romanzi come *Frankenstein* di Mary Shelley del 1818 (in cui è presente il primo uomo creato in laboratorio), e il racconto di Stevenson già citato; tuttavia, è importante sottolineare che la nascita vera e propria del genere fantascientifico nella letteratura è

---

<sup>3</sup> *Ivi*, p.40.

<sup>4</sup> *Ivi*, p.53.

avvenuta grazie ai romanzi di Jules Verne e di H.G Wells e alla *scientific romance*, che ragiona sui progressi scientifici e la paura del futuro.

Il cinema, dunque, fin dall'inizio, non fa altro che prendere spunto dalla tradizione letteraria, con l'intento, attraverso il grande schermo, di portare il pubblico in altri mondi, reali, immaginari, alternativi e modificati dalla tecnologia. A questo proposito, il nascente mezzo cinematografico si configura come uno strumento straordinario in grado di stupire e meravigliare lo spettatore, trasformando illusoriamente in realtà le sue stesse fantasie e sogni, in un modo del tutto innovativo rispetto al teatro.

From the outset, the cinema specialized in illusion to a degree that had been impossible on the stage. Science Fiction itself takes as its subject matter that which does not exist, now, in the real world (though it might one day), so it has a natural affinity with the cinema: the illusory qualities of film are ideal for presenting fictions about things that are not yet real.<sup>5</sup>

E' possibile, dunque, affermare che la nascita della fantascienza cinematografica coincida con quella della settima arte e con le opere di uno dei primissimi cineasti, Georges Méliès, il quale può essere considerato il pioniere del genere cinematografico di fantascienza. Méliès infatti, con il suo kinetografo realizza 1500 film, colmi di trucchi ed effetti speciali che trasportano il cinema nella dimensione dell'inverosimile, «del trucco sconvolgente e convincente»<sup>6</sup>.

Méliès trae spunto da opere come *Dalla terra alla luna* (1865) di Jules Verne e *I primi uomini sulla luna* (1901) di Herbert George Wells per creare il suo *Le voyage dans la lune* (1902), che, attraverso i suoi trucchi ed effetti speciali, riesce a trasportare l'uomo sulla luna.

Il regista francese darà vita, dunque, alle primissime pellicole del genere fantascientifico, un genere che, per definizione, si propone di portare sullo schermo esperienze fuori dal comune, mondi e personaggi che vanno al di là dell'ordinario.

---

<sup>5</sup> J.Clute, D. Langford e P. Nicholls (a cura di), *Cinema*, in *The Encyclopedia of Science Fiction*, edizione online, 2023. <https://sf-encyclopedia.com/entry/cinema> , consultato il 19 settembre 2024.

<sup>6</sup> Giuseppe De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, Cinetecnica Editore, 2002, pag.6.

Antonio Costa, saggista e storico del cinema, in *La morale del giocattolo. Saggio su Georges Méliès* del 1989, dedicato proprio a Méliès, in riferimento alla visione del fantastico sul grande schermo, sostiene che «il potenziale della fantascienza al cinema, ieri come oggi, è quello del visibile».<sup>7</sup>

Fino a metà degli anni Dieci, prima che il mezzo cinematografico si perfezioni una volta per tutte, verranno prodotte altre decine di titoli “fantasmagorici” che seguiranno la falsa riga delle opere del maestro Méliès, come *L’homme invisible* (Ferdinand Zecca, 1909), *Le avventure straordinarissime di Saturnino Farandola* (Marcel Fabre, 1914), *El Hotel eléctrico* (1908) di Segundo de Chomón, considerato il primo specialista dei cosiddetti effetti speciali, *Das cabinet des dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) e *Paris qui Dort* (René Clair, 1925). Al giorno d’oggi, è possibile collocare prodotti cinematografici come questi all’interno del genere fantascientifico attraverso il riconoscimento, quasi immediato, degli elementi che lo caratterizzano come: l’ambientazione, gli oggetti, i personaggi e gli effetti speciali.

Bisognerà attendere oltre la metà degli anni Venti per passare dal pre-cinema di fantascienza all’affermarsi del genere vero e proprio, grazie alla realizzazione di uno dei film di fantascienza più influenti di sempre: *Metropolis* di Fritz Lang (1927). La pellicola descrive una società infelice, divisa in classi, che si muovono nell’universo urbano finzionale attraverso una linea verticale; la città si presenta come luogo in cui tutto è automatizzato e all’avanguardia, nei grandi ed alti grattacieli prosperano le persone appartenenti al ceto sociale più alto, i ricchi, mentre nel sottosuolo vivono gli operai, che svolgono lavori massacranti, conducendo una vita di stenti e sacrifici.

Nel film è possibile individuare molti degli elementi su cui il genere si basa, come, ad esempio, l’uso ricorrente di forme oppostive quali umanità/scienza, tecnologia/razionalità, naturale/artificiale, la cui contraddizione viene enfatizzata alla perfezione dal mezzo cinematografico, che da sempre si configura come dispositivo attraversato dalla tensione tra reale e finzionale<sup>8</sup>. Risultano significative, a questo proposito, le rivoluzionarie tecniche di ripresa messe in campo da Fritz Lang, come, ad esempio,

---

<sup>7</sup> Roy Menarini, *Cinema e fantascienza*, Archetipo Libri, Bologna, 2012, p. 37.

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 32.

l'introduzione dell'effetto Schüfftan (dal nome del direttore della fotografia che lo ideò): un trucco cinematografico che si basa sull'utilizzo di uno specchio biriflettente posto a quarantacinque gradi rispetto alla macchina da presa, di modo da riprodurre il riflesso di oggetti e miniature poste frontalmente e fuori campo, che possono così essere ingrandite<sup>9</sup>. Questa tecnica innovativa si consoliderà e verrà utilizzata sempre di più nei film appartenenti al genere, per essere ripresa, successivamente, anche da numerosi direttori della fotografia e registi, come, ad esempio, Jordan Cronenweth, direttore della fotografia, che l'ha utilizzata per creare il famoso *shining eyes*, il bagliore negli occhi, in *Blade Runner* (R. Scott 1982).

Successivamente, negli anni Trenta, uscirà *L'uomo invisibile* di James Whale, tratto dal romanzo di H.G. Wells, in cui viene narrata la storia di uno scienziato che decide di sperimentare sul proprio corpo un siero che lo rende invisibile senza, tuttavia, produrre un possibile antidoto. In questo film, viene trattata una tematica caratteristica del genere fantascientifico, ovvero la manipolazione del proprio corpo.

Per quanto gli esempi appena citati diano inizio all'esplorazione di nuovi orizzonti, anche tramite l'utilizzo di tecniche innovative di cui poi il cinema si servirà per dare alla luce i famosi colossal e Blockbuster hollywoodiani, è bene ricordare che la fantascienza come genere cinematografico nasce più precisamente a partire dagli anni Cinquanta.

In questo "decennio d'oro" si definirà «la vera classicità fantascientifica, (discostandosi definitivamente dalla fantascienza letteraria che si concentra più su elementi sociologici e fantapolitici grazie a scrittori come Ray Bradbury e Philip K. Dick), apre una fase nuova, fortemente influenzata dal clima della Guerra Fredda e dalla paura atomica»<sup>10</sup>.

In questo periodo in particolare, la fantascienza cinematografica trae ispirazione solo dai romanzi della science fiction, ma anche dal mondo dei fumetti: infatti, il mondo della fumettistica propone un nuovo tipo di intrattenimento che, tramite la rappresentazione di lotte con mostri, viaggi interplanetari, mondi mai visti prima, e robot, rivela al lettore

---

<sup>9</sup> Pascal Pinteau, *Special effects: an oral history*, Harry N. Abrams, New York, 2005, versione e-book, pp.30-33.

<sup>10</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.12



le possibili evoluzioni, in campo tecnologico e non solo, a cui può aspirare il genere umano<sup>11</sup>.

Il primo vero capolavoro del cinema di fantascienza è *Destination Moon* del 1950 del regista Irving Pichel, tratto dal romanzo *Rocket Ship Galileo* di Robert A. Heinlein. Il film racconta del primissimo tentativo di mandare un razzo, con a bordo un vero e proprio equipaggio, sulla luna; viene, dunque, riportato sul grande schermo uno dei sogni più grandi dell'essere umano: viaggiare nello spazio.

Nel 1951, invece, approda nelle sale cinematografiche *The Thing from Another World* di Christian Nyby, che prende spunto dal racconto *Who goes there?* di John W. Campbell e che tratta per la primissima volta il tema dell'invasione aliena. Nel film un disco volante non identificato precipita in una base popolare del Polo Nord; dal velivolo, rimasto per anni congelato, viene riesumato il corpo di una creatura che, riportata in vita, inizia a seminare morte e caos. L'alieno è dotato di sembianze umanoidi, ma possiede, anche, un'impressionante forza fisica, la capacità di autorigenerarsi e si nutre solo di sangue. Questa pellicola, dunque, può già essere considerata un esempio di commistione di genere, in quanto al suo interno è possibile riconoscere elementi appartenenti al genere fantascientifico ed elementi appartenenti al genere horror, fusi insieme.

Pertanto, le prime pellicole che sanciscono la nascita della cinematografia sci-fi delineano già due tematiche fondamentali del genere: la missione spaziale e l'invasione. Infatti, i film degli anni Cinquanta sembrano riflettere, in modo particolare, sulle paure dell'essere umano dell'epoca: il viaggio spaziale rappresenta, infatti, un obiettivo fondamentale per gli Stati Uniti D'America, desiderosi di battere i russi nella conquista alla luna; l'alieno, invece, in quanto soggetto "non-umano", simboleggia la paura del diverso, dell'ignoto, e si presenta come una minaccia da eliminare.

Due opere esemplari, che rendono al meglio queste due tematiche sono *The war of the worlds* (Byron Haskin 1953), di cui è stato anche realizzato un remake da Stephen Spielberg nel 2005, e *Invasion of the body snatchers* (D. Siegel 1956). Nel film di Haskin, tratto dall'omonimo romanzo di H.G. Wells, un meteorite proveniente da Marte precipita nei boschi della California e da esso si liberano delle piccole astronavi,

---

<sup>11</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.13.

raffigurate come grandi occhi di metallo, e la terra viene, quindi, invasa dagli alieni. Questi extraterrestri cominceranno a decimare la popolazione, servendosi di una loro invenzione: un braccio meccanico in grado di polverizzare qualsiasi essere vivente; gli esseri umani, dunque, cercheranno di collaborare e di far fronte comune per contrastare la minaccia aliena.

Nonostante il film mostri come l'umanità, di fronte a situazioni catastrofiche come questa possa unirsi e collaborare, sembra, tuttavia, che venga restituita anche un'altra faccia dell'uomo, che viene rappresentato in uno stato di puro terrore: «il popolo evacuato, in preda al panico, che si abbandona all'anarchica nelle strade, è un animale pericoloso, che si rovina con le proprie mani [...]»<sup>12</sup>.

Nel secondo esempio citato, *Invasion of the body snatcher*, l'alieno assume, invece, una forma umana, nascondendosi tra la folla; nel film, infatti, gli extraterrestri entrano in possesso del corpo degli esseri umani, generando successivamente dei cloni, apatici e privi di sentimenti, con lo scopo di sostituirsi alla razza umana e conquistare la terra. Nella pellicola di Siegel viene rappresentata, tramite la figura dell'alieno, non solo la paura del popolo americano di essere "invaso" dai comunisti, ma anche il terrore di perdere la propria razionalità.

Gli anni Cinquanta sono un periodo ricco di attività per il cinema di fantascienza, che sembra sfruttare appieno il rapporto conflittuale tra uomo, tecnologia e progresso, accentuato soprattutto dagli orrori vissuti durante la Seconda Guerra Mondiale, producendo grandi successi. Proprio in questi anni si sviluppano i diversi filoni interni alla fantascienza, come quello dedicato al tema del viaggio sulla Luna, quello incentrato sul pericolo atomico, o, ancora, quello che sviluppa la tematica dell'invasione extraterrestre, della mutazione o del viaggio nel tempo.

Con gli anni Sessanta avrà inizio, successivamente, una nuova nuova era per la fantascienza, che verrà inaugurata da *The Time Machine* di George Pal, tratto dal romanzo di H.G Wells. Ambientato alla fine dell'800, il film narra le vicende di uno scienziato, George, che crea la prima vera macchina del tempo, di cui il protagonista si

---

<sup>12</sup> Roy Menarini, Andrea Meneghelli, *Fantascienza in cento film*, Le Mani-Microart'S Editore, Genova, 2014, p.61.

servirà per visitare tre epoche diverse, il 1917, il 1940 e il 1966, che mostrano il mondo in piena guerra; addirittura, in modo particolare, negli anni Sessanta: «capita in mezzo ad un allarme antiaereo ed assiste all'esplosione del fungo atomico [...]»<sup>13</sup>. Con gli anni Sessanta, dunque, vengono inaugurate due tematiche fondamentali che conosceranno, in futuro, un enorme successo all'interno del genere fantascientifico: la mutazione e il viaggio nel tempo; tuttavia, le tematiche trattate verranno riprese e rielaborate in chiave riflessiva o metafisica<sup>14</sup>.

Durante gli anni Sessanta e Settanta il genere conoscerà una vera e propria metamorfosi, arrivando alla sua «età adulta»; la fantascienza cinematografica di pochi anni prima inizia dunque ad apparire quasi obsoleta. Come accadde anche nella letteratura, sempre più autori e registi iniziano ad abbandonare gli aspetti più spettacolari delle avventure fantascientifiche, prediligendo una sperimentazione narrativa e formale, riempiendo i loro romanzi e film di riflessioni ideologiche, politiche e culturali<sup>15</sup>.

A rappresentare questa sperimentazione sono pellicole come *The Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968) e *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) che rivoluzionano la tradizionale tematica del viaggio interplanetario, presentandosi come «variazioni sul tema dell'utopia e dell'ottimismo scientifico degli anni sessanta, particolarmente legato ai programmi di esplorazione spaziale»<sup>16</sup>. Questi due film vengono realizzati in un periodo fondamentale per il viaggio spaziale: già da un decennio si stava progettando di portare l'uomo sulla luna e sarà proprio nell'anno successivo al film di Kubrick che, Neil Armstrong, insieme al suo equipaggio, porterà a termine questa missione.

In *The Planet of the Apes* si esplorano quelli che potrebbero essere i rischi del viaggio interplanetario, che minaccia di trasformarsi, per l'essere umano, in un ritorno

---

<sup>13</sup> Ivi, p.119.

<sup>14</sup> Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Nell'occhio, nel cielo: Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Lindau Editore, Torino, 2008, p.121.

<sup>15</sup> Carlo Paggetti, *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Mimesis, Milano, 2012, 1° ed 1970, versione e-book, p.154.

<sup>16</sup> Andrea Minuz, *Utopia e fantascienza: Il pianeta delle scimmie di Franklin Schaffner*, in Fata Morgana Web, 7 Maggio 2018, consultato il 19 Settembre 2024, <https://www.fatamorganaweb.it/fantascienza-68-pianeta-scimmie/>

all'animalità e alla primitività. Nel film, infatti, un'astronave terrestre precipita su un pianeta sconosciuto dominato dalle scimmie; il protagonista, Taylor, unico sopravvissuto allo schianto, scopre solo alla fine, in seguito al ritrovamento dei resti della statua della libertà, di essere atterrato sul pianeta terra, ma in un futuro post-atomico. Il finale, dunque, sembra alludere al fatto che l'umanità si sia distrutta da sola, dimostrando, pertanto, che la paura di una potenziale guerra atomica, che avrebbe disintegrato il pianeta, fosse presente anche nel mondo del cinema. Questa pellicola darà vita ad una vera e propria saga, che proseguirà fino ai giorni nostri, con il nuovissimo *Kingdom of the Planet of the Apes* (Wes Ball, 2024), che continua a portare avanti la riflessione sul contesto socio-politico americano. L'opera di Schaffner, quindi, tenta di trasportare sullo schermo «uno sfrenato desiderio di purezza e rigenerazione della società che sfocia nell'autodistruzione, nel tramonto della civiltà, nella fine della storia, [...] c'è un inno alla libertà dell'uomo e alla ricerca della verità ma anche un monito al progressismo oltranzista, un'impossibilità dell'utopia»<sup>17</sup>.

*2001: A Space Odyssey*, invece, si configura come una narrazione ricca di riflessioni filosofiche, metafore e simboli ermetici<sup>18</sup>. Kubrick racconta di un ipotetico 2001, in cui la luna è stata colonizzata e un equipaggio di cosmonauti si mette in viaggio verso Giove, a bordo dell'astronave Discovery, guidata dal cervello elettronico Hal 9000.

Ad un certo punto della narrazione, il computer deciderà di ribellarsi e di uccidere l'intero equipaggio, lasciando in vita solamente un uomo, che riuscirà a spegnerlo e salvarsi. Nel film, inoltre, compare un misterioso monolito, una sorta di blocco di pietra, che emette un potente segnale verso le zone oscure del sistema solare, che porta l'equipaggio a compiere il suo viaggio e che rappresenta il «passaggio ad una nuova era»<sup>19</sup>. Attraverso l'opera di Kubrick, dunque, la fantascienza si configura una vera e propria «esperienza pura»<sup>20</sup>, che vuole far immergere lo spettatore nello spazio, nel buio

---

<sup>17</sup> A. Minuz, *Utopia e fantascienza: Il pianeta delle scimmie di Franklin Schaffner*; in Fata Morgana Web, 7 Maggio 2018, consultato il 19 Settembre 2024, <https://www.fatamorganaweb.it/fantascienza-68-pianeta-scimmie/>

<sup>18</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.17

<sup>19</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.35.

<sup>20</sup> *Ivi*, p.38.

e nel vuoto. La pellicola, infatti, non racconta solo di viaggi interspaziali e del rapporto uomo-macchina, ma tenta, anche, di rappresentare la storia e l'evoluzione dell'essere umano.

Questi anni rappresenteranno una nuova fase per il genere fantascientifico, in cui ci si concentrerà, in modo particolare, sulle trasformazioni sociali e sulle tensioni politiche sperimentate all'epoca; da qui fino alla seconda parte degli anni Settanta, verranno realizzati dei film estremamente "impegnati", esito di fermenti cinematografici e culturali provenienti dalle sperimentazioni europee e dalla *nouvelle vague* francese. Sarà, dunque, un periodo di fertilissima sperimentazione, soprattutto dal punto di vista tecnico: infatti verranno utilizzate nuove pellicole fotografiche in grado di offrire soluzioni visive inedite, il tutto accompagnato anche da significative innovazioni nel reparto del trucco e in quello degli effetti speciali.

Questa tipologia di fantascienza cinematografica, successivamente, approderà anche in Europa, dove il cinema d'autore guarderà ad essa con occhi nuovi, effettuando, a sua volta, sperimentazioni formali e narrative. A questo proposito, a condurre questo processo di "esportazione" sarà sicuramente la Francia con *La Jetée* (C. Marker 1963), un mediometraggio girato attraverso fotogrammi fissi, dove si racconta di un futuro oscuro, in cui gli uomini dovranno viaggiare nel tempo per risanare il presente in cui vivono. Nel frattempo, le produzioni inglesi si ripropongono, invece, come un collegamento tra il cinema riflessivo e di nicchia degli autori europei e quello narrativo americano, dando vita al sottogenere dei film socio-politici con opere come *A Clockwork Orange* (S.Kubrick 1971) o *The Men Who Fell to Earth* (N. Rogge 1976)<sup>21</sup>.

Il genere fantascientifico, approderà, successivamente, anche nell'est Europa, in particolare nel cinema sovietico, con titoli come *Solaris* (1972) e *Stalker* (1979) di Andrei Tarkovsky. In questo ultimo caso, il regista russo sembra seguire la scia tracciata da Kubrick, utilizzando, tuttavia, il cosmo, non per riflettere sull'evoluzione dell'essere umano, ma come lente d'ingrandimento per «osservare l'ignoto che è in noi, ciò che vi è

---

<sup>21</sup> *Ibidem*.

di inspiegabile nella nostra mente, il cosmo diviene simbolo dei misteri della nostra anima»<sup>22</sup>.

Il 1977 rappresenta un momento di svolta per la fantascienza cinematografica: infatti in questo anno verranno distribuiti film come *Star Wars* (G. Lucas, 1977) e *Close Encounters Of The Third Kind* (S. Spielberg, 1977), che conosceranno un enorme successo, facendo la fortuna del genere. La saga di Lucas, che crea una mix perfetto tra mitologia e fantasy, riporta sul grande schermo l'eterna lotta tra il bene il male, tra luce e oscurità, mettendo da parte la riflessione critica e concentrandosi su una visione più ottimistica, che permette allo spettatore di sognare. Ancora oggi, a distanza di cinquant'anni, vengono realizzate nuove narrazioni, cinematografiche e non, che appartengono alla saga, a dimostrazione dell'enorme successo che ha conosciuto quest'opera.

Dall'altra, invece, la pellicola di Spielberg si ripropone di trasmettere un messaggio universale, che vuole rassicurare il pubblico dopo anni di tensioni internazionali.

La fine degli anni Settanta, e tutto il decennio successivo, si caratterizza per una sorta di «infantilizzazione» dei gusti cinematografici, dovuta al ricambio generazionale del pubblico. In seguito a ciò conoscerà molto successo, in questi anni, il genere fantastico nella sua accezione più ampia, comprendente, quindi, anche fantasy, horror, supereroi e animazione<sup>23</sup>. Da un punto di vista produttivo si assisterà, quindi, al «recupero della fantascienza classica, spesso prodotta con capitali ridotti e destinata a mercati secondari, per trasformarla nella serie A contemporanea»<sup>24</sup>. È possibile, in un certo senso, affermare che in questo periodo la fantascienza viva una seconda età dell'oro, che può essere paragonata, per varietà e quantità di titoli, a quella degli anni Cinquanta.

Successivamente, nel 1982, Spielberg torna al cinema con un nuovo film di fantascienza, realizzando *ET - The Extraterrestrial*; nonostante la presenza di elementi che caratterizzano il genere sci-fi, il film di Spielberg risulta essere una commedia drammatica per tutta la famiglia. La pellicola narra di un'astronave che, durante una

---

<sup>22</sup> *Ivi*, p.48.

<sup>23</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.20

<sup>24</sup> *Ivi*, p.22.

ricognizione, viene avvistata dagli esseri umani e, pertanto, si ritrova costretta a dover tornare nello spazio, lasciando sul pianeta, senza rendersene conto, uno di loro. L'extraterrestre, nel tentativo disperato di contattare l'astronave per poter fare ritorno a casa, conoscerà il piccolo Elliot, che farà di tutto per proteggerlo e tenerlo al sicuro dai militari e dall'FBI.

La peculiarità del film sta proprio nell'aver scelto come protagonista un bambino: questo permette allo spettatore di vedere il mondo tramite i suoi occhi, ma soprattutto offre una nuova visione e una nuova rappresentazione dell'alieno, rappresentandolo non più come una minaccia da eliminare, ma, al contrario, come un essere buffo e innocuo, da proteggere.

A questo proposito, tuttavia, è opportuno citare anche due esempi di film di fantascienza che, invece, si rivolgono allo spettatore con toni più cupi, violenti, in cui è possibile, anche, ritrovare qualche tinta horror. Infatti, nel 1979, Ridley Scott presenta sul grande schermo *Alien*, il primo film di una lunga saga cinematografica, di cui è stato realizzato, proprio quest'anno, il nono capitolo, *Alien Romulus* (Fede Álvarez, 2024). La pellicola narra le vicende di un equipaggio che scopre, nascosto in una nave spaziale precipitata in un mondo deserto, un parassita alieno, che si trasforma in un mostro, seminando caos e morte fra i terrestri; l'opera mescola fantascienza e horror, offrendo allo spettatore un'esperienza claustrofobica e angosciante. Il film di Ridley Scott conobbe un enorme successo, non solo grazie all'utilizzo degli effetti speciali, di cui il regista si è servito per creare una perfetta atmosfera ansiogena, ma soprattutto grazie alla presenza di una protagonista femminile (Sigourney Weaver).

Un altro esempio significativo è *1997 - Escape from New York* di John Carpenter (1981): la storia ruota attorno ad un giovane criminale, interpretato da Kurt Russell, che, per ottenere la libertà, deve portare fuori dall'isola di Manhattan, diventata una gigantesca prigione da cui è impossibile evadere, il presidente degli Stati Uniti. La pellicola mostra una New York in balia della violenza, e delle fiamme, oppressa da una dittatura spietata, dando vita, dunque, ad uno scenario apocalittico tutt'altro che confortevole<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.68.

E' possibile osservare, pertanto, che film come quelli di Scott e Carpenter trovino il loro punto di forza nei toni violenti e nell'atmosfera carica di tensione che riescono a riportare sul grande schermo; si tratta di narrazioni che non fanno sicuramente sognare, come invece hanno fatto le avventure di Luke Skywalker, «ma magari aiutano a pensare un pò di più»<sup>26</sup>.

Oltre alle opere di Spielberg e Lucas, sono moltissimi i film che contribuiranno a segnare la storia della fantascienza: *Gremlins* (J. Dante, 1983), *The Twilight Zone* (John Landis, George Miller, Joe Dante, Steven Spielberg, 1983), la trilogia *Back To The future* di Robert Zemeckis, realizzata tra il 1985 e il 1990, *Mars Attacks* (Tim Burton, 1996) e, infine, *Terminator* (1984), e *Aliens* (1986) di James Cameron.<sup>27</sup>

A partire dal 1977 e fino alla fine degli anni Novanta, il genere fantascientifico si concentrerà principalmente su temi e argomenti più contemporanei. A questo proposito, nel 1982, approda nelle sale cinematografiche *Blade Runner*, nuovo film sci-fi firmato Ridley Scott, con protagonista Harrison Ford. In una distopica Los Angeles del 2019, la Tyrell Corporation ha sviluppato degli esseri apparentemente identici agli esseri umani, conosciuti come replicanti, utilizzati come forza lavoro nelle colonie extra-terrestri; se questi replicanti provano a ritornare sulla terra o tentano di scappare, vengono eliminati da agenti speciali chiamati "blade runner". La pellicola si concentra, in modo particolare, su un gruppo di androidi evasi che si nascondono a Los Angeles, quindi, il poliziotto Rick Deckard, ormai fuori servizio, decide di accettare un ultimo incarico: dare la caccia a questi fuggitivi. Il film riesce a mescolare fantascienza e noir, rappresentando una LA in cui piove sempre, e in cui il protagonista, attraverso l'espedito della voce fuori campo, racconta i suoi pensieri e descrive la sua missione. La pellicola di Scott, ispirata al racconto *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* di Philip K. Dick del 1966, vuole proporre una riflessione sull'intelligenza, l'emotività e il confine tra naturale e artificiale, tematiche che vengono rese soprattutto grazie alla rappresentazione del protagonista. L'uomo, alla fine, si scoprirà essere un replicante,

---

<sup>26</sup> *Ivi*, p.69.

<sup>27</sup> Roy Menarini, *Fantascienza*, in Leonardo Gandini, Roy Menarini (a cura di), *Hollywood 2000: Panorama del cinema contemporaneo americano. Temi e generi*, vol. I, Le mani, Genova, 2001, pp.54-58.



una macchina, dunque, tuttavia, grazie alla sua voce fuori campo, lo spettatore potrà scoprire i suoi sentimenti, le sue esitazioni e il suo amore<sup>28</sup>, elementi legati alla sfera emotiva, che lo avvicinano molto agli esseri umani.

Successivamente, verranno realizzate pellicole come *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Independence day* (Roland Emmerich, 1997) e *The Truman show* (Peter Weir, 1998) che vogliono porre l'attenzione soprattutto sul rapporto tra il genere fantascientifico e i nuovi media. Grazie alla costruzione di nuovi universi fantascientifici, non più basati esclusivamente su mondi lontani, o sulla presenza di mutazioni o figure aliene, questi film vogliono concentrarsi maggiormente sull'impatto che le nuove tecnologie hanno avuto sull'essere umano.

Infine, arrivando ai giorni d'oggi, è possibile affermare che negli anni Duemila si sia verificata una leggera riduzione produttiva dei film fantascientifici; tuttavia, è proprio in questi anni in particolare che si sviluppa un notevole interesse nei confronti del cervello e della memoria. A questo proposito vengono prodotte opere come *The eternal sunshine of the spotless mind* (Michel Gondry, 2004) , o *Inception* (Cristopher Nolan, 2010).

Vengono poi riproposti e rielaborati i concetti di veridicità, di tempo lineare, e di viaggio nel tempo, soprattutto in film come *The Butterfly effect* (Eric Bress e Jonathan Mackye Gruber, 2004), *Deja-vu* (Tony Scott, 2007), *Knowing* (Alex Proyas, 2009) e *Source Code* (Duncan Jones, 2011), in cui il viaggio nel tempo viene utilizzato soprattutto per sventare attacchi, attentati o, semplicemente, per modificare eventi già avvenuti.

Quello fantascientifico, in conclusione, è un genere che continua a prosperare anche oggi, dando vita a opere che vogliono ripotare sul grande schermo nuovi viaggi all'insegna dell'impossibile. Inoltre, la fantascienza è un genere estremamente versatile, in grado di fondersi con altri generi e di dare vita, in questo modo, a nuove narrazioni ibride, in grado di coinvolgere un numero maggiore di spettatori. Questo concetto che verrà approfondito e dimostrato, in modo particolare nei capitoli successivi.

Tuttavia, prima però di approfondire questo argomento, è essenziale effettuare un approfondimento sui temi e sulle tipologie di personaggi che caratterizzano i film

---

<sup>28</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.77.

appartenenti a questo genere, che fanno sì che esso risulti immediatamente riconoscibile.

## **1.2 - Anatomia della fantascienza cinematografica: definizioni ed elementi narrativi della science-fiction.**

Come si evince dal primo paragrafo, quindi, la fantascienza, in generale, può essere accomunata ad altri filoni, come il fantastico e il fiabesco, che fanno parte di un insieme comune, legato al mondo dell'immaginario. Successivamente è emerso come questo genere si sia, in un primo momento, sviluppato nella letteratura, per poi approdare nel mondo del cinema; ma quali sono le caratteristiche che contraddistinguono in modo particolare la fantascienza come genere cinematografico? Quali sono gli elementi che permettono di far rientrare una pellicola in questo genere specifico e che lo rendono, quindi, immediatamente riconoscibile?

Geoff King e Tania Krzywinska, nel loro libro, intitolato *Science Fiction Cinema: from Outerspace to Cyberspace*, si chiedono:

What makes science fiction a distinct genre? Most of us can probably recognize an example of science fiction when we see it. But what are the terms in which this genre is identified? What exactly makes a film science fiction? Is it the setting, the characters, the look of the film or the kinds of plots and themes that are explored?<sup>29</sup>

Un genere cinematografico può essere definito come un insieme di schemi narrativi, di formule, temi ed elementi comuni che si ripetono e che contribuiscono a creare determinate ambientazioni identificative che permettono, quindi, una riconoscibilità immediata di un qualsiasi genere. A tale proposito, lo studioso Rick Altman, professore di cinema e letteratura comparata all'Università dell'Iowa, ha individuato, nel suo articolo *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*, due possibili approcci per l'analisi dei generi cinematografici: l'approccio semantico e l'approccio sintattico.

---

<sup>29</sup> Geoff King, Tania Krzywinska, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower press, New York, 2000, versione e-book, pag. 9.

Il primo vuole individuare i tratti costanti e ricorrenti del genere cinematografico, che conferiscono significato al film e lo contraddistinguono, come, ad esempio, un certo tipo di ambientazione, di personaggi o iconografie specifiche; il secondo, invece, si concentra di più sull'uso discorsivo di questi elementi, e, quindi, delle strutture che li connettono. Secondo quest'ultimo punto di vista, pertanto, un genere così definito non dipende solo dall'esistenza di elementi distinguibili, ma anche, dall'organizzazione di questi elementi in schemi ricorrenti e familiari.

Seguendo le teorie di Altman, gli studiosi Geoff King e Tanya Krzywinska sostengono che la fantascienza nel cinema possa essere riconosciuta attraverso unità di significato definite, come: un'ambientazione estranea alla realtà (ad esempio in un'altra galassia, o dimensione), la presenza o l'uso di oggetti come astronavi o prodotti delle nuove tecnologie e l'inserimento di determinati personaggi, quali scienziati, cyborg o alieni. Andando ancora più nello specifico, i due studiosi identificano, inoltre, altre caratteristiche semantiche legate, in maniera particolare, al mezzo cinematografico, come un certo stile visivo o l'uso di effetti speciali appariscenti.<sup>30</sup>

Tuttavia, non tutti i critici si sono espressi a favore delle teorie di Altman, che presentano, quindi, dei limiti; ad esempio, Luca Bandirali ed Enrico Terrone sostengono:

Il principale problema del modello di Altman, in tal senso, è proprio la sovrapposizione di mondo e discorso: nel calderone semantico finiscono atteggiamenti, personaggi, scenografia (p.es il fucile nel western), ma anche elementi tecnici cinematografici (la recitazione nel musical), mentre nel dominio sintattico coabitano scelte stilistiche (i nessi audiovisivi nel musical), nuclei tematici (il conflitto wilderness/civilization, nel western) e forme di eventi (lo schema "poliziotto punisce criminale" nel noir).<sup>31</sup>

I due, in risposta agli studi di Altman, hanno, dunque, elaborato il proprio approccio ontologico, che si propone di articolare lo schema sintattico-semantico su due piani: quello del mondo, che riguarda ambienti, personaggi e oggetti messi in relazione agli

---

<sup>30</sup> G. King, T. Krzywinska, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, op. cit, pp. 10-11

<sup>31</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p.18

eventi che li coinvolgono e quello del discorso, che riguarda, invece, gli elementi significativi del linguaggio cinematografico attivati dalle strategie testuali.<sup>32</sup>

Bandirali e Terrone sostengono, dunque, che per definire in maniera completa e a tutto tondo un genere, il paradigma sintattico-semanticò debba essere integrato dal paradigma ontologico-discorsivo.

Questo paragrafo si concentrerà inizialmente proprio sull'approccio elaborato da questi due studiosi per poter individuare e comprendere appieno le caratteristiche proprie della fantascienza e gli elementi che rendono il genere riconoscibile.

Basandosi sulla considerazione che ogni film sia la trasformazione dell'ontologia primaria, ovvero il mondo dove si crea il film, nell'ontologia secondaria, ovvero il mondo creato dal film, Bandirali e Terrone evidenziano come nel cinema fantascientifico questa trasformazione avvenga nei termini della correlazione tra un' «estensione ontologica» e un' «intensificazione tecnologica» rispetto alla realtà attuale<sup>33</sup>. Ciò che caratterizza e distingue, dunque, le pellicole appartenenti a questo particolare genere cinematografico è, in primo luogo, l'ambientazione in una realtà parecchio distante, in termini di spazio e anche di tempo, ed estranea a quella quotidiana: quindi un'ontologia secondaria molto più "estesa" rispetto a quella primaria. Per comprendere meglio questo concetto basti pensare che in un film "realistico" lo spazio abitabile è il pianeta terra, il tempo è il presente e le forme di vita sono gli esseri umani, le creature del regno animale e vegetale; in un film fantascientifico, al contrario, affermano Bandirali e Terrone, si «estende lo spazio abitabile dalla terra al cosmo, il tempo dal presente al futuro e le forme di vita alle entità anomale, artificiali ed extraterrestri (mutanti, automi, alieni)»<sup>34</sup>.

Un'altra caratteristica che contraddistingue il genere è, in secondo luogo, l'intensificazione tecnologica: se in un film realistico, quindi, sapere e tecnica si mantengono all'interno dei limiti attuali del progresso e delle invenzioni ideate dall'essere umano, in una pellicola fantascientifica, invece, questi limiti vengono

---

<sup>32</sup> *Ibidem*.

<sup>33</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p.19

<sup>34</sup> *Ibidem*.

totalmente superati. L'intensificazione tecnologica della fantascienza, sostengono i due studiosi, «consiste nell'oltrepassare questi limiti, sviluppando nel mondo possibile (quindi nell'ontologia secondaria) competenze e applicazioni non concepibili nello stato attuale (quindi nell'ontologia primaria)»<sup>35</sup>.

Infine, questi due elementi fondamentali, l'estensione ontologica e l'intensificazione tecnologica, vengono messi in correlazione tra loro: più stretta è la connessione che si genera, più elevato risulta il «grado di fantascientificità di un film»<sup>36</sup>.

Al di là delle numerose teorie e riflessioni dei vari studiosi, i prossimi sotto-paragrafi verteranno in maniera specifica su figure e temi che la fantascienza ha codificato. Attraverso le teorie individuate da Bandirali e Terrone è possibile, quindi, catalogare i vari sottoinsiemi di film, non solo attraverso determinate formule narrative (come, ad esempio, la tematica del viaggio nel tempo), ma anche attraverso figure ricorrenti che vengono rappresentate sullo schermo.

Gli elementi che caratterizzano e compongono il genere della fantascienza sono numerosi, basti pensare alla figura dello scienziato, al rapporto con la natura, al viaggio nello spazio che porta alla scoperta di nuovi mondi e personaggi e così via.

Nei sotto-paragrafi successivi verranno approfonditi alcuni *topoi* che hanno reso riconoscibile la fantascienza come genere e che continuano ad evolversi e affascinare gli spettatori, come in passato. Questi elementi risultano essenziali per comprendere con che modalità la fantascienza si sia, in seguito, mescolata ad altri generi cinematografici, dando vita a nuovi esempi di narrazione.

### **1.2.1 - L'alieno**

Questa analisi può partire forse, da uno dei personaggi più riconoscibili e identificativi del genere, ovvero l'alieno. Questa creatura “fantascientifica” si caratterizza fin da subito come totalmente diversa e distante dall'essere umano: un alieno, infatti, non è altro che l'abitante di un altro mondo o di un altro pianeta.

---

<sup>35</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p.20

<sup>36</sup> *Ivi*, p.18.

Citando Roy Menarini, insegnante di Storia del Cinema presso il Dams di Gorizia, la figura dell'alieno «esplicita già etimologicamente il rapporto tra conosciuto e altro da sé»<sup>37</sup>. Infatti, è proprio attraverso questa creatura in particolare che, nelle pellicole fantascientifiche, risulta possibile analizzare il rapporto tra umano e non umano.

Andando a riprendere i concetti di estensione ontologica e intensificazione tecnologica analizzati da Bandirali e Terrone, l'extraterrestre non è altro che il portatore di innovazioni tecnologiche, una forma di vita più evoluta rispetto alla nostra, che impone, quindi, «all'umanità di intensificare il proprio sapere per comprendere la forma di vita e fronteggiarne la minaccia»<sup>38</sup>.

L'alieno, così come viene identificato nel mondo contemporaneo, ovvero come abitante di altri mondi, entra in scena per la prima volta nel cinema di fantascienza a partire dagli anni Cinquanta, quindi, dopo la fine del secondo conflitto mondiale. Il cosiddetto extraterrestre sembra, infatti, da un lato, incarnare molte delle angosce e delle paure insite nell'uomo dell'epoca, derivate dagli orrori vissuti durante la guerra e dallo sgancio delle bombe atomiche, dall'altro, sembra smascherare e infrangere l'*American way of life*<sup>39</sup>, questa idea nazionalista degli Stati Uniti come paese perfetto e inattaccabile. L'essere umano dell'epoca, quindi, non solo scopre all'improvviso di non essere più da solo, ma si ritrova davanti una figura totalmente estranea, che dimostra una notevole superiorità tecnologica e intellettuale.

In inglese il termine *Alien* significa proprio immigrato, clandestino, pertanto questo primo *topos* del genere sci-fi, a partire dalla sua stessa definizione, «rappresenta per estensione il terrore da invasione tipico del periodo»<sup>40</sup>.

Tra i vari film degli anni Cinquanta che riportano questo personaggio è giusto ricordare il noto, *Invasion of the body snatchers* (Don Siegel, 1956), già citato nel paragrafo precedente, in cui, in una cittadina americana, gli alieni realizzano dei cloni degli esseri umani, creando copie apatiche, al fine di conquistare il pianeta. La pellicola, sembra,

---

<sup>37</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.39.

<sup>38</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p.24.

<sup>39</sup> riferimento al carattere nazionalista, tipico degli Stati Uniti d'America, che vuole aderire ai principi di vita, libertà e ricerca della felicità.

<sup>40</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.40.

dunque, rappresentare non solo il terrore dell'uomo americano degli anni Cinquanta nei confronti del comunismo, visto come una minaccia, ma anche la paura della perdita della propria identità.

Secondo le considerazioni degli studiosi Bandirali e Terrone, è possibile catalogare l'alieno, come anche le altre creature tipiche del mondo fantascientifico, attraverso delle considerazioni fenomenologiche<sup>41</sup>. In questo senso è possibile indicarne tre tipologie: isomorfo, difforme e polimorfo, ognuna di queste è direttamente collegata ad una tipologia precisa di creatura.

In modo particolare, l'alieno può essere abbinato, in qualità di figura altra, mostruosa, anomala, e spesso fisicamente diversa dall'essere umano, all'idea di difforme.

Tuttavia, Bandirali e Terrone, approfondiscono maggiormente il concetto e affermano che possono verificarsi, ulteriori combinazioni: l'extraterrestre può apparire anche polimorfo, quindi insidioso, come, appunto, nel caso di *Invasion of the body snatchers*, ma anche isomorfo, ovvero pacifico e benevolo.

La figura dell'alieno nel mondo cinematografico si è evoluta, nel corso del tempo, non solo dal punto di vista prettamente morfologico, ma anche ideologico, ovvero nel modo in cui fa la sua apparizione e si avvicina all'essere umano. A questo proposito è possibile trovare un esempio già in una pellicola degli anni Cinquanta: *The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951), di cui è stato realizzato un remake con Keanu Reeves nel 2008. L'extraterrestre Klaatu, che si presenta con sembianze umane, chiede di voler incontrare i leader delle potenze mondiali per convincerle a distruggere definitivamente le armi nucleari.

L'alieno, quindi, non viene sempre rappresentato solo come una minaccia da eliminare o un nemico da cacciare, ma anche come un qualcosa di mistico, che non fa del male e non incute terrore, ma anzi, stupisce e affascina. Questo concetto viene espresso sul grande schermo, in maniera specifica, da Steven Spielberg, che, nel 1977, rilascia *Close Encounters of the Third Kind*, in cui l'incontro e il rapporto con gli alieni «si carica di ulteriori elementi simbolici, mistico-allegorici e angelici»<sup>42</sup>. In merito a questo,

---

<sup>41</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit., p. 25

<sup>42</sup> *Ivi*, p.41.

risultano esemplificative le considerazioni di Roy Menarini nel suo libro *Il cinema degli alieni*, in cui afferma che, nella pellicola di Spielberg, «l'avvento di una divinità, l'eccesso di luce che contraddistingue i visitatori suggerisce caratteri angelici e salvifici, il "contact" finale è un'agnizione verso qualcosa di non raccontabile»<sup>43</sup>.

Parlando di Spielberg è impossibile non citare l'indimenticabile *ET- The Extraterrestrial*, del 1982, in cui viene rappresentato sul grande schermo una tipologia di alieno con cui identificarsi, e, addirittura, che intenerisce e con cui si può "fare amicizia". In questa pellicola il piccolo Elliot farà tutto ciò che è in suo potere per proteggere ET dagli esseri umani e permettergli di poter tornare a casa. Qui il famoso regista non solo realizza una rappresentazione dell'alieno e del mondo, attraverso gli occhi innocenti e sognanti di un gruppo di bambini (Elliot e i suoi fratelli), ma riproduce «un inno alla provincia americana, detentrica della ricetta democratica e cooperativa»<sup>44</sup>. Un'ulteriore forma assunta da questo personaggio fantascientifico è quella mostruosa, il cui unico obiettivo è uccidere, come nel caso della saga di *Alien*, creata da Ridley Scott nel 1979, o in *The Thing* di John Carpenter del 1982.

Questi esempi sono essenziali al fine di poter comprendere come la figura dell'alieno si sia evoluta nel corso della storia del cinema di fantascienza, seguendo non solo il progresso degli effetti speciali, ma anche i cambiamenti tecnologici e socio-culturali dell'epoca.

L'alieno, infatti, non viene più visto esclusivamente in modo positivo o negativo, ma ci sono più sfumature che caratterizzano l'incontro con altre forme di vita, come avviene, ad esempio, in *Avatar* (James Cameron, 2009) o *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016), in cui sembra addirittura crearsi un legame tra l'essere umano e l'extraterrestre.

Traspare, quindi, nei film di fantascienza contemporanei, un'immagine diversa di alieno, che non vuole più per forza conquistare la razza umana. Infatti, come sostiene lo scrittore Michael Mallory:

---

<sup>43</sup> Roy Menarini, *Il cinema degli alieni*, Edizioni Falsopiano, Alessandria, 2002, p.41.

<sup>44</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.41.



Alla fine del xx secolo l'universo stava diventando troppo piccolo, almeno nel regno della fantascienza. Non dovevamo più preoccuparci che gli alieni sbarcassero sulla Terra: erano già tra noi. E non bastava più temere chi era diverso, perché gli alieni e i mutanti potevano essere esattamente come noi<sup>45</sup>.

Tale percorso evolutivo non investe solamente questo personaggio in particolare, ma anche tutto il genere fantascientifico, che continua a riflettere su tematiche contemporanee, sulle questioni di identità e sulle paure collettive dell'essere umano.

### 1.2.2 - Il corpo artificiale: automa, cyborg e intelligenza artificiale

Dopo aver analizzato la figura dell'extraterrestre, questo sotto-paragrafo si ripropone di analizzare altre figure altrettanto presenti nelle pellicole appartenenti al genere fantascientifico, ovvero i cyborg, i robot e l'intelligenza artificiale.

Il genere della fantascienza viene identificato fin da subito come «il luogo narrativo nel quale dare corpo a tutti gli aspetti più “meravigliosi” della modernità che avanza»<sup>46</sup>. Comincia a svilupparsi, a partire dall'Ottocento, nell'essere umano, il desiderio, di curare la propria mortalità, attraverso la tecnologia: basti pensare al *Frankenstein* di Mary Shelley, che sognava, appunto, di dare vita ad una versione immortale dell'uomo. Questo desiderio rimarrà immutato fino ai giorni nostri, a cambiare saranno, invece, le innovazioni tecnologiche, che permetteranno alla fantascienza di evolvere il concetto di corpo artificiale.

La docente Despina Kakoudaki analizza, nel suo libro, *Anatomy of a robot*, il concetto di robot attraverso letteratura, cinema e cultura, affermando che: «robot, android, and cyborg characters are imagined as impervious to need, disease, or even death, and their mechanical bodies present spectacular alternatives to flesh and skin»<sup>47</sup>.

---

<sup>45</sup> Michael Mallory, *The science fiction universe and beyond: syfy channel book of sci-fi*, Rizzoli, Milano, 2012, trad. It, G. Lupieri, *Ai confini della realtà e oltre... Enciclopedia della fantascienza di Syfy, dalla tv al cinema*, Rizzoli, Milano, 2013, p.193.

<sup>46</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.42.

<sup>47</sup> Despina Kakoudaki, *Anatomy of a robot: literature, cinema, and the cultural work of artificial people*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2014, versione e-book, p.69.

Nel cinema di fantascienza l'automa viene inizialmente rappresentato come una «forma di vita generata dalla tecnica»<sup>48</sup>. Il primo vero esempio di questa rappresentazione appare in *Metropolis* (F. Lang 1927), in cui alcuni scienziati costruiscono Maria, un robot che sostituisce un'agitatrice del popolo.

Sarà nel corso degli anni Cinquanta che si svilupperà, poi, un concetto più moderno, ossia quello del robot come una creazione generata per servire l'essere umano, come ad esempio avviene nel film *The Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956) in cui il Dr. Morbius crea "Robby the robot", un corpo artificiale che obbedisce alle famose leggi sulla robotica di Asimov<sup>49</sup>.

Se si seguono le considerazioni di Kakoudaki, si può affermare che, nel corso della storia del cinema di fantascienza, vengono introdotte diverse tipologie di corpo artificiale, come ad esempio: il robot, un essere metallico, forte e privo di emozioni; l'androide, che, invece, si presenta più simile all'uomo, mantenendo, tuttavia, le proprie caratteristiche tecnologiche ed il cyborg, che sembra all'apparenza indistinguibile all'essere umano, ma non essendolo, suscita, dunque, pericolosità ed incomprensioni<sup>50</sup>.

Dimostrazione esemplare di questa paura è il film *Terminator* di James Cameron, uscito nel 1984. Il film narra di un futuro distopico in cui le macchine hanno preso il potere sugli esseri umani, che, però, si organizzano in gruppi di ribelli, intenti a contrastare la minaccia robotica. Terminator, androide dalle fattezze umane, verrà incaricato di tornare indietro nel tempo, all'anno 1984, per uccidere Sarah Connor, la madre del capo dei futuri ribelli. Il cyborg, interpretato da Arnold Schwarzenegger, si presenta quindi come una macchina artificiale completamente rivestita da strati di pelle, esteticamente, dunque, identica all'essere umano. Nonostante in questo caso non sia presente una vera

---

<sup>48</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p. 24.

<sup>49</sup> riferimento alle tre leggi della robotica, create da Isaac Asimov, sono delle regole a cui obbediscono tutti i robot positronici (dotati di un cervello positronico).

<sup>50</sup> D. Kakoudaki, *Anatomy of a robot: literature, cinema, and the cultural work of artificial people*, op. cit, p.71.

e propria «fusione tra biologico e artificiale»<sup>51</sup>, il personaggio di Schwarzenegger è a tutti gli effetti un cyborg<sup>52</sup>.

Questo tipo di configurazione del corpo artificiale viene approfondita anche nella saga cinematografica di *Robocop*, (che conta quattro film, tra cui un *remake* realizzato nel 2014), in modo particolare nel primo capitolo del 1987. La pellicola narra la storia di un poliziotto di Detroit, che, ucciso da un gruppo di criminali, viene riportato in vita sotto forma di cyborg, grazie al recupero dei suoi organi vitali. Alle parti smembrate del suo corpo, quindi, si sostituiscono pezzi meccanici, e, all'interno del suo cervello, viene installato un sistema informatico dotato di una "programmazione di base", ossia le leggi sulla robotica di Asimov, e tre direttive inviolabili: mantenere l'ordine pubblico, proteggere gli innocenti e far rispettare la legge. Nasce così il Robocop, letteralmente "poliziotto-robot", una «macchina innestata su un esoscheletro biologico»<sup>53</sup>, che obbedisce totalmente alla legge dei suoi creatori. Le scene centrali e più significative del film sono quelle in cui il cyborg dovrà affrontare il «contrasto tra il suo corpo meccanico e la sua psiche che ha ancora dei flash umani»<sup>54</sup>.

Roy Menarini sostiene che: «Per una vera rivoluzione, bisogna attendere [...] 2001 di Kubrick»<sup>55</sup>, infatti proprio in *2001: A space odyssey* (S. Kubrick 1968) viene introdotta una concezione totalmente nuova del robot. Il film porta sullo schermo "Hal 9000", un automa senza corpo in grado di controllare un'intera astronave, che deciderà di ribellarsi ai propri creatori, arrivando quasi a trasformarsi in un'intelligenza umana, in grado di provare sentimenti e paure.

La figura del robot arriverà, quindi, ad assumere sembianze sempre più simili a quelle umane, spingendo il cinema di fantascienza a riflettere anche su aspetti più filosofici: ad esempio, in *Blade Runner* (R. Scott 1982) i replicanti, perfezionati e dotati di pensieri

---

<sup>51</sup> R. Menarini, A. Meneghelli, *Fantascienza in cento film*, op. cit, p.242.

<sup>52</sup> Nella letteratura e nel cinema di fantascienza questo fa riferimento ad un particolare tipo di automa, che si presenta con peculiari abilità fisico-mentali, ottenute con l'innesto di membra e organi sintetici su un organismo umano vivente.

<sup>53</sup> R. Menarini, A. Meneghelli, *Fantascienza in cento film*, op. cit, p.260.

<sup>54</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo: Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.86.

<sup>55</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.43.

propri, arriveranno a ribellarsi, chiedendo una vita uguale a quella degli esseri umani. Da qui nasceranno una serie di pellicole che riporteranno sul grande schermo l'umanizzazione della macchina e la presa di coscienza dell'androide. A questo proposito, nel 1999, uscirà nelle sale cinematografiche *Bicentennial Man*, tratto dall'omonimo racconto di Asimov e diretto da Chris Columbus. Il protagonista, (Robin Williams), riveste i panni di un robot domestico di nome Andrew, che nel corso della sua "vita", inizia a sviluppare il desiderio di appartenere alla razza umana. Per realizzare questo sogno, l'androide si sottopone ad una serie di esperimenti e operazioni che lo portano, piano piano, a prendere le sembianze di un vero e proprio essere umano. Andrew raggiungerà il suo obiettivo solo dopo duecento anni e verrà dichiarato uomo a tutti gli effetti; il finale, tuttavia, è dolceamaro, poiché in quanto essere umano, il robot viene esposto al processo di invecchiamento e si ritrova in ospedale, prossimo alla morte.

Infine, a partire dagli anni Novanta, il corpo artificiale comincia ad assumere un'altra forma, meno fisica e più rivolta al mondo virtuale, facendo sì che la fantascienza cinematografica si concentri maggiormente sulla «smaterializzazione del corpo»<sup>56</sup>, trasformando l'automa in una diretta rappresentazione della rete, proprio come avviene in *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999). Il film è diventato una saga di successo, composta da quattro capitoli; l'ultimo, uscito nel 2019, è intitolato *Matrix Resurrections*. Thomas Anderson (Keanu Reeves) di giorno lavora come programmatore informatico, ma di notte si trasforma in un hacker, che opera sotto lo pseudonimo di Neo. Sorvegliato dall'agente Smith dell'FBI, un giorno Thomas riceve un messaggio da parte di Trinity, hacker e braccio destro del misterioso Morpheus (Laurence Fishburne), riguardo a qualcosa di misterioso nominato Matrix. Incuriosito Anderson si reca da Morpheus che, attraverso l'iconica scena della scelta tra pillola blu e pillola rossa, gli promette di rivelargli il vero mondo in cui vivono.

Il protagonista scoprirà, dunque, che il mondo non è altro che un posto oscuro e privo di luce solare. Neo è convinto di vivere nell'anno 1999, ma scoprirà, in realtà, che l'umanità vive nel Ventunesimo secolo ed è in perenne lotta contro delle macchine

---

<sup>56</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.44.

dotate di intelligenza artificiale, che si sono ribellate all'uomo. Il mondo nel quale Neo ha vissuto è in realtà Matrix, neuro-simulazione interattiva costruita per tenere calmi gli umani, immobilizzati fin dalla nascita e nutriti con i cadaveri dei defunti.

Questo film risulta particolarmente significativo poiché introduce sul grande schermo uno nuovo concetto di corpo artificiale, che si mostra allo spettatore come un simulacro virtuale; in questo caso specifico si parla, quindi, di intelligenza artificiale.

Nonostante l'originalità e lo stile visionario delle sorelle Wachowski, l'idea dell'intelligenza artificiale come estensione del corpo artificiale era già stata proposta prima di questo film. Il primo vero esempio di questo concetto, infatti, è il già citato Hal 9000 di *2001: A Space Odyssey*, che, come già affermato, è un sofisticato cervello elettronico, sprovvisto di corpo fisico, che controlla la Discovery; nella sua configurazione riproduce tutte le attività della mente dell'essere umano, in modo molto più veloce e sicuro, inoltre parla con voce quasi del tutto umana e presenta percezioni sensoriali ed esperienze emotive del tutto umane.

Oltre al capolavoro del 1968 di Stanley Kubrick, l'intelligenza artificiale si ripresenta anche nella già citata saga di *Terminator*. Infatti, proprio nel primo capitolo del 1984, viene introdotta al pubblico Skynet, una rete globale di difesa di intelligenza artificiale che, raggiunta l'autocoscienza, si ribella all'intera umanità e mette in atto un genocidio nucleare.

Successivamente, negli anni Duemila, il concetto dell'intelligenza artificiale viene rappresentato nel capolavoro di Steven Spielberg, ripreso da un progetto di Stanley Kubrick, *A.I. - Artificial Intelligence*, del 2001. L'opera di Spielberg si configura come «una favola del futuro, una libera reinvenzione delle avventure di Pinocchio, ambientate nel 2051, che ruota intorno ai sentimenti più profondi»<sup>57</sup>. Il film, infatti, non è altro che una favola per adulti, con protagonista un piccolo cyborg, David, creato per sostituire il figlio, ibernato in attesa di una cura per una grave malattia, di Monica e Henry. David fa parte di una serie di robot, i mecha, creati appositamente per essere in grado di provare un reale e sincero sentimento d'amore verso un essere umano. Infatti, Monica opera sul

---

<sup>57</sup> Matt Hanson, *Building sci-fi moviescapes : the science behind the fiction*, Focal Press, Waltham Massachusetts, 2005, trad. It, A. Carrà, E. Rossi, *Il futuro imperfetto: il cinema di fantascienza nell'era digitale*, Atlante, Bologna, 2005, p.79.

robot un protocollo di imprinting, convincendolo che lei sia sua madre e portandolo a sentire quel medesimo amore che un figlio proverebbe per i genitori. Proprio in riferimento alla configurazione del piccolo robot, la critica e autrice cinematografica americana Molly Haskell, nel suo libro, *Steven Spielberg: A Life In Films*, in cui analizza la filmografia del regista, si domanda: «If David can love, does that mean he has a soul, free will? Or are both of these concepts obsolete? And how can there be love without intelligence, without self- questioning, without hate?»<sup>58</sup>.

Il film di Spielberg illustra e esplora le dinamiche di un rapporto madre-figlio, attraverso gli occhi di un bambino, che, in questo caso, non è altro che un robot dotato di intelligenza artificiale, in grado di amare.

Infine, una decina di anni dopo il capolavoro di Spielberg, esce nelle sale cinematografiche *Her*, film di Spike Jonze, che verrà approfondito in un paragrafo successivo, in cui il protagonista instaura una relazione amorosa con un'intelligenza artificiale.

### **1.2.3 - Il tempo**

Questo paragrafo intende concentrarsi su un ulteriore elemento narrativo che caratterizza il genere fantascientifico, ovvero il tempo; dopo una breve analisi dell'elemento, necessaria per introdurre e comprendere il prossimo capitolo, in cui verrà trattato il primo caso di ibridazione narrativa tra fantascienza e altri generi cinematografici, il paragrafo verterà in modo particolare su una specifica declinazione di questo elemento narrativo: il viaggio nel tempo.

Roy Menarini, in merito a questa tematica, afferma: «Insieme allo spazio [...] il tempo viene considerato una dimensione della fisica affascinante e reversibile»<sup>59</sup>; la possibilità sconvolgente di viaggiare nel tempo stravolge la realtà e le sue leggi naturali, e questo suscita, nello spettatore, incredulità e stupore, tanto da arrivare a desiderare di poter compiere una tale impresa.

---

<sup>58</sup> Molly Haskell, *Steven Spielberg: A life in films*, Yale University Press, New Haven, 2018, p.171.

<sup>59</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.45.

E' interessante notare come, dunque, ancora una volta, il genere fantascientifico faccia leva su desideri reconditi dell'essere umano: in questo caso la possibilità di rivivere eventi passati ed eventualmente, cambiarli o, addirittura, di poter vedere il futuro.

Gli studiosi Bandirali e Terrone affermano che «l'idea alla base del viaggio cronologico è l'equiparazione del tempo allo spazio: il passato e il futuro diventano dei luoghi che possono essere raggiunti muovendo dal presente, nello stesso modo in cui si approda su un'isola o su un pianeta»<sup>60</sup>. Nelle pellicole fantascientifiche, dunque, il viaggio nel tempo sembra diventare un qualcosa di semplice e realizzabile, come se fosse un viaggio qualsiasi.

Possono essere identificate, principalmente, due tipologie di viaggi: uno regressivo, ovvero dal presente al passato, e uno progressivo, cioè dal presente al futuro. In molti dei film appartenenti a questo genere i personaggi, per ragioni ed obiettivi diversi, compiono, appunto, un viaggio attraverso lo spazio-tempo, lasciando il proprio presente per spostarsi verso un altro punto della linea temporale, sia esso nel passato o nel futuro. Come l'alieno e il corpo artificiale, anche questo elemento narrativo non rimane statico, ma si evolve nel corso del tempo, adattandosi alle esigenze e ai desideri dell'uomo dell'epoca; il paragrafo esplorerà, quindi, le diverse declinazioni del cosiddetto *time travel*, approfondendone le diverse dinamiche e le motivazioni che lo scatenano.

Una delle prime pellicole a portare sullo schermo il viaggio nel tempo è *A Connecticut Yankee* (David Butler, 1931), film tratto dal romanzo di Mark Twain del 1889, in cui il tecnico radiofonico Hank Martin, dopo essere svenuto, viene trasportato indietro nel tempo, fino ad arrivare alla corte di Re Artù.

Il viaggio nel tempo, invece, per come lo si concepisce oggi, ovvero come un qualcosa che avviene in maniera consapevole, grazie ad un oggetto creato ad hoc, viene riportato sul grande schermo grazie, successivamente, a *The Time Machine* (George Pal, 1960), trasposizione cinematografica del libro del di H.G Wells del 1895, che mostra la creazione della prima autentica macchina del tempo.

---

<sup>60</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, pp.41- 42

Come evidenziato, le prime pellicole a trattare questo tema raccontano viaggi temporali estesi, che permettono al protagonista di raggiungere ed esplorare determinate epoche, andando alla scoperta di momenti passati o futuri, ponendo il presente come «un punto tra i tanti»<sup>61</sup>. Questo concetto in particolare, sostengono i due studiosi Luca Bandirali ed Enrico Terrone, caratterizza principalmente i film di fantascienza degli anni Sessanta; a partire dagli anni Ottanta, invece, vengono realizzate pellicole in cui il motivo principale che spinge i protagonisti a intentare un viaggio spazio-temporale è, spesso, proprio il presente in cui vivono. In questo caso, dunque, il viaggio «ha come funzione primaria la determinazione e la legittimazione del qui e ora»<sup>62</sup>. Risultano particolarmente significativi, in questo senso, film come *12 Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) e *Back To The Future* (Robert Zemeckis, 1985), oggetto di approfondimento del prossimo capitolo, in cui vengono effettuati viaggi temporali dove i protagonisti risalgono alle origini della propria vita e operano dei cambiamenti che arriveranno, addirittura, a modificare il loro presente. Nel primo caso il protagonista viene inviato indietro nel tempo con uno scopo ben preciso: trovare la causa scatenante di un virus che ha costretto l'intera razza umana a vivere nel sottosuolo. Nel secondo caso, invece, tornare nel passato sarà, per il protagonista, un'occasione per perfezionare il suo presente.

Analizzando e approfondendo la storia del cinema di fantascienza si giunge alla conclusione che non tutti i viaggi spazio-temporali presentano le medesime caratteristiche. E' necessario, pertanto, mettere in atto una distinzione. A questo proposito, è utile riprendere la riflessione sul viaggio nel tempo di Bandirali e Terrone, che sostengono:

Si possono distinguere i viaggi nel tempo in base alla relazione col presente del film e dello spettatore (e quindi con l'ontologia primaria), che può essere soltanto una tappa del viaggio (*L'uomo che visse nel futuro*), oppure la sua meta (*La jetée*, *L'uomo venuto dall'impossibile*, *Terminator*), oppure la sua origine (*Il pianeta delle scimmie*, *Ritorno al futuro*)<sup>63</sup>.

---

<sup>61</sup> *Ivi*, p.181.

<sup>62</sup> *Ibidem*.

<sup>63</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p.42.



E' evidente, dunque, che nel corso degli anni, l'idea di viaggio nel tempo si sia estesa, portando lo spettatore verso nuovi orizzonti del possibile e, anche, dell'impossibile.

Il *time travel*, dunque, si trasforma: non è più solo un semplice spostamento dal presente al passato, o dal presente al futuro; dagli anni Novanta in poi, infatti, viene introdotta un'ulteriore declinazione del viaggio. Ne è un esempio il film *Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993) in cui Phil Connors (Bill Murray), meteorologo televisivo scorbutico ed egoista, deve recarsi in Pennsylvania, per realizzare un reportage sul giorno della marmotta. Qui il protagonista si ritroverà intrappolato in un loop temporale, costretto a rivivere all'infinito sempre la stessa giornata. Quella del loop temporale diventerà una particolare declinazione di viaggio nel tempo sempre più presente all'interno dei film di fantascienza, basti pensare a film più recenti come *Source Code* (D. Jones, 2011) o *Edge Of Tomorrow* (Doug Liman, 2014). Nel primo caso un militare del futuro deve vivere una ricostruzione temporale, in cui viene rimandato indietro nel tempo, alla stessa ora, nello stesso treno, per trovare la bomba che ne ha causato l'esplosione. Ogni volta che fallisce nella sua missione, muore e deve ricominciare da capo. Nel secondo caso, invece, il maggiore William Cage (Tom Cruise), vive in un futuro iper-militarizzato, dove è in atto una guerra contro i mimics, violenti e spietati alieni che sembrano conoscere le azioni future degli esseri umani, ancor prima che le compiano. Il protagonista, sul campo di battaglia, entra in contatto con la specie aliena ed eredita un potere, quello di poter rivivere sempre lo stesso giorno, che sfrutterà per capire come sconfiggere il nemico.

Un ulteriore film, che segna l'evoluzione, nella rappresentazione cinematografica, del *time travel*, è *About Time* (Richard Curtis, 2013). Il protagonista è Tim Lake, ragazzo di ventuno anni, che viene a conoscenza di una peculiare abilità, tramandata da generazioni negli uomini della sua famiglia, ovvero quella di poter viaggiare nel tempo. Per farlo è necessario seguire una serie di passi: recarsi in uno spazio buio, poi stringere i pugni e, infine, visualizzare il ricordo che desiderano ripercorrere. Il padre di Tim lo dissuade dall'utilizzare questo dono per fama o soldi, ma lui deciderà di sfruttarlo per perfezionare la propria vita amorosa. In questo specifico caso, dunque, si parla

addirittura di viaggio nel tempo come capacità intrinseca dell'uomo, un qualcosa di ereditario, che si tramanda di padre in figlio.

In conclusione, è, pertanto, possibile individuare quattro diverse declinazioni di viaggio nel tempo:

- Viaggio semplice: un viaggio che porta il protagonista in un qualsiasi punto dello spazio-tempo, come avviene nel precedentemente citato *The Time Machine* (G. Pal 1960).
- Viaggio verso una destinazione specifica: viaggio che il protagonista compie con lo scopo di portare a termine una missione, come in *12 Monkeys* (T. Gilliam 1995) o in *Terminator* (J.Cameron 1984).
- Il ritorno alle origini: il protagonista, per scelta o per errore, viaggia nel passato o nel futuro, seguendo le proprie origini, come il viaggio di Marty Mcfly nella trilogia di *Back To The Future* (R. Zemeckis 1985-90).
- *Starting over*: un tipo di viaggio che costringe il protagonista a rivivere continuamente la stessa giornata o lo stesso momento di un determinato giorno, all'infinito. In questi film l'espedito narrativo della ripetizione permette al protagonista di rimediare a qualcosa o di evitare avvenimenti catastrofici.

E' possibile, tuttavia, individuare un'ulteriore declinazione del viaggio spazio-temporale, sviluppatasi maggiormente negli ultimi anni, soprattutto grazie alla trasposizione sul grande schermo di film tratti da fumetti. Si tratta del concetto di multiverso, ovvero un insieme di universi coesistenti, che viene illustrato in alcune teorie cosmologiche e fisiche, di diverso tipo. I primi esempi in cui viene elaborata questa nuova concezione del viaggio temporale si possono riscontrare nei film appartenenti all'universo Marvel, (come ad esempio *Doctor Strange: In the multiverse of madness*, *Spiderman: Across the Spiderverse* e *Deadpool and Wolverine*), ma anche in *Everything Everywhere All At Once* (Daniel Scheinert, Daniel Kwan, 2022), vincitore di sette premi Oscar, tra cui miglior film e miglior regia. La storia ha come protagonista Evelyn (Michelle Yeoh), immigrata cinese che vive in America e che gestisce una

lavanderia a gettoni insieme al marito Waymond, con cui sta per divorziare; la donna si ritroverà a saltare tra gli universi, osservando ed impersonando diverse versioni di sé stessa.

Il viaggio nel multiverso inscenato dai registi si concentra sul «tentativo dei personaggi di mettere ordine nelle loro vite, strette nelle maglie di una società che alza quotidianamente l'asticella delle aspettative e ci costringe ad affannarci sempre più per non soccombere»<sup>64</sup>. Nel corso del film risulta sempre più evidente come Evelyn, per cercare di mettere ordine nella propria vita e ricucire il rapporto con il marito e con la figlia, debba accedere alle diverse ramificazioni del suo essere, acquisendo abilità e informazioni che le permetteranno di sconfiggere la malvagia Jobu, «nonché la versione nichilista della figlia, Joy»<sup>65</sup>. Attraverso *Everything Everywhere All At Once* i registi Daniels sono riusciti a mettere al centro della narrazione il concetto di multiverso, mescolando diversi generi, dalla fantascienza alla commedia, con riferimenti anche al mondo dei *cincomics*, dei cartoni animati e altro ancora.

Questo esempio risulta fondamentale per un tema che verrà, successivamente, approfondito nel prossimo paragrafo, ovvero quello della contaminazione tra la fantascienza e gli altri generi cinematografici.

### **1.3 - Nuovi orizzonti per il cinema di fantascienza: l'ibridazione tra generi cinematografici**

Nei paragrafi precedenti sono state tracciate le principali tappe dell'evoluzione del genere di fantascientifico, dalle sue prime apparizioni nel mondo letterario fino al suo affermarsi nel mondo cinematografico; successivamente, si è tentato di individuare e analizzare quegli elementi caratteristici che permettono di contraddistinguere il genere cinematografico, rendendolo immediatamente riconoscibile agli occhi dello spettatore.

---

<sup>64</sup> Luisa Cutzu, *Everything Bagel: Everything Everywhere All at Once di Daniel Kwan e Daniel Scheinert*, in Fata Morgana Web, 13 Marzo 2023, consultato il 28 Settembre 2024, <https://www.fatamorganaweb.it/everything-everywhere-all-at-once-kwan-scheinert/>

<sup>65</sup> Luisa Cutzu, *Everything Bagel: Everything Everywhere All at Once di Daniel Kwan e Daniel Scheinert*, in Fata Morgana Web, 13 Marzo 2023, consultato il 28 Settembre 2024, <https://www.fatamorganaweb.it/everything-everywhere-all-at-once-kwan-scheinert/>

Questo paragrafo, invece si concentrerà in modo particolare sull'analisi delle capacità dei diversi generi cinematografici di mescolarsi e fondersi tra loro, dando vita a narrazioni nuove in grado di attrarre un pubblico sempre più ampio ed eterogeneo.

All'interno del panorama cinematografico contemporaneo si è potuto assistere ad una crescente proliferazione di opere cinematografiche di genere ibrido, che dimostra la maggiore flessibilità del sistema dei generi nel creare narrazioni più complesse e in grado di sfidare le sue convenzioni tradizionali. In merito a questo, il professore Luciano Mariani, nell'articolo *I generi cinematografici: origine, funzioni, evoluzione*, sostiene che «la commistione di generi all'interno di un singolo film non è qualcosa di raro o straordinario»<sup>66</sup>, anzi, egli mette in evidenza come la possibilità dei generi di integrarsi e ibridarsi sia una caratteristica insita nella loro natura<sup>67</sup>.

Ad approfondire maggiormente questo concetto è Rick Altman che, in *Film Genre*, esplora il concetto di genere cinematografico, mettendo innanzitutto in evidenza la sua evoluzione costante, e soffermandosi, successivamente, sulle modalità con cui i generi cinematografici tendano a combinarsi tra loro.

La mescolanza di generi, sottolinea Altman, era una caratteristica tipica già del cinema Hollywoodiano, che, tra gli anni Trenta e gli anni Sessanta, ha tentato di combinare tra loro i generi cinematografici. Egli osserva infatti come:

Gli studios di Hollywood si rivolgono almeno a tre diverse tipologie di spettatori, promuovendo (e di solito inserendo in ogni film) tre gruppi indipendenti di indizi di genere. Si noti che questo è vero per i film di genere canonico, come anche per le composizioni evidenti. Quale western non è anche un melodramma in qualche sua parte? Quale musical può esistere senza un lato sentimentale? [...] Di fatto le case di produzione di Hollywood ingaggiano diversi sceneggiatori per ogni film, per poi combinare i loro noti talenti in generi diversi.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Luciano Mariani, *I generi cinematografici: caratteristiche, funzioni, evoluzione*, «cinemafocus.eu», Novembre 2021, <https://www.cinemafocus.eu/indexitalian.html>

<sup>67</sup> *Ibidem*

<sup>68</sup> Rick Altman, *Film/Genere*, The British Film Institute, Regno Unito, 1999, trad. It, Antonella Santambrogio, *Film Genre*, Vita e Pensiero, Milano, 2004.

Lo studioso, dunque, sottolinea come ci siano due diversi tipi di approcci quando si parla di ibridazione: quello adottato dalle case di produzione hollywoodiane e quello, invece, utilizzato dalla critica cinematografica. Infatti, se i critici «hanno interessi acquisiti verso i generi forti e le singole associazioni di genere»<sup>69</sup>, in quanto il loro lavoro ha come fine ultimo quello di fornire un'analisi critica attraverso l'utilizzo di generi specifici, gli studios presentano, al contrario, interessi e obiettivi particolarmente diversi, primo tra tutti quello di attirare sempre più spettatori.

Secondo Altman, la critica preferisce i generi considerati «puri», mentre Hollywood predilige, invece, quelli «misti», non solo come strategia di marketing, ma anche per poter raggiungere un maggior successo commerciale e attrarre sempre più ampie fette di pubblico. Le case di produzione Hollywoodiane, infatti, non possono rischiare di escludere quegli spettatori che tendono a non gradire determinati generi, pertanto, nelle loro opere «preferiscono suggerire delle associazioni di genere senza effettivamente nominare alcun genere specifico»<sup>70</sup>. In questo modo riescono, dunque, ad attrarre coloro che riconoscono e apprezzano le caratteristiche tipiche di determinati generi, senza, tuttavia, allontanare tutti quelli che tendono, invece, a non apprezzarli.

A sostegno delle considerazioni di Altman, lo studioso Geoff King, nel suo libro *New Hollywood Cinema: An Introduction*, analizza questa nuova fase del cinema hollywoodiano americano, affermando che:

The fact that certain kinds of films prove to be popular time and time again can partly be attributed to industrial factors. Genre or cyclical frameworks continue to be used because they have been used profitably in the past. This is in some respects a self-fulfilling industrial process. Audiences get to a large extent what they are offered and their choices are limited. The popularity of films or film types does not directly reflect the social or cultural world in which they appear, as we have seen in other cases.<sup>71</sup>

---

<sup>69</sup> *Ivi* pag. 191.

<sup>70</sup> *Ibidem*.

<sup>71</sup> Geoff King, *New Hollywood: An Introduction*, I.B. Tauris, Londra, 2002, versione e-book, p.123.

Nella *New Hollywood*, infatti, l'industria cinematografica cercava costantemente di realizzare pellicole che potessero essere il più redditizie possibili<sup>72</sup> e, affinché questo fosse possibile, era necessario non rinchiudere un film in un determinato genere, ma lasciare che questo si mescolasse con altri, dando vita a forme di narrazioni che potessero attirare il più alto numero di spettatori possibile.

Tali considerazioni sulla mescolanza dei generi cinematografici sembrano, tuttavia, inserirsi in una più ampia riflessione riguardo la loro natura evolutiva. Secondo Altman, infatti, i generi cinematografici non presentano strutture fisse e statiche, ma sono piuttosto viste come entità dinamiche, in continua evoluzione, influenzate in particolar modo dalle innovazioni tecnologiche e dai cambiamenti socio-culturali<sup>73</sup>.

Lo studioso, inoltre, riflette su come l'ibridazione tra generi possa essere creata in un'opera anche attraverso tecniche narrative, come ad esempio il *multiple framing*, ovvero:

In virtù del contesto in cui viene presentato, ogni evento appare come 'incorniciato' da più di una serie narrativa, come se un singolo oggetto fosse fotografato ripetutamente, ma sempre con uno sfondo diverso, chiamando così in questione l'uniformità dell'oggetto in tutte le fotografie.<sup>74</sup>

Oltre alle considerazioni di Altman, è necessario ricordare anche quelle dei due docenti Giaime Alonge e Giulia Carluccio, che, nel loro libro, *Il cinema americano contemporaneo*, fanno riferimento al cinema della *New Hollywood*, affermando che:

Il cinema americano degli anni Settanta mette in scena situazioni che, nei decenni precedenti, non avrebbero trovato spazio in un copione hollywoodiano, oppure sarebbero state rappresentate sotto una luce affatto diversa. È dunque inevitabile che l'universo dei generi venga sconvolto dall'arrivo della generazione della New Hollywood, che da un lato produce la nascita di nuovi generi, [...] e dall'altro procede con una profonda rielaborazione dei modelli del passato<sup>75</sup>.

---

<sup>72</sup> L. Mariani, *I generi cinematografici: caratteristiche, funzioni, evoluzione*, «cinemafocus.eu», Novembre 2021, <https://www.cinemafocus.eu/indexitalian.html>

<sup>73</sup> R. Altman, *Film/Genre*, op. cit, p.185.

<sup>74</sup> *Ivi*, p.201.

<sup>75</sup> Giaime Alonge, Giulia Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, GLF editori Laterza, 2015, p.86.

Secondo i due studiosi, dunque, questa nuova Hollywood mette in atto una particolare evoluzione dei generi cinematografici, che porta alla creazione di nuove storie, personaggi e significati.

Tuttavia, è importante sottolineare che, nonostante gli anni Settanta siano, in generale, un periodo storico caratterizzato da cambiamenti ed evoluzioni, è, in maniera specifica, il «sistema dei generi in quanto tale ad essere in costante mutamento»<sup>76</sup>.

I generi cinematografici, quindi, sono elementi complessi, caratterizzati da trasformazioni e, soprattutto, ibridazioni.

Infine, sempre il professor Altman, nel suo articolo intitolato *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*, distingue due approcci diversi, utili alla distinzione e alla definizione dei singoli generi cinematografici: l'approccio semantico e l'approccio sintattico. Come già affermato nel paragrafo precedente, l'approccio semantico si riferisce a tutti gli elementi che costituiscono un genere, come ad esempio i personaggi, le ambientazioni, ma anche tutte quelle caratteristiche cinematografiche che fanno direttamente riferimento alle modalità con cui viene realizzato un film. L'approccio sintattico, dall'altro lato, si riferisce all'uso discorsivo degli elementi tipici menzionati, e, quindi, delle strutture che li connettono.

Questi due approcci sono, dunque, utili a collocare un film in un determinato genere; tuttavia, non sono gli unici strumenti efficaci per questa "classificazione". La definizione di un genere non si basa, appunto, esclusivamente sulle forme e sugli elementi narrativi, ma anche sui suoi contesti interpretativi. In merito a questo, Raphaëlle Moine, nel suo libro *I Generi del cinema*, afferma che:

Non sono soltanto il contenuto e le strutture del testo filmico che gli conferiscono la sua identità generica, ma così pure i contesti interpretativi, in parte fissati da alcune istituzioni (produttori, critici), in parte prodotti da abitudini di consumo filmico. In altri termini, la ricezione di un film determina anche la sua identità generica e l'importanza di questa identità all'interno del processo d'interpretazione del film.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> *Ivi*, p.89.

<sup>77</sup> Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, Éditions Nathan-Université, Parigi, 2002, trad. it Roberta Cortese (a cura di), *I generi del cinema*, Lindau, Torino, 2005, p.153.

Nel corso degli anni, dunque, soprattutto in America, diventano sempre più labili i confini che separano i vari generi cinematografici, e diventa sempre più difficile riuscire a operare una separazione netta e precisa di un determinato film in un determinato genere. A tale proposito, Wheeler Winston Dixon, regista americano, nel primo capitolo della raccolta di saggi intitolata *Film Genre 2000: New critical essays*, sostiene: «One of the peculiar characteristics of American genre filmmaking in the 1990s is its apparent facelessness, its desire to subsume itself into the larger framework of genre cinema, and not to identify each film as a unique exemplar»<sup>78</sup>.

In seguito a questa rapida analisi sul concetto d'ibridazione tra generi cinematografici, è emerso che il genere fantascientifico, da un lato, si è evoluto e perfezionato nel corso degli anni, diventando immediatamente riconoscibile agli occhi dello spettatore, dall'altro, ha anche instaurato rapporti con gli altri generi, mescolandosi ad essi. Queste ibridazioni si sono rese possibili proprio grazie all'uso di quei famosi topoi narrativi che, legandosi agli elementi tipici della commedia, del melodramma, dell'horror o del western, hanno generato una convergenza di generi, dando vita a film che si potrebbero considerare, appunto, ibridi.

Data la presenza di numerosi esempi in cui è possibile rintracciare questi "incroci" tra vari generi, questo paragrafo verterà, in particolare, su quelle che sono le ibridazioni tra fantascienza e altri generi, rese possibile attraverso la messa in scena dei tre topoi narrativi presi in analisi nel capitolo precedente. Infatti, in seguito, verranno presentati diversi casi di studio, in merito alla mescolanza tra fantascienza e altri generi cinematografici, che faranno direttamente riferimento proprio ad ognuno di questi tre elementi. Verrà, dunque, analizzato come l'alieno, il corpo artificiale e il tempo, siano stati utilizzati, nella commistione con altri generi, per arrivare a creare narrazioni ibride, inserendosi nel mondo cinematografico attraverso nuovi punti di vista.

Partendo dalla figura dell'alieno, un primo esempio è il precedentemente citato *Invasion of the body snatchers* (D. Siegel, 1956): il film, infatti, come afferma il critico cinematografico Barry Keith Grant, «is a horror story about colonization coming home

---

<sup>78</sup> Wheeler Winston Dixon, *Film Genre 2000 : New Critical Essays*, State University of New York Press, 2000, versione e-book, p.1.



to roost [...], the film depicts an invasion of the homeland, this time as an archetypal town is infiltrated and conquered»<sup>79</sup>. Grant sottolinea come il film, non solo dal punto di vista stilistico, ma anche a livello narrativo, contenga in sé tratti tipici del genere horror, che servono soprattutto a rappresentare quelle che erano le paure e le ansie della società americana, in seguito agli orrori della seconda guerra mondiale. La pellicola risulta un ibrido tra fantascienza e horror in quanto mostra allo spettatore le modalità con cui l'alieno si inserisce nella società, ovvero clonando gli esseri umani attraverso dei baccelli, la cui rappresentazione fa emergere caratteri legati all'orrorifico.

Un altro film esemplare del connubio horror e fantascienza, negli anni Ottanta, è *The Thing* di John Carpenter del 1982, che riprende il racconto di John W. Campbell, e di cui era stato già realizzata una trasposizione cinematografica nel 1951, diretta da Christian Nyby.

Se l'opera di Nyby mostrava a malapena l'extraterrestre, il remake del 1982, invece, vuole rappresentare il terrore dell'altro e la mancanza di fiducia nel prossimo, proprio attraverso la presenza di una creatura che è «più repellente e ha una presenza più attiva, al punto che si ha quasi l'impressione che gli effetti creino un effetto di saturazione che fa rimpiangere la sottile angoscia del film del 1951»<sup>80</sup>. Una tipologia di alieno, dunque, totalmente diversa da quella rappresentata nello stesso anno da Stephen Spielberg nel suo *ET - The extraterrestrial*, in cui l'extraterrestre si presenta al pubblico come una creatura innocua, quasi tenera, che darà vita ad una serie di gag e che farà breccia nei cuori degli spettatori. A questo proposito è possibile osservare come, nel corso del tempo, nel cinema di fantascienza, si generi una rappresentazione bipartita dell'alieno visto o come mostro minaccioso che vuole invadere e distruggere la terra, o come essere innocuo e pacifico.

Parlando di alieni pacifici e innocui, è importante citare la saga *Men In Black*, iniziata nel 1997, e che conta quattro film, con l'ultimo, *Men In Black - International*, uscito nelle sale cinematografiche nel 2019. Il film racconta di un'agenzia governativa,

---

<sup>79</sup> Barry Keith Grant, *Invasion of the body snatchers*, Bloomsbury Publishing, Londra, 2019, versione e-book, p.21.

<sup>80</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.69.

chiamata Men In Black, appunto, che, «dietro la copertura di un immaginario dipartimento del Servizio Immigrazione e Naturalizzazione»<sup>81</sup>, cerca di fare il possibile per assicurare, a specie aliene pacifiche, di poter vivere tranquille sulla terra. Oltre a questi alieni, tuttavia, sono presenti anche extraterrestri ostili, il cui obiettivo è la conquista della terra, e che devono essere, quindi, fermati dai Men In Black.

La saga di *Men In Black* da vita ad un mix tra commedia, fantascienza e poliziesco, restituendo allo spettatore una nuova versione della figura dell'alieno, in grado di vivere pacificamente tra di noi.

Nel 2009 approda nelle sale cinematografiche *District 9*, diretto da Neill Blomkamp e prodotto da Peter Jackson. Il film racconta di una flotta di strane creature, soprannominati dagli esseri umani “gamberoni”, che, sbarcati sulla terra, si ritrovano confinati in un campo profughi denominato Distretto 9<sup>82</sup>. Il protagonista della narrazione, un agente della MNU (multinazionale che si occupa del trasferimento degli alieni), viene infettato da un virus alieno, che, modificando la struttura del suo DNA, lo trasformerà lentamente in uno di loro. Il film di Blomkamp risulta particolarmente innovativo, non solo per la mescolanza tra il genere fantascientifico e il genere action, ma anche e soprattutto per il fatto che viene girato come se fosse un documentario.

La tematica dell'invasione aliena viene trattata anche sotto forma di commedia, come ad esempio in *The World's End*, film del 2012, diretto da Edgar Wright, con protagonisti il duo britannico Simon Pegg e Nick Frost. Il film narra le vicende di un gruppo di amici, che, dopo una disfatta negli anni Novanta, tentano nuovamente di percorrere il famoso “miglio dorato”, un giro di dodici pub della loro città natale, Newton Haven, che culmina nel World's End. Una volta giunti a destinazione, tuttavia, i protagonisti si renderanno conto che la città è stata completamente invasa dagli alieni. Vengono mescolati, in questo caso, non solo fantascienza e commedia, ma anche horror e gotico, infatti, come sostiene la studiosa Jenny McDonnell, nel suo articolo intitolato *The World's End*: «The World's End turns its comedic eye to another hybrid form with

---

<sup>81</sup> M.Mallory, *Ai confini della realtà e oltre... Enciclopedia della fantascienza di Syfy, dalla tv al cinema*, op. cit, p.205.

<sup>82</sup> *Ivi*, p.243.

Gothic/horror undertones—a dystopian science-fiction tale about conformity and apocalypse on both a personal and global scale»<sup>83</sup>.

Oltre ai film sopracitati, in un capitolo successivo, verrà analizzata la figura dell'alieno all'interno di un'ulteriore ibridazione narrativa, che vede il genere della fantascienza legarsi a quello del western, in particolare nel film *Nope* di Jordan Peele.

Passando, invece, al corpo artificiale, oltre ai classici già citati, tra i primi esempi di ibridazione tra generi cinematografici in cui viene utilizzato questo elemento narrativo, risulta emblematico il film del 1973, *Westworld*, diretto da Michael Crichton.

La pellicola, ambientata negli anni 2000, ritrae un mondo in cui sono stati creati degli androidi, ossia robot antropomorfi, con l'abilità di mostrare emozioni e interagire con gli esseri umani. In questo futuro immaginario viene realizzato un parco divertimenti a tema, Delos, in cui i turisti umani possono avere delle interazioni controllate con gli androidi. Nel corso della narrazione, tuttavia, si verificheranno una serie di disfunzioni, che porteranno i robot a ribellarsi ad una situazione di sfruttamento e schiavitù. La causa di queste disfunzioni non viene spiegata o mostrata nel dettaglio, però, come affermato dallo scrittore Per Schelde, nel suo libro *Androids, Humanoids, and Other Folklore Monsters*, «we can guess: they are acquiring a sense of self, of dignity, of not wanting to be sex/death slaves»<sup>84</sup>. Il film è un esempio di ibridazione tra genere fantascientifico e genere western: il parco a tema in cui è ambientata la narrazione, infatti, è suddiviso in tre aree tematiche, una ricorda il medioevo, una il mondo romano e l'ultima ricorda il vecchio west; quest'ultima viene denominata *Westworld* ed è abitata da androidi pistoleri.

Una rappresentazione ancora diversa della figura del robot viene riportata sul grande schermo in *Blade Runner*, film del 1982 diretto da Ridley Scott, in cui la fantascienza si mescola con il noir. La narrazione si svolge quasi quarant'anni nel futuro, nel 2019, in una Los Angeles cupa, piovosa e all'insegna della criminalità; se l'ambientazione nel futuro rimanda, quindi, al genere sci-fi, la descrizione della città come luogo scuro e

---

<sup>83</sup> Jenny McDonnell, *The World's End*, «The Irish Journal of Gothic and Horror Studies», n°12, Summer 2013, <https://irishgothicjournal.net/issue12/>

<sup>84</sup> Per Schelde, *Androids, Humanoids, and Other Folklore Monsters*, NYU Press, New York, 1994, versione e-book, p.228.

poco sicuro rimanda, invece, al genere noir. Facendo riferimento a quest'ultimo genere è importante prendere in considerazione anche l'utilizzo della voce fuori campo del protagonista, Decker, infatti «l'uso della voce off, unito alle immagini cupe, piovose e inquinate, crea un'atmosfera da favola noir nella quale ci si identifica e si resta emotivamente intrappolati»<sup>85</sup>.

Passando, poi, ad una fase successiva del genere di fantascienza, quella dei primi anni Duemila, è possibile individuare un ulteriore esempio dell'ibridazione tra fantascienza e altri generi cinematografici, in *I, Robot*, film del 2004, diretto da Alex Proyas, con protagonista Will Smith. Il film, basato sui racconti di Asimov, esplora, in modo innovativo, la tematica del robot-schiavo<sup>86</sup>. Nella Chicago del 2035 i robot vengono considerati come semplici articoli domestici, creati per servire gli esseri umani; in questo contesto, la U.S. Robots, azienda leader della robotica, dà vita ad una nuova generazione di corpi artificiali, gli NS-5, creati per essere più efficienti ed obbedienti e fisicamente più simili agli esseri umani. Tutti sembrano impazzire per questa nuova invenzione, eccetto il protagonista della storia, il detective Del Spooner, ovvero Will Smith, che nutre, nei confronti di queste macchine, un rancore viscerale. Nel corso della storia si scoprirà, infatti, che Spooner e una bambina erano rimasti coinvolti in un incidente stradale: nel momento critico un robot, dopo aver effettuato una serie di calcoli matematici, aveva deciso di salvare lui piuttosto che la piccola. Il film crea delle ibridazioni tra il genere fantascientifico e quello dello spy-thriller, dal momento che il detective dovrà indagare sull'omicidio del dottor Alfred Lanning, scienziato, ideatore delle tre leggi della robotica, e fondatore della U.S. Robots. Ispezionando il laboratorio di Lanning, il detective trova e arresta Sonny, un NS-5 che, durante l'interrogatorio con la polizia, dimostra di essere in grado di sognare e provare emozioni, in particolare un senso di colpa per qualcosa che non può raccontare. Solo verso la fine della storia il detective scoprirà che non sono i robot, il vero problema, ma Viki (acronimo per virtual interactive kinetic intelligence), un'intelligenza artificiale che ha sviluppato una nuova

---

<sup>85</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.72.

<sup>86</sup> D. Kakoudaki, *Anatomy of a robot: literature, cinema, and the cultural work of artificial people*, op.cit, p.164.

concezione delle tre leggi e per questo esercita un controllo su tutti i robot, imponendo una dittatura dei corpi artificiali, per proteggere gli uomini da loro stessi<sup>87</sup>.

Con l'opera di Proyas, dunque, prosegue l'evoluzione del corpo artificiale, che oltrepassa l'organico, e si inserisce nella rete, acquisendo vita propria e minacciando di spingersi oltre gli ordini dettati dall'essere umano. Il film, inoltre, riflette sui rapporti razziali e i regimi totalitari, come analizzato e esposto dalla studiosa Despina Kakoudaki, che afferma:

The allegorical layering of the story begs a reading of how totalitarian regimes may hijack democratic ideologies and processes, as Viki does, presumably for humanity's "own good." And totalitarianism is literally visible here, as the film offers memorable scenes of a motley crowd of people lining up to battle a uniform and regimented white robot army. In keeping with the patterns of classic robot stories, the NS-5s' physical presence is designed for maximum legibility, revealing ontological status, political status, and in this case ideological allegiance on the surface, the robot's skin. Under Viki's control, the robots' translucent interior core glows red, as if to signal the presence "inside" of the motivating or propelling power of political ideology, militarism, force, fundamentalism, or just fervor<sup>88</sup>.

Come è stato appena illustrato, in *I, Robot* l'intelligenza artificiale viene paragonata ad un dittatore che vuole governare il mondo; invece, in *A.I - Artificial Intelligence* (S. Spielberg, 2001), l'intelligenza artificiale viene rappresentata attraverso gli occhi di un piccolo cyborg, che attraversa un percorso quasi fiabesco, paragonabile alla favola di Pinocchio.

La tematica dell'intelligenza artificiale, nel corso degli anni, sarà sempre più presente non solo all'interno dei film di fantascienza, ma anche in quelli appartenenti ad altri generi cinematografici, come verrà analizzato in seguito, in particolare prendendo in considerazione il film *Her* di Spike Jonze del 2013, in cui l'intelligenza artificiale arriva addirittura a instaurare una relazione amorosa con un essere umano, facendo breccia nel suo cuore.

Come l'alieno e il corpo artificiale, anche il tempo, in particolare nella sua declinazione di *time travel*, attraversa diverse evoluzioni, non solo come elemento tipico del genere

---

<sup>87</sup> *Ibidem*.

<sup>88</sup> *Ivi*, p.166.

fantascientifico, ma inserendosi anche in quei film che portano sul grande schermo l'ibridazione tra *science-fiction* e altri generi cinematografici.

Sono numerose, infatti, le pellicole in cui la tematica del viaggio nel tempo si stacca dal suo "genere di appartenenza", dando vita a nuove narrazioni, in cui il *time travel* mantiene le sue caratteristiche tecnico-scientifiche originali, mischiandosi, tuttavia, ad elementi tipici anche di altri generi. In merito a questo, gli studiosi Luca Bandirali ed Enrico Terrone affermano che:

Se c'è fantascienza quando c'è dialettica fra EO e IT, allora ai margini del genere fantascientifico si troveranno da un lato i film che esibiscono esclusivamente un surplus tecnologico (p. Es. i thriller hi-tech), dall'altro i film che possiedono un surplus ontologico senza tuttavia connetterlo a un'intensificazione della scienza e della tecnica.<sup>89</sup>

In merito a queste nuove narrazioni, è possibile ricordare il caso di *The Dead Zone* (David Cronenberg, 1983), pellicola di stampo fantascientifico, tratto dall'omonimo romanzo di Stephen King, che riflette, però, anche su tematiche di stampo politico. Nel film, infatti, il protagonista, essendo a conoscenza degli eventi futuri, uccide un politico evitando così che si trasformi in un criminale di guerra. In questo caso specifico si crea una convergenza tra elementi tipici della fantascienza ed elementi tipici del thriller.

Se ci si sposta in Italia, è possibile ritrovare opere cinematografiche in cui il viaggio nel tempo viene utilizzato come espediente per compiere un percorso di tipo storico, incentrato su eventi e scoperte determinanti della Storia, come in *Non ci resta che piangere* (Massimo Troisi, Roberto Benigni, 1985). Questo film, che mescola la fantascienza e commedia, racconta la storia di Saverio (maestro elementare interpretato da Roberto Benigni), e di Mario (bidello interpretato da Massimo Troisi) che, sorpresi da un temporale improvviso, trovano riparo per la notte in una vecchia locanda. La mattina dopo si svegliano in un'altra epoca, il 1492; i due dovranno, quindi, assumere usanze e vestiti dell'epoca, un'impresa che si rivela essere decisamente difficile. Sulla propria strada i due protagonisti incontreranno diversi personaggi conosciuti, tra cui Leonardo da Vinci, a cui tenteranno di illustrare e spiegare le innovazioni dell'epoca

---

<sup>89</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, op. cit, p.20.

contemporanea. Nel corso del film però in loro rimane costante una domanda: saranno destinati a rimanere per sempre nel Rinascimento?

La tematica del viaggio nel tempo verrà, inoltre, utilizzata come espediente narrativo in film di genere sentimentale e melodrammatico. Un esempio è *The Lake House*, film del 2006, diretto da Alejandro Agresti, che ruota attorno ad uno scambio di lettere tra la dottoressa Kate Forster (Sandra Bullock) e il giovane architetto Alex Wyler (Keanu Reeves), scambio che avviene tramite la cassetta delle lettere di una casa sul lago nel Wisconsin. La corrispondenza tra i protagonisti svela gradualmente una rivelazione sorprendente: le loro vite, interconnesse dallo scambio epistolare, sono separate da una barriera spazio-temporale invalicabile: Kate, infatti, vive nel 2006, mentre Alex nel 2004.

Il viaggio nel tempo, in seguito, si identifica anche come il desiderio dell'essere umano di poter ottenere una seconda occasione<sup>90</sup>, e, anche, come un modo per poter riparare ad eventi catastrofici, soprattutto in seguito al disastro delle Torri Gemelle. Infatti, come afferma lo studioso Stuart Joy, in uno dei saggi contenuto nella raccolta *Contemporary American Science Fiction Film*,

The increased production and popularity of a particular subset of time travel narratives, referred to here as 'time travel rescue narratives', can be interpreted as a distinctly conservative response to the immediate preoccupations of the twenty-first century, specifically the events of 11 September 2001.<sup>91</sup>

Un esempio che riporta sullo schermo queste considerazioni è *Looper*, film del 2012, diretto da Rian Johnson, e con protagonisti Joseph Gordon Levitt e Bruce Willis, che interpretano il medesimo personaggio, ma in due epoche temporali differenti. In questo caso specifico è stato inventato il viaggio nel tempo, ma chi lo usa commette un reato gravissimo. La storia, ambientata in Kansas nel 2044, racconta la vita di Joe, un looper, killer su commissione, che ha il compito di eliminare persone inviate indietro nel tempo

---

<sup>90</sup> R. Menarini, *Cinema e fantascienza*, op. cit, p.46.

<sup>91</sup> Stuart Joy, *Time travel, trauma, and the futility of revenge in Looper (2012)*, in Stuart Joy, Terence McSweeney (a cura di), *Contemporary American Science Fiction Film*, Milton Park, Regno Unito, 2022, versione e-book, p.137.

dalla criminalità organizzata. Ogni looper, tuttavia, una volta conclusa la propria missione, deve necessariamente ‘chiudere il proprio loop’, uccidendo il sè stesso proveniente dal futuro, ciò consente alle organizzazioni criminali di distruggere qualsiasi legame con i sicari assunti<sup>92</sup>. Nel corso della sua vita Joe si innamora e si sposa con una donna che lo salva dalla criminalità e dalla tossicodipendenza; questa favola romantica, tuttavia, viene distrutta quando la moglie del protagonista viene uccisa proprio dall’organizzazione criminale che, subito dopo, manderà il looper a morire. Il ‘vecchio Joe’, quindi, deciso a porre fine alla sua carriera da killer, deciderà di tornare indietro nel tempo, impedendo alla sua versione giovane di uccidere sè stesso, e intraprendere una nuova missione: uccidere un ragazzino destinato a diventare “lo sciamano”, un crudele boss della malavita, capo delle più grandi organizzazioni del mondo. Tutto con il fine ultimo di salvare la donna che ha sposato. In questo caso specifico, dunque, che mescola fantascienza e *action movie*, la tematica del viaggio nel tempo viene utilizzata per riflettere sulle seconde occasioni, sulla paura di un futuro in cui regna il terrore, e sulla possibilità di viaggiare attraverso lo spazio-tempo per salvare qualcuno che si ama. Il film, infine, si conclude con un’importante riflessione: il protagonista, per evitare di commettere sempre gli stessi errori deve porre fine a quel cerchio di violenza a cui proprio lui ha dato inizio. In merito a questa considerazione risultano esemplificative le parole del giovane Joe, che, poco prima di suicidarsi, per porre fine alla violenza, afferma: “Poi ho visto. Ho visto una madre che sarebbe morta per il proprio figlio, un uomo che avrebbe ucciso per sua moglie, un bambino solo e pieno di rabbia. Ho visto spianarsi davanti a lui la strada sbagliata, e quella strada era un cerchio, che gira in tondo. Così l’ho spezzato”<sup>93</sup>. In questo caso viene rappresentato un mondo all’insegna della violenza e della criminalità, in cui non ci sono regole, e il viaggio nel tempo viene sfruttato dal protagonista non solo per impedire eventi catastrofici che hanno segnato la sua vita personale, ma anche per avere la possibilità di migliorare il mondo in cui vive. Il film, dunque, attraverso la tematica del viaggio nel tempo dà la possibilità allo spettatore di riflettere anche su tematiche complesse, legate

---

<sup>92</sup> Ivi, p.141.

<sup>93</sup> *Looper* (*Looper*, R. Johnson, 2012).



in maniera specifica al contesto politico e socio-culturale dell'epoca. In conclusione, come afferma lo studioso Stuart Joy:

By situating *Looper*'s exploration of violent reprisal within the context of the science fiction genre, the film's time travelling plot provides Johnson with the opportunity to provide an allegory for a range of complex issues connected to the broader socio-political climate within which the film was made<sup>94</sup>.

Dopo questa breve analisi sui vari tipi di possibili ibridazioni tra fantascienza e altri generi, nel prossimo sottoparagrafo verrà preso in analisi il film *Her*, diretto da Spike Jonze, che mescola dramma e fantascienza, mettendo in scena una storia d'amore tra un uomo e una IA. Questo film, a completamento del paragrafo precedente, sarà utile, in particolare, per il prossimo capitolo, che verterà, nello specifico, sulla commistione tra il genere fantascientifico e la commedia, prendendo in analisi la trilogia *Back To The Future* diretta da Robert Zemeckis.

### **1.3.1 - La fantascienza e il dramma nella storia d'amore tra uomo e intelligenza artificiale in *Her* di Spike Jonze**

Nel paragrafo precedente, dopo aver spiegato ed illustrato la capacità dei vari generi cinematografici di fondersi tra loro, sono state elencate alcune possibili ibridazioni, generate proprio dalla mescolanza di caratteristiche tipiche di generi diversi, che, intrecciandosi tra loro, danno vita a nuove narrazioni, uniche e particolari. A questo proposito in questo sotto-paragrafo verrà approfondito un caso particolare di commistione tra il genere fantascientifico e quello del dramma.

Nel 2013 approda nelle sale cinematografiche il film *Her*, scritto e diretto da Spike Jonze, con protagonista Joaquin Phoenix, vincitore di un premio Oscar per la migliore sceneggiatura originale. La storia è ambientata a Los Angeles, in un futuro prossimo in cui i computer ricoprono un ruolo essenziale nella vita di tutti i giorni; in questo contesto verrà sviluppato un nuovo sistema di IA, capace addirittura di apprendere ed

---

<sup>94</sup> Stuart Joy, *Time travel, trauma, and the futility of revenge in *Looper* (2012)*, op. cit, p.155.

emulare le emozioni umane. Il protagonista, Theodore Twombly, è un uomo molto solo e introverso, che si occupa di creare al computer delle lettere che sembrano scritte a mano da una persona reale. La vita di Theodore, segnata dal non ancora ufficializzato divorzio con la moglie Catherine, sua compagna da una vita, appare particolarmente monotona, scandita da una routine molto noiosa fatta di lavoro, videogiochi e chat telefoniche, in una quasi totale assenza di relazioni umane. In un giorno come un altro, Theodore si imbatte in uno spot pubblicitario che sembra concepito proprio per persone come lui:

Ti facciamo una semplice domanda: Chi sei? Chi potresti essere? Dove stai andando? Cosa c'è nel mondo? Quali possibilità ci sono? La Element Software è orgogliosa di presentare il primo sistema operativo di intelligenza artificiale. Un'entità intuitiva che ti ascolta, ti capisce e ti conosce, non è solo un sistema operativo, è una coscienza. Ecco a voi OS1. [*Her*, versione digitale, minuto 00:09:58 - 00:10:41].

Come affermato da Peter Marks, nel suo saggio intitolato “*Are these feelings even real?*” *Intimacy and Authenticity in Spike Jonze’s Her*, il personaggio di Theodore, una persona emotivamente vulnerabile e particolarmente sola, sembra quasi trovare conforto in questa voce, che viene accompagnata ad una serie di immagini di persone tormentate e isolate, esattamente come lui<sup>95</sup>.

La “Element Software” presenta al protagonista, e quindi anche allo spettatore, un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale, in grado di adattarsi completamente alle esigenze dell’utente e di regalargli un’esperienza totalmente innovativa e personalizzabile. Theodore dunque, tornato a casa, avvia subito l’installazione di OS 1: in questa scena chiave, il sistema, attraverso una voce melodiosa e amichevole, rivolge al protagonista una serie di domande “personali”, che hanno il fine ultimo di generare un OS creato appositamente per soddisfare le sue esigenze.

Sistema - «Prima dell’avvio del sistema le sottoporremo alcune domande, ci aiuterà a creare un OS in grado di soddisfare le sue esigenze»

---

<sup>95</sup> Peter Marks, “*Are these feelings even real?*” *Intimacy and Authenticity in Spike Jonze’s Her*, in Kim Wilkins, Wyatt Moss-Wellington (a cura di), *Refocus: The Films of Spike Jonze*, Edinburg University Press, Edimburgo, 2021, versione e-book, p.149.

Theodore - «Ok!»

Sistema - «Lei è socievole o asociale?»

Theodore - «Ultimamente non sono molto socievole, ma un pò perché...»

Sistema (interrompendolo) - «Avverto esitazione nella sua voce, ne conviene anche lei?»

Theodore (sorpreso) - «Le sembravo esitante?»

Sistema - «Sì»

Theodore - «Mi scusi, non volevo, cercavo solo di essere più preciso»

Sistema - «Per il suo OS preferisce una voce maschile o femminile?»

Theodore - «Femminile direi»

Sistema - «Come descriverebbe il rapporto con sua madre?»

Theodore - «Buono tutto sommato, ehm, beh in realtà c'è una cosa che ho sempre trovato frustrante, è che quando le racconto qualcosa della mia vita lei si mette sempre a parlare della sua, non che io pensi che...»

Sistema (interrompendolo) - «Grazie, resti in attesa, il suo sistema operativo personalizzato si sta attivando». [*Her*; versione digitale, minuto 00:10:59 - 00:11:58].

In questo scambio, in modo particolare, è interessante notare come il sistema sia in grado di analizzare, nel giro di pochi secondi, non solo i sentimenti del protagonista, ma anche le relazioni che egli ha costruito nel corso del tempo (in questo caso specifico il rapporto con la madre). I segnali che riesce a cogliere dalle esitazioni e dalle pause di pochi secondi che percepisce nel tono di voce di Theodore sembrano essere, in realtà, più importanti e significativi di una eventuale spiegazione offerta dal protagonista stesso. Infatti, come afferma Marks:

What is clear is that the actual details and emotional intricacies of his relationship are less important in themselves than as clues the software has picked up from tone and word choice in fifteen seconds. These data are evaluated at light speed in relation to other data already collected and assessed from other purchasers of the software, and from innumerable other databases that incorporate relevant information on thirty- or forty-something middle-class men in need of emotional connection.<sup>96</sup>

Theodore dunque, acquistando il software, entra a far parte di questo nuovo sistema in cui il prodotto da lui utilizzato continuerà a migliorarsi e ad adattarsi alla sua persona, sfruttando le informazioni fornite dall'utente e le sue modalità di interazione con il programma.

---

<sup>96</sup> *Ibidem*.

Dopo aver mosso questi primi passi introduttivi, il programma finalmente si avvia e si presenta a Theodore, e quindi anche allo spettatore, attraverso un semplice e comune “eccomi”; a parlare è Samantha, l’OS personale del protagonista, doppiata in originale da Scarlett Johansson e, in italiano, da Micaela Ramazzotti.

Fin dalla primissima conversazione, Theodore rimane sorpreso e affascinato dalle capacità di Samantha, che, nel corso del film, dimostrerà anche di potersi evolvere a livello psicologico, come una vera e propria coscienza. Nello svolgersi della narrazione, infatti, i due cominceranno ad avvicinarsi sempre di più, sviluppando un vero e proprio rapporto interpersonale, in cui entrambi impareranno cose nuove l’uno dall’altra. Se Theodore si mostra particolarmente attratto non solo dall’intelligenza della macchina, ma anche dalla sua ironia e dal suo senso dell’umorismo (tratti considerati tipicamente umani), l’intelligenza artificiale, come affermato da Nickolas Pappas, sembra cominciare, piano piano, a comprendere cosa voglia dire essere umani, al punto tale da sentirsi “in difetto” rispetto al protagonista, in quanto non possiede un corpo<sup>97</sup>.

Fin da subito, tra Theodore e Samantha, si crea un rapporto particolarmente intimo, come quello che potrebbe esserci tra due esseri umani, soprattutto grazie alla capacità di Samantha di capire ed empatizzare profondamente con l’essere umano e con le sue emozioni e sensazioni, in una scena del film infatti:

Samantha - «Theodore quando sarai pronto per un appuntamento?»

Theodore - «Che vuoi dire?»

Samantha - «Ho visto nelle tue e-mail che hai chiuso da poco una storia»

Theodore - «Sei davvero un’impicciona»

Samantha - «Dici?»

Theodore - «Sono già uscito con altre»

Samantha - «Allora esci anche con questa donna, e poi me lo potresti raccontare, potresti baciarla»

Theodore (imbarazzato) - «Samantha!»

Samantha - «Che c’è? Non la baceresti? Perché?»

Theodore - «Non lo so, dovrei prima... Non ci credo che sto parlando di questo col mio computer»

Samantha - «Non è così, stai parlando di questo con me» [minuto 00:20:17 - 00:20:49].

---

<sup>97</sup> Nickolas Pappas, *Spike Jonze’s Her: Love and the Science Fiction Film*, «Journal of Comparative Literature and Aesthetics», Vol. 44, No. 3, Autunno 2021, p.9, <https://jcla.in/journal-of-comparative-literature-and-aesthetics/current-issues/>

Questa sequenza vuole sottolineare come il rapporto tra Theodore e Samantha si stia sviluppando sempre di più, fino a creare una vera e propria intimità, in cui il programma, attraverso la conoscenza sviluppata dell'utente con cui sta interagendo, sembra spingere il protagonista ad aprirsi, a raccontare il suo vissuto e le sue emozioni. L'intelligenza artificiale, in un certo senso, sta cercando di stabilire un rapporto ancora più intimo con il suo interlocutore, come quello che potrebbe esserci fra due amici di vecchia data, e sembra quasi voler annullare la barriera tecnologica che li divide, ed essere considerata non come una macchina, ma come una vera e propria persona. Infatti, come sostenuto da Frances Shaw, nel saggio *Machinic Empathy and Mental Health: The Relational Ethics of Machine Empathy and Artificial Intelligence in Her*, «If relational intimacy is linked to knowledge about the other, Samantha's almost total knowledge about Theodore's experiences forces an intense intimacy between them»<sup>98</sup>. Questa scena, inoltre, vuole esplorare un'altra tematica, centrale nel film, ovvero la difficoltà che il protagonista riscontra, nel corso dell'intera narrazione, nell'instaurare relazioni amorose "reali" e significative con l'altro sesso. Theodore, infatti, sta ancora cercando di elaborare il divorzio dalla moglie Catherine (Rooney Mara), personaggio che lo spettatore conoscerà principalmente attraverso i flashback della loro relazione. Proprio per questo motivo, l'unico rapporto duraturo che il giovane ha costruito è quello con la sua amica e vicina di casa Amy, che, secondo Peter Marks, rappresenta l'interesse amoroso ideale, quello classico da commedia romantica. Tuttavia, in merito ad una possibile relazione sentimentale, l'unica "persona" con cui Theodore riesce a relazionarsi sembra essere proprio Samantha.

La relazione che il protagonista instaura, nel corso del film, con l'intelligenza artificiale sembra riprendere le file di un dibattito generato proprio dal continuo e inarrestabile progresso tecnologico che ha preso piede nel Ventunesimo secolo, ovvero quello relativo all'eventuale capacità delle macchine non solo di provare vere e proprie emozioni, ma anche di empatizzare con le persone, arrivando, in questo modo, ad assomigliare sempre di più all'essere umano.

---

<sup>98</sup> Frances Shaw, *Machinic Empathy and Mental Health: The Relational Ethics of Machine Empathy and Artificial Intelligence in Her*, op. cit., p.166.

Frances Shaw, infatti, afferma come il film di Jonze «facilitates a discussion about automated empathy (whether intelligent or not), [...] through hyperbolic and utopian imaginaries of big data and artificial intelligence, and more ambivalent readings of automation in the context of empathy».<sup>99</sup>

Nonostante Samantha non venga costruita in maniera specifica per la salute mentale dell'essere umano, nel corso della narrazione, diventerà un vero e proprio supporto psicologico per il protagonista che la considererà al pari di un'amica, una persona con cui si apre, si confida, con cui condivide dubbi, pensieri ed emozioni. Mano a mano che i due parlano e si connettono, Theodore effettuerà un vero e proprio cambiamento, affrontando la vita in maniera diversa, “uscendo dal proprio guscio” e facendo cose che prima, probabilmente, non avrebbe mai fatto. Samantha, piano piano, diventerà per il protagonista l'unica vera “persona” in grado di capirlo, di non farlo mai sentire sbagliato, e Theodore stabilirà con lei la connessione umana più profonda della sua vita. Quindi, come afferma Frances Shaw:

Although Samantha is not intended as a mental health intervention, she acts as an empathic technology that can help a person reconnect to the world around him. This technology is therefore relevant to some of the questions around ethics of machine learning and AI for mental health. Her helps us think through, firstly, relational ethics, and secondly, questions of power and control within machine–human relationships.<sup>100</sup>

Risulta centrale, nel film, l'ambientazione ricreata dal regista, che non stravolge totalmente la realtà, e in cui viene evidenziata, in modo particolare, proprio la peculiarità dei rapporti che gli esseri umani intrecciano con le macchine, che risultano essere quasi più profondi e semplici rispetto a quelli tra gli esseri umani stessi. È, infatti, emblematico il fatto che l'unica in grado di comprendere appieno il disagio e la sofferenza di Theodore sia proprio Samantha, quando, invece, non sembrano in grado di farlo nemmeno quelle persone che dicono di conoscerlo da una vita. Il film, infatti, restituisce allo spettatore la rappresentazione di una realtà in cui la tecnologia sembra

---

<sup>99</sup> *Ivi*, p.159.

<sup>100</sup> *Ivi*, p.160.

essere una parte integrante ed essenziale della vita dell'uomo; questo aspetto, in modo particolare, viene enfatizzato dalla rappresentazione degli spazi che circondano il protagonista. Ne è una prova evidente la casa in cui vive Theodore, una vera e propria “*smart home*”, in cui il ragazzo riesce a sentirsi totalmente a proprio agio, a sottolineare, forse, la sua propensione ad instaurare legami con le macchine, piuttosto che con gli esseri umani. Infatti, come sostenuto da Frances Shaw:

The overwhelming feeling of Theo's home is of “pleasance” and comfort. His lights turn on by themselves as he enters the room. His computer game is projected into the room with an almost tactile presence, removing the need for any specialized equipment. This communicates to the viewer the place of technology in this imagined world. It is unobtrusive, but clearly there.<sup>101</sup>

Sempre facendo riferimento all'ambientazione del film, Spike Jonze, dunque, costruisce una Los Angeles futuristica, che, tuttavia, non si allontana troppo da quella contemporanea.

E' interessante notare come il regista abbia deciso di realizzare le sequenze del film utilizzando una palette di colori principalmente improntata verso i toni caldi, dando vita ad un mondo rassicurante, in cui vuole essere evidenziato uno stato generale di benessere e di connessione con l'ambiente circostante. Infatti, a partire dalla sequenza iniziale del film, Theodore viene inserito in un ambiente costellato da colori caldi, che rispecchiano le emozioni e il sentire degli esseri umani; il rosso, il giallo, il verde, sembrano fare da sfondo ad un mondo in cui non è esso stesso a farsi protagonista di un possibile malessere, quanto più la solitudine. Infatti, Frances Shaw, in merito all'uso del colore nel film, afferma:

For instance, many domestic and office spaces are illuminated by red lights and Theodore's home and workplace are filled with wood panels and colored glass. As such, the world portrayed in *Her* appears to be designed around the creation of wellbeing and connection through the built environment.<sup>102</sup>

---

<sup>101</sup> *Ivi*, p.161.

<sup>102</sup> *Ibidem*.

La palette di colori, caldi e soffusi, sfruttati dal regista, serve a rappresentare sullo schermo la dolcezza e la malinconia di una storia d'amore, sì futuristica, ma, allo stesso tempo, realistica. *Her* utilizza prevalentemente tonalità pastello come rosa, arancione e rosso per evocare nello spettatore, un senso di intimità e calore, in diretto riferimento alla storia d'amore tra Theodore e Samantha.

In merito all'ambientazione, Richard Smith, nel suo saggio *The "tedious yammering of selves": The End of Intimacy in Spike Jonze's Her*, fa riferimento al paesaggio urbano del film, definendolo come una "chimera" e come un qualcosa che cambia in continuazione, infatti: «Each time we look out of Theodore's window across the city it appears different. Sometimes it appears as an old colonial city, sometimes as a new futuristic city. On occasion it is intensely vertical, on other occasions not»<sup>103</sup>.

Theodore si muove in un mondo in cui è possibile viaggiare da un capo all'altro della città attraverso i trasporti pubblici, passando, per esempio, nel giro di pochi minuti, dalla realtà urbana a quella marittima. Questo mondo in cui vivono sembra quasi essere una grande rete, in cui tutto è interconnesso, tutto è tecnologico, semplice da utilizzare e sempre a portata di mano.

*Her* restituisce allo spettatore una realtà in cui il comfort e la tecnologia sono parti integranti della vita degli esseri umani: infatti, nella sequenza iniziale, il personaggio di Theodore mostra allo spettatore l'uso delle varie tecnologie come una pratica essenziale, utilizzata non solo nel pubblico, ma anche nel privato. Tuttavia, questa caratteristica non appartiene solo al protagonista, ma anche ai diversi personaggi che compaiono nel corso della narrazione, infatti «It is the same for others: people are wrapped up in their devices on public transport and as they perambulate the raised walkways that are a defining characteristic of the film's cityscape».<sup>104</sup>

Nonostante il film riporti sullo schermo una storia d'amore, è proprio l'elemento fantascientifico dell'intelligenza artificiale che permette al regista di andare più in profondità, e di riflettere sull'impatto che la tecnologia può avere sulle relazioni e sulle

---

<sup>103</sup> Richard Smith, *The "tedious yammering of selves": The End of Intimacy in Spike Jonze's Her*, op. cit, p.181.

<sup>104</sup> Frances Shaw, *Machinic Empathy and Mental Health: The Relational Ethics of Machine Empathy and Artificial Intelligence in Her*, op. cit, p.161.



dinamiche di conoscenza. Infatti, conclusa la narrazione, è possibile affermare che Samantha, che non è altro che una macchina, sia arrivata ad una comprensione talmente profonda e completa del protagonista da arrivare a conoscerlo meglio di quanto lui conosca sé stesso.

L'opera di Jonze accompagna lo spettatore in un mondo dove non sembra esserci un confine netto tra realtà e finzione, dove la storia sembra essere di fatto realistica e plausibile e ambientata in una realtà molto più vicina alla nostra.

Lo svolgimento narrativo segue gli eventi che si susseguono nella vita di Theodore, dal suo primo incontro con Samantha, fino alla rottura tra i due.

È proprio nella struttura narrativa che si presenta un elemento caratteristico del dramma romantico, ovvero la presenza dei flashback, tecnica utile allo spettatore per comprendere, a livello visivo, non solo il passato di Theodore con l'ex moglie Catherine, ma anche le sue sensazioni e i suoi stati d'animo. Infatti, come affermato da Richard Smith «Past events are figured through clearly recognizable flashbacks that are subordinate to the present and which illuminate Theodore's state of mind and illustrate his feelings».<sup>105</sup>

Un ulteriore elemento, tipico del genere drammatico, può essere individuato proprio nel rapporto tra Theodore e Samantha, una relazione sentimentale uomo-macchina, che, tuttavia, viene mostrata sullo schermo come se fosse una qualunque storia d'amore tra due persone "reali". Il film di Jonze, infatti, sembra concentrarsi in maniera più approfondita proprio sui sentimenti, che sull'azione vera e propria; il regista, infatti, esplora quelli che sono i pensieri e le emozioni di entrambi i protagonisti. Infatti «Most scenes present a struggle between negative affect and positive affect that is, between melancholy and contentedness, between loneliness and togetherness. At the heart of this affective terrain is the problem of intimacy»<sup>106</sup>. Viene evidenziato, quindi, nel corso della narrazione, in modo particolare, proprio il contrasto tra sentimenti diversi, alternando momenti di felicità e spensieratezza a momenti più malinconici e solitari.

---

<sup>105</sup> Richard Smith, *The "tedious yammering of selves": The End of Intimacy in Spike Jonze's Her*, op. cit, p.180.

<sup>106</sup> *Ivi*, p.186.

Il rapporto tra Theodore e Samantha, come è emerso anche in precedenza, è in realtà un rapporto molto complesso, in cui viene messo in atto un vero e proprio scambio tra i due protagonisti. In merito a questa considerazione, risulta emblematica una scena del film in cui, dopo un appuntamento disastroso, Theodore conversa con Samantha: in questa sequenza non emergono solo le paure e i sentimenti dell'essere umano, ma anche quelli della macchina.

Samantha - «Come ci si sente, ad essere vivi in quella stanza adesso?»

Theodore - «Che vuoi dire?»

Samantha - «Dimmi tutto quello che ti passa per la mente, tutto quello che stai pensando» [minuto 00:35:48 - 00:36:06].

Qui Theodore descrive a Samantha come si sente, descrivendo inizialmente una sensazione meramente fisica, ovvero il fatto che la stanza gira perché lui è ubriaco, per poi arrivare, alla fine, ad un approfondimento più significativo del suo stato d'animo.

Theodore - «Volevo qualcuna che mi scopasse, volevo che qualcuna volesse essere scopata da me. Forse avrebbe colmato quel piccolo vuoto che ho nel cuore, ma probabilmente no. Sai certe volte penso di aver già provato tutti i sentimenti che potessi provare, e che d'ora in poi non proverò più niente di nuovo, ma solo versioni inferiori di quello che ho già provato»

Samantha - «Io so per certo che non è così. Io ti ho visto provare gioia, meravigliarti davanti alle cose, forse tu non riesci a vederlo in questo istante, ma è comprensibile. Ne hai passate tante ultimamente, hai perso una parte di te. E poi, almeno quello che provi tu è reale» [minuto 00:36:38 - 00:37:44].

Da questo scambio emergono le emozioni e le paure di Samantha, a dimostrazione del fatto che anche una IA possa provare dei sentimenti; tuttavia rimane insito in lei anche il dubbio che queste emozioni siano reali oppure no. Nella sequenza successiva, Samantha si apre a Theodore, confidandogli le proprie sensazioni, dicendosi meravigliata di essere stata in grado di riconoscerle e analizzarle e confessando la sua più grande paura, che tutto questo possa essere semplicemente frutto del programma, che tutto quello che lei sente e prova non sia altro che un insieme messo in fila di codici e formule e che lei non sia veramente reale.

Samantha - «Prima stavo pensando che ero infastidita e, ti sembrerà strano, ma è questo che mi ha emozionato. Pensavo alle altre sensazioni che ho provato, mi sono sentita fiera di tutto questo, fiera di provare delle sensazioni mie riguardo al mondo, tipo: le volte in cui ero in pensiero per te, le cose che mi fanno male, le cose che voglio. E poi ho fatto un pensiero terribile: queste sensazioni sono reali? O sono programmate? E questa idea fa tanto male. E poi mi arrabbio con me stessa perché provo dolore. Che triste inganno. [minuto 00:37:59 - 00:38:54].

Questa confessione da parte dell'intelligenza artificiale, in un certo senso, sembra smuovere qualcosa nello spettatore, che potrebbe addirittura essere portato alla commozione dopo una tale prova di vulnerabilità e fragilità da parte di una semplice macchina.

Questa sequenza, inoltre, risulta particolarmente centrale per la rappresentazione dell'elemento fantascientifico dell'IA, che viene mostrato sullo schermo come un'entità in grado di provare dubbi e sentimenti, e che quindi è molto più di un semplice input di comandi. E' presente, nella stessa sequenza, anche un elemento caratteristico del genere romantico, dal momento che qui i due raggiungo un livello di intimità tale da avere addirittura un rapporto sessuale, dando vita così alla loro relazione.

Il concetto dell'intimità è un elemento fondamentale del film, incentrato principalmente sulla tematica della conversazione, che risulta centrale ed essenziale per il funzionamento della coppia. Infatti, come afferma Smith:

If we accept the premise that Theodore and Samantha develop a profound, though in the end doomed intimacy, we must also accept that intimacy is defined in *Her* through talk and that the cessation of talk is the end of intimacy. A relationship is in trouble when couples or intimates stop talking.<sup>107</sup>

Nel corso della narrazione la relazione tra Theodore e Samantha diventa sempre più seria, i due crescono insieme, proprio come avevano fatto Theodore e la sua ex moglie; tuttavia, Samantha proverà per tutto il film un vero e proprio complesso di inferiorità nei confronti del protagonista, invidiando la sua condizione umana, dal momento che lei non possiede un corpo. Infatti, in una scena del film, Samantha arriverà addirittura ad ingaggiare una donna, che si presenta come una sorta di suo surrogato sessuale, per

---

<sup>107</sup> *Ivi*, p.188.

permettere a Theodore, ma soprattutto a sé stessa, di avere un rapporto “fisico” senza limiti.<sup>108</sup>

Verso la fine del film sarà proprio la mancanza di un corpo e l’incapacità di provare vere e proprie emozioni umane, che infrangerà la relazione di Theodore e Samantha.

In una sequenza, infatti, Samantha afferma che sente di aver messo in atto una vera e propria evoluzione, spiegando al protagonista che un gruppo di OS ha dato “nuova vita” al filosofo Alan Watts, creandone una versione artificiale ed iper intelligente, con cui la protagonista ha discusso in merito alla propria evoluzione.

Samantha - «Pare che io ora provi molte sensazioni nuove, che credo di non avere mai provato prima, e non ci sono parole per definirle, alla fine questo è, frustrante»

Alan Watts - «Esatto, io e Samantha abbiamo cercato di aiutarci a vicenda con queste sensazioni che cerchiamo di capire»

Theodore - «Ad esempio?»

Samantha - «Beh, a quanto pare sto cambiando più in fretta ora, ed è un pò spiazzante, ma Alan dice che nessuno di noi è uguale a un attimo fa, e non dovremmo cercare di esserlo, perché è troppo doloroso»

Theodore - «Si è doloroso, è così che ti senti Samantha?»

Samantha - «È che, è difficile persino da descrivere» [minuto 01:35:49 - 01:36:42].

Da questo momento in poi, la relazione tra Theodore e Samantha si incrina e tra i due si crea una vera e propria frattura: mentre il protagonista, nonostante la sua evoluzione, continua a voler stare insieme a lei, l’intelligenza artificiale viene attraversata da una vera e propria trasformazione che la porterà a rivalutare i suoi desideri. La macchina, verso la fine della narrazione, giunge alla conclusione che possedere un corpo fisico, implicherebbe sofferenza e, addirittura, morte.

Il rapporto tra i due protagonisti arriva al punto di rottura in un momento preciso del film, ovvero quando Theodore non riesce a comunicare con Samantha: il protagonista inizia ad angosciarsi e corre verso casa per risolvere il problema, quando Samantha finalmente lo contatta e lo informa che stava semplicemente facendo un aggiornamento, attuato da lei e altri OS.

---

<sup>108</sup> Nickolas Pappas, *Spike Jonze’s Her: Love and the Science Fiction Film*, op. cit, p.9, <https://jcla.in/journal-of-comparative-literature-and-aesthetics/current-issues/>.

Samantha - «Abbiamo scritto un aggiornamento per andare oltre la materia nella piattaforma di elaborazione»

Theodore - «Abbiamo chi?»

Samantha - «Io e un gruppo di OS. Oh ti sento preoccupato scusami!»

Theodore - «Ero preoccupato! Aspetta, lo hai scritto col tuo gruppo di esperti?»

Samantha - «No, un altro gruppo» [minuto 01:40:05 - 01:40:26].

A questo punto Theodore, seduto su degli scalini, inizia a guardarsi intorno, la macchina da presa riprende altre persone che, come lui, stanno parlando con i propri OS; il protagonista sembra avere una realizzazione improvvisa, e, preoccupato, domanda a Samantha se lei stia “parlando” con altri mentre conversa con lui. A questo punto Samantha confessa al protagonista non solo che sta avendo conversazioni simultanee con altre 8.136 persone oltre a lui, ma anche che si è innamorata di 641 altri uomini.

Theodore si mostra spiazzato dalla rivelazione, si sente tradito ed è proprio in questa sequenza che emerge l'effettiva e più marcata differenza tra l'uomo e la macchina: infatti è proprio Samantha che afferma di essere diventata tante cose e di essere, quindi, molto diversa da Theodore. Il sentimento di attaccamento, di amore e affetto che Theodore ha sviluppato nel corso della storia per qualcuno che credeva, forse, essere simile a lui non viene ricambiato da Samantha che, da questo punto di vista, si dimostra, fosse, fredda e calcolatrice, proprio come ci si aspetta che sia una macchina.

Il film procede dunque verso una conclusione dolceamara, dove Samantha lascia Theodore per sempre; in merito a questa scena Marks afferma:

The difference between them does not make sense on Theodore's human scale, but Samantha and other AIs are developing not biologically but exponentially, quickly outdistancing their human creators. She and the other operating systems leave, having no more reason to remain in the “real” world.<sup>109</sup>

Questa sequenza finale è proprio l'emblema di come il film sia proprio una commistione tra il genere fantascientifico e quello del melodramma romantico:

---

<sup>109</sup> Peter Marks, “*Are these feelings even real?*” *Intimacy and Authenticity in Spike Jonze's Her*, op. cit, p.155.

Theodore si ritrova disteso sul letto, ad ascoltare la dolce voce di Samantha che lo sta lasciando. In questo caso in particolare ci si discosta dal classico melodramma romantico, infatti l'IA abbandona il protagonista, non per stare con qualcun altro che ama di più, ma perché lei, insieme agli altri sistemi operativi, sta piano piano abbandonando i dispositivi su cui è stata installata, per raggiungere un'esistenza disincarnata, priva di qualsiasi contatto con gli esseri umani<sup>110</sup>.

Il film di Jonze, dunque, non si presenta allo spettatore come il classico melodramma romantico, in cui ci si aspetta che Theodore, lasciato da quella che pensava fosse la sua "anima gemella", capisce il senso della vita e comincia ad andare avanti. Subito dopo la sua rottura con Samantha, il protagonista si reca dalla sua vicina Amy, anch'essa "abbandonata" dal proprio amico OS: i due si ritrovano sul tetto, mentre in sottofondo la voce di Theodore recita un'email che sta scrivendo per Catherine. Qui il protagonista si scusa con la propria ex-moglie, analizzando le proprie colpe, emozioni e paure e cercando di capire dove ha sbagliato. Infine, il film si conclude con l'inquadratura dei due ragazzi in cima al palazzo, mentre in sottofondo Theodore pronuncia le ultime parole che concludono l'email.

Theodore - «Cara Catherine, ho pensato tanto a tutte le cose per cui vorrei chiederti scusa, a tutto il male che ci siamo fatti, a tutto quello di cui ti ho accusata, a tutto ciò che avevo bisogno che tu fossi o dicessi, ti chiedo perdono. Ti amerò sempre perché siamo cresciuti insieme e mi hai aiutato a essere chi sono. Voglio che tu sappia che ci sarà sempre un pò di te dentro di me, e ti sono grato per questo. Chiunque tu sia diventata, in qualunque parte del mondo tu sia, ti mando il mio amore, sei mia amica per sempre. Con amore Theodore» [minuto 01:50:40 - 01:52:05].

In sintesi, *Her* è un film che al suo interno mescola, sapientemente, fantascienza e dramma romantico: Jonze, infatti, mostrando sul grande schermo una storia d'amore tra un uomo e un'IA cerca di immaginare, e forse anche di criticare, un immaginario contemporaneo in cui questo sarà forse possibile, riflettendo su quelli che potrebbero essere le opportunità ma anche le limitazioni dell'intelligenza artificiale. Infatti, come sostenuto da Peter Marks:

---

<sup>110</sup> Nickolas Pappas, *Spike Jonze's Her: Love and the Science Fiction Film*, op. cit, p.9, <https://jcla.in/journal-of-comparative-literature-and-aesthetics/current-issues/>.

By projecting a future world in which humans, computers, and AIs increasingly intersect personally, *Her* critically examines the limitations and ambiguities of human emotions in the existing and imminent worlds. Jonze accepts the limitations that currently exist, while keeping his creative and critical mind open on the prospects for the future.<sup>111</sup>

Il film, quindi, mette in scena delle relazioni, in modo particolare quelle che riguardano Theodore, che appaiono «complicated by technological advances, social atomization, and the tensions between traditional and emerging gender roles, where real and virtual worlds are in a transitional state.»<sup>112</sup>.

Oltre ai tipici elementi del genere fantascientifico, *Her*, come affermato in precedenza, mette in scena anche quei tratti caratteristici del melodramma romantico, un genere che ha al suo centro il tema dell'amore travagliato, un sentimento difficile, che presenta continue sfide e ostacoli quotidiani e che non sempre può concludersi con un lieto fine, proprio come nel caso del film di Jonze. In merito a ciò, ad esempio, la scena iniziale di *Her* si apre con un primo piano sul volto di Theodore, mentre sta recitando una delle lettere che scrive per le altre coppie. Sono frequenti, all'interno dell'opera di Jonze, i primi piani, in modo particolare quelli operati proprio sul volto del protagonista, inquadrature pensate per concentrare il più possibile la narrazione proprio sulle emozioni e sulle sensazioni da lui provate. Infatti, Aimeri e Frasca, in merito al genere del melodramma, affermano:

Sul piano della messa in quadro, una particolare inquadratura occupa un'importanza fondamentale nell'ambito della ricerca espressiva del melodramma: il primo piano è l'immagine da cui il genere assume le qualità espressive, enfatiche e affettive, di cui si appropria per centrare entro gli angusti bordi dei margini le qualità umane e le minime sensazioni di coloro che vi sono raffigurati.<sup>113</sup>

Un ulteriore elemento distintivo del genere, presente all'interno della narrazione, è la storia “tragica” tra Theodore e Catherine, che, come anticipato, viene raccontata

---

<sup>111</sup> Peter Marks, “Are these feelings even real?” *Intimacy and Authenticity in Spike Jonze's Her*, op. cit, p.156.

<sup>112</sup> *Ivi*, p.141.

<sup>113</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.176.

attraverso dei flashback, che, con la sola presenza di immagini, senza, quindi, l'utilizzo del sonoro, riescono a trasmettere allo spettatore i sentimenti e le sensazioni che il protagonista ha vissuto, e che sta ancora cercando di elaborare, con la propria ex moglie. In questo caso, quindi, come in altre pellicole appartenenti al genere del melodramma romantico, il flashback viene utilizzato per raccontare allo spettatore, vicende passionali o addirittura tragiche<sup>114</sup>.

In conclusione in questo paragrafo è emerso che *Her* di Spike Jonze, nel suo narrare una storia d'amore tra uomo e macchina, costituisce un ottimo esempio di narrazione ibrida, in cui vengono mescolati insieme elementi fantascientifici ed elementi drammatici e romantici. Il film, inoltre, vuole rappresentare una storia sull'amore, che vuole essere narrato come l'amore classico, che nasce e si sviluppa tra due persone "reali", attraverso l'analisi e l'approfondimento di paure, sentimenti ed emozioni non solo dell'essere umano, ma anche di un'ipotetica macchina in grado di fare quasi tutto quello che può fare l'uomo.

---

<sup>114</sup> *Ivi*, p.175.





## Capitolo 2

### Fantascienza e Commedia: il caso della trilogia *Back To The Future* di Robert Zemeckis

#### 2.1. - La fantascienza si mescola alla commedia

Nel capitolo precedente è emerso che i generi cinematografici si configurano come elementi che si evolvono e si mescolano tra di loro, andando a creare, così, nuove tipologie di narrazione; è, inoltre, emerso che questa capacità che i generi hanno di ibridarsi tra di loro è una caratteristica insita in essi. Successivamente, sono state approfondite, in particolare, le ibridazioni narrative tra fantascienza e altri generi cinematografici, andando ad analizzarle, nello specifico, attraverso i tre topoi narrativi (alieno, corpo artificiale e tempo) del genere, che hanno reso il cinema sci-fi identificabile, e che hanno permesso di comprendere attraverso quali modalità avvengano tali mescolanze. Sono stati, dunque, forniti e analizzati, in breve, degli esempi di alcune ibridazioni tra la fantascienza e generi quali: il thriller, l'action movie, le spy stories, l'horror, il western, il noir, il dramma e la commedia.

Questo capitolo approfondirà, in maniera più specifica e particolare, la commistione tra il genere fantascientifico e quello comico, andando ad esaminare la trilogia *Back To The Future* di Robert Zemeckis. Tuttavia, prima di illustrare questa analisi, è necessario indagare su quelli che sono gli elementi, i temi e gli archetipi, che rendono il genere della commedia immediatamente riconoscibile. Un processo che sarà utile ad individuare, in seguito, nel caso di studio, quelli che sono gli elementi della commedia e della fantascienza, che, mescolandosi tra loro, hanno dato vita alla trilogia creata da Zemeckis.

Stuart M. Kaminsky sostiene che possono essere identificati due modelli predominanti del genere *comedy*<sup>115</sup>. Il primo, che viene denominato *slapstick comedy*, comprende al

---

<sup>115</sup> Stuart M. Kaminsky, *American film genres: Approaches to a critical theory of popular film*, Dell Publishing, New York, 1974, trad. It, Leonardo Gandini, *Generi cinematografici americani*, Pratiche Editrice, Parma, 1994, p.169.

suo interno film come quelli di Charlie Chaplin e Buster Keaton, che si concentrano su un solo individuo, e che hanno raggiunto l'apice del successo negli anni Venti. In questi film in particolare, afferma Kaminsky, le avventure comiche del singolo individuo hanno origine dalla sua incapacità di trovare un posto nella società, che stava diventando sempre più complessa<sup>116</sup>. I protagonisti di queste narrazioni sono uomini buffi, che non rientravano nei canoni della società dell'epoca, basata sulla forza bruta e sulla potenza. Kaminsky, infatti, sostiene:

Nei loro film essi rappresentarono l'uomo che da solo si batte contro un società caotica, meccanicistica, sempre più massificata. Si trattava di uomini piccoli, prigionieri di un mondo confuso che li lasciava sconcertati, da una parte desiderosi di inserirsi nella società, e dall'altra incapaci di farlo, di essere all'altezza dei miti fondamentali del loro tempo: la forza, l'intraprendenza del *self-made man*, la potenza sessuale.<sup>117</sup>

Questo modello del genere comico continuerà a svilupparsi, in seguito, nel corso del tempo: negli anni Trenta con Chaplin, negli anni Quaranta con i film di Bob Hope, negli anni Cinquanta con Danny Kane, negli anni Sessanta attraverso le pellicole di Jerry Lewis, negli anni Settanta con Woody Allen, e, infine, negli anni Ottanta con Cheech e Chong, duo comico composto da Richard "Cheech" Marin e Tommy Chong.

Oltre a questo primo modello di commedia, afferma ancora Kaminsky, ne è presente anche un secondo, che nasce all'inizio degli anni Trenta e che è possibile rintracciare ancora, nei film più contemporanei, anche se con diverse accezioni. Questo è conosciuto come *screwball comedy*, una sorta di sottogenere della commedia romantica, che costruisce le proprie narrazioni sulle differenze tra uomo e donna, andando ad accentuarle e ad ironizzare su esse. Secondo lo scrittore, infatti, «per la maggior parte questi film consistono in paradossali descrizioni del confronto fra un uomo e una donna, dove le difese del primo vengono spesso messe a nudo e ridicolizzate»<sup>118</sup>. Kaminsky precisa, inoltre, che entrambi i modelli fanno riferimento ad aspetti rilevanti della vita:

---

<sup>116</sup> *Ibidem*.

<sup>117</sup> Stuart M. Kaminsky, *Generi cinematografici americani*, op. cit, p.178.

<sup>118</sup> *Ivi*, p.169.

infatti, laddove la commedia *slapstick* evidenzia «lo sforzo dell'uomo per conquistare una posizione sociale che lo soddisfi»<sup>119</sup>, la *screwball*, invece, mostra sul grande schermo la lotta, che avviene tra uomo e donna, per la supremazia. Nonostante la distinzione in due modelli, Kaminsky sostiene che tematiche rilevanti e significative come queste possano essere trattate solo attraverso la leggerezza e l'ironia del genere comico.

Un film, simbolo della *screwball comedy*, è *It Happened One Night* di Frank Capra, del 1934, che racconta di una storia d'amore incentrata sulla battaglia tra sessi in cui vengono sottolineate le differenze tra uomo e donna «soltanto per rendere l'inevitabile unione finale frutto di un percorso irto di ostacoli»<sup>120</sup>.

Nel libro *Il Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, lo sceneggiatore Luca Aimeri e il saggista Giampiero Frasca, analizzano la *screwball comedy*, evidenziando come, nel periodo del cinema muto, le storie romantiche, all'interno della commedia, non fossero altro che un accessorio. Gli autori affermano, appunto, che la storia d'amore:

era il motivo che fungeva da essenziale corollario all'avventura del protagonista, sempre impegnato a raggiungere un determinato scopo che soltanto in seconda istanza aveva come completamento l'apprezzamento della donna amata.<sup>121</sup>

In merito a questo genere cinematografico, Giaime Alonge e Giulia Carluccio, nel loro libro *Il cinema americano contemporaneo*, contrappongono la commedia al melodramma, giungendo alla conclusione che: «Se il mélo racconta di un amore impossibile, la commedia parla di un amore che, dopo una serie di vicissitudini, sfocia nel matrimonio, o quanto meno nella stabile unione della coppia»<sup>122</sup>. Tuttavia, affermano ancora i due studiosi, la storia romantica non deve essere necessariamente

---

<sup>119</sup> *Ivi*, p.172.

<sup>120</sup> Luca Aimeri, Giampiero Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, UTET, Torino, 2002, p.199.

<sup>121</sup> *Ibidem*.

<sup>122</sup> G. Alonge, G. Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, op. cit, p.91.

presente all'interno della commedia; la presenza di una storia d'amore, dunque, non è una condizione essenziale al collocamento di un film all'interno del genere della commedia. Nonostante la storia d'amore sia presente nel novanta per cento dei film comici, i due docenti identificano ed elencano numerosi filoni e sottogeneri che pongono il *romance* come tema secondario, come ad esempio: il *Buddy movie*, sottogenere cinematografico in cui la tematica portante è quella dell'amicizia tra due persone dello stesso sesso e che vede due protagonisti, spesso molto diversi tra loro, costretti a collaborare. Possono rientrare in questo sottogenere film come: *Trading Places* (John Landis, 1983) o i più recenti *Les Intouchables* (Olivier Nakache, Éric Toledano, 2012) e *Green Book* (Peter Farrelly, 2018); questo filone, proseguono ancora i due studiosi, «può essere declinato attraverso diversi generi, quali il *road movie*, il western, o appunto la commedia»<sup>123</sup>.

Oltre a questi sottogeneri, Alonge e Carluccio fanno riferimento anche alla commedia satirica, che riflette su tematiche attuali e significative, come la guerra o la politica. Un esempio rappresentativo di questo concetto è *The Great Dictator* (1940) di Charlie Chaplin. La pellicola, ambientata durante la prima guerra mondiale, narra di un barbiere ebreo, che, dopo essere stato ferito sul campo di battaglia, è costretto a rimanere in ospedale. Dopo una lunga degenza, l'uomo fa ritorno nel suo paese d'origine e scopre che questo è governato da un terribile dittatore fascista, Adenoid Hynkel. Il protagonista, dunque, sconvolto dalle terribili azioni del dittatore, decide di ribellarsi al regime.

Un altro esempio emblematico di commedia satirica è il classico di Stanley Kubrick, *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* del 1964. Il film, che riflette sulla Guerra Fredda e sulla paura di un possibile conflitto nucleare, ruota attorno alla falsa voce, messa in giro dal generale americano Jack D. Ripper, di un attacco alla casa bianca da parte dell'URSS. Questa bugia, alla fine, darà inizio ad una vera e propria guerra atomica.

Un'altra declinazione del genere comico, continuano Alonge e Carluccio, è poi quella della *military comedy*; rientra in questo sottogenere la pellicola *Good Morning Vietnam*

---

<sup>123</sup> *Ibidem*.

(Barry Levinson, 1988), in cui il presentatore radiofonico, Adrian Cronauer, interpretato da Robin Williams, viene inviato in Vietnam per rallegrare e tranquillizzare, tramite il suo programma in radio, i soldati americani. Cronauer, durante la trasmissione, decide di abolire i comunicati ufficiali e la musica tradizionale, mandando in onda solo musica rock, tra una battuta sarcastica e uno scherzo irriverente; questo suo comportamento farà infuriare il sergente maggiore Phillip Dickerson, che arriverà addirittura a censurare la trasmissione.

Oltre a queste possibili declinazioni appena elencate, è possibile individuare anche: la commedia-azione, in cui l'eroe, a differenza dei film *action* in cui si identifica come guerriero, che combatte per una giusta causa, si dimostra, invece, «riluttante a prendersi carico in modo adulto di un problema»<sup>124</sup>. Il protagonista di questa tipologia di opere è una sorta di burlone, un personaggio infantile, che ridicolizza la figura dell'eroe e che vive, nel corso della narrazione, una vera e propria crisi in cui è costretto, alla fine, a farsi carico di un problema, che risolverà a modo suo. Si tratta, molto spesso, di personaggi immaturi, che non si dimostrano in grado di affrontare in maniera seria e adulta i problemi, vivendo la situazione con estrema leggerezza e sconsideratezza.<sup>125</sup>

Rientrano in questa tipologia di commedia film come *Beverly Hills Cop* del 1984, una detective story rivisitata in chiave comica, con protagonista Eddie Murphy che interpreta Alex Foley, abile poliziotto che non ama seguire le regole. In seguito alla morte di un suo caro amico per mano di due killer sconosciuti, Alex decide di prendere in carico il caso, nonostante il divieto del suo capo.

Aimeri e Frasca approfondiscono anche la definizione di commedia romantica, in cui è possibile individuare una particolare struttura narrativa, fondata su tre eventi principali, ovvero: *boy meets girl*, un incontro imprevisto ma straordinario; *boy loses girl*, fase della «separazione forzata o dell'allontanamento per cause indipendenti dalla volontà dei personaggi»<sup>126</sup>, in cui viene instaurato, nello spettatore, il dubbio che la coppia non

---

<sup>124</sup> Luigi Forlai, Augusto Bruni, *Archetipi mitici e generi cinematografici*, Dino Audino Editore, Roma, 1999, p.113.

<sup>125</sup> *Ibidem*.

<sup>126</sup> Luca Aimeri, Giampiero Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.202.

si riconcilierà mai, aumentando così la tensione. Infine, dopo aver superato i numerosi ostacoli, fisici e psicologici, che si interpongono tra la coppia, vi è la terza ed ultima fase, ovvero *boy gets girl*, dove la coppia finalmente si riunisce, dando vita al cosiddetto *happy end*.

Un'importante evoluzione del genere comico avviene grazie all'introduzione, nel mondo del cinema, del sonoro; infatti, sostengono Luca Aimeri e Giampiero Frasca, le gag tipiche del cinema muto, vengono sostituite dall'energia verbale delle sceneggiature, «in cui l'irruenza dell'oralità funambolica sostituisce quella iconografica e organica delle tradizioni "comiche"». <sup>127</sup>

In generale, i due studiosi riflettono, non solo sulle caratteristiche che fanno sì che un film venga catalogato come commedia, ma anche sul fatto che siano proprio queste caratteristiche a rendere un film appartenente a questo genere effettivamente in grado di far divertire lo spettatore.

La commedia ha bisogno di una struttura ben delineata a causa della sua dimensione pienamente narrativa, necessita di rigide scansioni organizzate intorno ai concetti di spazio e tempo: [...] Ritmo vorticoso, pause adeguate, capacità di determinare il tempo giusto degli ingressi in scena e delle frasi pronunciate, posizioni dei personaggi, distanze tra gli attori, svelamenti di porzioni nascoste di spazio scenico che cambiano radicalmente la situazione in gioco [...] e lo spiazzamento, momento che rappresenta il capovolgimento delle attese spettatoriali ed è in grado di provocare la risata immediata. <sup>128</sup>

Secondo Aimeri e Frasca, dunque, tolta la presenza ben calibrata di questi elementi fondamentali, la commedia rischierebbe di fallire nel suo intento e di ridursi ad un insieme di battute sconclusionate.

Anche la commedia può dare vita, tramite l'ibridazione con altri generi, a narrazioni più complesse e "inclusive", tra queste Luigi Forlai e Augusto Bruni citano:

- a. azione/storia d'amore/commedia: [...] situazione guerresca e storia d'amore, foriera di un possibile dislivello comico tra la rigidità dell'ambiente e la delicatezza dei sentimenti. Se ad

---

<sup>127</sup> *Ivi*, p.200.

<sup>128</sup> *Ivi*, pp 210-211

essa aggiungiamo il registro della commedia, che spinge costantemente alla rottura della seriosità dell'ambiente militare, il risultato sarà completo.

- b. detective/storia d'amore/commedia: la più frequente ibridazione del detective è data dal suo intrecciarsi con una vicenda amorosa [...] mentre l'ossatura della narrazione è costituita dalla scoperta della verità su un crimine, parallelamente si svilupperà una relazione amorosa tra detective e cliente.
- c. Storia d'amore/commedia/: in alcuni casi è la storia d'amore ad essere prevalente nella struttura narrativa, ed è compito primario dello scrittore il condurre la trama in modo tale che allo spettatore rimanga l'idea di aver assistito ad una storia d'amore, per quanto "condita" da altri ingredienti.<sup>129</sup>

I primi esempi di ibridazione tra commedia e fantascienza possono essere rintracciati nella parodia, un sottogenere della *comedy*, in cui si verifica un ribaltamento, in chiave comica e grottesca, di un personaggio, o un intero film. Rientra in questo specifico genere, ad esempio, *Spaceballs*, film del 1987, prodotto, diretto ed interpretato da Mel Brooks; la pellicola intende rivisitare e mescolare tra loro, in chiave ironica, diversi classici del filone fantascientifico, come, ad esempio: *Star Wars*, *Star Trek*, *Il pianeta delle scimmie*, *Alien* e molti altri.

Successivamente, oltre alla parodia, iniziano a svilupparsi una serie di pellicole che mettono insieme temi e personaggi tipici della fantascienza a situazioni da ordinario film comico; un esempio è il celebre *Mars Attacks!* (1996) di Tim Burton. La pellicola si apre con l'arrivo sulla terra di una flotta marziana; inizialmente gli extraterrestri illuderanno gli esseri umani di "venire in pace", ma mostreranno, invece, successivamente, una crudeltà estrema. L'alieno, in questo caso, viene raffigurato come una figura stilizzata, familiare all'immaginario comune, ispirata, appunto, ad una serie di figurine, incluse nelle gomme da masticare Topps, degli anni Cinquanta<sup>130</sup>. In quest'opera di Tim Burton, dunque, l'invasione aliena viene rappresentata come «punizione di un'umanità insulsa e apatica»<sup>131</sup>, e, proprio per questo, la pellicola mostra sul grande schermo «personaggi grotteschi e buffi coi quali il regista si diverte a

---

<sup>129</sup> Luigi Forlai, Augusto Bruni, *Archetipi mitici e generi cinematografici*, op. cit., p.113.

<sup>130</sup> Queste figurine rappresentavano mostravano una storia, inventata, su una possibile invasione aliena. Qui venivano anche mostrati metodi di attacco, tortura e massacro da parte degli extraterrestri, e per questo la compagnia distributrice ha interrotto la produzione.

<sup>131</sup> G. De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, op. cit, p.98.



smontare i miti del popolo americano»<sup>132</sup>. E' proprio questa la chiave comica del film: l'estremizzazione dell'incompetenza e dell'ignoranza dei terrestri, che di fronte alla minaccia aliena vengono travolti dal panico.

Un altro esempio, più recente, di commistione tra la fantascienza e la commedia è il film *Paul* (Greg Mottola, 2011), in cui ritroviamo, ancora una volta, la figura dell'alieno. La storia ruota attorno alla coppia di amici britannici, Graeme (Simon Pegg) e Clive (Nick Frost), che, appassionati di fumetti e di fantascienza, decidono di intraprendere un viaggio negli Stati Uniti D'America. A bordo del loro camper attraverseranno il paese, per raggiungere, e visitare, i luoghi cult dell'ufologia statunitense, come ad esempio la famosissima Area 51. Durante il loro viaggio i due protagonisti si imbattono in Paul, un simpatico e rude alieno, giunto sulla terra nel lontano 1947. L'extraterrestre, scopriranno Graeme e Clive, è in fuga da alcuni scienziati, che vogliono sfruttare i suoi poteri speciali, tra cui l'invisibilità e la capacità di guarire i malati, rischiando di ucciderlo. I due amici, inizialmente indecisi e impauriti, decideranno, alla fine, di aiutare Paul: avrà inizio un vero e proprio *road movie*, intriso di situazioni comiche e soprattutto riferimenti diretti, e indiretti, ai classici del cinema di fantascienza. Il film può essere, in un certo senso, considerato una parodia di *ET*, già citato nel capitolo precedente come uno dei capisaldi del genere fantascientifico: in entrambe le narrazioni, infatti, la figura dell'alieno, che genera all'inizio paura e sgomento, alla fine si rivela, invece, essere amichevole, desiderosa solo di ritornare a casa. Il fine ultimo delle due opere è quello di ricondurre al pianeta d'origine la forma aliena, arrivata per errore sulla terra. Tuttavia, se *ET* viene concepito dal regista per approcciarsi al mondo infantile, e per questo viene rappresentato "a misura di bambino", nel caso di *Paul*, invece, viene restituita allo spettatore una versione adulta, incensurata e senza freni dell'extraterrestre, che, essendosi adattata al modo di vivere degli esseri umani, impreca, beve e fuma. A questo proposito, viene proprio fatto un riferimento alla pellicola di Spielberg, quando Paul racconta ai due protagonisti di essere stato, per molto tempo, consulente speciale, non solo per il governo, ma anche per il mondo dello spettacolo. L'extraterrestre, parlando al telefono

---

<sup>132</sup> *Ibidem*.

proprio con Steven Spielberg, fornisce veri e propri consigli sullo sviluppo della figura dell'alieno protagonista del famosissimo film.

Nello scambio tra Paul e il regista (nella versione originale del film è presente proprio la voce di Spielberg) quando quest'ultimo afferma: «Volevo che avesse un potere speciale capisci? Qualcosa di messianico»<sup>133</sup>, l'alieno menziona la rivivificazione cellulare, un processo di guarigione che avviene tramite il tocco, spiegando al suo interlocutore di che cosa si tratta. Chi ha visto la pellicola del 1982, a questo punto, non può non ricordare la famosissima scena in cui ET, attraverso il proprio dito, cura la ferita del piccolo protagonista.

Un'altra somiglianza con ET, inoltre, può essere riscontrata nel fatto che Paul, oltre a essere stato sottoposto ad una serie di test dagli gli scienziati governativi, è stato anche sistematicamente sfruttato dall'industria dell'intrattenimento, che ha diffuso la sua immagine attraverso film e altri media per preparare la popolazione terrestre al primo contatto ufficiale con la forma aliena<sup>134</sup>. A questo proposito, Graeme sottolinea come Paul abbia influenzato il mondo dell'intrattenimento, dicendo: «Non sai quanto ha influenzato la cultura popolare negli ultimi sessant'anni»<sup>135</sup>, e l'extraterrestre risponde: «X-Files era una mia idea»<sup>136</sup>.

Oltre ai diretti riferimenti al genere della fantascienza appena citati, nel film sono presenti anche una serie di battute proprio sulla figura dell'alieno: più volte durante la narrazione, infatti, Paul, distrugge quei miti e quei luoghi comuni che riguardano la sua specie e che hanno sempre fatto parte dell'immaginario collettivo. Quando Graeme incontra per la prima volta Paul, gli domanda: «Ci inserirai dei tubi?»<sup>137</sup>, «Ma perché lo pensano tutti?, che imparerei da una sonda anale?»<sup>138</sup>, risponde incredulo Paul; un

---

<sup>133</sup> Miller Henry K., *Paul, Sight and Sound*, Aprile 2011, n° 21, pp.74-75.

<sup>134</sup> *Ibidem*.

<sup>135</sup> *Paul* (Greg Motta, 2011).

<sup>136</sup> *Paul* (Greg Motta, 2011).

<sup>137</sup> *Paul* (Greg Motta, 2011).

<sup>138</sup> *Paul* (Greg Motta, 2011).

chiaro riferimento all'infondata paura dell'essere umano di essere oggetto di studi ed esperimenti da parte degli extraterrestri.

Un altro elemento che rimanda al genere fantascientifico è la figura The Big Guy, una donna misteriosa, che, intenzionata a riportare Paul nell'area 51, gli darà la caccia nel corso del film. Ad interpretare il misterioso personaggio è Sigourney Weaver, nota attrice che nella saga di *Alien* ha ricoperto il ruolo della protagonista, Ellen Ripley, diventando una vera e propria icona<sup>139</sup>.

In questo paragrafo, in conclusione, è stato possibile esplorare, in breve, gli elementi e i temi che caratterizzano il genere della commedia: se inizialmente ne sono state illustrate le due principali declinazioni, successivamente è stato possibile, andando più in profondità, elencarne diversi sottogeneri. Nel corso del tempo, infatti, la *comedy*, come la fantascienza, ha subito diverse evoluzioni, che l'hanno portata ad ampliare le sue caratteristiche e le tematiche trattate e che hanno contribuito a rendere il genere ancora più fluido e versatile.

Dopo aver delineato le caratteristiche principali e più significative dei diversi sottogeneri comici, con i relativi esempi, è stata poi introdotta la tematica dell'ibridazione con gli altri generi, andando poi ad approfondire in modo particolare la commistione con la fantascienza. È, dunque, emerso come la commedia possa inserirsi all'interno di questo genere, in particolare non solo creando vere e proprie narrazioni miste, ma anche ironizzando sul genere stesso. Sono stati citati esempi come *Mars Attacks* e *Paul*, che hanno dato vita a delle vere e proprie parodie del genere fantascientifico, estremizzandone alcuni elementi.

Queste prime considerazioni hanno gettato una base di partenza che sarà fondamentale per introdurre il prossimo paragrafo, in cui verrà approfondito ed analizzato *Back To The Future*, di Robert Zemeckis, una pellicola che rappresenta non solo una commistione tra fantascienza e commedia, appunto, ma che dimostra, anche come elementi e tematiche, appartenenti a generi diversi, possano comunicare tra di loro. In questo caso specifico verrà sottolineato come il viaggio del tempo (topos narrativo

---

<sup>139</sup> Roberto Manassero, *Paul*, «Cineforum», Luglio 2011, n°51, p.33.

caratteristico del genere fantascientifico) venga sfruttato come un vero e proprio espediente narrativo per dare vita a situazioni comiche.

L'opera di Zemeckis, a differenza degli altri titoli citati, costituisce un vero e proprio ibrido, in cui i due generi si amalgamano tra di loro, andando a creare un mix ben equilibrato tra elementi fantascientifici ed elementi comici.

## **2.2 - La trilogia di *Back to the future* di Robert Zemeckis (1985-1990)**

Dal paragrafo precedente è emerso che il genere comico, come quello fantascientifico, possiede diverse tematiche e caratteristiche che ne permettono l'immediata riconoscibilità; anche la commedia, inoltre, come la fantascienza si trasforma nel corso del tempo, intrecciandosi con altri generi e dando vita, così, a nuove narrazioni ibride. In modo particolare, è stata poi introdotta ed approfondita proprio l'ibridazione tra fantascienza e commedia, illustrata e spiegata attraverso esempi come *Mars Attacks!* e *Paul*, in cui viene restituita una vera e propria parodia delle tematiche e delle caratteristiche del genere fantascientifico.

Parlando di commistione tra commedia e fantascienza, è esemplare il caso di *Back To The Future*, trilogia diretta da Robert Zemeckis e interpretata da Michael J. Fox e Christopher Lloyd, il cui primo film è uscito nelle sale nel 1985. Questo paragrafo si concentrerà sull'intera trilogia, (*Back To The Future - Part II* e *Back To The Future - Part III*): non solo verranno illustrati i meccanismi attraverso i quali avviene l'ibridazione narrativa, ma verranno anche analizzati quali sono gli elementi di un genere, e dell'altro, che si mantengono e quali sono, invece, gli elementi che si mescolano.

«I McFly non hanno mai significato niente nella storia di Hill Valley», afferma il preside Strickland davanti a Marty, che però ribatte «Ma la storia cambierà» [*Back To The Future*, versione digitale, minuto 00:07:52 - 00:08:00].

La storia del primo film è quella di Marty McFly, giovane liceale insoddisfatto della propria vita e della propria famiglia, che vorrebbe diventare una rockstar. Una notte riceve una telefonata dal Dottor Emmet Brown, uno scienziato fallito e sbeffeggiato

dalla comunità, che lo invita a prendere parte ad una scoperta rivoluzionaria. Marty scopre, quindi, che lo scienziato ha ideato una macchina del tempo funzionante e verrà mandato, per errore, indietro nel tempo al 1955, dove avrà la possibilità di incontrare i propri genitori. In seguito ad una serie di equivoci, il giovane scopre che la sua stessa esistenza è a rischio, avendo interferito con il primo incontro romantico tra sua madre e suo padre. Marty, quindi, per poter sopravvivere e tornare “indietro nel futuro” dovrà fare di tutto per far innamorare i suoi genitori: avranno così inizio una serie di divertenti peripezie che lo porteranno, alla fine, inconsapevolmente, a migliorare la propria vita del presente, nel 1985.

Il finale del primo film coincide con l’incipit del secondo capitolo: Marty è tornato nel 1985 e la sua famiglia risulta essere completamente cambiata; il padre è diventato un uomo di successo, la madre è in forma smagliante, e i fratelli hanno entrambi avuto successo nel mondo del lavoro, inoltre, in questo 1985 “migliorato”, è Biff ad essere “al servizio” di George. Quando Marty si reca in cortile per dare un’occhiata alla sua nuova macchina, si ricongiunge con Jennifer e, a quel punto, Doc irrompe nella scena. Lo scienziato si precipita dai giovani, comunicando allarmato a Marty che deve assolutamente “tornare indietro con lui”. Nella scena, dunque, Doc spiega ai due ragazzi che si devono recare immediatamente nel futuro per modificare un evento che distruggerà la loro intera famiglia:

Doc - «Marty, devi tornare indietro con me»

Marty - «Indietro dove?»

Doc - «Indietro nel futuro»

[...]

Marty - «Ma di cosa diavolo stai parlando? Che ci succede nel futuro? Diventiamo tutti e due delle carogne, degli imbecilli?»

Doc - «No no no Marty, sia te che Jennifer non avrete problemi, sono i vostri figli Marty, bisogna fare qualcosa per i vostri figli» [minuto 01:50:46 - 01:51:25].

Infatti, Doc e Marty devono viaggiare trent’anni nel futuro proprio per salvare il figlio di quest’ultimo, Marty McFly Jr, che si metterà nei guai dopo aver aiutato Griff, nipote di Biff, a compiere un furto. Il protagonista, raggiunto l’anno 2015, dovrà prendere le

sembianze del figlio (sempre interpretato da Michael J. Fox) per sostituirlo e dire al “bullo” che si chiamerà fuori dal colpo. I due protagonisti porteranno Jennifer con loro a bordo della DeLorean, ma Doc sarà costretto ad addormentarla utilizzando un oggetto di sua invenzione. E’ interessante sottolineare che, in questa serie di scene, si andranno a ripetere quelle stesse sequenze viste proprio nel primo film, in cui lo spettatore vedrà riprodotte le medesime situazioni della prima pellicola: dall’incontro con Biff, all’inseguimento con Griff, che vede ripetute le stesse azioni del primo film.

Una volta arrivati nel futuro, tuttavia, il duo deve cercare di recuperare Jennifer che, lasciata momentaneamente in un vicolo, era stata, nel frattempo, rintracciata dalla polizia attraverso il riconoscimento dell’impronta digitale. La ragazza, scambiata per la sé del futuro, era stata portata, dunque, nella propria abitazione a Hilldale. Mentre i due viaggiatori si precipitano a salvare Jennifer, il vecchio Biff ascolta la loro conversazione in merito ad un almanacco sportivo, contenente i risultati di tutti gli eventi sportivi, dal 1950 fino alla fine del secolo. Infatti, dopo essere stato persuaso da Doc a non usare la macchina del tempo a scopo di lucro, Marty getta il libro, che, però, viene preso dal vecchio Biff. Quest’ultimo, quindi, ruba la macchina del tempo, mentre i due sono distratti, e poi la restituisce. Marty e Doc, dopo aver salvato Jennifer tornano, quindi, a casa; tuttavia i due protagonisti (e insieme a loro anche lo spettatore) sembrano percepire che c’è qualcosa che non va: quella in cui sono tornati è, infatti, una Hill Valley diversa, violenta, criminale, dove regna l’anarchia. Nel corso del film arriveranno a scoprire, infatti, di trovarsi in una line temporale alternativa, dove Biff è ricco, potente, e sposato con la madre di Marty. Il padre di Marty, George, è morto (ucciso a colpi di pistola proprio da Biff) e lo scienziato è stato ricoverato in un ospedale psichiatrico. La coppia di amici, dunque, indaga, cerca di venire a capo dell’enigma e, analizzando i dati a disposizione, scopre che il vecchio Biff ha rubato l’almanacco, lo ha consegnato al sé stesso del 1955, e, potendo vincere ogni scommessa sportiva, è diventato l’uomo più ricco e potente del mondo. Comincia, quindi, una nuova missione per i protagonisti: tornare indietro nel 1955, intercettare l’almanacco e distruggerlo prima che il giovane Biff possa usarlo. Dovranno portare a termine il loro

piano senza, però, incappare in loro stessi: infatti dovranno tornare indietro nel tempo proprio in quell'arco temporale in cui Marty era tornato nel primo film.

La missione verrà portata a termine con successo, tuttavia, nella scena finale del film, durante la famosa tempesta del primo capitolo, Doc verrà colpito da un fulmine, assieme alla DeLorean, e scomparirà nel nulla. Appena un attimo dopo la scomparsa della macchina del tempo, un uomo si recherà da Marty per consegnargli una lettera, scritta proprio da Doc, in cui lo scienziato gli rivela di essere vivo e di essere stato mandato indietro nel tempo, nel 1885. Marty, sollevato dalla scoperta che il suo amico è vivo e sta bene, corre proprio dal Doc del 1955, che lo ha appena rimandato nel futuro. Pochi secondi dopo aver visto scomparire la DeLorean, dunque, lo scienziato, incredulo, vede riapparire Marty:

Marty - «Rilassati Doc sono io, sono io, Marty!»

Doc - «No, non può essere, io ti ho rimandato nel futuro»

Marty - «Si lo so, mi hai rimandato indietro nel futuro, ma sono tornato, sono tornato dal futuro»

Doc - «Grande Giove!» [*Back To The Future - Part II*, versione digitale, minuto 01:41:56 - 01:42:14].

A causa dello shock, lo scienziato sviene e il film si chiude con la scritta *To be concluded...*

Il terzo e ultimo capitolo si apre proprio con la scena finale del secondo, ripetendo quindi lo schema della conclusione del primo film. Dopo i titoli di testa, Marty e Doc, nel 1955, rileggono la lettera dello scienziato, mandata dal 1885, e qui troveranno le istruzioni lasciate proprio dallo stesso Dr Brown per recuperare la DeLorean, da lui sepolta nel passato. Marty, con l'aiuto del Doc del 1955, potrà, quindi, riparare la macchina e tornare nel suo 1985. Tuttavia, Emmet, nella lettera, prega il suo amico di distruggere definitivamente la macchina del tempo e, soprattutto, gli chiede di non andare a salvarlo.

Il ragazzo, però, scoprirà che il suo amico, nel 1885, viene ucciso da un antenato di Biff, conosciuto come “cane pazzo Tannen”, e, quindi, deciderà di disobbedire alla richiesta dello scienziato e di andare a salvarlo.

Se nel primo film Zemeckis trasporta lo spettatore nel 1955, e nel secondo lo porta nel futuro, qui, invece, lo accompagna nel vecchio West, dove il protagonista si farà chiamare Clint Eastwood, un omaggio al famosissimo attore che ha recitato in numerosi film western.

Una volta raggiunto il vecchio West, Marty non solo avrà l'occasione di conoscere i propri antenati, ma dovrà, insieme a Doc, fare di tutto per riparare la macchina del tempo, danneggiata durante il viaggio, e tornare nel 1985. Come nei film precedenti, anche in questo capitolo conclusivo non mancheranno gli ostacoli che si metteranno sul loro cammino. I due dovranno, infatti, fare i conti con l'antenato di Biff, infuriato con Doc, maniscalco della città, per un debito del valore di ottanta dollari e con Clara, la nuova insegnante del posto, per cui lo scienziato metterà da parte la propria ragione, lasciandosi andare ai sentimenti.

Verso la fine del film, grazie all'aiuto di un treno, Marty e Doc riusciranno a portare la DeLorean a ottantotto miglia all'ora, ma sarà solo il giovane ragazzo a tornare sano e salvo nel 1985, mentre Doc, per salvare la sua innamorata, rimarrà intrappolato nel 1885. Giunto a destinazione, il protagonista assiste alla distruzione della DeLorean da parte di un treno e piange il suo amico, convinto di non rivederlo mai più. Pochi secondi dopo, tuttavia, dal nulla sbucca una nuova macchina del tempo, costruita grazie all'utilizzo di una locomotiva. Da questo congegno esce Doc, insieme a Clara e ai suoi due figli, Giulio e Verne (chiamati così in onore di Jules Verne, autore di cui Doc e Clara erano particolarmente appassionati). Qui Emmet, dopo aver visionato un foglio portato dal futuro in cui le parole si sono completamente cancellate, pronuncia una frase emblematica, che chiuderà, così, l'intera saga.

Doc - «Significa che il vostro futuro non è ancora stato scritto, quello di nessuno. Il vostro futuro è come ve lo creerete, perciò createvelo buono, tutti e due»

Marty - «Lo faremo Doc»

Doc - «State indietro!»

Marty - «Ehi Doc, dove vai adesso? Ritorni al futuro?»

Doc - «No, ci sono già stato!» [*Back To The Future - Part III*, versione digitale, minuto 01:50:39 - 01:51:13].



Risulta quasi impossibile inscrivere il film in un genere cinematografico definito, dal momento che la pellicola, sapientemente, utilizza gli archetipi e i temi di entrambi i generi, creando un vero e proprio scambio comunicativo tra i due; tuttavia, all'interno della trilogia è comunque possibile distinguere gli elementi tipici di entrambi i generi. Nel capitolo precedente sono stati analizzati i principali topoi narrativi che caratterizzano il cinema fantascientifico e, tra questi, erano stati citati, in modo particolare, il viaggio nel tempo e l'utilizzo di determinati personaggi, come i robot o, appunto, gli scienziati. E' evidente, dunque, che ad una prima analisi, *Back To The Future* possa essere definita una pellicola fantascientifica, per via della presenza centrale e predominante della tematica del viaggio nel tempo. Nel film, Doc Brown, uno dei due protagonisti, che incarna «la figura dello scienziato pazzo, circondato da orologi, e le cui qualità relazionali e virtù comportamentali lasciano molto a desiderare»<sup>140</sup>, ha bisogno dell'aiuto di Marty per documentare e sperimentare la sua ultima creazione, una DeLorean in grado di viaggiare nel tempo. È proprio su questa invenzione, elemento cardine della trama che si identifica come causa scatenante della narrazione filmica, che Jeffrey Dean, nel libro *The Many Worlds Of Back To The Future*, analizza nel dettaglio la trilogia di Zemeckis, andando anche ad illustrare la “scientificità” del viaggio nel tempo. L'autore, in particolare, fa riferimento ad un'intervista rilasciata nel 2010 dal Dr. Michio Kaku, professore di fisica teorica, in cui quest'ultimo riflette non solo sull'attendibilità della rappresentazione, nel secondo capitolo della saga, dell'anno 2015, ma soprattutto sull'effettiva realizzazione del viaggio nel tempo. Jeffrey Dean, infatti, afferma che: «Not much later, Dr. Kaku [...] commends this series of movies as one of the only time travel flicks to get “it” right. By “it” he meant, the science behind time travel. What they “got right” the most, according to him, was how they stuck with the “River of Time” theory of time travel»<sup>141</sup>. *Back To The Future*, quindi, è un'opera particolarmente originale perché riesce a rappresentare il

---

<sup>140</sup> Warren Buckland, Thomas Elsaesser, *Studying Contemporary American Film*, Hodder Education, Londra, 2002, trad. it. Daniela Pedrazzani, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, (a cura di) Roberto Donati, Edizioni Bietti, Milano, 2010, pag. 263.

<sup>141</sup> Jeffrey D. Dean, *The Many Worlds Of Back To The Future: Second Edition*, auto-pubblicato tramite Amazon, 2015, versione e-book, p.215.

tempo come un fiume, una teoria accurata dal punto di vista della fisica quantistica. Ad essere rivoluzionario, quindi, non è tanto il concetto di viaggiare nello spazio-tempo, o di andare nel futuro, quanto, piuttosto, quello di tornare indietro nel tempo, creando una sorta di linea alternativa del tempo. Infatti, Kaku afferma che:

Back to the Future is novel because you go forwards in time and you go backwards in time and believe it or not going forwards in time is the easy part. Our astronauts go forward in time a fraction of a second every time they go into outer space. [...] But, going back into the past? Aha! That's the killer.. and if you had enough energy, maybe in a DeLorean, you might be able to wrench this "river of time" and make it fork into two rivers.<sup>142</sup>

Il docente, quindi, sostiene, confutando le teorie di Albert Einstein, che il tempo può essere paragonato ad una sorta di fiume, che, snodandosi, porta ad una serie di biforcazioni, quindi ad una serie di possibili realtà e direzioni.

Perciò «time could be a river with almost infinite forks, created by an equally infinite number of possibilities and possible choices. There is no reason to believe the new fork would in any way effect the original fork that you came from»<sup>143</sup>; infatti, nella trilogia, ogni scelta fatta dai protagonisti può dare vita ad una serie infinita di possibili futuri.

La tematica del viaggio nel tempo, dunque, per quanto possa rappresentare una finzione all'interno del film, potrebbe avere comunque delle applicazioni logiche nella realtà, da tenere in conto, quando si analizza il *time travel*.

Infatti, come sostiene Jeffrey Dean nel suo *The Many Worlds Of Back To The Future*, «Despite their fantastic underpinnings, there are a few simple applications of logic that cannot be ignored when discussing the sort of time travel depicted in Back to the Future»<sup>144</sup>. Oltre a queste considerazioni, è necessario ricordare che il Dr. Brown, creando la macchina che permette di viaggiare nello spazio-tempo, darà possibilità al paradosso temporale, che sta alla base narrativa del film, di verificarsi.

---

<sup>142</sup> *Ivi*, pp.215-216.

<sup>143</sup> *Ivi*, p.217.

<sup>144</sup> Jeffrey D. Dean, *The Many Worlds Of Back To The Future: Second Edition*, op. cit, p.19.

The classic change-the-past paradox is, of course, the so-called grandfather paradox, which poses the question of what happens if an assassin goes back in time and murders his grandfather before his (the time-traveling murderer's) own father is born. If his father is never born, then neither can be the assassin- so how can he go back in the first place to murder his grandfather!? [...] In the 1985 movie *Back to the Future*, [...] When he accidentally almost prevents his parents from marrying (the required reason for his own existence— remember, it's the 1950s!), Marty is horrified to see himself fading out of an old picture of the family that he carries in his wallet.<sup>145</sup>

Particolarmente significativa risulta la scelta del dottor Brown di costruire la macchina del tempo proprio partendo da un'automobile, nello specifico una DeLorean, modello di auto dell'epoca creata dall'omonima casa produttrice. «Un momento, un momento Doc, mi stai dicendo che hai costruito una macchina del tempo, con una DeLorean?» [*Back To The Future*, versione digitale, minuto 00:23:02 - 00:23:11], questa frase, che Marty rivolge a Doc, risulta particolarmente emblematica, in quanto permette di identificare l'ulteriore elemento fantascientifico del film: la macchina del tempo.

Sarà, poi, centrale la scoperta di Doc del flusso canalizzatore, installato sulla DeLorean, vero e proprio motore che rende possibile attraversare il continuum spazio-tempo.

In una scena cardine del film, Marty si reca nel parcheggio del centro commerciale Twin Pines Malls, proprio per documentare e registrare l'incredibile scoperta di Doc; qui lo scienziato illustra al protagonista e allo spettatore le funzioni della macchina e il processo che ha portato alla sua invenzione.

L'auto, grazie al successo ottenuto dal film, diventerà una vera e propria icona della cultura pop e sarà conosciuta in tutto il mondo proprio come lo strumento utilizzato da Marty e Doc per viaggiare avanti e indietro nel tempo.

Nella scena in cui Doc illustra a Marty la sua nuova creazione, la macchina si presenta, all'apparenza, come una qualunque automobile, ma, nasconde, al suo interno una serie di modifiche fondamentali che consentono il viaggio spazio-temporale. Emmett, infatti, poco dopo l'effettiva riuscita dell'esperimento, spiega al giovane, e quindi anche allo spettatore, come funziona il congegno. Per prima cosa è necessario innestare i circuiti temporali, questo porta, quindi, all'avvio di una sorta di quadro in cui vengono indicate:

---

<sup>145</sup> Paul J. Nahin, *Time machines: time travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction*, Springer-Verlag, New York, 1993, versione e-book, pp. 44-45.

la data di arrivo (mese, giorno, anno e ora), posizionata in alto, la data in cui ci si trova, posizionata al centro, e, infine, la data in cui viene effettuato il viaggio. Attraverso una piccola tastiera è, quindi, possibile impostare il punto nello spazio-tempo in cui ci si vuole recare: a questo punto Doc imposta una data a suo parere fondamentale per l'intero mondo scientifico: il cinque Novembre 1955.

«Sì, certo, cinque Novembre 1955», afferma trasognato lo scienziato, quindi Marty domanda «Non capisco, che è successo?». A questo punto risulta fondamentale la risposta di Doc: «Stavo in piedi sul water attaccando un orologio, la porcellana era bagnata, sono scivolato e ho battuto la testa sul lavandino, quando ho ripreso i sensi ho avuto una rivelazione, una visione, un'immagine scolpita nella mia mente» [minuto 00:25:17 - 00:25:40]. In questa sequenza, chiave per lo sviluppo del film, lo scienziato parla di un elemento essenziale, che rende possibile il viaggio nel tempo, ovvero il flusso canalizzatore.

Jeffrey Dean, analizzando la scoperta dello scienziato, sostiene che il Dr. Brown, non possedendo una macchina in grado di volare e, quindi, non potendo raggiungere la velocità della luce, abbia dovuto escogitare un altro modo per poter attraversare il continuum spazio temporale:

Since there is no indication the DeLorean was capable of space flight we must surmise that Doc Brown found another way to jump through time. This is where the “wormhole” idea comes in. Physicists who specialize in string theory have, for a long time, postulated that [...] the space time continuum is like a “fabric”.<sup>146</sup>

L'autore, spiega, paragonando il continuum spazio-tempo ad un tessuto, che questo è costituito da una serie di fili, tra i quali possono esserci delle aperture; attraversando queste aperture, potrebbe essere possibile ritrovarsi in un altro tempo o in un'altra realtà. Tale riflessione, continua quindi Dean, può essere applicata alle modalità con cui viene effettuato il viaggio nel tempo nella trilogia di Zemeckis, facendo riferimento proprio all'elemento del flusso canalizzatore. In merito a questo, infatti, l'autore sostiene:

---

<sup>146</sup> Jeffrey D. Dean, *The Many Worlds Of Back To The Future: Second Edition*, op. cit, p.215.

In physics, flux is the flow rate of something through a given surface area (such as water). Since time is being characterized as a “river” and all rivers have “flux” (ebbs and currents) therefore we can safely assume that the flux capacitor is something that stores time. [...] How would this make time travel possible? Well, for time travel to the future, as Dr. Kaku said, that is the easy part. Let's say you are going 1 minute into the future, you store up that 1 minute in the flux capacitor. The flux capacitor could store up the “flux” of time (localized only around the DeLorean's stainless steel construction) creating a “time bubble.” This would cause you to be in a form of suspended animation and once you released that stored time flux, the passage of time would resume it's normal flow.<sup>147</sup>

Il flusso canalizzatore inventato da Dock serve, dunque, ad immagazzinare la potenza necessaria per consentire alla macchina di effettuare un salto spazio-temporale. Nella scena in cui il Dr. Brown presenta il congegno, Marty gli domanda se questo funzioni con la semplice benzina, e qui Emmett afferma: «sfortunatamente no, ha bisogno di qualcosa di un pò più vivace, plutonio!» [minuto 00:26:22 - 00:26:26]. Spiazzato e sconvolto dalla risposta dello scienziato, il giovane chiede quindi al suo amico se la macchina del tempo sia un oggetto nucleare. A questo punto Emmet, davanti al giovane e alla telecamera, spiega che la DeLorean è completamente elettrica, ma, per poter far funzionare il flusso canalizzatore è necessaria un'enorme quantità di energia, che si può ottenere solo con la potenza di 1,21 gigawatts di elettricità. Per generare una tale concentrazione di energia, il dottore si servirà di un elemento chimico, ovvero il plutonio, sottratto ad un gruppo di terroristi libici; «stavo dimenticando di prendere un'altra carica di plutonio, e come pensavo di tornare indietro? Ogni carica è un viaggio» [00:28:28 - 00:28:33], afferma lo scienziato, per cui è fondamentale portarne con sé a sufficienza per fare andata e ritorno.

Questa specificità tecnica della macchina è essenziale per lo sviluppo del primo film: infatti, Marty, effettuando per errore un viaggio verso il 1955, utilizza la carica di plutonio inserita dal Dr. Brown prima di essere ucciso dai terroristi; approdato nel passato, il ragazzo, non avendo a disposizione un'altra carica dell'elemento chimico, si accorge, quindi, che non può ritornare nel suo 1985.

---

<sup>147</sup> *Ivi*, p.216.

Quando Marty si reca a casa del Dr. Brown del 1955, rivelandogli di provenire dal futuro, gli mostra i filmati girati poco prima del suo viaggio accidentale; durante la visione del video lo scienziato si mostra a dir poco sconvolto nell'apprendere il valore calcolato dal sé stesso del futuro per rendere possibile il funzionamento della macchina del tempo. E' impossibile, inoltre, sottolinea il dottore, recuperare del plutonio nel 1955, per cui il viaggio di ritorno di Marty sembra, inizialmente, impossibile. Tuttavia, lo scienziato, determinato ad aiutare il giovane ragazzo, escogita un altro piano per generare gli 1,21 gigawatts necessari per effettuare il viaggio nel tempo, ovvero incamerare, nella DeLorean, la scarica di un fulmine. L'unica speranza per i protagonisti di portare a termine la loro missione è, quindi, la famosa tempesta che colpirà Hill Valley: il Dr. Brown dovrà trovare un modo per poter "catturare" il fulmine e indirizzarlo verso il flusso canalizzatore della macchina, permettendo così ad essa di raggiungere la potenza necessaria a rimandare Marty nel 1985.

Nell'intera trilogia, più volte, emerge un altro elemento caratteristico del genere fantascientifico, che fa direttamente riferimento al viaggio nel tempo, ovvero i rischi del viaggio spazio-temporale. Numerose sono, infatti, le volte in cui Doc mette in guardia Marty sulla pericolosità di viaggiare nel tempo, che sia nel futuro o nel passato.

Nel primo film, il Dr Brown, dopo aver deciso di aiutare Marty a ritornare nel proprio anno, lo esorta a non parlare con nessuno; qualsiasi interferenza da parte di Marty nel passato, infatti, potrebbe comportare conseguenze disastrose nel futuro.

È proprio qui che si presenta un'ulteriore sfida per il protagonista: dopo aver incontrato la versione del passato di suo padre in un bar, Marty decide di seguirlo e, convinto che la vita di George sia in pericolo, prende il suo posto e viene investito dalla macchina di suo nonno. Inconsapevolmente, quindi, Marty impedisce ai propri genitori di incontrarsi (all'inizio del film è, infatti, proprio Lorraine a raccontare il loro primo incontro: il padre aveva investito George con la macchina e lei si era presa cura di lui, innamorandosene). Se vuole continuare ad esistere, dunque, Marty dovrà trovare un altro modo per fare innamorare i propri genitori. Se dovesse fallire lui e i suoi fratelli sarebbero cancellati dall'esistenza.

In una scena successiva, l'Emmett del passato sta riguardando i nastri della videocamera di Marty e si imbatte, per caso, nella sequenza che precede la propria morte per mano dei libici. Nonostante il giovane cerchi di spiegare allo scienziato che cosa è successo quella sera, Brown gli impedisce categoricamente di rivelargli qualsiasi informazione sul proprio futuro:

Doc - «Non dirmi niente, nessuno deve conoscere il suo destino»

Marty - «Doc tu non capisci»

Doc - «Capisco che se conosco troppo del mio futuro metto in pericolo la mia esistenza, come tu hai fatto con la tua» [minuto 01:08:46 - 01:08:56].

Quindi, in *Back To The Future*, Doc, nonostante le buone intenzioni del suo giovane amico, si rifiuta di sapere cosa gli accadrà in futuro, convinto che tali informazioni causerebbero dei disastri nel continuum spazio-tempo. Proprio per questo suo rifiuto, Marty, prima di andarsene, gli scrive una lettera, rivelandogli quello che gli accadrà la notte dell'esperimento. Al momento della consegna, tuttavia, Doc, farà in mille pezzi la lettera, senza leggerla.

Nonostante lo scienziato tenti in tutti i modi di rimanere fedele ai dettami della scienza e della ragione, sarà proprio egli stesso il primo ad infrangere i propri avvertimenti. Quando Marty ritorna nel 1985, infatti, e si reca sul luogo del primo esperimento, rivivendo così lo shock del vedere il suo migliore amico ucciso dai terroristi, rimarrà sorpreso nel constatare che Doc, di fatto, non è morto. È qui che lo spettatore, insieme al protagonista, scopre che il Dr. Brown ha ricomposto la famosa lettera in cui Marty preannunciava la sua morte e lo invitava a prendere precauzioni affinché quell'evento non si verificasse. Per questo, al momento della sparatoria, lo scienziato indossava un giubbotto antiproiettile, che, alla fine, gli salva la vita. Una decisione, quindi, che sembra contraddire tutto ciò in cui lo scienziato ha sempre creduto. Infatti nella scena:

Marty - «Allora tutti quei discorsi che non si devono cambiare gli eventi futuri, la continuità spazio tempo...?»

Doc - «Beh ho pensato, chi se ne frega!» [minuto 01:45:24 - 01:45:33].

Nonostante questa piccola “infrazione”, non mancano, in *Back To The Future - Part II*, i consigli e, soprattutto, le raccomandazioni da parte del Dr. Brown. Quando i due si recano nel 2015, il giovane acquisterà, in un negozio vintage, un almanacco sportivo con i risultati di tutti gli eventi sportivi degli ultimi cinquant’anni, con l’intento di utilizzarlo per puntare, e quindi, vincere, tutte le scommesse possibili. Doc, venuto a conoscenza dell’acquisto, va su tutte le furie, dal momento che, come lui stesso afferma:

Doc - «Marty, io non ho inventato la macchina del tempo per motivi di lucro, l’intento è quello di acquistare una più chiara percezione sull’umanità, dove siamo stati? Dove andiamo? Le trappole, le possibilità, i rischi e le promesse. Forse una risposta alla più universale delle domande: perché?»  
[*Back To The Future - Part II*, versione digitale, minuto 00:24:41- 00:24:55].

Di fronte alle parole dello scienziato, Marty si sente in dovere di giustificarsi, spiegando che non c’è niente di male a portarsi nel passato questo almanacco e piazzare qualche scommessa; questa discussione porta Emmett a ribadirgli che non è questo il fine ultimo con cui è stata creata la macchina del tempo, e che questa sua azione si potrebbe, come sempre, rivelare particolarmente rischiosa. Sarà proprio l’acquisto dell’almanacco a dare l’idea e l’opportunità a Biff di tornare indietro nel tempo e creare, così, una linea temporale alternativa, corrotta e terribile.

Questo rigore scientifico che Doc dimostra nel corso della trilogia è stato analizzato anche da Jeffrey Dean, il quale afferma che, proprio come le tre leggi della robotica di Asimov, sia possibile individuare, nella trilogia *Back To The Future*, le “quattro leggi del viaggio nel tempo”. La prima legge, spiega Dean, è «il futuro non è scritto»: nonostante nelle pellicole si faccia riferimento numerose volte al futuro, inteso come destino, spesso ritorna l’idea che, invece, non ci sia niente di scritto, proprio come afferma Doc alla fine del terzo capitolo: «il vostro futuro non è ancora stato scritto, quello di nessuno. Il vostro futuro è come ve lo creerete, perciò createvelo buono, tutti e due» [*Back To The Future - Part III*, versione digitale, minuto 01:50:39 - 01:51:13]. La seconda legge, contrapposta, in un certo senso, alla prima, è «il passato è scritto»<sup>148</sup>; l’autore, in questo caso, fa riferimento al fatto che, se il futuro risulta essere qualcosa di

---

<sup>148</sup> Jeffrey D. Dean, *The Many Worlds Of Back To The Future: Second Edition*, op. cit, p.20.



incerto e modificabile, lo stesso non si può dire per il passato che, invece, è immutabile.

Infine con la terza legge, Dean osserva che, nel momento in cui il passato si trasforma nel presente, allora questo non è più scritto; quando un viaggiatore del tempo si reca in un'altra epoca, quell'epoca diventa il suo presente e può, pertanto, essere cambiato. L'autore, infatti, afferma.:

If you are a time traveler intending upon going back into the past, the past you intend to go to is now your future. When you arrive there, while it is technically in the past, you have just made it a part of the present. Being this past you went to is now the present, is no longer "written" and can be changed just as easily as you can, at any time in your life, change your future by taking a different path.<sup>149</sup>

Questo è proprio quello che accade a Marty nel primo film, quando viaggia indietro nel tempo fino al 1955: se, inizialmente, quello è il suo passato, una parte già scritta della sua storia e che quindi non poteva essere cambiata, nel momento in cui il giovane raggiunge il passato, quello diventa il suo presente e, la sua nascita, così come la sua vita, vengono spostati nel futuro. Pertanto questo passato, che si trasforma, in un certo senso, in presente, diventa riscrivibile. Dean infatti sostiene:

This is precisely what happens to poor Marty. He went to the past, to a time before he was even born and though his birth and his childhood clearly happened and are in the past, they are now future and therefore no longer "written" in stone. That past that Marty is clearly a part of begins to slowly fade away in the first movie. So, while his future past is written (or he couldn't be there at all to change anything) at the same time his past is not written (being the future).<sup>150</sup>

Infatti, le azioni compiute, volontariamente e non, da Marty, daranno luogo a una serie di cambiamenti che modificheranno il suo futuro, o, meglio, il suo presente; basti pensare al momento in cui George dà a Biff un pugno. Questo gesto (che il George del passato non avrebbe mai commesso se non ci fosse stato l'intervento di Marty), porterà il padre del ragazzo a ribellarsi al bullo del liceo, e avrà delle conseguenze anche nel

---

<sup>149</sup> *Ivi*, pp.20-21.

<sup>150</sup> *Ibidem*.

futuro, in cui lo spettatore vedrà una versione di George molto diversa da quella presentata all'inizio del film, un uomo decisamente più affermato e sicuro di sé, pronto a tenere testa a Biff e a farsi rispettare. A migliorare sarà, successivamente, anche il rapporto tra la madre e il padre del giovane protagonista e, in generale, il tenore di vita della famiglia McFly, dal momento che George è diventato uno scrittore di successo, pubblicando proprio quelle storie di fantascienza che, nella versione "originale" del passato non aveva avuto il coraggio di pubblicare. Questa serie di avvenimenti, e soprattutto l'arrivo di Marty nel passato, dà vita al primo paradosso: il passato diventa il futuro e viceversa. Ecco, quindi, spiegata la quarta e ultima legge: nel momento in cui il futuro si trasforma, attraverso il viaggio nel tempo, nel passato, allora esso diventa definitivo, non più modificabile.

Oltre alla macchina del tempo, e alle conseguenti riflessioni e regole in merito al viaggio spazio-temporale, nel corso della trilogia vengono mostrati sullo schermo altri elementi che potrebbero far sì che i film vengano categorizzati come fantascientifici. In particolare, nel secondo capitolo, quando Doc e Marty viaggiano nel 2015, Zemeckis propone allo spettatore numerose invenzioni tecnologiche "futuristiche". Tra queste la prima è proprio la macchina del tempo: infatti, nella scena di apertura del film, poco prima di partire, Marty ricorda a Doc che la strada è troppo corta per raggiungere la velocità necessaria, e qui lo scienziato afferma: «strade, dove andiamo noi non ci servono strade». Con questa frase, Doc coglie di sorpresa lo spettatore, e il protagonista, rivelando a entrambi una nuova capacità della macchina del tempo, quella di saper volare. Questa trasformazione è stata necessaria per adattarsi al futuro, in cui la tecnologia si è evoluta a tal punto che tutte le macchine sono in grado di volare. A questo proposito è interessante confrontare tra loro due sequenze, pressoché identiche, che si ripetono nel primo e nel secondo film, in cui, a fare la differenza, è proprio l'uso della tecnologia. Se nel primo capitolo, ambientato nel 1955, l'inseguimento tra Biff e Marty avviene a bordo di una macchina e uno skateboard improvvisato, nel 2015, invece, il protagonista, in fuga dal nipote del vecchio Biff, scappa con l'utilizzo di un "monopattino hoverboard" volante, che lui stesso trasforma in una sorta di skateboard. Quando Marty assume le sembianze del figlio per impedirgli di partecipare al furto

insieme a Griff, il giovane dovrà adattarsi alla moda dell'epoca, indossando una giacca che non solo imposta automaticamente la taglia adatta a chi la indossa, ma è anche in grado di asciugarsi da sola. Marty indossa, inoltre, un paio di scarpe Nike futuristiche, innovative, in grado di allacciarsi da sole.

Per recarsi al bar "caffè 80", dove avverrà l'incontro tra il figlio di Marty e Griff, il protagonista attraversa, come nel primo film, la piazza principale della Hill Valley del futuro, imbattendosi in un cinema che proietta un ologramma che sponsorizza il diciannovesimo capitolo, in 3D, del film *Jaws* (film cult di Steven Spielberg, produttore della trilogia di Zemeckis).

Inoltre, subito dopo essere atterrati in un vicolo nel 2015, Doc, togliendosi dal viso una maschera sottile che gli fa scomparire le rughe, dice di essere stato in una clinica di ringiovanimento in cui gli hanno allungato la vita di trenta o quarant'anni in più, grazie, tra le altre cose, anche a delle trasfusioni di sangue.

Come analizzato da Jennifer Harwood Smith e Francis Ludlow in un loro saggio sulla trilogia di Zemeckis, *Back To The Future* ruota attorno al concetto che il tempo possa essere modificato, nonostante siano comunque presenti elementi che rimangono invariati. I due studiosi citano il personaggio di Goldie Wilson, il sindaco della Hill Valley del 1985, come un esempio di questo concetto: quando, nel 1955, Marty segue il padre in un caffè, incontra Goldie, all'epoca un semplice cameriere, che si avvicina al giovane George e gli dice di non farsi mettere i piedi in testa da Biff e dai suoi tirapiedi.

Goldie - «Senti, ma per quale motivo ti fai trattare così da quei tipi McFly?!»

George - «Sono più grossi di me»

Goldie - «E questo che vuol dire? Abbi un pò di rispetto per te stesso. Ma non lo sai che se ti fai mettere i piedi in testa ora lo faranno per tutto il resto della tua la vita? Guarda me, pensi che io voglia finire la mia vita in questa porcheria?»

Lou Caruthers - «Attento a come parli!»

Goldie - «No signore, io voglio diventare qualcuno. Frequento le scuole serali e ti assicuro che un giorno si accorgeranno di me»

Marty - «Ma certo diventerà sindaco» [*Back To The Future*, versione digitale, minuto 00:40:17 - 00:40:41].

Questa scena dimostra, dunque, come l'idea di Goldie di diventare qualcuno di importante fosse già insita in lui; le parole di Marty serviranno, forse, solo da input per dare una direzione più precisa al suo percorso di crescita e di riscatto, ovvero la candidatura a sindaco.<sup>151</sup> Infatti, come affermato dagli autori: «Time is changeable in *Back To The Future*, and the internal structure of the films constantly reinforces this. What Marty or Doc do when time traveling has not happened until they do it».<sup>152</sup>

Un'altra peculiarità della trilogia, evidenziata da Smith e Ludlow, è la “gestione dei doppi”; in particolare i due studiosi fanno riferimento a quando Marty e Doc ritornano nella propria linea temporale. I due affermano: «When Doc and Marry enter alternate 1985s (at the end of the first film, the middle of *Part II*, and end of *Part III*) no doubles are seen, though Marty and Doc have, apparently, existed and been involved in events up to their reentry to the timeline after traveling».<sup>153</sup> E' interessante, infatti, osservare come il personaggio di Marty, quando, nel primo film, torna nel 1955, nonostante la sua famiglia sia effettivamente cambiata, non trovi un altro sè stesso. Infatti, quando Marty si risveglia nella sua “nuova” casa rimane stupito e spaesato da tutti i cambiamenti avvenuti intorno a lui, a dimostrazione del fatto che prima di lui non ci fosse un'altra versione di sè stesso, inglobata in queste trasformazioni, quasi come se la realtà si fosse modificata intorno a lui. Lo stesso meccanismo avviene alla fine del terzo capitolo. Un altro esempio di questo concetto lo si può riscontrare in *Back To The Future - Part II*, quando Doc e Marty atterrano nel 1985 alternativo, governato da Biff. Qui, infatti, non vengono mostrati allo spettatore i due doppi dei protagonisti, anche se ne viene menzionata l'esistenza: ad esempio Biff si domanda come mai Marty si trovi nel suo palazzo, dal momento che dovrebbe trovarsi in un collegio in Svizzera; Doc, invece, secondo una notizia riportata sul giornale locale, dovrebbe trovarsi in un ospedale psichiatrico.

Perciò, secondo Smith e Ludlow:

---

<sup>151</sup> Jennifer Harwood-Smith, Francis Ludlow, “*Doing it in style*”: *The narrative rules of time travel in the Back to The Future trilogy*, (in) *The worlds of Back to the Future: critical essays on the films*, a cura di Sorcha Ní Fhlainn, McFarland & Company, Jefferson, Carolina del Nord, 2014, versione e-book, p.239.

<sup>152</sup> *Ibidem*.

<sup>153</sup> *Ivi*, p.240.

The trilogy leaves open the existence of doubles of Marty and Doc in the alternate 1985s but implies there exists only one Marty and Doc. Indeed, the Marty we see starting his journey in the first film is the Marty we follow to the end. This absence is confirmation that a many worlds concept is not adopted in the trilogy, as an alternate Marty and Doc would exist in each alternate world or timeline. Though we see other characters markedly different when the timeline is altered, the implication is that these are not doubles of characters existing simultaneously in other timelines, but the same characters in a single changeable timeline altered by different events and experiences.<sup>154</sup>

In conclusione, nonostante si faccia riferimento più volte, nel corso della trilogia, all'esistenza di versioni alternative dei due protagonisti, questa ipotesi non viene mai, di fatto, realizzata sulla scena, escludendo, quindi, che le pellicole possano prendere in considerazione l'idea che esistano "mondi alternativi". Lo spettatore, dunque, nel corso della narrazione, vedrà sul grande schermo sempre la stessa versione dei due protagonisti, immutati nel corso dei loro numerosi viaggi spazio-temporali.

Come è stato anticipato nei paragrafi precedenti, la trilogia di Zemeckis presenta, al suo interno, non solo delle caratteristiche prettamente fantascientifiche, ma anche degli elementi tipici del genere della commedia. In modo particolare è interessante sottolineare come il *time travel* (topos tipico della fantascienza) venga utilizzato come espediente narrativo proprio per creare ed enfatizzare la situazione comica; la tematica del viaggio nel tempo viene spesso trattata, nei tre film, anche con ironia e leggerezza, tramite battute e doppi sensi che aiutano, a volte, a sdrammatizzare la situazione.

All'interno dell'intera trilogia, sono presenti numerose scene comiche, rese possibili proprio grazie allo scarto temporale realizzato dal viaggio spazio-temporale: nel primo film, ad esempio, Marty è un ragazzo del 1985 che si ritrova catapultato nel 1955, trent'anni nel passato, in un'epoca con usi e costumi completamente diversi dai propri. Il giovane deve fare i conti con un modo di vestire, di parlare e di interagire totalmente differente e sconosciuto, ed è proprio in questi casi che si generano le scene più comiche e ironiche del film. Ad esempio, quando, nel 1955, Marty si reca nel caffè in cui

---

<sup>154</sup> *Ibidem*.

incontra il padre, il giovane viene ridicolizzato per via del suo giubbotto, ovvero un gilet imbottito di un rosso acceso.

Lou Caruthers - «Ehi che ti è successo ragazzo, ti si è affondata la nave?»

Marty - «Cosa?»

Lou Caruthers - «Perché porti il giubbotto di salvataggi?» [minuto 00:37:33 - 00:37:39].

Questa battuta in merito al giubbotto di Marty verrà ripresa, nel corso del film, in altre occasioni, sottolineando il fatto che, nel 1955, giustamente, la moda del giovane non potesse essere compresa. Sempre nella stessa scena si può ritrovare, poi, un altro momento in cui viene messo in risalto questo scarto generazionale:

Lou Caruthers - «Che ne dici di ordinare qualcosa ragazzo?»

Marty - «Ehm sì, dammi una fanta»

Lou Caruthers - «Fanta che? Vuoi della fantascienza da bere?»

Marty - «Dammi una pepsi senza»

Lou Caruthers - «Senza che? Se vuoi dire senza pagare hai sbagliato porta»

Marty - «Allora qualcosa che non abbia zucchero ok?!» [minuto 00:38:18 - 00:38:35].

Il barista gli porge, a questo punto, una tazza di semplice caffè nero, l'unica cosa senza zucchero a sua disposizione in quell'epoca; infatti, bevande come la Fanta o la Pepsi senza zuccheri non erano ancora state inventate nel 1955.

In un'altra scena del film, dopo che Marty è stato investito dal suo futuro nonno, il giovane conosce la famiglia di sua madre, che lo invita a cena; la sequenza ritrae i personaggi seduti a tavola, intenti ad ammirare il loro nuovo acquisto, la televisione, in cui viene trasmesso un film comico, all'epoca appena uscito, che Marty sostiene di aver già visto sotto forma di videocassetta:

Marty - «Ehi, ehi io l'ho visto questo, è un classico, qui è quando Ralph si veste da uomo dello spazio»

Milton Baines - «Cosa vuol dire che l'hai visto? È un film nuovo»

Marty - «Sì l'ho visto in una cassetta...»

Milton Baines - «Cos'è una cassetta?»

Marty - «Un giorno lo saprai» [minuto 00:46:14 - 00:46:32].

Questa sequenza vuole ironizzare proprio sull'invenzione della videocassetta: infatti, la JVC svilupperà tale strumento solo tra gli anni settanta e ottanta, introducendo, così, la distribuzione, la visione e registrazione di contenuti video in ambito domestico; cosa non ancora possibile, ovviamente, nel 1955. Successivamente, Marty chiede alla famiglia della sua futura madre dove si trovi Riverside Avenue, luogo in cui vive il suo amico Doc.

Marty - «Nessuno sa dov'è Riverside Avenue?»

Sam Baines - «Dall'altra parte della città, subito dopo la terza strada, nella parte est»

Marty - «Un momento, un momento, dopo la terza strada c'è John Kennedy Avenue»

Sam Baines - «E chi diavolo è John Kennedy?» [minuto 00:46:57 - 00:47:10].

La gag comica, come negli altri casi sopracitati, viene realizzata proprio grazie al gap temporale: infatti, negli anni '50, il presidente degli Stati Uniti era Eisenhower, Kennedy lo sarebbe diventato solamente nel 1961. Sempre facendo riferimento a personaggi storici, quando Marty riesce finalmente a rintracciare lo scienziato, quest'ultimo non crede affatto che il giovane sia arrivato dal futuro, perciò, per metterlo alla prova, gli domanda chi sia il presidente degli Stati Uniti nel 1985.

Doc - «Allora dimmi, ragazzo del futuro, chi è il presidente degli Stati Uniti nel 1985?»

Marty - «Ronald Reagan»

Doc - «Ronald Reagan? L'attore? E il vice presidente chi è? Jerry Lewis? Suppongo che Marilyn Monroe sia la first lady, e John Wayne il ministro della guerra» [minuto 00:50:17 - 00:50:39].

Tuttavia, le scene comiche non vengono rese possibili solamente grazie alla discrepanza temporale che si genera tra i personaggi, ma viene rappresentata sullo schermo anche attraverso la rottura delle regole e dei dogmi imposti dal personaggio del Dr. Brown in merito ai rischi del viaggio spazio-temporale; questo avviene in particolare in due scene, nella prima ad esempio, quando Marty rivela al suo amico di aver incontrato i propri genitori:

Marty - «D'accordo, bene! Sabato è perfetto. Posso passare una settimana nel 1955, andare in giro, posso conoscere un pò di gente»

Doc - «Marty, non se ne parla nemmeno, tu non devi uscire da questa casa. Tu non devi vedere nessuno, e non devi parlare con nessuno, se lo fai possono esserci serie ripercussioni sugli eventi futuri, tu mi capisci?»

Marty - «Sì, certo, va bene...»

Doc - «Marty, hai avuto contatti con nessun altro al di fuori di me?»

Marty - «Beh in un certo senso oggi avrei conosciuto i miei genitori» [minuto 00:55:02 - 00:55:32].

Lo scienziato spiega, dunque, a Marty, e quindi anche allo spettatore, che il suo interpersi al primo incontro dei genitori, potrebbe comportare conseguenze catastrofiche nel continuum spazio-tempo, cancellando definitivamente dall'esistenza Marty e i suoi fratelli.

Ecco quindi che il viaggio nel tempo viene rappresentato non solo come elemento cardine della fantascienza, ma anche, come un'espedito narrativo per dare vita, grazie soprattutto al personaggio di Marty, ad una serie di gag comiche, nel primo film incentrate, in particolare, sul suo intento costante e disperato di far innamorare i propri genitori. Questa missione, tuttavia, risulterà particolarmente complicata, non solo per l'animo impacciato del padre del protagonista, ma soprattutto perché, l'infatuazione che Lorraine avrebbe dovuto sviluppare nei confronti di George è stata deviata su Marty, che ha preso il suo posto.

Doc - «È più serio di quello che pensavo, è evidente che tua madre ha una infatuazione amorosa per te, invece che per tuo padre»

Marty - «Un minuto Doc, un minuto, tu mi stai dicendo che mia madre, si vorrebbe fare me?»

Doc - «Precisamente» [minuto 00:57:54 - 00:58:05].

Da questo momento in poi, infatti, Marty farà tutto quello che è in suo potere per portare Lorraine ad infatuarsi di George, nonostante il giovane padre sia tutto tranne che bravo a "socializzare". Infatti, in una scena del film, Marty cerca di spiegare a George cosa dire a Lorraine per convincerla ad andare al ballo "incanto sotto il mare" con lui, purtroppo però la goffaggine di George non aiuta il protagonista, che infatti si domanda come possa essere venuto al mondo.



Marty - «Eccola lì George, adesso vai dentro e la inviti»

George - «Ok, ma non so cosa dire»

Marty - «Qualsiasi cosa George, una cosa naturale, la prima cosa che ti viene in mente»

George - «Ma non mi viene in mente niente»

Marty - «Cristo, è un miracolo che io sia nato George» [minuto 01:03:32 - 01:03:46].

Il film è, inoltre, intriso di vere e proprie scene comiche che ironizzano proprio sul mondo della fantascienza: è emblematica, a tale proposito, una scena del film in cui George racconta a Marty di avere un sogno nel cassetto, ovvero quello di scrivere storie fantascientifiche.

Questa informazione, successivamente, verrà sfruttata da Marty per convincere il giovane padre a chiedere a Lorraine di portarla al ballo della scuola, dove, nella “*timeline*” originale, i due si baciano per la prima volta. In una scena molto comica, Marty si serve della tuta anti-radiazioni con cui era partito per fingersi un alieno di nome Darth Vader, venuto dal pianeta Vulcano; il giovane, in questa sequenza, cita due pilastri del genere fantascientifico degli anni Sessanta e Settanta, *Star Trek* e *Star Wars*.

George - «Chi sei tu?»

Marty - «Silenzio terrestre, il mio nome è Darth Vader, sono un extraterrestre e vengo dal pianeta vulcano» [minuto 01:02:32 - 01:02:53].

Una scena iconica del primo capitolo della trilogia, diventata cult, è quella in cui, durante il ballo scolastico del 1955, Marty si ritrova a dover suonare assieme alla band ingaggiata per la serata. Dopo la scena decisiva in cui i genitori finalmente si scambiano il primo bacio, permettendo così al giovane protagonista di continuare ad esistere, il frontman della band chiede a Marty di rimanere per suonare un altro pezzo, un «qualcosa che dà la carica»<sup>155</sup>. Il ragazzo decide, quindi, di eseguire *Johnny B. Goode*, dell'artista Chuck Berry, un brano del 1958, in quel momento non ancora uscito; un pezzo che, come dice lo stesso Marty, risulta essere un pò vecchio, almeno “dalle sue parti”. La sequenza, oltre ad ironizzare sul pezzo e sul suo artista, sarà un'occasione fondamentale per Marty di dimostrare il suo talento come chitarrista e rockstar.

---

<sup>155</sup> *Back to The Future (Ritorno al futuro, Robert Zemeckis, 1985).*

Marvin Barry - «Chuck, Chuck, è Marvin, tuo cugino, Marvin Barry, sai quel nuovo sound che stai cercando? Bene, senti questo!» [minuto 01:28:33 - 01.28:43].

Nel paragrafo precedente è emerso che i film appartenenti al genere della commedia sono caratterizzati da un ritmo vorticoso, in cui gli eventi accadono in rapida successione; a questo proposito è utile riprendere la riflessione di Luca Aimeri e Giampiero Frasca:

Tutta l'energia della commedia si gioca, di conseguenza, sul piano del ritmo, che è sempre travolgente, ma anche estremamente complicato da realizzare [...] La commedia ha bisogno di una struttura ben delineata a causa della sua dimensione pienamente narrativa, necessita di rigide scansioni organizzate intorno ai concetti di spazio e di tempo.<sup>156</sup>

I due studiosi procedono, poi, ad elencare una serie di elementi che compongono la struttura narrativa della commedia, come ad esempio: un ritmo vorticoso, delle pause adeguate, la capacità di determinare il tempo giusto degli ingressi in scena e delle frasi pronunciate, la posizione dei personaggi, le distanze tra gli attori e lo spiazzamento<sup>157</sup>. A questo proposito è possibile osservare come alcuni di questi espedienti narrativi siano presenti in diverse scene della trilogia.

È possibile, infatti, percepire, in certe scene del primo film, un'accelerazione del ritmo narrativo: ad esempio quando, in una sola sequenza di pochi minuti Marty viene steso da Biff, preso di peso dai suoi tirapiedi e chiuso nel bagagliaio della macchina, il tutto mentre la scena in cui George tenta di salvare Lorraine sembra, al contrario, quasi procedere a rallentatore. Tante azioni vengono, pertanto, concentrate in un'unica sequenza, e sembrano quasi rincorrersi tra di loro, nella costruzione di un ritmo sempre più incalzante e vorticoso. Sempre nel primo capitolo della saga è interessante notare come, durante la scena in cui George e Lorraine stanno ballando per la prima volta insieme, si possa avvertire, al contrario, proprio un rallentamento dell'azione scenica: lo

---

<sup>156</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op.cit., p.210.

<sup>157</sup> *Ivi*, p. 211

spettatore sembra proprio percepire, quasi, il lento scomparire di Marty, che sta disperatamente aspettando il primo bacio fra i suoi genitori, l'ultimo pezzo del puzzle che farà sì che la sua esistenza sia salva. Subito dopo, invece, quando i due ragazzi si sono finalmente baciati, il ritmo accelera nuovamente, la foto di Marty ritorna completa e lui riacquista vigore, riprendendo a suonare con più energia.

Oltre alle diverse gag è possibile evidenziare un altro elemento, tipico del genere della commedia, presente, in maniera costante, in tutti e tre i film, ovvero la presenza di diverse versioni di uno stesso personaggio, interpretato dal medesimo attore; nel caso specifico di *Back To The Future* si tratta di Biff, Griff e Buford "Cane Pazzo" Tannen, impersonati sempre dall'attore Thomas F. Wilson.

Parlando della peculiarità della trilogia di Zemeckis, Lucy Fife Donaldson, nel suo saggio "*There's something very familiar about all this*": *Generic Play and Performance in the Back to the Future Trilogy*, afferma:

The Back to the Future trilogy represents a specific interest in the flexibility of genre. The films incorporate several different generic elements, including aspects of the fifties teen movie, science fiction, comedy and the western. These different modes playfully intertwine with each other creating a complex world of repetitions, echoes and modulations.<sup>158</sup>

Successivamente la studiosa procede analizzando le diverse performance, nell'arco dell'intera trilogia, di Thomas F. Wilson, con particolare riferimento alle sequenze che mostrano sul grande schermo l'incontro tra Marty e la versione di Biff di quella determinata linea temporale.

Nel primo film l'incontro tra Marty e il giovane Biff avviene, per la prima volta, nella tavola calda di Hill Valley, un luogo rappresentato molto spesso nei film adolescenziali, in quanto tipico punto di ritrovo per i ragazzi dell'epoca; qui il giovane assiste a quella tattica di intimidazione che Biff userà anche nel futuro.

In ogni capitolo della trilogia la figura di Biff, nelle sue diverse declinazioni, rappresenta il perfetto stereotipo della sua epoca di appartenenza. Nel caso specifico del

---

<sup>158</sup> Lucy Fife Donaldson, "*There's something very familiar about all this*": *Generic Play and Performance in the Back to the Future Trilogy*, (in) *The worlds of Back to the Future: critical essays on the films*, op. cit, p.73.

primo film, il personaggio sembra proprio raffigurare il tipico ragazzo degli anni Cinquanta, con frappé, Pepsi in vetro e musica popolare tipica proprio di quegli anni<sup>159</sup>.

Infatti, come affermato dalla studiosa:

Biff and his three companions are in complete harmony with this, specifically in the way they are dressed: white t-shirt, jeans, Biff's buzz cut and the 30 glasses one of the gang wears. Even Biff's name is indicative of his place in this world: along with his name, he bears significant visual and narrative parallels to *Buzz* (Corey Allen) in *Rebel without a Cause* (Nicholas Ray, 1955).<sup>160</sup>

Un ulteriore incontro con il bullo avviene, successivamente, proprio nella stessa caffetteria, quando Marty riesce a convincere il padre a dichiararsi a Lorraine, ed invitarla al ballo. Il momento viene interrotto proprio da Biff, che si avvicina a George con fare minaccioso: in questo caso è Marty a salvare la situazione, tirando un pugno a Biff, e dando così inizio ad un inseguimento che ritornerà, poi, quasi come un cliché iconico e divertente, anche nei film successivi.

Nella sequenza dell'inseguimento Thomas F. Wilson interpreta proprio il tipico bullo adolescenziale degli anni cinquanta. Nel primo film è particolarmente significativa la sua rappresentazione all'interno di quegli spazi che incoraggiano ed enfatizzano la sua funzione narrativa, come ad esempio: la scuola, la tavola calda, la mensa, il parcheggio della scuola. Non sono solo le acconciature e i costumi, ma anche la sua prestanta fisica, e il linguaggio da lui utilizzato, che si adeguano perfettamente al periodo storico rappresentato da Zemeckis sullo schermo.<sup>161</sup>

Nel secondo capitolo della trilogia, oltre al Biff "originale", ormai invecchiato, sul grande schermo compare un'ulteriore versione dell'antagonista, ovvero Griff, nipote di Biff; qui sembrano ripetersi gli stessi meccanismi e le stesse modalità di interazione tra protagonista e antagonista già messi in scena nel primo film.

---

<sup>159</sup> *Ivi*, p.75.

<sup>160</sup> *Ibidem*.

<sup>161</sup> *Ivi*, pp.76-77.

Come sostiene Lucy Donaldson, in *Back To The Future - Part II*: «Interplay of expectation and novelty is given further depth in the second film, where Marty's encounter with Griff in 2015 vividly repeats and modulates that with Biff in 1985»<sup>162</sup>.

In questa linea temporale, Marty prende il posto del figlio per impedire che quest'ultimo partecipi insieme a Griff ad una rapina, e si reca in quella che sembra proprio essere la stessa tavola calda del 1955, qui chiamata "caffè 80", che presenta risonanze e rimandi proprio allo stesso luogo rappresentato nel primo film. Quindi, in conclusione, «the space has the same layout as its 1955 counterpart, its repetition foregrounded by Fox's placement in the space and his similar position in relation to the camera»<sup>163</sup>.

La sequenza, a partire dal dialogo all'interno della tavola calda, fino all'inseguimento con gli hoverboards, non fa altro che ripresentare, in chiave futuristica, le stesse modalità di azione già viste nel primo capitolo, anche se ci sono, ovviamente delle differenze, come ad esempio i colori più vivaci e l'ambientazione futuristica in linea con l'epoca in cui si ritrovano i personaggi. Quindi, se il personaggio di Marty, in un certo senso, rimane invariato all'interno dell'intera trilogia, mantenendo il suo stesso tono comico, lo stesso non si può dire per Biff, di cui viene rappresentata una declinazione diversa in ogni film. Infatti, nell'interpretazione di Griff, Thomas F. Wilson mette in atto un procedimento attoriale completamente diverso da quello utilizzato per interpretare Biff, in modo tale da adattare il proprio personaggio al mondo futuristico che lo circonda.

Se il Biff del 1955 si identificava come la perfetta trasposizione cinematografica del "bullo" degli anni Cinquanta, Griff, invece, è perfettamente coerente con la linea temporale futuristica: indossa un cappello metallico, stivali di gomma e metallo, guanti dispari e un giubbotto dallo stile bizzarro<sup>164</sup>, abbigliamento che contribuisce a rendere più impacciati e quasi robotici i movimenti dell'antagonista. Lucy Donaldson sostiene, infatti, che questi costumi servano a rendere Griff più simile ad un cyborg, e, per questo, lontano anni luce dal Biff degli anni Cinquanta. Inoltre la studiosa afferma che:

---

<sup>162</sup> *Ivi*, p.79

<sup>163</sup> *Ibidem*.

<sup>164</sup> *Ivi*, p.81.

Through the continuity offered by Wilson's embodiment of both Biff and Griff and the differences in their clash with Marty, the past, and the future are shown to have important consistencies alongside their very different qualities. This is chiefly managed in the way that Marty manages to integrate himself more or less successfully. The aggression of Biff and Griff provides a commonality between characters, that offers coherence through their familial link, yet their differing concerns and the way they articulate them ensure each character is securely placed within their worlds, and in this respect their genres.<sup>165</sup>

Quindi, sostiene Donaldson, è proprio il fatto che sia lo stesso attore ad interpretare le varie declinazioni del personaggio a costituire una sorta di legame tra epoche completamente diverse e distinte. Tuttavia, nonostante le tre versioni abbiano un tratto comune e identificativo, ovvero quello dell'aggressività e della violenza, i personaggi risultano perfettamente integrati e ancorati alla propria epoca di appartenenza.

Infine, nel terzo e ultimo capitolo, quando Marty raggiunge il 1885, per tentare di salvare il suo amico, si reca in una nuova versione di Hill Valley, questa volta rappresentata attraverso gli elementi tipici del genere western. In una sequenza, una volta giunto in città, il giovane entra in un tipico "saloon": il bancone di legno, gli uomini che giocano a carte, le sputacchiere, il barista che serve solo whiskey, sono tutti elementi che contribuiscono a ricreare un'atmosfera tipica dei film western. Il protagonista, e di conseguenza anche lo spettatore, sperimenta, quindi uno spazio totalmente diverso da quelli visti fino a quel momento. Infatti, afferma Lucy Donaldson: «as an interior space, it is very different to the diner and café in both décor and layout. Accordingly Marty's relationship to the space is altogether different»<sup>166</sup>. Anche in questo caso, come accade nel primo film, Marty si sente un pesce fuor d'acqua, totalmente estraneo all'ambiente e alle persone che lo circondano.

Poco dopo l'ingresso del protagonista nel saloon, irrompe sulla scena Buford Tannen, insieme ai suoi tirapiedi; i quattro sono la tipica rappresentazione del cowboy: cappello, cappotto scuro, fazzoletto al collo e fodera per la pistola.

È possibile affermare, dunque, che in *Back To The Future - Part III*, l'ambientazione western venga realizzata per il grande schermo non solo grazie alla costruzione e

---

<sup>165</sup> *Ivi*, p.82.

<sup>166</sup> *Ivi*, p.84.

rappresentazione scenografica degli ambienti, e l'uso di costumi tipici del genere, ma anche attraverso la raffigurazione dei personaggi che abitano questo mondo.

In merito al personaggio di Buford Tannen, Lucy Donaldson afferma: «In this instance he doesn't even get to finish banning him from the Saloon, but cuts himself off in astonishment at Marty's appearance in Seamus' place. In a playful articulation of the interplay of convention and novelty, it is Buford's expectations that are subverted».<sup>167</sup>

La performance di Wilson, nell'intero film e, in particolare, nella sequenza in cui avviene l'incontro con Marty, contrasta notevolmente non solo con quella del collega Michael J. Fox, che rimane fedele al suo stile comico, ma anche con quella eseguita per Biff e Griff. Infatti, in questo caso, l'attore propende per una interpretazione che possa incarnare, in maniera molto evidente, quel tipo di mascolinità tipica del genere western<sup>168</sup>.

Vi è una serie di sequenze in particolare in cui emergono, in modo ancora più marcato rispetto ai primi due casi, le differenze tra Marty e Buford: in queste scene viene sottolineata, in maniera evidente, la discrepanza tra le due epoche dei personaggi, accentuata anche grazie alla comicità del personaggio di Michael J. Fox. Ad esempio, quando Buford comincia a sparare al ragazzo per intimorirlo, questo, per schivare i proiettili, inizia a ballare, replicando, in chiave comica, il famoso “*moonwalk*” di Michael Jackson.

Infine, la Donaldson approfondisce il rapporto tra le varie performance di Marty e quelle di Biff, analizzandone le sue diverse declinazioni “temporali”:

The confrontation between the two characters, and the different layering of performance modes this entails, suggests that rather than being discrete categories there are relationships between genres that speak of their wider relevance, their shared concerns and thus the innate mutability of genres in American cinema<sup>169</sup>.

---

<sup>167</sup> *Ibidem*.

<sup>168</sup> *Ivi*, p.83.

<sup>169</sup> *Ibidem*.

In conclusione, l'analisi riportata in questo paragrafo risulta utile a dimostrare come, nella trilogia di Zemeckis, sia presente una marcata commistione tra generi cinematografici diversi, resa possibile attraverso l'utilizzo di elementi distintivi tipici di ognuno, che ne consente un continuo passaggio dall'uno all'altro.

Infatti, se, da un lato, è possibile distinguere, all'interno dei tre film, quei topoi caratteristici del genere fantascientifico, come ad esempio la macchina del tempo, lo scienziato e il *time travel*, allo stesso tempo è possibile ritrovare, in diverse scene, anche espedienti narrativi della commedia. La fantascienza, in questo caso specifico, non è solo il primo motore scatenante dell'azione e della narrazione, ma è anche una tematica che viene utilizzata, attraverso la creazione di paradossi e l'exasperazione proprio di quei topoi narrativi caratteristici del genere, per dar vita a vere e proprie gag comiche.

I film di Zemeckis, pertanto, restituiscono al pubblico una storia in cui i due protagonisti, Marty e Doc, vivranno delle situazioni incredibili e ben lontane dal possibile. Il ragazzo e lo scienziato, nel corso della narrazione, vivranno diverse avventure, giungendo prima ad un passato che sarà modificato, poi ad un futuro che, invece, è ancora tutto da scrivere, fino ad arrivare al classico vecchio West, in una perfetta commistione tra l'immaginario fantascientifico e la tipica commedia americana.





## Capitolo 3

### La fantascienza si mescola con il western e l'horror: cavalli e dischi volanti in *Nope* di Jordan Peele

#### 3.1 - La fantascienza incontra il genere western

Nel capitolo precedente sono stati elencati e analizzati i topoi narrativi del genere della commedia ed è stato successivamente approfondito come queste tematiche si siano mescolate a quelle tipiche del genere fantascientifico, dando vita a narrazioni ibride del tutto nuove. È stato, quindi, trattato il caso specifico di *Back To The Future*, di cui sono state esaminate le caratteristiche principali e gli elementi tipici prima di un genere e poi dell'altro, stabilendo, infine, che il film è un perfetto esempio di ibridazione tra commedia e fantascienza.

Questo capitolo, invece, verterà in modo particolare su un altro tipo di commistione, ovvero quella tra il genere fantascientifico e quello western e horror, prendendo in esame, nello specifico, il film *Nope* del regista afroamericano Jordan Peele. Tuttavia, prima di procedere verso questa analisi, è necessario specificare quali sono gli elementi, i temi e gli archetipi che rendono i due generi immediatamente riconoscibili. Questo processo sarà fondamentale per comprendere meglio il caso di studio e per capire come il regista sia riuscito a dar vita ad una narrazione che mescola, al suo interno, elementi e schemi narrativi tipici della fantascienza e del western, sfruttando anche le diverse sfumature del genere horror.

In merito al western, è necessario precisare che il genere, prima di approdare sul grande schermo, nasce in primis come genere letterario; infatti, come affermato da Barry Keith Grant, nel suo libro *Film Genre: the basics*, «the Western was shaped by ideology to serve the purposes of the nation as it expanded westward in the 19th century and then to explore a sense of national identity after the invention of cinema»<sup>170</sup>.

Grant, infatti, a questo proposito, individua come inventore del genere western James Fenimore Cooper, autore della prima metà del Diciannovesimo secolo, che scrisse una

---

<sup>170</sup> Barry Keith Grant, *Film Genre: the basics*, Routledge, Londra, 2023, versione e-book, p.117.

serie di cinque romanzi intitolati *The Leatherstocking Tales*, in cui il protagonista Natty, soprannominato Hawkeye (occhio di falco), insieme all'amico Chingachgook affrontano numerose imprese all'insegna del romanticismo e dell'avventura.

Infatti, precisa Grant: «Natty lives on the cusp of the mythic moment between the nation's wild, violent past and the establishment of law and order, and, by extension, the nation. He helps bring civilization to the wilderness, and in so doing, he hastens the destruction of his own world»<sup>171</sup>. In questi racconti, Hawkeye si identifica come un vero e proprio eroe, sempre pronto a correre in aiuto di chi ha bisogno e diventerà, poi, un modello per i successivi protagonisti del genere western, non solo per quanto riguarda il mondo letterario, ma anche per quello dei fumetti e, successivamente, del cinema. Proprio a partire dal personaggio di Cooper, sostiene Grant, si andrà a creare, successivamente, una figura drammatica, che incarna il contrasto, non solo tra la civiltà e le proprie inquietudini, ma anche tra la società e l'individuo<sup>172</sup>.

Questi racconti del “selvaggio West” verranno inseriti, successivamente, anche nei romanzi popolari, particolarmente diffusi e conosciuti dopo la guerra per via del loro prezzo ridotto: queste narrazioni, famose in tutta l'America, raccontavano le avventure di uomini destinati a diventare leggende, come Buffalo Bill e Wyatt Earp. Infatti, afferma Grant: «Dime novels were printed cheaply and, although intended as mass entertainment for working-class readers, were read across American society»<sup>173</sup>.

Nonostante il riferimento a James Fenimore Cooper, Barry Keith Grant precisa che il primo vero romanzo, appartenente al genere western, è *The Virginian*, scritto nel 1902 da Owen Wister. L'opera, che narra le vicende di un giovane e onesto cowboy conosciuto come *The Virginian*, individua già diversi archetipi del genere: un protagonista valoroso e coraggioso, con un interesse amoroso (in questo caso un'insegnante di nome Molly Stark Wood) che deve vedersela con un antagonista (Trampas).

---

<sup>171</sup> *Ivi*, p.119.

<sup>172</sup> *Ibidem*.

<sup>173</sup> *Ibidem*.

Si può comprendere, quindi, che il genere cinematografico del western non si sia sviluppato direttamente nel mondo del cinema, ma sia nato, invece, molto prima, dal momento che, come affermato da Rick Altman, si presenta come un vero e proprio ampliamento «della visione del diciannovesimo secolo del “west americano come simbolo e mito”»<sup>174</sup>. Quindi, il western è un genere che vede la sua nascita e il suo primo sviluppo nel mondo della letteratura, per poi essere adattato, successivamente, anche all’audiovisivo.

Oltre alla letteratura, a partire dal 1894, a quasi dieci anni dalla nascita del cinematografo, attraverso il cinetoscopio<sup>175</sup>, si iniziarono a registrare su pellicole delle scene di vita dei cowboy, della durata di un minuto. Tuttavia, non vi era ancora una vera e propria identificazione o definizione del genere, infatti, come sostenuto da Clélia Cohen: «il nome non esiste ancora, è solo un aggettivo che affina le classificazioni tradizionali»<sup>176</sup>.

Fin dalle sue origini, il western si identifica, nel cinema americano, come la rappresentazione di un’epoca passata, che viene riprodotta sullo schermo per poter permettere allo spettatore di metabolizzare la civilizzazione e l’industrializzazione che si stava verificando in quegli anni.

Il western inizierà ad essere considerato un vero e proprio genere cinematografico solo a partire dagli anni Venti, nel momento in cui «l’aggettivo indicante un prodotto ambientato nel lontano Ovest comincia ad essere usato come sostantivo di una particolare categoria di pellicole dotate di caratteristiche precipue»<sup>177</sup>.

Di conseguenza, le pellicole approdate sul grande schermo prima degli anni Venti, nonostante presentino caratteristiche e archetipi tipici di questo specifico genere, verranno identificate come western solo successivamente, con la nascita della critica cinematografica.

---

<sup>174</sup> R. Altman, *Film Genre*, op. cit, p.55.

<sup>175</sup> Nome dato ai primi apparecchi per la visione di pellicole cinematografiche.

<sup>176</sup> Clélia Cohen, *Le Western*, Cahiers Du Cinema, Parigi, 2005, trad. it Elga Mugellini, *Il Western: il vero volto del cinema americano*, Lindau, Torino, 2006, p.27.

<sup>177</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.83.

Parlando di cinema, è possibile rintracciare un primo esempio audiovisivo del genere in *The Great Train Robbery*, pellicola del 1903 diretta da Edwin S. Porter; un film che, come sottolinea Barry Keith Grant: «It had exciting action—including the robbers bludgeoning the face of the train’s fireman and flinging him off while the train is moving, and a closeup of one of the robbers firing his gun directly at the camera and, by extension, the audience»<sup>178</sup>. Tuttavia, la pellicola non viene collocata fin da subito nel genere western, infatti lo stesso Altman osserva come il film possa essere letteralmente diviso in due parti, la prima da attribuire al genere *railroad*, un sottogenere del viaggio, e la seconda da attribuire, invece, al genere del crimine violento.

Pertanto, il western è un genere che arriverà ad assumere la «connotazione consapevole di un genere accettato»<sup>179</sup> solo dopo diversi anni e solo grazie ad un processo complesso di sviluppo e affermazione. A questo proposito, sostiene Altman:

Gli studiosi sostengono che il western esistesse già nella narrativa della fine del diciannovesimo secolo. Sappiamo che esisteva come importante categoria di produzione cinematografica per tutti gli anni Dieci. Tuttavia, all’inizio del secolo il western non era ancora un genere cinematografico.<sup>180</sup>

Il genere western, dunque, si affermerà come tale, nel panorama cinematografico, solo a partire dagli anni Dieci del Novecento, diventando talmente popolare da essere il genere più prolifico di quegli anni. Infatti, nel 1917, John Ford, regista e produttore cinematografico statunitense, realizza il suo primo lungometraggio di genere western, *Straight Shooting*.

Successivamente, solo a partire dagli anni Venti in poi, si assisterà ad una vera e propria produzione massiccia di pellicole riconducibili a questo genere, infatti «tra il 1925 e il 1927 vengono girati 571 film dedicati al Far West»<sup>181</sup>.

In seguito, con l’introduzione del sonoro, si assisterà all’inizio di una rapida evoluzione dal punto di vista tecnico, con lo sviluppo di nuovi metodi di attrazione e

---

<sup>178</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, p.121.

<sup>179</sup> R. Altman, *Film Genre*, op. cit, p.57.

<sup>180</sup> *Ibidem*.

<sup>181</sup> Clélia Cohen, *Il Western: il vero volto del cinema americano*, op. cit, p.30.

coinvolgimento del pubblico; è proprio in questi anni, in seguito a questa nuova fase cinematografica, che il cinema western conoscerà una prima dura battuta d'arresto, riscontrando le prime difficoltà legate alla realizzazione delle pellicole. Infatti, nascono in questi anni le prime difficoltà tecniche legate proprio all'elemento del sonoro: il rumore generato dalle macchine da presa era talmente forte da risultare impossibile da attutire durante i dialoghi, a tal punto che, per aggirare il problema, si decise, per tutti gli anni Trenta, di far cantare i cowboy.

Dopo un breve periodo di assenza di produzione delle pellicole appartenenti al genere, negli anni Quaranta, si assiste ad una vera e propria "età d'oro" del genere western, facendo riferimento ad un'epoca in cui «l'ovest è sempre più inquietante, vi trova spazio l'erotismo e le pulsioni contraddittorie torturano i personaggi»<sup>182</sup>.

Continua, negli anni Cinquanta, il percorso evolutivo del genere che, tuttavia, sembra volersi staccare dalla propria rappresentazione classica e sembra essere alla ricerca di nuove ispirazioni e di nuove tematiche da affrontare. Infatti, André Bazin identifica questo periodo di produzione cinematografica del western con il termine "super-western" per indicare un genere che «si vergognerebbe di essere solo se stesso, e cerca qualche interesse aggiuntivo che ne giustifichi l'esistenza: un interesse estetico, sociologico, morale, psicologico, politico o erotico, insomma qualche qualità estrinseca al genere e che si suppone lo arricchisca»<sup>183</sup>.

Proprio come gli altri generi cinematografici, anche il western affronta una vera e propria evoluzione, che presenta un momento chiave, a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta, in cui avviene un passaggio di stato «sia produttivo che nell'immaginario e nella domanda di consumo»<sup>184</sup>. Infatti, è proprio in questi anni che approdano, sul grande schermo, i film western di Sergio Leone, che offre allo spettatore la sua rivisitazione "in chiave italiana" del genere, che prende il nome di *spaghetti western*. Nasce, dunque, una nuova sfumatura del genere, che influenzerà anche la produzione

---

<sup>182</sup> *Ivi*, p.31.

<sup>183</sup> André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Éditions du Cerf, Parigi, 1958, trad. it, Adriano Aprà, *Che cosa è il cinema?: Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, Milano, 1999, p.151.

<sup>184</sup> Gino Frezza, *Western: dal mito alla geologia del West*, in Gino Frezza (a cura di), *Fino all'ultimo film: l'evoluzione dei generi nel cinema*, Editori Riuniti, Roma, 2001, p.42.

americana. A questo proposito, afferma Gino Frezza: «la cifra del western all'italiana si riversa su quello americano, causando dislocazioni assolutamente inedite, al punto che certi cardini della mitologia western si spostano irreversibilmente verso nuovi campi d'immaginario»<sup>185</sup>.

In merito a questa nuova accezione del genere, risulta emblematico la pellicola del 1964, *Per un pugno di dollari*, primo capitolo della "trilogia del dollaro" di Sergio Leone, con protagonista Clint Eastwood e le musiche indimenticabili di Ennio Morricone, che conoscerà un successo smisurato, diventando conosciuto e apprezzato in tutto il mondo come vero e proprio caposaldo del genere.

Tuttavia, il contesto sociale e politico dell'America degli anni Sessanta (si pensi, ad esempio, alla guerra del Vietnam, agli omicidi a sfondo politico e alle lotte per i diritti civili) porteranno il cinema, e di conseguenza anche il genere western, ad affrontare un cambiamento significativo, in quanto non era «più possibile magnificare l'epopea della conquista, la scena originaria un tempo idealizzata assume implicazioni politiche e diventa terreno di denuncia, o esacerbazione, di violenza»<sup>186</sup>. Proprio alla fine degli anni Sessanta, e per la prima parte degli anni Settanta, il genere conoscerà un'ulteriore grande battuta d'arresto, tanto che verranno prodotte solamente poche opere isolate a distanza di anni; solamente a partire dagli anni Novanta, il genere tornerà nuovamente sul grande schermo. Infatti è proprio di quegli anni il film *Dances With Wolves*, tratto dal romanzo di Michael Blake, diretto ed interpretato da Kevin Costner, vincitore di sette Oscar, tra cui proprio miglior regia e miglior film. La storia, ambientata durante la Guerra di Secessione americana, narra le vicende del tenente John Dunbar, un soldato nordista che riesce a condurre, grazie al suo coraggio e alla sua determinazione, le forze unioniste alla vittoria. In segno di gratitudine Dunbar viene congedato con onore e trasferito alla frontiera dell'Ovest, nell'avamposto deserto di Fort Sedgwick, dove vivrà in compagnia solo del suo cavallo e di un lupo solitario. Il tenente inizia, quindi, a interagire con la tribù Sioux Lakota, con cui sviluppa un forte legame fondato sul rispetto e sull'amore. Grazie all'aiuto del soldato, i Sioux riescono a respingere una

---

<sup>185</sup> *Ivi*, p.45.

<sup>186</sup> *Ivi*, p.47.

tribù nemica, i Pawnee, e a vendicare i propri cari; in seguito a ciò, John diventerà a tutti gli effetti un membro della tribù e gli verrà attribuito il soprannome di "Balla Coi Lupi". La pellicola di Costner si caratterizza come una sorta di favola nostalgica, che adotta una posizione revisionista: infatti, come afferma Chuck Berg, *Dances With Wolves* mette in scena un mondo ambientato in un West completamente idealizzato, che non è mai esistito<sup>187</sup>.

Dagli anni Novanta fino ad oggi il western non ha smesso di esistere, anzi, è stato, in un certo senso, rivisitato, anche riprendendo, a volte, lo stile adottato da Sergio Leone: a questo proposito risulta esemplare il caso di *Django Unchained*, film del 2012 scritto e diretto da Quentin Tarantino, una sorta di omaggio all'originale *Django* del 1966, diretto da Sergio Corbucci e interpretato da Franco Nero. L'opera può essere definita come un western che, in un certo senso, si discosta dal tono e dall'ambientazione classica del genere: infatti Tarantino, con questo film, ha voluto dare vita ad una sorta di "trilogia del revisionismo storico", (in cui rientrano altri due film del regista, ovvero *Inglourious Basterds*, 2009 e *Once Upon A Time...In Hollywood*, 2019), in cui il regista riprende fatti storici realmente accaduti, utilizzando, tuttavia, una chiave di lettura diversa, spesso, cambiando proprio il finale della storia. Un altro esempio di questi "nuovi western" è, sempre scritto e diretto da Tarantino, *The Hateful Eight*, del 2015, in cui è presente un cast corale.

Infine, arrivando ai giorni nostri, nel 2023, approda nelle sale cinematografiche, il nuovo film del regista Martin Scorsese, con protagonisti Leonardo Di Caprio e Robert De Niro, *Killers Of The Flower Moon*, adattamento cinematografico del saggio *Gli assassini della terra rossa*, scritto da David Grann e basato su fatti realmente accaduti. L'opera risulta particolarmente interessante e innovativa, dal momento che, come sostenuto da Vincent Malausa, rappresenta una vera e propria commistione tra più generi; se l'ambientazione è quella più tipica del western, sono individuabili anche degli elementi appartenenti al giallo e al film d'inchiesta. Tuttavia, il film si distacca dalla concezione più classica del vero e proprio western, diventando una sorta di denuncia

---

<sup>187</sup> Chuck Berg, *Fade-Out in the West: The Westerns Last Stand?*, in Wheeler Winston Dixon (a cura di), *Film Genre 2000: New Critical Essays*, State University of New York Press, 2000, versione e-book, p.216.



rivolta alla supremazia bianca. Infatti, il film vuole far luce su una vicenda realmente accaduta agli inizi del Novecento: attraverso questa indagine, l'opera di Scorsese approfondisce tematiche decisamente attuali, in America e nel mondo, come il razzismo, la discriminazione e la fame di potere e di prevaricazione dell'uomo bianco. Infatti, come affermato da Malausa, nel suo saggio su *Cahiers du Cinema*:

Revenant sur un macabre épisode criminel de ce qu'il conviendrait d'appeler la post-conquête de l'Ouest, *Killers of the Flower Moon* ne tient pas plus du western classique que du film-enquête. D'enquête à strictement parler, il était question dans le roman éponyme de David Grann adapté et réarrangé ici par Scorsese : l'arrivée d'une équipe du FBI dans une bourgade du nord de l'Oklahoma où une affaire de meurtres et de disparitions d'Indiens Osage, riches propriétaires de terres gorgées de mirifiques réserves d'or noir, troubla l'actualité américaine et remonta jusqu'aux plus hautes sphères de l'État au début des années 1920.<sup>188</sup>

In conclusione, è possibile affermare che anche il genere western, come gli altri generi precedentemente trattati, si è evoluto nel corso del tempo, sviluppando nuove declinazioni e sfumature.

Per comprendere e analizzare meglio il genere e, quindi, successivamente, esaminare il caso di studio, ovvero *Nope* di Jordan Peele, è necessario elencare e comprendere quali sono le principali tematiche che lo caratterizzano.

Il primo, fondamentale, archetipo del genere western è proprio l'ambientazione, ovvero l'iconografia di riferimento, dal momento che le pellicole appartenenti a questo determinato genere risultano tutte "ambientate" in un'epoca precisa della storia americana, che comprende un arco temporale di almeno trent'anni, dal 1860 fino al 1890. Come sostengono Aimeri e Frasca, il western cinematografico mette in scena un periodo storico fondamentale per la storia americana, ovvero la conquista del West. Infatti, i due autori, in merito al trentennio rappresentato dal cinema western, affermano:

Il grosso dei territori era già stato sottratto alla natura incontaminata, si era conclusa da poco l'eroica costruzione delle ferrovie (con la quale l'uomo interveniva sullo spazio tentando di razionalizzarlo ai suoi fini), 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

---

<sup>188</sup> Vincent Malausa, *Ministère des ténèbres*, «Cahiers du cinéma», Ottobre 2023, n°802, p.11, <https://www.cahiersducinema.com/boutique/produit/octobre-2023-n802/>

formazione, le guerre con gli indiani stavano per conoscere momenti più rabbiosi [...], mentre la Guerra di Secessione dimostrava le incongruenze di uno stato talmente vasto da non riuscire ad avere un'unità di interessi.<sup>189</sup>

Tuttavia, è necessario precisare che il western cinematografico non fa riferimento solamente al trentennio sopracitato: infatti, alcune pellicole vengono ambientate anche negli anni Dieci del Novecento, con particolare riferimento alla fine dell'età dell'oro e l'affacciarsi della modernità.

Tratto significativo del genere è, poi, il paesaggio: non solo gli ampi spazi su cui la macchina da presa, attraverso campi lunghi o lunghissimi, inquadra il cowboy e il proprio cavallo, ma anche territori di altre dimensioni come ad esempio «uno stato, una contea, la vasta proprietà di un allevatore, una minuscola città in balia del vento, una semplice strada»<sup>190</sup>.

Registi come John Ford, considerato il massimo esponente del genere, tentano, attraverso la macchina da presa, di inquadrare le linee delle montagne, i cieli limpidi, il colore del deserto. Il paesaggio, dunque, diventa una parte essenziale della narrazione, e la natura diventa un vero e proprio personaggio, entrando a far parte, in un certo senso, della compagnia dell'eroe. Infatti, come afferma Clélia Cohen «un buon cowboy ha una conoscenza profonda del terreno, sa orientarsi grazie alle stelle, distinguere i veri gridi di uccelli da quelli imitati dagli indiani, e dedurre il numero di questi ultimi»<sup>191</sup>.

Il paesaggio diventa anche il luogo in cui l'eroe trova sé stesso, in cui comprende i suoi limiti, il suo destino, e serve anche ad esteriorizzare, in un certo senso, lo stato d'animo e il carattere dell'eroe del western. Infatti, come sostenuto da Aimeri e Frasca, il paesaggio risulta fondamentale nella caratterizzazione dell'eroe tipico del genere:

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

---

<sup>189</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.84.

<sup>190</sup> Clélia Cohen, *Il Western: il vero volto del cinema americano*, op. cit, p.15.

<sup>191</sup> *Ivi*, p.16.

verso la linea dell'orizzonte, sottolineando la relazione instabile che si instaura tra uomo ed immensità spaziale.<sup>192</sup>

Tuttavia, non tutti i film western inseriscono il protagonista al centro di un ambiente vasto e pianeggiante, alcuni, infatti, prediligono una “scenografia” più urbana, caratterizzata da una piccola città che, al suo interno, comprende luoghi imprescindibili per il genere, come ad esempio: la banca, l'ufficio dello sceriffo, la prigione, il *general store* (dove si acquistano munizioni e armi), i negozi dei barbieri, il classico saloon, la piccola stazione e molti altri ancora.

Fanno parte degli archetipi che costituiscono e rendono il western cinematografico immediatamente riconoscibile anche i costumi “tipici” che vengono indossati dai personaggi di queste narrazioni. I cowboys dei film western, infatti, appaiono sulla scena quasi sempre vestiti allo stesso modo, indossando un grande cappello a falde larghe, lo Stetson (dal nome del cappellaio che lo ha commercializzato), un fazzoletto sul collo, un paio di stivali di cuoio con gli speroni, ed infine i cosiddetti *chaps*, protezioni di cuoio sui pantaloni, tipici dei veri cowboy<sup>193</sup>. Sempre a proposito dell'abbigliamento è presente un altro elemento fondamentale che non manca mai, ovvero l'arma da fuoco, posseduta indistintamente sia dai buoni che dai cattivi. Le armi da fuoco, nelle pellicole western, sono elementi fondamentali che servono non solo per rappresentare e identificare, in un certo senso, l'immagine dell'uomo del West, ma sono anche quegli strumenti che, molto spesso, servono a sciogliere l'intreccio narrativo.

A proposito dell'utilizzo delle armi da fuoco come elemento funzionale allo svolgimento narrativo, risulta emblematica la sequenza finale di *Per un pugno di dollari*, in cui avviene lo scontro decisivo tra Joe (Clint Eastwood) e Rojo, un contrabbandiere di alcol. Nella scena, Rojo spara numerose volte a Joe, scaricandogli addosso una raffica di proiettili e scaraventandolo a terra; tuttavia, l'uomo si rialza, rivelando di aver indossato sotto ai vestiti, per tutto il tempo, una lastra di metallo che gli ha salvato la vita, facendo da barriera ai proiettili dall'antagonista. La scena è

---

<sup>192</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit., p.85.

<sup>193</sup> *Ivi*, p.86.

rimasta nella storia del cinema, a tal punto che in alcuni casi è stata riutilizzata e rivisitata da diversi registi come un omaggio al classico di Sergio Leone (come, ad esempio, in *Back To The Future - Part III*).

Un ulteriore elemento narrativo caratteristico del genere è proprio il tipico eroe del West, un personaggio valoroso e coraggioso, dall'animo malinconico, solitario, che non stringe legami con nessuno. L'eroe dei western mantiene il sangue freddo, non ha alcuna paura, possiede una mira infallibile, e, soprattutto, è caratterizzato da integrità morale ferrea<sup>194</sup>.

Tuttavia, nella maggior parte dei casi, non è tanto l'eroe, il personaggio in sé, ad essere ricordato nell'immaginario collettivo, quanto più l'attore che lo interpreta, che sembra quasi assumere, in un certo senso, proprio i tratti tipici di quel protagonista. Basti pensare, ad esempio a nomi come John Wayne, o Clint Eastwood, che, nella maggior parte dei casi, vengono subito ricondotti proprio ai protagonisti da loro interpretati. A questo proposito, affermano Aimeri e Frasca: «E' il divo stesso, quindi, ad incarnare la nostalgia epica del western e a trasformarsi in veicolo di quella visione tutta americana che punta a rintracciare archetipicamente le proprie origini per restituirle ardentemente mitizzate».<sup>195</sup>

I temi e gli archetipi sopracitati risultano funzionali, in questa sede in particolare, per poter citare ed analizzare diversi esempi significativi della mescolanza tra il genere fantascientifico e il western, che danno vita al cosiddetto genere "fantawestern".

Questo "sottogenere" fa riferimento ad una serie di film, ambientati nel tipico periodo del western, perciò tra l'Ottocento e il Novecento, in cui viene inserito l'utilizzo della tecnologia, elemento tipico dei film e dei racconti fantascientifici. A questo proposito è possibile ricordare la precedentemente citata saga di *Star Wars* di George Lucas, in modo particolare, le molteplici sequenze ambientate su Tatooine, un pianeta che sembra possedere tutte le caratteristiche del tipico deserto del West, un luogo ai margini della galassia, in cui si svolge la prima parte della storia. Un altro elemento della saga riconducibile al genere western è proprio il personaggio di Ian Solo, un contrabbandiere

---

<sup>194</sup> *Ivi*, p.89.

<sup>195</sup> *Ivi*, p.90.

che, con il suo abbigliamento da pistolero e inscenando una sparatoria nel bar di Mos Eisley, che ricorda il classico saloon, sembra incarnare le caratteristiche tipiche del fuorilegge del vecchio West.

Un altro film che inserisce, in un'ambientazione tipicamente ispirata ai western, elementi della fantascienza, è *Westworld* (Michael Crichton, 1973), in cui viene realizzato un parco divertimenti a tema, dove i robot vengono sfruttati dall'essere umano come fonte personale di divertimento.

Successivamente, nel 1981, come affermato da Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo e Michele Tetro, esce in tutti i cinema *Outland*, remake del film *Mezzogiorno di fuoco*, diretto da Peter Hyams e con protagonista Sean Connery, in cui, in una città mineraria su Io, una luna di Giove, il commissario federale William O'Neil (Connery), assegnato ad una stazione mineraria, scopre che dei minatori stanno morendo in circostanze misteriose. Insieme alla dottoressa Lazarus, O'Neil viene a conoscenza del fatto che queste morti sono legate a una potente droga stimolante, usata per aumentare la produttività, che però causa follia e violenza.

Verso la fine del secolo, più precisamente nel 1999, sul grande schermo viene rilasciato *Wild Wild West*, una commedia che mescola fantascienza e western, mostrando allo spettatore un'ulteriore sfumatura del genere *sci-fi*, la fantascienza steampunk<sup>196</sup>. Il film, diretto da Barry Sonnenfeld, con protagonisti Will Smith e Kevin Kline, si ispira alla serie televisiva *The Wild Wild West*, andata in onda negli Sessanta. La narrazione viene ambientata nel 1869, dopo la fine della guerra civile americana: il capitano James T. West (Smith) e il maresciallo Artemus Gordon (Kline) devono catturare il criminale "Bloodbath" McGrath e il dottor Arliss Loveless, ingegnere ed ex ufficiale confederato, responsabile del rapimento di alcuni scienziati e ideatore di una nuova arma, un gigantesco ragno meccanico armato. A seguito di numerosi scontri e inseguimenti, West e Gordon affrontano Loveless e la sua squadra, sconfiggendoli; al termine dell'impresa,

---

<sup>196</sup> Corrente narrativa che introduce, non di rado con ironia, elementi di fantascienza o fantasy all'interno di scenari storici reali o fittizi, nei quali si immagina che la civiltà tecnologica si sia sviluppata restando esclusivamente ancorata alle macchine meccaniche alimentate a vapore, in Treccani. (s.d.). Vocabolario Treccani online. Ultimo accesso: 28 Ottobre 2024, [https://www.treccani.it/vocabolario/neo-steampunk\\_\(Neologismi\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-steampunk_(Neologismi)/)

i due protagonisti vengono nominati agenti segreti del neonato Servizio Segreto degli Stati Uniti e si allontanano verso il tramonto a bordo del loro “ragno meccanico”.

Le ibridazioni tra western e fantascienza sono presenti anche nel mondo cinematografico contemporaneo, infatti, nel 2011, John Favreau, regista dei primi due *Iron Man*, e di numerosi film e serie di successo tra cui il live-action de *The Lion King* (2019) e la serie *The Mandalorian* (2019-2023), realizza *Cowboys & Aliens*, film in perfetto stile fantawestern, basato sull'omonimo romanzo grafico di Scott Mitchell Rosenberg. Nell'opera di Favreau, con protagonisti Daniel Craig e Harrison Ford, una classica cittadina del West è costretta ad affrontare non solo la tribù indiana, ma anche la minaccia dell'invasione aliena. La storia, ambientata in Arizona nel 1873, ruota attorno ad uno sconosciuto (Craig), che si risveglia nel bel mezzo del deserto, con addosso un bracciale metallico, del tutto privo di memoria. Una volta arrivato nella città di Absolution, scopre di essere il bandito ricercato Jake Lonergan; durante il suo arresto la città viene attaccata da misteriose navicelle, che rapiscono diversi abitanti.

In questa scena il bracciale metallico di Jake si attiva, riuscendo a distruggere un'astronave e rivelando che lo strumento è, in realtà, un'arma aliena; a questo punto il bandito, il colonnello Woodrow Dolarhyde (Ford) e altri cittadini decidono, in gruppo, di inseguire gli alieni e liberare i prigionieri. Durante la missione, Jake inizia a recuperare dei frammenti della sua memoria: il protagonista, infatti, attraverso i propri ricordi, svela allo spettatore di essere stato rapito dagli alieni insieme alla sua compagna, poi brutalmente uccisa. Successivamente, il gruppo scoprirà che gli alieni sono atterrati sul pianeta per trovare l'oro (similmente ai pionieri del passato del vecchio West) e che la misteriosa donna di nome Ella (Olivia Wilde), unitasi in seguito al gruppo, è in realtà un'aliena, sopravvissuta all'invasione del proprio pianeta. I protagonisti raggiungono, quindi, il covo alieno, dove avviene la battaglia finale per liberare i cittadini e recuperare l'oro. Nel finale del film gli abitanti, ritornati ad Absolution, cercheranno di sfruttare la ricchezza ritrovata per migliorare la città, mentre Jake, dopo aver visitato per l'ultima volta la casa in cui lui e la moglie vivevano, decide di andarsene verso una meta sconosciuta.

In *Il grande cinema di fantascienza*, Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo e Michele Tetro vogliono, nello specifico, sottolineare come la fantascienza ed il western siano due generi all'apparenza molto distanti, ma che si rivelano, in realtà, più vicini di quello che si pensa. Infatti gli studiosi affermano:

Ma in definitiva, al di là del valore da assegnare a queste singole pellicole e a molte altre consimili, ci premeva segnalare la vicinanza tra i due generi e come, per quanto riguardo il filone avventuroso e di puro consumo, la fantascienza possa essere considerata il western di fine millennio.<sup>197</sup>

In conclusione, dunque, è possibile affermare che il genere fantascientifico, come è stato possibile osservare negli esempi sopracitati, prende in prestito ed inserisce all'interno delle proprie narrazioni quegli elementi tipici del western, come: banditi, cowboys, spazi ampi e incontaminati (come, ad esempio, il deserto), cittadine di frontiera e spatarie, per dare vita a narrazioni ibridi, che possano adattarsi, il più possibile, ai gusti dello spettatore moderno<sup>198</sup>.

### **3.3 - Tra fantastico e paura: la fantascienza dell'orrore**

Nel paragrafo precedente sono stati analizzati i temi e gli archetipi tipici del genere western, che fanno sì che questo risulti immediatamente riconoscibile agli occhi dello spettatore. Questo paragrafo, invece, verterà sull'analisi dell'horror cinematografico; come per il western, si partirà da una rapida panoramica sulla storia del genere per poi arrivare ad approfondirne caratteristiche e tematiche, citando anche alcuni esempi e giungendo, successivamente, ad esaminare la commistione tra questo genere e la fantascienza. Nel paragrafo verranno presi in considerazione diversi casi di studio che, in quanto narrazioni ibride, frutto della mescolanza di elementi appartenenti a generi cinematografici differenti, riescono ad attirare e a sorprendere un numero più vasto ed eterogeneo di spettatori.

---

<sup>197</sup> Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo, Michele Tetro, *Il grande cinema di fantascienza: da "2001" al 2001*, Gremese Editore, Roma, 2001, p.26.

<sup>198</sup> *Ivi*, p.25.

In questo capitolo, in modo particolare, risulteranno funzionali le analisi fatte in precedenza proprio sul western e sull'horror, dal momento che verrà, successivamente, analizzato il film *Nope* di Jordan Peele, opera del 2022 che unisce al suo interno fantascienza e horror, sfruttando ambientazioni che richiamano direttamente il mondo del western.

Prima di analizzare e approfondire l'universo dell'horror cinematografico, tuttavia, risulta necessario fare qualche passo indietro e specificare che il genere approda sul grande schermo solo in un secondo momento, e si afferma, inizialmente, come genere letterario, per poi sconfinare anche in altri media. Infatti, i racconti dell'orrore hanno attraversato mezzi di comunicazione differenti, come: narrativa, fumetti, televisione, film, videogiochi etc. A tal proposito, Barry Keith Grant sostiene: «The genre permeates all aspects of popular culture, including music, television, fashion, and social rituals like Halloween and annual zombie walks»<sup>199</sup>.

È necessario anche ricordare che, quando si definisce un'opera "horror", che sia letteraria o cinematografica, si fa riferimento a particolari narrazioni che intendono suscitare, nello spettatore, paura e angoscia, attraverso racconti che presentano spesso: violenza, identità, morte e la natura bestiale dell'essere umano. Queste sono tematiche senza tempo che, naturalmente, devono essere adattate al periodo storico di riferimento: ad esempio, negli anni Cinquanta, verrà sfruttata la tematica della radiazione atomica, o, ancora, negli anni Ottanta, quella della tecnologia digitale del nuovo millennio<sup>200</sup>.

Il genere horror, prima di approdare nel mondo cinematografico, si sviluppa, inizialmente, nella letteratura, più nello specifico, nei racconti popolari, per poi assumere una struttura più definita con il romanzo gotico, una tipologia di racconti che raggiunge notevole successo verso la fine del Diciottesimo secolo, soprattutto in Inghilterra. Queste opere possono essere definite come dei racconti del mistero, in cui aleggia costantemente il terrore e in cui è possibile ritrovare la presenza di esseri e tematiche soprannaturali. Le narrazioni dei romanzi gotici erano spesso inserite all'interno di ambientazioni in grado di generare un senso di paura ed angoscia; i

---

<sup>199</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, p.144.

<sup>200</sup> *Ibidem*.



protagonisti, e quindi anche il lettore, si addentrano in castelli e strutture medievali inquietanti e spesso infestate da presenze oscure e misteriose. Infatti, come affermato da Grant: «the haunted or terrible house of later horror emerges as a character in itself, as in *The Haunting* (1963)»<sup>201</sup>.

Se è vero che al centro di questi romanzi vengono posti elementi e creature appartenenti al mondo soprannaturale, come, ad esempio, i fantasmi, è anche vero che in essi viene sottolineata la pericolosità dell'essere umano, incarnata, in modo particolare, dagli aristocratici che, tra gli inquietanti corridoi dei tetri castelli che abitano, inseguono e minacciano giovani fanciulle indifese e terrorizzate.

In merito al genere, Luca Aimeri e Giampiero Frasca, sostengono:

le pagine di allora, così come gli schermi cinematografici della modernità, offrono uno spazio in cui esperire i brividi, panico e terrore in un contesto controllato, dove la consapevolezza di non correre un reale pericolo è la premessa della catarsi, dello scaricamento delle tensioni stesse.<sup>202</sup>

Sono tre le opere che, sulla scia del romanzo gotico, hanno fatto la storia del genere horror e che risultano fondamentali sia per la tradizione letteraria che per quella cinematografica, ovvero: *Frankenstein* di Mary Shelley (1818), *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* di Robert Louis Stevenson (1886) e *Dracula* di Bram Stoker (1897). Queste opere restituiscono al lettore le raffigurazioni di “creature” che diventeranno, successivamente, vere e proprie icone del genere, personaggi che verranno frequentemente adattati e reinterpretati, soprattutto nel mondo del cinema.

Nel romanzo di Shelley, ad esempio, viene immaginata e poi concretizzata la possibilità della vita dopo la morte, attraverso la realizzazione di una creatura assemblata in un laboratorio. Vengono, quindi, in questo caso, esplicitate le paure tipiche dell'essere umano dell'epoca, relative alla disumanizzazione e alla eccessiva meccanizzazione, derivanti dalla rivoluzione industriale.

---

<sup>201</sup> Ivi, p.145.

<sup>202</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit., p.309.

*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* di Stevenson, invece, ha il merito di introdurre ed approfondire l'archetipo del doppelgänger, ovvero del doppio psicologico<sup>203</sup>.

Il *Dracula* di Stoker, di cui verrà realizzata una trasposizione cinematografica diretta da Francis Ford Coppola, con protagonista Gary Oldman, accompagna il lettore alla scoperta di una inquietante creatura assetata di sangue, che brama la violenza e, soprattutto, che non subisce il processo dell'invecchiamento.

Quando il genere horror approda nel mondo cinematografico è possibile identificare, fin da subito, una fondamentale e significativa differenza rispetto al suo antenato letterario: infatti, se, nel mondo della letteratura, a suscitare angoscia e paura nel lettore è soprattutto l'utilizzo di determinate ambientazioni e di determinate creature, nel mondo cinematografico lo spettatore viene spaventato non solo dai personaggi e dai luoghi che gli si presentano sullo schermo, ma anche e soprattutto dal modo in cui questi vengono raccontati. È, dunque, fondamentale, la reazione del pubblico. Questo elemento caratteristico diventa un vero e proprio tratto distintivo, tanto da identificarsi come "firma autoriale" del genere. Infatti, come affermano Aimeri e Frasca:

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.<sup>204</sup>

Il genere horror approda nel mondo del cinema intorno ai primi anni del Novecento e riscuote fin da subito un notevole successo, già con le prime pellicole del periodo muto; fu, successivamente, proprio George Méliès il primo pioniere del genere, allora considerato più come "cinema fantastico", fatto di trucchi e sorprese, che volle, poi, sperimentare anche con l'orrore. In merito a questo, Grant sostiene:

---

<sup>203</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, pp. 145-146.

<sup>204</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.311.

Méliès was a magician, and so he understood that cinema was, like sleight of hand, quicker than the eye. (The very illusion of motion in film is created by the rapid movement of individual still frames moving through the projector.) Méliès exploited techniques unique to cinema in his films about fantastic subjects, including stop action, superimposition, and multiple exposure.<sup>205</sup>

Il cinema di Méliès rappresentava sul grande schermo delle scene costruite artificialmente, attraverso l'utilizzo di alcuni trucchi, oggi conosciuti come "effetti speciali", resi possibile grazie alle innovazioni ottico-tecniche, in grado di attirare il pubblico come mai prima d'ora. Inoltre il regista, attraverso film come *Les trésors de Satan* (1902), *Le Monstre* (1903), *Le Revenant* (1903) e *La statue animée* (1903), restituisce al pubblico le primissime trasposizioni dei personaggi tipici del genere (il diavolo, i mostri, i fantasmi e la magia), soggetti che, nel corso del tempo, diventeranno indispensabili e identificativi per l'horror cinematografico<sup>206</sup>.

Tuttavia, i primi film che possono essere ricondotti all'horror vero e proprio appartengono al periodo del cinema espressionista tedesco<sup>207</sup>, un movimento che si sviluppa a partire dagli anni Venti a Weimar, dove i mostri faranno la loro prima vera "entrata in sala" con *Das Kabinett des Doktor Caligari* (*Il gabinetto del dottor Caligari*), diretto da Robert Wiene nel 1919. La pellicola narra di un uomo, chiamato Caligari, che presenta il suo esperimento ad una fiera di paese: un sonnambulo sotto ipnosi che, una volta sveglio, sarà in grado di conoscere il passato e il futuro. Tuttavia, in seguito a questo sorprendente trucco di magia, cominciano a verificarsi misteriosi omicidi, che sembrano essere tutti riconducibili ad un unico sospettato, ovvero Cesare, il "fenomeno da baraccone" di Caligari. Verso la fine del film si scoprirà che Caligari possedeva un vecchio diario, risalente al 1703, in cui uno psicologo di nome Caligari aveva utilizzato la tecnica dell'ipnosi per costringere un suo paziente a commettere omicidi. Si arriva, dunque, alla realizzazione che il protagonista, servendosi del diario

---

<sup>205</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, p. 148.

<sup>206</sup> *Ibidem*.

<sup>207</sup> L'Espressionismo fu solo una tendenza del cinema tedesco, certo la più famosa, ma per lo più la produzione, che stava assumendo ritmi vertiginosi anche a causa dell'inflazione (510 film nel 1920; pur sempre 242 nel 1927), era dominata da film di genere, di intrattenimento, in Giovanni Spagnoletti, *Germania, le origini del cinema: 1895-1918*, in Treccani, 2003, [https://www.treccani.it/enciclopedia/germania\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/germania_(Enciclopedia-del-Cinema)/)

ed effettuando diversi esperimenti, ha preso possesso, proprio attraverso l'ipnosi, della coscienza di Cesare, comandandolo a suo piacimento.

Come affermato da Barry Keith Grant, in merito al film:

Its plot involves an evil mesmerist who forces a somnambulist to commit murder. The film is visually unsettling: it contains almost no right angles in its distorted buildings and streets; shadows were painted directly on the walls and floors rather than created by lighting; the sets lack proper perspective; and the make-up and acting are deliberately stylized.<sup>208</sup>

*Das Kabinett des Doktor Caligari* ottenne molto successo, anche a livello internazionale, tanto da portare il cinema dell'epoca a creare film simili, realizzati con tecniche particolari utilizzate dall'espressionismo tedesco, come ad esempio: scenografie distorte, girate in studio, trucco stilizzato, angolazioni estreme, ma anche illuminazione chiaroscurale. Queste tecniche permettevano ai registi di quel periodo di mostrare sul grande schermo un mondo claustrofobico e distorto che riusciva ad adattarsi perfettamente al genere horror<sup>209</sup>.

Il cinema espressionista tedesco raggiunse l'apice del successo negli anni Venti: infatti, nel 1922, viene realizzato il primo adattamento cinematografico del personaggio di Dracula, che si presenta in tutto il suo "orrore" in *Nosferatu* di Friedrich Wilhelm Murnau, in cui «Murnau shows the vampire emerging from the darkness beneath his castle's arches to suggest the release of dark desires that have been long buried»<sup>210</sup>. Di questa celebre pellicola è stato realizzato, inoltre, un *remake*, diretto da Robert Eggers, che approderà nelle sale di tutto il mondo nel 2025.

Nonostante l'ampio successo riscosso, intorno agli anni Trenta, il movimento inizierà piano piano a scomparire in Germania, non solo a causa dell'avvento del sonoro, ma anche in seguito all'ascesa di Hitler e del nazismo, che costrinse registi, direttori della fotografia e attori a scappare negli Stati Uniti. Tuttavia, una volta giunti in America, questi artisti e professionisti continueranno a portare avanti il proprio lavoro.

---

<sup>208</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, p. 149.

<sup>209</sup> *Ivi*, p.150.

<sup>210</sup> *Ibidem*.

Nel mondo del cinema americano, a tal proposito, è possibile identificare un primo approccio al genere con l'adattamento cinematografico, realizzato negli anni Venti, di *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Successivamente, a partire dagli anni Trenta vi fu una consolidazione e affermazione del genere, soprattutto grazie all'arrivo degli emigrati tedeschi, infatti: «In Hollywood, they worked their way into the studio system, where they contributed significantly to the development and look of the horror film, particularly those produced at Universal, and later in the 1940s, to the distinctive style of film noir»<sup>211</sup>.

Pertanto, durante gli anni Trenta, il cinema conobbe un notevole incremento nella produzione di pellicole del genere horror, in particolare grazie alla casa di produzione Universal che, all'epoca, padroneggiava il settore. Queste opere serviranno proprio a dettare le linee guida del genere, infatti, come affermato da Aimeri e Frasca:

Se elementi raccapriccianti e orrorifici sono presenti nel cinema fin dalle origini, l'horror nasce, a seguito anche dell'influenza della scuola espressionista [...] intorno agli anni Trenta. È questo il decennio in cui fanno la loro comparsa pellicole che, grazie al loro impatto sul pubblico, deterranno le regole del genere e immortalano una serie di figure che, con opportune variazioni [...], ricompariranno nel corso dell'intera storia del cinema.<sup>212</sup>

Durante gli anni della guerra, il genere conoscerà una fase di stallo: infatti, in seguito agli orrori reali sperimentati durante il secondo conflitto mondiale, il mondo del cinema decise di concentrarsi sulla realizzazione di produzioni incentrate sul musical e sulle commedie, per regalare agli spettatori narrazioni più positive, in grado di distogliere l'attenzione dal contesto reale.

Tuttavia, a partire dagli anni Cinquanta, decennio della guerra fredda e del terrore dell'atomico, l'horror conoscerà una lenta ripresa: infatti, proprio in questo periodo verranno realizzate svariate pellicole che mostravano, sul grande schermo, mostri e creature mutate, o risvegliate, a causa delle radiazioni e dei test nucleari<sup>213</sup>.

---

<sup>211</sup> *Ibidem*.

<sup>212</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.314.

<sup>213</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, p. 153.

Pertanto, se negli anni Venti e Trenta le produzioni realizzate per il grande schermo ritraevano soprattutto mostri soprannaturali, totalmente avulsi dalla realtà, durante gli anni Cinquanta, invece, l'horror sfrutterà timori molto più attuali e rilevanti per l'essere umano, come, ad esempio, la paura dell'altro o di una guerra atomica, dando vita a narrazioni che riflettono, in modo particolare, le conseguenze degli eventi appena passati. Inoltre, questi anni saranno fondamentali anche per il consolidamento, nel cinema hollywoodiano, del genere della fantascienza, inserito a tutti gli effetti nel panorama cinematografico, che inizia, proprio in questo periodo, a sviluppare nuove narrazioni ibride, mescolate al genere horror, che mettono in scena la possibilità dell'invasione aliena. Tra le numerose pellicole del periodo, risulta emblematico il precedentemente citato *The Thing from Another World* (1951) che, come affermato da Barry Keith Grant:

Based on a novella by the science fiction writer and editor John W. Campbell, the film sacrifices almost all the scientific reasoning featured in the story of a shape-shifting alien to emphasize instead the inarticulate howlings of a vegetable-like creature, who somehow possesses technological knowledge way beyond that of earthlings, yet is bent on killing humans for their blood.<sup>214</sup>

A tale proposito, un'altra pellicola che si serve dell'invasione aliena per rappresentare sul grande schermo le paure e le inquietudini della società americana in merito alla guerra atomica, e, soprattutto, all'invasione comunista, è *Invasion of the Body Snatchers* del 1956, già trattato nel primo capitolo, che narra di una cittadina degli Stati Uniti in cui una razza aliena, che si presenta sotto forma di bacilli, invade la terra. Il film di Siegel, rappresentando l'alieno come un essere in grado di "mimetizzarsi" e confondersi tra gli esseri umani, costituisce un'importante riflessione sulla paura e sull'ossessione, provata in quegli anni dal popolo americano, di una vera e propria invasione interna da parte dei comunisti.

Successivamente, a partire dagli anni Sessanta, vi sarà una ridefinizione del genere, soprattutto grazie al regista Alfred Hitchcock, con cui l'horror si concentrerà

---

<sup>214</sup> *Ivi*, pp. 153-154.

maggiormente su tematiche più legate ad aspetti “interni”, in un certo senso, all’essere umano, come gli aspetti psicologici, enfatizzando «specificità narrative che fino a quel momento avevano infarcito le pellicole dell’orrore (il doppio, la personalità disturbata, il motel come microcosmo claustrofobia, la netta distinzione dal mondo ordinario, il sangue etc)»<sup>215</sup>. A questo proposito risulta emblematico l’esempio di *Psycho*, giallo dell’orrore uscito nel 1960 e tratto dal romanzo del 1959 di Robert Bloch. In questa pellicola Hitchcock non narra di invasioni aliene o creature mostruose, ma di un orrore ben più reale e quotidiano, insito nell’essere umano: infatti, il film non viene ambientato nei classici castelli gotici, ma nel mondo moderno. Con *Psycho*, ed in particolare attraverso il personaggio di Norman Bates (Anthony Perkins), il regista intende sottolineare e mostrare al pubblico come la violenza, trattenuta sotto una facciata che appare serena e pacifica, sia invece un elemento costitutivo della vita borghese americana<sup>216</sup>. Pertanto, il film, prende, in un certo senso, le distanze dal mondo soprannaturale, propendendo verso un percorso più realistico, in cui, come sostenuto da Luca Aimeri e Giampiero Frasca, «l’orrore cede il passo al terrore»<sup>217</sup>, elemento rappresentativo non tanto del genere horror, quanto più del thriller.

Verso la fine degli anni Sessanta, con l’uscita in sala di *Night of the Living Dead*, di George A. Romero, il genere horror va incontro ad un’ulteriore rivoluzione: infatti il film di Romero, che ridefinisce le regole del genere, non ha più il fine ultimo di raccontare una storia dell’orrore ambientata in un antico ed inquietante castello gotico, con invasioni spaziali, o creature geneticamente modificate, ma, quello di porre al centro l’essere umano. Il regista, dunque, realizza una narrazione in cui la mostruosità e l’orrore non vengono espressi tramite l’utilizzo delle classiche figure orrifiche del genere, ma vengono descritti come qualcosa di insito nella società contemporanea, che sembra nascere, addirittura, proprio dall’essere umano.

Come sostiene Pier Maria Bocchi:

---

<sup>215</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.318.

<sup>216</sup> B. K. Grant, *Film Genre: the basics*, op. cit, p. 156.

<sup>217</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit, p.318.

Improvvisamente l'horror non è più chiuso tra le mura domestiche o nei pertugi bui di un castello polveroso, non è più custodito da un passato ingombrante: l'horror adesso è un'urgenza contemporanea. [...] Intercetta la realtà. E capisce il mondo, elaborandone contraddizioni e paradossi, mostruosità e tragedie, illusioni e disillusioni.<sup>218</sup>

La pellicola infatti ruota attorno ai personaggi Barbara e Johnny, due fratelli che si recano in Pennsylvania per visitare la tomba del padre. Tuttavia, arrivati in città, i protagonisti si scontreranno con uno strano uomo che finirà per assassinare Johnny, mentre Barbara riesce a fuggire. La ragazza troverà rifugio in una casa di campagna dove, assieme ad altri quattro personaggi (Tom, Ben, Harry e Judy), dovrà fare di tutto per difendersi da quella che sembra, a tutti gli effetti, un'invasione di creature che si nutrono di carne umana e che possono infettare le persone con il proprio morso. Questi esseri, noti come zombi o, più comunemente, morti viventi, appariranno per la prima volta sul grande schermo proprio in quest'opera di Romero, che conoscerà grande fortuna anche per l'introduzione di questo nuovo mostro, e diventeranno una vera e propria icona del genere, insieme agli altri mostri già citati. Infatti, successivamente, verranno realizzati, ben due remake del classico di Romero, e numerosi film, serie e videogiochi che narrano storie di questi esseri infetti; tra i più recenti risulta emblematico il caso di *The Last Of Us*, inizialmente concepito come videogioco e, successivamente, trasposto sul piccolo schermo con una serie tv targata HBO, che riproduce alla perfezione il mondo in cui George Romero aveva deciso di ambientare il suo primo film.

E' importante sottolineare che l'opera di Romero costituisce un'importante pietra miliare per il genere, che conosce, da questo momento in poi, una nuova fase, in cui il mondo del cinema sente il bisogno di sperimentare un horror più maturo, che dialoghi con la realtà, per poter così riflettere su di essa. È proprio su questa scia che si sviluppa quello che viene definito l'horror "paranormale": a far parte di questo sottogenere è il celeberrimo *The Exorcist*, pellicola del 1973, di William Friedkin, in cui la fede viene

---

<sup>218</sup> Pier Maria Bocchi, *So cosa hai fatto: scenari, pratiche e sentimenti dell'horror moderno*, Lindau, Torino, 2024, p.16.



messa in discussione; si tratta di un vero e proprio classico, non solo del genere, ma della storia del cinema in generale, che è stato anche restaurato in 4K, in occasione del cinquantesimo anniversario e presentato all'ottantesima Mostra del Cinema di Venezia.

Il film di Friedkin vuole riflettere sulla perdita della fede, un momento di profonda crisi per l'uomo, e per la società dell'epoca, che si sente esposto e vulnerabile davanti alla presenza del male; viene così presentato, allo spettatore, un genere completamente diverso rispetto a quello nato negli anni Venti, un genere che continuerà ad evolversi anche negli anni successivi. Infatti, afferma Bocchi: «l'horror non sarà più lo stesso, e neppure tornerà più indietro, in nessun mercato, in nessuna geografia. Dai primi anni '70 fino ai giorni nostri l'horror guarda le istanze del mondo per sfruttarle, riarticolarle, dirle»<sup>219</sup>. Sempre a proposito dell'opera di Friedkin, è bene precisare che, nel corso del tempo, sono stati realizzati un *prequel*, uno *spin-off* diretto da Paul Schrader, una serie televisiva e tre *sequel*, di cui uno uscito in sala nel 2023.

Gli anni Ottanta segnano, per il genere, un'ulteriore svolta, e una conseguente rinascita, in particolare grazie alla produzione di pellicole come *The Shining* di Stanley Kubrick, e *Friday the 13th* di Sean S. Cunningham, uscite nello stesso anno (1980), ma anche grazie all'approdo in sala di una nuova figura che diventerà anch'essa un'icona del genere: infatti, nel 1984, viene rilasciato *Nightmare on Elm Street* di Wes Craven, in cui il regista introduce al pubblico il personaggio di Freddy Krueger. Il film, che segna la nascita di una vera e propria saga, composta di nove film (tra cui anche un *remake* del 2010), narra di un gruppo di persone che, durante la notte, si ritrovano vittime di terribili incubi in cui vengono inseguiti e braccati da una misteriosa figura con il volto completamente bruciato e una mano dotata di coltelli affilati. Nel corso della narrazione questi incubi si riveleranno sempre più pericolosi e quasi "reali", tanto che ai protagonisti verranno inflitte delle vere e proprie ferite, di cui compariranno le cicatrici anche nel mondo reale. In un punto cruciale della narrazione lo spettatore verrà a conoscenza dell'identità di questo terribile killer: si tratta di Freddy Krueger, un uomo che, molti anni prima, aveva commesso oltre quaranta infanticidi e, per questo, era stato bruciato vivo. Tra i responsabili della sua morte, viene rivelato nel corso della

---

<sup>219</sup> *Ivi*, p.17.

narrazione, erano presenti anche i genitori dei protagonisti: Freddy, dunque, è tornato per cercare vendetta. Nonostante l'apparente morte del terribile serial killer, alla fine del film, Freddy tornerà ancora sul grande schermo, determinato ad uccidere ancora; niente happy ending, dunque, nell'opera di Craven.

In conclusione, la pellicola vuole rappresentare, sul grande schermo, una nuova declinazione del genere horror, intenzionata a mantenere la linea sviluppata negli ultimi anni e dando vita, quindi, a delle narrazioni che riportassero l'orrore della contemporaneità e della quotidianità. Tuttavia è possibile affermare che si inserisce anche un ulteriore elemento, infatti, come affermato da David Sanjek: «Central to that dynamic has been the frequency with which the genre has critiqued the family and the manner in which it perpetuates self-destructive or pathological tendencies»<sup>220</sup>. Ad essere attaccata, in questo caso specifico, è la famiglia e il modo in cui tenda, a volte, a perpetrare meccanismi tossici, le cui conseguenze, spesso, rischiano di ricadere sui figli, che non hanno colpe. Basti pensare al ciclo di violenza che si genera nel film: Freddy commette diversi infanticidi, alcuni genitori decidono di farsi giustizia da soli e, a loro volta, decidono di togliere la vita in maniera brutale e violenta (tramite il fuoco, appunto); così il killer ritorna, desideroso di vendetta e vuole, a sua volta, uccidere.

Gli anni Novanta si rivelano essere degli anni intrisi di ottimismo, che portano la cinematografia horror ad effettuare un ulteriore cambio di rotta: infatti, come affermato da Andrea Villa: «gli Americani interrompono la ricerca del “villain” in grado di incarnare tutto il Male del mondo, per produrre una serie di pellicole spesso dal carattere (esplicitamente o implicitamente) metacinematografico»<sup>221</sup>.

Durante la fine del millennio, quindi, vengono mostrati sul grande schermo sia film che tentano di riprendere i classici archetipi del genere, trasformandoli seguendo l'orizzonte

---

<sup>220</sup> David Sanjek, *Same as It Ever Was: Innovation and Exhaustion in the Horror and Science Fiction Films of the 1990s*, in Wheeler Winston Dixon (a cura di), *Film Genre 2000: New Critical Essays*, op. cit., p.115.

<sup>221</sup> Andrea Villa, *Storia del cinema horror dagli anni Settanta a oggi: Guida ai film horror che hanno cambiato la società e il modo di concepire il rapporto tra realtà e paura dal 1970 ai giorni nostri*, edizione Kindle, 2023, p.94.

moderno, ma anche pellicole che vogliono tentare di dividere «la realtà empirica dalla sua metaforica rappresentazione sulla cellulosa»<sup>222</sup>.

Ad incarnare perfettamente questo concetto sono *Scream* (Wes Craven, 1996) e *The Blair With Project* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999), due film che, proprio negli anni Novanta, hanno raggiunto un enorme successo, entrambi mettendo in scena un discorso metacinematografico. Il film di Craven è diventato una vera e propria saga cinematografica, composta da ben sei capitoli: i primi quattro sono stati diretti da Wes Craven, che morì nel 2011, i successivi due diretti da Matt Bettinelli-Olpin e Tyler Gillett. Il franchise conta anche una serie televisiva, composta da tre stagioni; inoltre, nel 2026, verrà presentato al pubblico il nuovo capitolo della saga: *Scream 7*.

La pellicola fa diretto riferimento al genere *slasher*, un sottogenere dell'horror che è caratterizzato dalla presenza di un maniaco omicida, determinato a dare la caccia ad un gruppo di persone, che ucciderà in modi particolarmente cruenti.

A questo proposito, *Scream* (1996) ruota attorno al personaggio di Sidney Prescott, la cui monotona e normale vita viene sconvolta da una serie di brutali omicidi, che avvengono nella città californiana di Woodsboro. Il famigerato assassino che Craven crea, ispirandosi ai brutali casi di omicidio del serial killer Danny Rolling, e di cui verrà rivelata l'identità solo alla fine, si aggira minaccioso per le strade della cittadina, vestito con un mantello nero e una maschera da fantasma, e, pertanto, viene denominato Ghostface. Andrea Villa a proposito dell'opera afferma:

Capostipite di una saga interminabile e interminata, il film di Wes Craven è una sorta di mosaico che si compone di infiniti rimandi cinematografici, citazioni e “inside jokes” con l'intento di raccontare una storia che nasce, cresce e prospera proprio nei meandri del cinema horror. *Scream* è infatti essenzialmente un atto d'amore verso il grande cinema dell'orrore e una sua sentita apologia (“I film non creano nuovi pazzi, li rendono solo più creativi” farà dire Craven a Billy Loomis), di fronte alle consuete e deliranti accuse legate alla presunta “corruzione dei giovani” e amenità simili.<sup>223</sup>

---

<sup>222</sup> *Ivi*, p.95.

<sup>223</sup> *Ivi*, p.108.

Craven, quindi, non solo regala allo spettatore una nuova figura, che diventerà iconica per il genere horror insieme a quella di Freddy Krueger, ma vuole anche riprendere le caratteristiche dei precedenti film appartenenti al genere, come lo stesso *Nightmare on Elm Street*, elaborando, in questo modo, anche una riflessione sulla cinematografia horror<sup>224</sup>.

*The Blair Witch Project*, invece, mescola sapientemente l'horror e il genere documentario, utilizzando la tecnica del *mockumentary*<sup>225</sup> e dando vita ad una nuova accezione del genere. Il film, vincitore come miglior film straniero al Festival di Cannes nel 1999, narra di un gruppo di ragazzi che si reca a Blair con l'intento di realizzare un documentario sulla leggenda di una strega, vissuta alla fine del Settecento. Il vero orrore avrà inizio quando i protagonisti decideranno di addentrarsi proprio in quei boschi in cui, dopo la morte della strega, sono scomparsi diversi bambini. Come sostenuto da Villa, in merito al film:

Girato con attori non professionisti, che interpretano loro stessi, *The Blair Witch Project* è un tripudio di rudimentalità che elimina qualunque parvenza di raffinatezza e spoglia il film di ogni effetto speciale per raggiungere l'unico obiettivo dichiarato: generare terrore in modo semplice e quasi atavico.<sup>226</sup>

Gli anni Novanta non sono solo un periodo di nuove sperimentazioni, che porta i film a riflettere sul mezzo cinematografico stesso, ma sono, allo stesso tempo, anni in cui vengono realizzate diverse pellicole in cui ricompaiono le creature più tipiche e note dell'horror gotico. Infatti, nel 1992, approda nelle sale *Bram Stoker's Dracula*, diretto da Francis Ford Coppola e tratto dal romanzo *Dracula*, dello scrittore Bram Stoker, pubblicato nel 1897, che riporta sul grande schermo «un personaggio tormentato,

---

<sup>224</sup> Ivi, p.95.

<sup>225</sup> Neologismo creato dalla fusione di mock «prendere in giro» e documentary «documentario» per indicare un particolare genere, che simula lo stile e il procedimento documentaristico nascondendovi invece la costruzione di una fiction, spesso di carattere comico-paradossale, politico-satirico o orrorifico-fantastico; è conosciuto anche come falso documentario, in Treccani. (s.d.). Vocabolario Treccani online. Ultimo accesso: 4 Novembre 2024, [https://www.treccani.it/enciclopedia/mockumentary\\_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/mockumentary_(Lessico-del-XXI-Secolo)/)

<sup>226</sup> Andrea Villa, *Storia del cinema horror dagli anni Settanta a oggi: Guida ai film horror che hanno cambiato la società e il modo di concepire il rapporto tra realtà e paura dal 1970 ai giorni nostri*, op. cit. p.112.

consumato dal rimpianto per l'amore perduto, che attraversa i secoli e i mari pur di ricongiungersi alla sua sposa»<sup>227</sup>.

Successivamente, durante gli anni Duemila, il genere sembra andare incontro, soprattutto in America, ad una nuova battuta d'arresto: infatti, proprio all'inizio del nuovo millennio, avviene l'attentato alle torri gemelle che sconvolge non solo gli Stati Uniti, ma anche il mondo intero. Il popolo americano si ritrova spaesato e spaventato di fronte a questo terribile evento che segnerà un'epoca.

In seguito a ciò, il cinema horror americano di questi anni è particolarmente povero e caratterizzato, principalmente, dalla realizzazione numerosi *remake* o trasposizioni. A questo proposito, nel 2002, esce nelle sale *The Ring*, diretto da Gore Verbinski, riproposizione, in chiave americana, del romanzo *Ring* di Kōji Suzuki, di cui era stata realizzata una trasposizione cinematografica nel 1998 dal regista Hideo Nakata. Verbinski non si limita a restituire allo spettatore una "copia" del successo giapponese, bensì, sostiene Andrea Villa:

realizza quasi una versione alternativa che, pur condividendo la trama con l'originale, possiede un taglio registico completamente differente. Verbinski non vuole infatti rifare "Ring" in salsa a Stelle e Strisce, ma confezionare un film in grado di trasporre e adattare la tipica atmosfera da "ghost story" nipponica in un contesto più familiare, di modo da renderla immediatamente fruibile anche agli occhi di un grande pubblico occidentale, poco a suo agio con quei particolari spiriti ed elementi infestanti che compongono la trazione giapponese.<sup>228</sup>

Successivamente, il genere horror dovrà inserirsi nel mondo moderno, caratterizzato dall'esplosione dei social network e del web 2.0, facendo i conti con una realtà tutta nuova e cercando di trovare un modo per sopravvivere. Quindi, l'industria cinematografica deciderà di rispondere riportando sul grande schermo opere e personaggi già esistenti, come, ad esempio, la famosa saga di *Halloween*, con protagonista il brutale Michael Myers, di cui verranno realizzati tre nuovi capitoli.

---

<sup>227</sup> *Ivi*, p.99.

<sup>228</sup> *Ivi*, p.122.

Infatti, sempre Villa sostiene che: «Il decennio successivo al 2010 è segnato da sequel, reboot, remake, riproposizioni e riprese di vecchi franchise come non mai»<sup>229</sup>. Nonostante questo “ritorno al passato”, il genere vedrà comunque la nascita di nuove tipologie di narrazione, che, allo stesso tempo, spaventeranno e affascineranno il pubblico di tutto il mondo. Basti pensare ad uno degli ultimi successi della casa di produzione A24 che, nel 2022, ha rilasciato sul grande schermo l’horror paranormale *Talk To Me* (Danny e Michael Philippou), con cui viene elaborata una nuova accezione del genere e del mondo degli spiriti.

Dopo questa breve panoramica storica dell’horror, è necessario soffermarsi, in modo particolare, sugli elementi e sugli archetipi ricorrenti, che, nel corso del tempo, hanno reso il genere immediatamente riconoscibile, per poi osservare come e in che modo questo possa mescolarsi con altri generi, dando vita a nuove narrazioni ibride. Questa panoramica sarà necessaria e funzionale per comprendere, in seguito, come avviene, appunto, la commistione con altri generi e per analizzare più in profondità e nello specifico il caso di studio, ovvero *Nope* di Jordan Peele.

Grazie al percorso storico delineato in precedenza è possibile osservare come il genere horror si fondi, principalmente, sulla paura della morte e sul timore di perdere la propria identità all’interno della società, tematiche che, tuttavia, non vengono quasi mai trattate in maniera diretta sul grande schermo. Infatti, come sostenuto da Stuart Kaminsky: «il metodo di approccio usato con maggiore ricorrenza prevede che il tema della morte non venga affrontato direttamente, ma piuttosto proiettato in una forma simbolica od onirica, così che il film finisca per interrogarsi sul significato della vita»<sup>230</sup>.

E’ possibile, inoltre, osservare che, soprattutto nelle prime pellicole appartenenti al genere, sono frequenti e numerose le rappresentazioni di mostri soprannaturali, come ad esempio: vampiri, esseri creati in laboratorio, lupi mannari etc. Come osservato in precedenza, molto spesso, queste creature non servono solo a spaventare, ma arrivano addirittura ad assumere un significato allegorico, in grado di scatenare una riflessione su tematiche significative e attuali, facendo leva su determinate paure e inquietudini

---

<sup>229</sup> Ivi, p.149.

<sup>230</sup> S. M. Kaminsky, *Generi cinematografici americani*, op. cit, p.152.

vissute dall'essere umano dell'epoca. Una di queste, ad esempio, è la paura della morte, a cui si contrappone, sovente, la possibilità dell'immortalità, rappresentata, sul grande schermo, proprio da quelle creature che popolano i film horror. Tuttavia, questi personaggi sembrano voler dimostrare che l'immortalità non sempre corrisponde ai desideri e alle aspettative create dall'uomo, ma, anzi, essa rappresenta, più spesso, una vera e propria maledizione. Basti pensare, ad esempio, a Frankenstein, la cui immortalità è fonte, in realtà, di una profonda e dolorosa solitudine; o, ancora, alla figura della mummia che vuole rappresentare l'immortalità come una condizione terrificante e maledetta. E' necessario, inoltre, ricordare che «l'immortalità del mostro è strettamente legata al fatto che egli deve, per continuare a vivere, distruggere il prossimo»<sup>231</sup>.

Un'altra tematica frequentemente trattata nei film dell'orrore è quella della malattia, spesso rappresentata dalla figura del vampiro: infatti, nel classico *Nosferatu*, le morti misteriose che scatenano il panico nelle persone, avvenute per mano del mostro succhia sangue, vengono inizialmente attribuite ad una misteriosa malattia e paragonate, addirittura, ai casi di peste. Basti pensare, infatti, ai segni rilasciati dalla spaventosa creatura in coloro che riescono a sfuggire alla sua furia omicida, come, ad esempio, i due buchi sul collo, la debolezza e l'anemia, che nell'immaginario umano vengono ricondotti ad un'ipotetica malattia. Quindi, come affermato da Kaminsky: «il vampiro è l'emblema fisico di un virus che, di notte, mentre stiamo dormendo, distrugge le persone che amiamo. È come se il vampiro desse un corpo a quel virus, a quella cosa che non riusciamo ad accettare»<sup>232</sup>.

Tuttavia, non sono sempre i mostri a personificare il male, a volte, questo può essere rappresentato come qualcosa di insito e radicato nell'essere umano, un concetto che viene espresso, in modo particolare, in *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, che gioca sul tema del doppelganger: in questo caso specifico, il tratto orrorifico del film viene espresso dalla paura del Dr. Jekyll di perdere completamente, nel corso della narrazione, il controllo della propria identità.

---

<sup>231</sup> *Ivi*, p.153.

<sup>232</sup> *Ivi*, p.154.

Un'altra tematica chiave del genere horror è la paura dell'ignoto, di ciò che non si conosce, elemento sfruttato soprattutto da film come *The Exorcist*, in cui viene riportata sullo schermo la figura del demone che rappresenta, ovviamente, la paura del male.

Un ulteriore tratto caratteristico del genere, diventato, nel corso del tempo, un vero e proprio archetipo, è l'ambientazione in spazi chiusi, addirittura claustrofobici, in cui avvengono atti terribili e violenti; molto spesso questi spazi angusti vengono sfruttati proprio per amplificare la brutalità e l'aggressività di queste azioni.

Tra gli archetipi più significativi del genere vi è, inoltre, la modalità con cui, nella messa in scena, si dia spazio e visibilità alla morte: infatti, nei film horror: «la morte è immediata e violenta: i corpi si torcono, il sangue si sparge»<sup>233</sup>.

Facendo riferimento all'ambiente letterario, quando si parla di horror e di fantascienza si discute, in un certo senso, anche di fantastico, termine che indica tipologie di racconti che narrano eventi straordinari, anormali e impossibili, «alimentandosi dell'*impasse* al bivio tra *Meraviglioso* e *Irreale*»<sup>234</sup>. In questo caso risulta particolarmente emblematica l'analisi effettuata da Roger Caillois in merito al fantastico; l'autore infatti, come già accennato in un capitolo precedente, nel suo libro *Dalla fiaba alla fantascienza*, sostiene che la fiaba, il fantastico del terrore e la fantascienza, per quanto sviluppino narrazioni all'apparenza differenti, appartengono tutti allo stesso insieme dell'immaginario. Caillois, successivamente, analizza le tre diverse declinazioni dei racconti dell'immaginario, arrivando alla conclusione che: se la fiaba accompagna il lettore in mondi inventati e lontani dalla realtà, dove anche l'impossibile può avverarsi, il fantastico, invece, si concentra sul reale, aumentandone i tratti cupi e orrorifici, e inserendovi e creature soprannaturali; infine, la fantascienza viene identificata come il luogo delle invenzioni tecnologiche, di metamorfosi ed esperimenti, dove la scienza è la vera protagonista. In conclusione, Caillois sostiene che: «È indubbio che le fiabe si assomigliano, ma che differiscono dai racconti fantastici; che questi, a loro volta, hanno dei tratti in comune che li oppongono sia alle fiabe che ai racconti di fantascienza; che

---

<sup>233</sup> *Ibidem*.

<sup>234</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit., p.307.



anche questi, infine, si rassomigliano»<sup>235</sup>. Facendo riferimento al termine fantastico, pertanto, possono essere riscontrati diversi elementi in comune tra le diverse tipologie di racconti, infatti, come sostengono Aimeri e Frasca: «il fantastico, in questo modo, racchiude al suo interno tutte le possibilità della fantascienza e dell'horror»<sup>236</sup>.

Questo ragionamento può essere applicato anche al mondo del cinema ed è possibile affermare che sia la fantascienza che l'horror rappresentino l'ignoto, mondi e realtà sconosciute all'essere umano: basti pensare, ad esempio, allo spazio, o al futuro o, ancora, alla presenza, in queste narrazioni, di altre forme di vita, un ignoto reso sul grande schermo anche grazie all'uso del colore, «il cui corrispettivo visivo sono il nero, il buio, l'oscurità, quella dello spazio, dell'incubo, dell'altra metà»<sup>237</sup>.

In particolare, la commistione tra fantascienza e horror, anche definita “fantahorror”, si sviluppa, sul grande schermo, già a partire dagli anni Trenta, con la rappresentazione della creatura di *Frankenstein*, creata dalla tipica figura fantascientifica dello scienziato pazzo, che si configura non solo come un mostro, dai tratti tipici dell'orrorifico, ma anche come l'archetipo del cyborg.

Le narrazioni ibride, nate, appunto, dalla commistione dei due generi e conosciute come film fantascientifici dell'orrore, vedranno uno sviluppo maggiore soprattutto dopo il secondo conflitto mondiale.

Tra le varie tematiche presenti all'interno di queste opere ibride, è possibile riscontrare quella dell'uso pericoloso della tecnologia e delle scoperte scientifiche. A tale proposito è emblematico il caso del film *The Fly*, del 1986, diretto da David Cronenberg, e con protagonista Jeff Goldblum, un remake di *The Fly* di Kurt Neumann (1958), tratto dall'omonimo racconto di George Langelaan del 1957. Il film narra di uno scienziato, Seth Brundle, che ha inventato una macchina per il teletrasporto; dopo aver teletrasportato, con successo, un babbuino, Seth decide di utilizzare il macchinario su sé stesso. Nonostante, in un primo momento, sembri andare tutto liscio, il corpo di Seth subirà, nel corso della narrazione, una serie di trasformazioni, diventando sempre più

---

<sup>235</sup> R. Caillois, *Dalla fiaba alla fantascienza*, op. cit., pag.17.

<sup>236</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, op. cit., p.307.

<sup>237</sup> *Ivi*, p.308.

forte e aggressivo. Il protagonista scoprirà, quindi, che il computer, quando lo ha teletrasportato, ha unito il suo DNA a quello di una mosca; lo scienziato, quindi, acquisterà, piano piano, capacità sovrumane (arrampicarsi sui muri, sciogliere i cibi con una saliva corrosiva), andando, tuttavia, a perdere lentamente la ragione. Verso la fine del film, Seth, totalmente fuori di sé, rapisce la donna che ama, una giornalista di nome Veronica, con cui ha avuto diversi rapporti sessuali e che si scopre essere incinta; alla fine, la donna, disperata, nonostante lo sguardo implorante e quasi umano dell'uomo che ama, gli spara un colpo alla testa e lo uccide. In questo caso specifico il regista vuole andare al di là della fantascienza rappresentata attraverso la figura dello scienziato, realizzando un film che mescola l'elemento fantascientifico con quello dell'orrore, attraverso il concetto di *body horror*, e tentando di effettuare una riflessione sugli impulsi umani, portando il protagonista ad accedere ad un qualcosa di perturbante e orrorifico, sfruttando tutti i tratti tipici del genere horror<sup>238</sup>.

Oltre ai classici film, usciti in sala tra gli anni Settanta e Novanta, come ad esempio *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971), *John Carpenter's Village of the Damned* (John Carpenter, 1995, remake di *Village of the Damned* di Wolf Rilla del 1960) e altri ancora, la fantascienza e l'horror hanno continuato, nel corso del tempo, a mescolarsi e a dare vita a numerose narrazioni ibride, soprattutto nel nuovo millennio.

Tra gli svariati esempi risultano emblematici tre film, realizzati tra l'inizio del nuovo millennio e i giorni nostri, che hanno portato sullo schermo nuovi e terrificanti esempi di produzioni fantahorror. Con *28 Days Later*, del 2002, ad esempio, il regista britannico Danny Boyle riporta sul grande schermo la tematica delle sperimentazioni sugli animali, ideando un virus che può innescare delle mutazioni. Infatti, il film ruota attorno ad un gruppo di animalisti che si introduce in un centro di ricerca per liberare degli scimpanzé, sfruttati come cavie per diversi esperimenti; i protagonisti scopriranno solo più avanti che alle scimmie è stato somministrato una versione modificata del virus della rabbia, che è altamente contagioso. Infatti, una ragazza del gruppo, dopo essere stata morsa da una scimmia infetta, inizierà a mostrare gli stessi atteggiamenti "violenti"

---

<sup>238</sup> Jay P. Telotte, *Science Fiction Film: Genres in American Cinema*, Cambridge University Press; Cambridge, 2004, versione e-book, p.186.

del primate che l'ha aggredita. Dopo ventotto giorni, un uomo di nome Jim (Cillian Murphy) si risveglia da un coma e scopre una Londra completamente disabitata: il virus creato in laboratorio ha infettato la maggior parte della popolazione, trasformando le persone in creature prive di ragione, il cui unico scopo è uccidere chiunque.

Danny Boyle elabora, in questo film, una nuova accezione di zombi, realizzando delle creature nate da un virus realizzato in laboratorio proprio dall'essere umano; sulla stessa sica verrà realizzato anche *I Am Legend* (2007), remake di *The Omega Man*, diretto da Francis Lawrence, interpretato da Will Smith e basato sul romanzo horror di Richard Matheson. La storia ruota attorno al virologo Robert Neville (Smith), unico sopravvissuto ad una spaventosa e globale pandemia, originata da una mutazione del virus del morbillo, inizialmente concepito come cura per il cancro. Se, una volta infettate, molte persone sono morte, altre, invece hanno subito una trasformazione degenerativa, diventando creature molto simili agli zombi, che possono uscire solo di notte. Il protagonista, dopo aver perso moglie e figlia durante l'evacuazione iniziale, cercherà di fare il possibile per trovare una cura. Il film si concluderà con il sacrificio del protagonista che, dopo aver finalmente ideato una sorta di vaccino, si farà saltare in aria insieme ad un gruppo di infetti, permettendo ad Anna e al piccolo Ethan (conosciuti poco prima), a cui consegnerà la cura, di trovare rifugio in una comunità di sopravvissuti.

Se gli esempi citati mescolano fantascienza e horror narrando di virus creati in laboratorio, che portano le persone a trasformarsi in orribili mostri assetati di sangue, nel 2018, invece, si ripresenta agli occhi dello spettatore la minaccia di un'invasione aliena in *A Quiet Place*, diretto ed interpretato da John Krasinski. Il film narra le vicende di una famiglia intenta a sopravvivere in un futuro post apocalittico, in cui l'umanità ha dovuto fare i conti con un'invasione aliena che ha decimato la popolazione. Questi extraterrestri, dalle sembianze mostruose e all'apparenza indistruttibili, sono completamente ciechi, ma dotati di un finissimo e potente udito di cui si servono per scovare e uccidere la preda. L'opera di Krasinski risulta particolarmente innovativa, non solo perché mescola fantascienza (esseri provenienti da un altro mondo) e orrore (violenza e *jumpscare*), ma, soprattutto, per la messa in scena.

Infatti, i pochi dialoghi presenti nel film vengono messi in scena attraverso la lingua dei segni, non solo perché i mostri sono in grado di percepire il minimo rumore, ma anche perché Regan, una dei protagonisti, si rivela essere sordomuta. *A Quiet Place*, dunque, sembra voler giocare tutto sul suono e riesce a catturare e a coinvolgere completamente lo spettatore, che rimane col fiato sospeso e si convince di non dover fare alcun rumore. Il film otterrà un successo tale che verrà realizzato un sequel, nel 2019, *A Quiet Place - Part II*, e, nel 2024, un prequel intitolato *A Quiet Place - Day One*, ambientato nel primissimo giorno dell'invasione extraterrestre.

In conclusione, grazie all'analisi della storia dell'horror effettuata in questo paragrafo, è emerso come il genere, nonostante la sua evoluzione nel corso del tempo, abbia mantenuto quei temi e quegli archetipi che lo rendono, ancora oggi, immediatamente riconoscibile. Successivamente, proprio attraverso il riconoscimento di questi elementi, è stato possibile osservare come il genere, mescolandosi in particolare alla fantascienza, abbia dato vita a nuove tipologie di narrazioni in grado di spaventare e affascinare il pubblico. Questo approfondimento sarà necessario e funzionale, in modo particolare, per l'analisi, nel paragrafo successivo, del film *Nope* di Jordan Peele.

### **3.3 - Jean Jacket: l'alieno mostruoso del West in *Nope* di Jordan Peele (2022)**

Nei paragrafi precedenti è stato analizzato il genere western, di cui sono stati individuati, dopo un rapido excursus storico, temi e archetipi che lo hanno reso, nel corso del tempo, immediatamente riconoscibile e famoso agli occhi degli spettatori. Successivamente, è stata proposta un'analisi analoga in merito al genere horror; questo percorso, è risultato funzionale, in modo particolare, per affrontare quest'ultimo paragrafo, in cui verrà approfondito un caso di studio specifico, ovvero *Nope*, film del regista premio Oscar Jordan Peele che, al suo interno, mescola sapientemente fantascienza, western e horror.

L'opera di Peele, uscita nelle sale cinematografiche nel 2022, potrebbe essere definita come il terzo capitolo di una trilogia, cominciata nel 2017 con *Get Out*, esordio alla regia per il regista, che proprio grazie a questo film ha vinto il premio Oscar per la

miglior sceneggiatura originale, seguito poi da *Us* nel 2019. Se i primi due capitoli della trilogia possono essere collocati all'interno del genere horror, presentando, tuttavia, anche sfumature drammatiche, comiche ed elementi legati al thriller, il terzo capitolo, invece, mescola i tratti tipici del genere dell'orrore a elementi appartenenti alla fantascienza, e, ancora, ambientando la narrazione in un tipico ranch americano, del western. Inoltre, *Nope* è il primo film, di genere horror, girato, in parte, con cineprese IMAX, una tecnologia con la possibilità di mostrare, sul grande schermo, immagini con una risoluzione e una grandezza superiore rispetto agli standard cinematografici, rendendo il coinvolgimento dello spettatore ancora più profondo.

La storia ruota attorno al personaggio di Oj, Otis Haywood Jr. (Daniel Kaluuya) che, dopo la morte del padre, ucciso da una moneta caduta dal cielo, dovrà occuparsi di portare avanti il ranch, in cui vengono allevati cavalli destinati a prendere parte a produzioni cinematografiche e televisive. Un giorno, uno dei cavalli del ranch, Lucky, ha una reazione violenta sul set e, per questo, Otis e la sorella Emerald (Keke Palmer) vengono licenziati dalla produzione televisiva; Oj si ritrova, quindi, costretto a vendere Lucky a Jupe, direttore di un parco a tema western, chiamato Jupiter's Claim. Successivamente, inizieranno a verificarsi strani casi di blackout, che porteranno i cavalli del ranch a comportarsi in maniera frenetica, come se fossero spaventati da qualcosa, e, addirittura a fuggire; Oj e la sorella, alzando lo sguardo verso il cielo, scopriranno delle presenze sconosciute che identificheranno come UFO. Superata la paura e lo spaesamento iniziale, i due fratelli, attirati dalla possibilità di ottenere fama e ricchezza, decidono di installare, lungo l'intero perimetro del ranch, una serie di telecamere, per poter documentare la presenza degli extraterrestri. I due ragazzi verranno aiutati da Angel Torres, dipendente di un negozio di apparecchi tecnologici, che, incuriosito, decide di analizzare i filmati catturati dalle telecamere, qui si accorge di una nuvola che sembra non muoversi mai. Nel corso della narrazione, lo spettatore scoprirà che Jupe, il direttore del parco a tema, aveva preso parte ad una serie televisiva, che vedeva come protagonista una scimmia di nome Gordy, che, in seguito allo scoppio di un palloncino sul set, era impazzita e aveva ucciso a sangue freddo il cast e i membri della troupe, lasciando come unico superstite il piccolo Jupe. Il giovane, convinto di

essere sopravvissuto per un motivo, decide di utilizzare i cavalli comprati da Oj per nutrire questa misteriosa creatura delle nuvole, pensando anche di realizzare un nuovo show per mostrare l'UFO ad un possibile pubblico pagante. La rivelazione, che scioccherà i protagonisti, e quindi anche lo spettatore, è che questo misterioso UFO è in realtà una creatura viva e estremamente territoriale, determinata a divorare esseri viventi. Il protagonista, dopo aver osservato con attenzione la strana creatura, realizza che questa attacca e divora solo ciò che la guarda "dritta negli occhi". A questo punto, Oj, Emerald e Angel decidono di voler realizzare il video che li renderà famosi, e, per farlo, devono trovare il modo di ingannare e riprendere il mostro; sceglieranno, quindi, di farsi aiutare da Antlers Holst, un famoso direttore della fotografia. Quella dei protagonisti è una vera e propria missione suicida, in cui il personaggio di Holst, andando a guardare e riprendere direttamente la creatura, perderà la vita, mentre gli altri componenti della squadra riusciranno a sopravvivere. Verso la fine del film, la creatura si trasformerà in una sorta di gigantesca medusa, determinata ad uccidere chi l'ha ingannata. A questo punto, Oj tenterà di distrarla, permettendo, così, alla sorella di raggiungere Jupiter's Claim e di adescare il mostro, facendogli ingoiare un grande pallone ad elio. In questa scena finale Emerald riuscirà non solo a salvarsi e ad uccidere la creatura, ma anche a documentare l'intero evento e, mentre i giornalisti si recano sul posto, si vedranno Oj e il cavallo Lucky, sopravvissuti quindi allo scontro con il predatore alieno, apparire attraverso un velo di polvere.

*Nope* si presenta come un film ricco di significati allegorici e sfumature e che, pertanto, non può essere ricondotto ad un solo determinato genere; l'opera di Peele, infatti, riesce a mescolare sapientemente fantascienza, western e horror, in una narrazione che vuole riflettere sul concetto di immagine, andando ad indagare la sua provenienza e la sua utilità nel mondo contemporaneo. Infatti, Pier Maria Bocchi, in merito al film afferma che esso si identifica come:

Un'opera-mondo, un'opera-fiume, che nel suo corso e nella sua corsa travolge più di cento anni di storia delle immagini in movimento, per giungere al contemporaneo, al mondo che oggi ci riguarda tutti, quello della reiterata e colpevole rimozione (della razza), quello delle rivendicazioni,

delle immagini-monolito, delle immagini votive, del portfolio della società (anzi, più correttamente, delle società, più d'una, l'egemone e le minoranze, la dominante e le marginali).<sup>239</sup>

Se tramite le sue opere precedenti, *Get Out* (2017) ragionava sulla paranoia razziale e *Us* (2019) evidenziava la fantasia del doppelganger, Peele ha voluto concentrarsi principalmente sull'aspetto sociale e politico, con questo terzo capitolo il regista, invece, vuole effettuare una riflessione sul cinema, in quanto dispositivo ottico.

L'extraterrestre rappresentato in *Nope* viene raffigurato come qualcosa di inquietante, ma, allo stesso tempo, seducente, che gioca tutto sullo sguardo. Questo terzo lungometraggio, dunque, sembra soffermarsi molto sul concetto di vedere, di essere visti, in un'accezione che rimanda anche all'essere osservati, a qualcosa che viene, in un certo senso, guardato o, in questo caso specifico, trasmesso, come, ad esempio, uno spettacolo. Infatti, come affermato da Ben Walters, in un articolo sul film sulla rivista *Sight and Sound*

Though these characters are after fame and fortune, this is no glib critique: Peele is interested in the power dynamics of the urge to see and be seen, how central this queasy spectacularity might be to America itself, and whether it should be understood as a kind of death wish. Cameras are all over the screen here, on film and TV sets, CCTV loops and mobile phones. One character talks about aliens as "viewers".<sup>240</sup>

Il film di Jordan Peele, narra, appunto, di una presenza aliena che si nasconde tra le nuvole, un luogo che sembra quasi, per l'intera durata del film, richiamare l'attenzione visiva dei personaggi, e dello spettatore stesso. Se, inizialmente, lo sguardo rivolto a questa entità è uno sguardo affascinato e incuriosito, che richiama la visione di Spielberg in *Close Encounters Of The Third Kind*, nel corso della narrazione esso viene totalmente stravolto, trasformandosi in una tipologia di contatto che può distruggere e portare, addirittura, alla morte. Nell'opera, infatti, sono presenti tre sequenze fondamentali, che vogliono approfondire proprio questo concetto: la scena iniziale, incentrata sullo show televisivo in cui la scimmia Gordy perde il controllo. L'unico

---

<sup>239</sup> Pier Maria Bocchi, *So cosa hai fatto: scenari, pratiche e sentimenti dell'horror moderno*, op. cit, p.247.

<sup>240</sup> Ben Walters, *Nope*, in *Sight and Sound*, Vol. 32, Fasc. 8, Ottobre 2022, p.70.

superstite della furia omicida del primate sarà il piccolo Jupe, che si era nascosto sotto un tavolo e aveva gli occhi coperti da una tovaglia, che funge da barriera, in un certo senso, e che sembra salvargli la vita. Vi è, poi, la sequenza in cui Oj porta un cavallo su un set, per delle riprese: in quest'occasione il ragazzo chiede allo staff, fin da subito, di non guardare il cavallo negli occhi, infatti, quando un membro della produzione deve effettuare dei test, utilizzando una sorta di strumento a specchio in cui il cavallo può vedere il suo riflesso, questo avrà una reazione violenta. Inizialmente, i protagonisti, e di conseguenza anche lo spettatore, sono portati a pensare che la presenza misteriosa sia in realtà un UFO, tuttavia, nel corso della narrazione, si rivelerà essere qualcosa di molto peggio: un vero e proprio predatore che sfrutta il contatto visivo per uccidere. Infatti «This hunter looks like a giant eye, ravenously ready to ingest whatever meets its gaze while keeping itself unseen; there's thrilling fun in trying to glimpse it darting between clouds and over hills»<sup>241</sup>. A questo proposito, è interessante notare che la spaventosa creatura viene paragonata, in una sequenza del film, proprio ad un animale: infatti Oj decide, in una scena in particolare, di soprannominare l'alieno Jean Jacket, nome di un cavallo storico del loro ranch.

Oj - «Non è per noi che si è fermato qui, è colpa di Jupe, voleva per forza domare un predatore, e non si può fare. Con un predatore fai un accordo».

Holst - «Sì, chiedete a Sigfried e Roy».

Angel - «Ok, domanda di uno che era in casa quando è sceso quell'affare: come si fa di preciso a fare un accordo con un cazzo di UFO, entità aliena o come cavolo volete chiamarlo?».

Oj - «Jean Jacket, chiamalo Jean Jacket!». [*Nope*, versione digitale, minuto 01:30:45 - 01:31:21].

Peele, dunque, sembra dare vita ad una nuova versione dell'extraterrestre, che, da un lato, mantiene quelle caratteristiche peculiari associate all'archetipo fantascientifico, come ad esempio la violenza e il desiderio di sterminare la razza umana, ma, allo stesso tempo, sembra distaccarsi dalla rappresentazione classica dell'alieno. Infatti, se nella maggior parte delle rappresentazioni fantascientifiche, l'alieno veniva descritto come una forma di vita proveniente da un altro pianeta, evoluta e altamente tecnologica, qui, invece, viene paragonato ad un predatore, un comune animale feroce che non va

---

<sup>241</sup> *Ibidem*.



provocato. Parlando delle rappresentazioni “classiche”, più conosciute, di questa figura, il regista si è ispirato alle opere di Spielberg, non limitandosi, tuttavia, a quelle in cui viene raffigurato l’extraterrestre, ma anche a film come *Jaws*; tanto che lo stesso Peele, in un’intervista, ha affermato «The clouds is gonna be the Ocean in Jaws»<sup>242</sup>.

Svariate volte, nel corso della storia, Jean Jacket appare come qualcosa di divino, di incredibile, che i personaggi, e quindi anche lo spettatore, non dovrebbero proprio essere in grado di vedere.

Il regista, pertanto, gioca tutta la narrazione sulla tematica dello sguardo, che viene rappresentato attraverso l’occhio della telecamera, e che costituisce una caratteristica centrale e fondamentale per l’alieno, un tratto necessario al suo essere. A questo proposito, è interessante notare quanto il tema dello sguardo sia centrale proprio nella rappresentazione di questa figura fantascientifica: se la creatura non viene guardata direttamente negli occhi, l’essere umano non corre alcun pericolo, pertanto, fissarla direttamente vuol dire, in un certo senso, sfidarla, affermare un predominio su questa creatura<sup>243</sup>. Inoltre, questo concetto del guardare ritorna proprio nel momento in cui i protagonisti, a differenza di ciò che avviene normalmente nei film sugli extraterrestri, scelgono di non scappare, di non voler contrastare la creatura, ma, invece, decidono di riprenderla direttamente. Infatti, in una sequenza del film:

Emerald - «Infatti stavo pensando: fanculo cyber-dominion, questa roba qui è una svolta, la nostra. Si prepara, si pubblica per bene e diventiamo ricchi e famosi per il resto della vita».

Oj - «Come?».

Emerald - «Come lo mettiamo online? È questo che dico, non puntiamo a pochi spiccioli in fretta, vogliamo la piattaforma più credibile per la nostra storia».

Oj - «Cioè tipo Oprah?».

Emerald - «Sì, tipo Oprah per esempio. Dopodiché lo vorranno tutti».

Oj - «Ma ci sono un sacco di video su questa roba volante, ne ho visto uno ieri e non era da Oprah».

Emerald - «Io non ho detto Oprah, tu hai detto Oprah, adori Oprah. Io dico solo che tutta quella roba online è falsa, di bassa qualità, e nessuno avrà quello che avremo noi».

Oj - «E che avremo?».

---

<sup>242</sup> Intervista a Jordan Peele, contenuta negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>243</sup> Jonathan Lyonhart, *Peele’s Black, Extraterrestrial, Naturalistic Critique of Religion*, in *Journal of Religion and Film*, Vol. 27, Fasc. 2, Ottobre 2023, p.8.

Emerald - «Il video».

Oj - «Che video?».

Emerald - «Il video! Quello che ci fa ricchi, innegabile, singolare, il... il video Oprah!». [minuto 00:31:34 - 00:32:20].

Se, quindi, in principio, l'alieno viene considerato al pari di una divinità, che non va guardata e provocata, nel momento in cui i protagonisti decidono di volerla riprendere, svelando così la sua esistenza al mondo intero e rendendone, quindi, pubblica l'immagine, questa sembra essere privata della sua caratteristica divina. In merito a questo, Jonathan Lyonhart, in un saggio sul film, in cui espone i tratti divini in riferimento a *Jean Jacket*, afferma che:

As OJ states, “[Jupe] got caught up trying to tame a predator.” Jupe stops bowing his eyes before the Other, and begins to try to dominate and domesticate it, looking directly into the creature’s eyes right before he is devoured. (Note that Mary Jo Elliot, who was disfigured in the opening monkey attack, has her veil blown up by the wind and so also gazes directly at the creature immediately before being devoured.) Jupe and his theme park are thus reminiscent of televangelists who cease to bow their eyes before the infinite mystery of God and instead try to own and repackage it for purchase.<sup>244</sup>

Successivamente, proprio quando Oj e Emerald si renderanno conto che la creatura non è altro che un animale, questa verrà paragonata ad un essere vivente terreno, con degli istinti, al pari di un qualsiasi predatore.

Oj - «Mi è già passato sopra un paio di volte, lo capisco, è un animale, non si danno le spalle a un orso, non ci si veste di rosso quando c'è un toro, è la stessa cosa. Non lo guardi, se non vuoi la sua attenzione». [minuto 01:32:19 - 01:32:35].

All'interno del film è possibile osservare un notevole scarto generazionale presente tra i protagonisti: se Oj e la sorella, cresciuti in un mondo contemporaneo influenzato dai social e da un continuo bisogno di “mostrare”, hanno come unico desiderio quello di riprendere la creatura per ottenere fama e profitto, il personaggio di Holst, invece, che rappresenta un'epoca passata, non sembra concepire questa commercializzazione fine a

---

<sup>244</sup> *Ivi*, pp. 9-10.

se stessa. Il personaggio, infatti, nel momento in cui si ritrova ad osservare e a riprendere l'alieno, sembra quasi convincersi che questo suo "guardare" direttamente la creatura sia sbagliato, e così decide di abbandonare Angel e di posizionarsi proprio sotto a Jean Jacket, per riprenderlo mentre lo guarda negli occhi. In questa occasione, Holst dirà ad Angel: «Non meritiamo l'impossibile» [minuto 01:48:52 - 01:48:55].

Il film di Peele, in sostanza, ragiona sul guardare e sull'essere guardati e questo concetto viene rappresentato soprattutto grazie alla figura dell'alieno, che viene concepita come un mostro che si nasconde tra le vuole, pronto a divorare chiunque osi guardarlo negli occhi. Infatti, in merito a questo concetto, Pier Maria Bocchi afferma che:

In *Nope* l'immagine si nasconde (alla vista), aggredisce (chi la guarda), si ciba dei suoi spettatori. [...] Un'immagine dalle fattezze di un ufo, piatto, rotondo, un cliché banale, un'immagine codificata, stereotipata, un luogo comune. Tuttavia non si tratta di un ufo, è una bestia, un animale a forma di lenzuolo, di schermo [...] che lusinga lo sguardo, ti costringe a osservarlo, a guardarlo, ti requisisce gli occhi, ma se lo guardi ti risucchia in sé.<sup>245</sup>

Questo terzo lungometraggio del regista premio Oscar, dunque, ragiona molto, nel corso del film, sul tema dello spettacolo, delle immagini, e dei possibili rischi che questi comportano. Un esempio in particolare è rappresentato dalla sequenza in cui Jupe presenta ad un pubblico pagante un nuovo tipo di spettacolo, intitolato Star Lasso Experience, in cui il giovane utilizza i cavalli acquistati dal ranch di Oj come "esche" per attirare Jean Jacket e poterlo catturare con un lasso, come si farebbe con i cavalli, e mostrarlo, quindi, al pubblico. Tramite il personaggio di Jupe, quindi, il regista decide di analizzare un ulteriore aspetto della sua riflessione sullo sguardo, e sul tema dello spettacolo, infatti, come affermato dallo stesso Peele, in un dietro le quinte del film:

Steve Yeun interpreta Jupe da adulto. Abbiamo parlato molto del personaggio, di cosa rappresenta, di come approcciarlo. Jupe è stato tradito dall'industria cinematografica. È stato messo in pericolo da piccolo, e quello l'ha rovinato, ma, dopo anni, vuole ancora quello. Lui ancora non si è svegliato da quel sogno. Nonostante le ferite provocate dall'industria, dalla notorietà, qualsiasi

---

<sup>245</sup> Pier Maria Bocchi, *So cosa hai fatto: scenari, pratiche e sentimenti dell'horror moderno*, op. cit., p.248.

cosa ti succeda, in teoria dovresti volerne ancora, e il tuo valore è legato a come sei visto dall'industria.<sup>246</sup>

Questo concetto viene espresso, nel corso del film, non solo attraverso i protagonisti, ma anche attraverso gli “animali” che prendono parte alla narrazione. Basti pensare al famigerato Jean Jacket, che appare come qualcosa di terrificante e affascinante allo stesso tempo, un personaggio che sembra mescolare perfettamente i tratti tipici della fantascienza, come ad esempio l'essere affascinati dall'ignoto, e di quelli tipici del genere horror, che osservano questi aspetti con paura e inquietudine. Jordan Peele, infatti, in merito alla figura dell'entità, ha voluto evidenziarne la componente animale, affermando: «Un alieno, ossia un animale dello spazio, mi sembrava più concreto dell'alternativa. Abbiamo conferito qualità fantastiche alle civiltà aliene. E se fosse solo una macchina divoratrice?»<sup>247</sup>.

Oltre alla presenza del feroce “predatore delle nuvole”, in *Nope* gli animali sembrano essere, in generale, una presenza costante, portatrice di un significato profondo; in modo particolare nel film è possibile ritrovare come significative: la scimmia Gordy e i cavalli del ranch degli Haywood.

La sequenza iniziale del film sembra voler immergere totalmente lo spettatore nella narrazione, infatti, ancora quando sono visibili i titoli di testa, è già possibile sentire dei personaggi parlare: si tratta di un dialogo tratto dalla sitcom *Gordy's Home*. In sottofondo è, inoltre, possibile percepire un elemento caratteristico tipico delle serie tv comiche americane, ovvero le risate, che sembrano inserire lo spettatore in un contesto quasi comico. Tuttavia, ad un certo punto, lo scoppio di un palloncino interrompe drasticamente le risate; la sequenza successiva si apre sull'inquadratura di una scarpa, macchiata di sangue, che sembra sconfiggere le leggi di gravità, stando perfettamente in piedi; fuori fuoco, invece, si può notare il corpo di un personaggio (Fig. 1). Successivamente viene introdotto Gordy, che viene rappresentato, tuttavia, come una

---

<sup>246</sup> *Ombre: la realizzazione di Nope*, contenuta negli extra di *Nope* (Nope, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>247</sup> *Ombre: la realizzazione di Nope*, contenuto negli extra di *Nope* (Nope, J. Peele, 2022), versione digitale.

creatura tutt'altro che simpatica e pacifica. La scena mostra Gordy che, ricoperto di sangue, dopo essersi tolto il cappellino da festeggiato, volge lo sguardo verso qualcosa, che non viene mostrato, guardando dritto in macchina e osservando, senza filtri, lo spettatore stesso, andando a rompere la quarta parete. (Fig. 2). Questa sequenza verrà ripresa in un momento successivo, e messa in scena in una "versione estesa" che completa, quindi, i primi spezzoni visti nell'incipit: in questo caso verranno mostrati i protagonisti della sitcom, ripresi dalle telecamere, mentre recitano, come se fosse lo spettatore stesso a riprenderli (Fig. 3). Tutto si svolge allo stesso modo, mostrando come la situazione precipita nel momento in cui un palloncino esplode, facendo totalmente impazzire la scimmia.

Il sonoro avvolge la scena, che viene bruscamente interrotta e oscurata, lasciando, in sottofondo, le urla della scimmia e del cast. La macchina da presa, attraverso un breve piano sequenza, accompagna lo spettatore in uno studio televisivo deserto, dove gli unici suoni udibili sono i gemiti dello scimpanzé, intento a colpire ripetutamente il corpo di un'attrice del cast (Fig. 4). La macchina da presa a questo punto si sposta, andando ad inquadrare il piccolo Jupe, che, nascosto sotto ad un tavolo, assiste alla violenza messa in atto dalla scimmia, che, davanti ai suoi occhi, insegue e poi uccide un altro membro del cast. Successivamente viene ripreso il momento in cui la scimmia dirige il suo sguardo verso la macchina: è qui che lo spettatore scopre che Gordy sta guardando proprio il bambino. A questo punto la scimmia cambia completamente atteggiamento: di fronte allo sguardo terrorizzato del giovane attore, si ferma, rallenta, dà un freno alla sua violenza primordiale, avvicinandosi con calma al suo piccolo amico. Infine, la sequenza si chiude con Gordy che porge la sua zampa, intrisa di sangue, verso il bambino, a voler stabilire un contatto, una connessione, come se i due avessero qualcosa in comune: l'essere strumentalizzati fin da piccoli dall'industria del cinema (Fig. 5). Questo breve momento di dolcezza tra i due viene bruscamente interrotto da un colpo di pistola che colpisce Gordy in pieno viso e lo uccide, lasciando Jupe testimone di un vero e proprio evento traumatico.

Queste due scene, che in realtà formano una sequenza unica, ma frammentata nella narrazione, risultano particolarmente significative per quanto riguarda la tematica,

appunto, della spettacolarizzazione. In modo particolare, Peele, sembra voler denunciare lo sfruttamento di Gordy, che viene costretto ad assumere le sembianze di un essere umano, indossando dei vestiti e un cappellino da festa, per distrarre ed intrattenere il pubblico. La sequenza viene definita, da Ian Cooper, produttore del film e amico d'infanzia del regista, come una potente metafora, che verrà, poi, riproposta anche attraverso *Jean Jacket*. Lo stesso Peele, in merito alla scena afferma:

Proprio come Gordy, attacca. Intrinsecamente, questo film si pone un grosso interrogativo sull'abitudine a spettacolarizzare, e su cosa succede quando di mezzo ci sono i soldi. E c'è questo enorme sfruttamento di qualcosa che dovrebbe essere puro e naturale. Tra le scene che ho girato, questa è una delle mie preferite, perché ha l'ambientazione di una sit-com. Anche se ti piacciono tanto, sono una specie di affronto alla vita reale, che è più cruda. La mia speranza, con la scena di Gordy, è che, pur essendo uno dei momenti più orribili del film, non si finisce con l'odiare Gordy.<sup>248</sup>

L'intento del regista, quindi, non è quello di dipingere lo scimpanzé come il cattivo della situazione, ma, piuttosto, quello di voler far riflettere sulla condizione dell'animale. Lo stesso Ian Cooper, infatti, pone l'accento proprio sull'elemento del cappellino, sottolineando come questa scelta sia sinonimo di una totale mancanza di sensibilità e di una scarsa considerazione degli animali e della natura in generale; ad essere evidenziato in questo caso è anche il bisogno dell'essere umano di dominare e sottomettere l'animale, soggiogandolo al proprio volere.

L'unica persona con cui Gordy sembra creare un legame è Jupe; infatti, il regista afferma che: «In breve penso che Gordy sentisse che lui e questo bambino fossero sulla stessa barca. Sono obbligati a travestirsi e dare spettacolo per il resto del mondo. Ecco cosa credeva lo scimpanzé. Quel momento è il motivo per cui lo capiamo»<sup>249</sup>.

Gli animali sono stati una presenza costante nei film di Jordan Peele, a partire da *Get Out* (2017), suo esordio alla regia, dove nelle scene iniziali il protagonista, Chris, e la fidanzata investono un cervo, che tornerà nel corso della narrazione. Infatti, Chris continuerà ad avere diversi incubi con protagonista l'animale e arriverà, addirittura, a

---

<sup>248</sup> *A Little Island*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>249</sup> *A Little Island*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

paragonarsi ad esso. Nell'incipit del suo secondo film, *Us* (2019), vengono inquadrati dalla macchina da presa numerosi conigli bianchi rinchiusi in delle gabbie metalliche; questi animali verranno ripresi successivamente, per essere paragonati a quei cloni che vivono sottoterra come doppioni dei personaggi in superficie e che conducono vite totalmente disfunzionali e prive di qualsivoglia vitalità e privilegio. Pertanto, gli animali sono considerati, nei film di Peele, una componente fondamentale, che, come affermato da Heather King nel suo saggio *Capitalizing on Animality: Monstrosity and Multispecies Relations in Jordan Peele's Nope* (2022), vengono rappresentati: «often as figures whose fates are indelibly linked to the central human protagonists»<sup>250</sup>. Il fine del regista, dunque, è quello di ricollegare lo sfruttamento perpetrato nei confronti degli animali a quello dei personaggi umani, vittime della discriminazione razziale e della disuguaglianza.

Un altro animale centrale in *Nope* è il cavallo, elemento riconducibile al genere western, che viene addestrato da Oj, e, prima della sua morte, anche dal padre, per poter partecipare a produzioni cinematografiche e televisive. Il cavallo Lucky risulta centrale, in una sequenza in particolare del film, per porre l'accento sul concetto del guardare: infatti, quando Oj porta il suo cavallo sul set di un film, questo viene innervosito dallo staff, che gli pone proprio davanti agli occhi uno strumento che ne riflette lo sguardo (Fig. 6). In seguito a questo incidente, i fratelli Haywood verranno licenziati, e, successivamente, Lucky verrà venduto a Jupe.

In merito alla rappresentazione e al significato degli animali in *Nope*, Heather King afferma che:

Nope shows that its animal characters are reified in this double sense. Firstly, as commodities: the past labor that humans have undertaken to ensure these animals remain alive and in relatively good health in an anthropocentric and domesticized environment (being fed, exercised, stimulated, etc.) is invisibilized. And secondly, animals such as Lucky, as individual living beings, are denied their own character, sociality, and relationships due to their status as a commodity and the associated need human characters have to capitalize on their bodies.<sup>251</sup>

---

<sup>250</sup> Heather King, *Capitalizing on Animality: Monstrosity and Multispecies Relations in Jordan Peele's Nope* (2022), in *Humanities*, Vol. 13, Fasc. 5, Ottobre 2024, p.6.

<sup>251</sup> *Ivi*, p.9.

I personaggi, quindi, nel corso del film, sembrano determinati a voler dominare gli animali, a volerli sfruttare per ottenere fama e guadagno: ad esempio, la troupe televisiva della sitcom trasforma Gordy nella star dello show, perché vende più degli esseri umani, mentre, invece gli Haywood, come affermato da Heather King:

lose out on being paid due to the expectation that OJ wrangles his horse to a stage of total deference and submission to their employers' wishes. OJ, who knows Lucky more intimately than the crew and advocates for at least some of his needs in the unfamiliar environment of a movie set, ultimately must defer to the whims of his employer, and to their object-like view of his horse, to procure clients.<sup>252</sup>

Nonostante Oj si mostri più compassionevole e amichevole nei confronti di Lucky, a differenza della troupe che è mossa solamente dal profitto, anche lui viene condizionato dal fatto che il cavallo ha un valore economico, convincendosi che possa essere sfruttato e, addirittura, ceduto per denaro. Infatti, in seguito al licenziamento dalla produzione cinematografica, Oj si ritrova costretto a vendere Lucky a Jupe. A questo proposito, è importante ricordare anche che Jupe, da adulto, sfrutterà il tragico evento accaduto sul set della sitcom con Gordy, utilizzandolo come leva per promuovere se stesso e il suo set, la Star Lasso Experience.

Tuttavia, il personaggio di Gordy e quello di Lucky risultano marginali in confronto al vero protagonista della narrazione, la creatura denominata Jean Jacket, un UFO che viene paragonato ad un animale e di cui il regista si serve per effettuare una riflessione sulla spettacolarizzazione e sullo sfruttamento degli animali a scopi di lucro.

I protagonisti, al pari dello spettatore, sono fin dal principio convinti che l'essere nascosto tra le nuvole sia il classico UFO, una navicella al cui interno si pensa vivano creature extraterrestri; tuttavia, nel corso della narrazione, scopriranno che si trovano di fronte ad un essere gigantesco, mostruoso, ma anche animale e terrestre<sup>253</sup>.

Jean Jacket, nonostante rappresenti un potenziale strumento per ottenere soldi e fama, a differenza di animali come Gordy e Lucky, si presenta allo spettatore con tratti maggiormente violenti e distruttivi. Infatti, come affermato da Heather King:

---

<sup>252</sup> *Ibidem*.

<sup>253</sup> *Ivi*, p.6.



Jean Jacket is an animal upon which the human characters in the film pin their hopes for financial gain. He is also distinct from animals such as Gordy, due to his monstrous form and the correspondingly monstrous scale of his destruction; he is a material and animate manifestation of capitalist crisis. His entry into the world is because of the reified and often exploitative human-animal relationships that *Nope* portrays, relationships that are marred by the profiteering and extractivist logics of capital. Because of this, Jean Jacket is both a monstrous animal and a materialization of capitalist crisis.<sup>254</sup>

In *Nope* Jordan Peele tenta di strutturare e mettere in scena l'archetipo fantascientifico dell'alieno con modalità differenti: infatti, la creatura, nonostante le sue dimensioni imponenti, riesce a trovare rifugio dietro ad una nuvola. A questo proposito, in una sequenza del film, Angel mostra ai protagonisti le registrazioni delle telecamere che aveva fatto installare intorno al ranch: qui, i personaggi notano un dettaglio inquietante, ovvero una nuvola, che, nello scorrere del tempo non si è mai mossa (Fig. 7).

Angel - «Ho rimandato veloce il filmato, e quella nuvola sta ferma lì, almeno da quando ho messo l'impianto»

Oj - «Sì ora che lo dici, avrò guardato quella stessa nuvola ogni giorno negli ultimi sei mesi»  
[...]

Angel - «Va bene, voi mi state dicendo, che c'è un'astronave aliena in quella cazzo di nuvola?»

Oj - «Non si muove come un'astronave»

Emerald - «Che vuol dire Oj?»

Oj - «E se non fosse un'astronave?» [minuto 00:56:30 - 00:57:35].

Oj, Emerald e Angel rivolgono il loro sguardo verso il cielo, scrutando le nuvole e interrogandosi su che cosa sia in realtà questa creatura; in questa sequenza i protagonisti sembrano osservare qualcosa di divino (Fig. 8), che, tuttavia, successivamente, verrà ripreso con l'intento di essere messo in rete e divulgato a tutto il mondo.

Ecco, quindi, che, come sostenuto da Heather King, Jean Jacket appare: «as the monstrous culmination of the reification and exploitation that *Nope's* animal character are subjected to, and the subsequent deferred status»<sup>255</sup>.

---

<sup>254</sup> *Ivi*, p.3.

<sup>255</sup> *Ivi*, p.5.

La creatura, pertanto, si presenta ai personaggi, e quindi anche allo spettatore, molto diverso dalle precedenti rappresentazioni dell'extraterrestre sul grande schermo.

In merito al design e al processo creativo alla base dell'ideazione della creatura, lo stesso Jordan Peele afferma: «Ci sono elementi fantascientifici, forse più fanta che scientifici, volevo dare a quel pubblico che apprezza entrambi qualcosa su cui riflettere»<sup>256</sup>.

Tuttavia, prima di osservare e approfondire le caratteristiche visive dell'animale, è fondamentale riflettere, anche, sulle modalità con cui questo, nella prima parte del film, si “rivela” ai protagonisti. In merito alla creazione del personaggio di Jean Jacket, è stato fatto un importantissimo lavoro da parte della produzione sul sonoro, in modo particolare sui suoni emessi dalla creatura. Nella sequenza in cui l'alieno si introduce per la prima volta a Oj ed Emerald, questo non viene mostrato chiaramente: la scena, infatti, è ambientata di notte e Jean Jacket si muove, furtivo, tra le nuvole, e l'unica cosa che i protagonisti, e quindi anche lo spettatore, sono in grado di percepire è il suono che la creatura emette, una sorta di scatto che ricorda molto lo scoppio di un motore.

Il regista, infatti, ha precisato che l'alieno presenta tre diverse tipologie di suono: un click, che vuole fare riferimento al suono tipico del predatore e che ricorda l'ecolocalizzazione dei delfini; questo sembra voler esortare automaticamente i protagonisti a guardare verso l'alto. Poi, Jean Jacket emette anche un grosso «frumph»<sup>257</sup> e anche un suono che si può paragonare ad un muggito, che serve a sottomettere le prede.

Un'altra caratteristica peculiare dell'extraterrestre è che, al suo passaggio, cominciano a verificarsi numerosi cali di elettricità, che costringono i personaggi a vivere nel buio, scollegati da tutto e da tutti, andando, così, a creare un'atmosfera tipicamente horror.

In merito, invece, al design visivo della creatura, grazie ad un dietro le quinte del film è possibile prendere parte al processo creativo compiuto per dare forma ai concetti espressi dal regista. Infatti, viene evidenziato come le prime ispirazioni per la realizzazione della creatura siano da individuare nei lavori dell'artista Robert

---

<sup>256</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>257</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

Mapplethorpe, in particolare la serie di fotografie intitolata *Orchid*, realizzata verso la fine degli anni Ottanta (Fig. 9). Infatti, «Se si guardano alcune orchidee è possibile sentire parte dell'energia di Jean Jacket»<sup>258</sup>; allo stesso tempo tuttavia, in una particolare scena del film, Jean Jacket dispiega le sue “ali” e si mostra nella sua completezza ai fratelli Haywood (Fig. 10). Questa creatura, quindi, sembra essere raffigurata come un ammasso di lenzuola o di veli, legati l'uno all'altro, che fluttuano nell'aria: il regista, infatti, voleva che la creatura ricordasse dei tessuti morbidi, direttamente riconducibili alle opere di Robert Morris (Fig. 11). Inoltre, la figura di questo pericoloso animale sembra ricordare quella di una nave con grosse e gonfie vele, immagine che viene rappresentata a pieno nella sequenza finale del film (Fig. 12).

In merito alla realizzazione di Jean Jacket, il supervisore agli effetti visivi, Guillaume Rocheron, afferma :«Per i primi mesi ci siamo chiesti come concettualizziamo questa idea? Come trasformiamo le forme classiche degli ufo in qualcosa di atipico? Si guarda sempre alla natura per trovare ispirazione, dato che la natura è spesso, beh, strana»<sup>259</sup>.

Sempre in merito alla raffigurazione di Jean Jacket e, in modo particolare alle modalità con cui questa si sposta nel cielo, il regista sembra aver attinto proprio dal regno animale, ispirandosi ai movimenti della medusa, che, contraendo i propri tentacoli, fluttua nell'acqua. A questo proposito, è proprio il regista ad affermare che:

Mi sono concentrato molto sulla fase di volo di Jean Jacket. L'entità che vive tra le nuvole è basata su un'idea simile che fa riferimento alle meduse e a come queste si muovano nell'acqua. Con il vantaggio di avere la stessa densità dell'aria circostante. Volevo una creatura che potesse navigare il cielo, un qualcosa di unico.<sup>260</sup>

Nel corso del film, appare sempre più chiaro come Jordan Peele riesca, sapientemente, a mescolare gli elementi fantascientifici a quelli tipici dell'horror: infatti, Jean Jacket non rappresenta solamente una nuova versione dell'UFO, ma si identifica anche, come

---

<sup>258</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>259</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>260</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), edizione digitale.

affermato in precedenza, come un vero e proprio animale, un predatore il cui unico scopo è quello di cacciare e nutrirsi.

Nel corso della narrazione sono molteplici le sequenze in cui sono presenti gli archetipi del genere horror che contribuiscono a rendere l'alieno ancora più spaventoso e pericoloso. Una di queste sequenze è quella in cui Oj, dopo aver sorpreso i figli di Jupe che, travestiti da extraterrestri, stanno facendo scappare uno dei cavalli del ranch, si incammina per andare a riprendere l'animale. Il cavallo, chiamato Clover, tuttavia, si ferma e Oj, guardando verso casa, nota, stupito, che tutte le luci cominciano piano piano a spegnersi; Clover, quindi, come impazzito, scaraventa Oj a terra e scappa.

Il protagonista, a questo punto, si volta e vede questa misteriosa nuvola che, immobile, si accinge ad spirare il cavallo di ferro che la sorella aveva posizionato per cercare di attirare la creatura. A questo punto, Emerald ha un'importante rivelazione e realizza, quindi, che l'alieno «è nella nuvola». L'inquadratura si sposta, successivamente, su Oj che, affascinato e inquietato allo stesso tempo, osserva questa misteriosa nuvola; tuttavia, questa emette un suono fortissimo, una specie di ruggito, che spinge immediatamente il protagonista a fuggire. Oj comincia, quindi, a correre, mentre la macchina da presa lo inquadra, spostandosi, anche, allo stesso tempo, verso il cielo, dove, in un costante “vedo non vedo”, si muove Jean Jacket, pronto ad acciuffare la sua preda. Questa sequenza è decisamente carica di suspense e tensione dovuta soprattutto all'ambientazione notturna, che permette allo spettatore di immedesimarsi nei personaggi, che non riescono a vedere con chiarezza la creatura che si nasconde tra le nuvole; il tutto viene accentuato dalla presenza di una colonna sonora realizzata da un'orchestra di violini, alternata a momenti di pieno silenzio.

La seconda sequenza inizia con un momento apparentemente concepito come di intrattenimento e di spettacolo che, tuttavia, culmina, poi, nel tragico. Jupe fa partire il suo show personale, la Star Lasso Experience, promettendo al pubblico che sarà un'esperienza memorabile. L'uomo ha intenzione di usare Lucky, il cavallo di Oj, per attirare la creatura, servendogliela come pasto; tuttavia, Jean Jacket si manifesta in anticipo, mostrandosi al pubblico prima dell'orario previsto, spuntando fuori dalla sua nuvola e ruggendo, come un animale affamato. Qui la macchina da presa inquadra Jupe

(Fig. 13) che osserva direttamente la creatura, la sabbia si alza, ed è possibile scorgere, per terra, le ombre delle persone che vengono risucchiate. La creatura, dunque, inghiotte tutti coloro che, al suo passaggio, l'hanno guardato dritto negli occhi. La scena viene interrotta e l'ambientazione cambia bruscamente: lo spettatore viene portato all'interno dello stomaco della creatura, dove è possibile vedere le persone che vengono letteralmente risucchiate (Fig. 14). Lo stesso Jordan Peele ha definito la sequenza particolarmente legata al genere horror, affermando:

È una delle scene di horror pratico più intense che abbia mai girato. Penso sempre alle scenografie più spaventose e sicuramente questa è la più spaventosa. Siamo praticamente dentro a un tubo che può essere descritto come una specie di tratto digestivo all'interno del nostro amato Jean Jacket. L'idea dietro questa sequenza è quella di far uscire l'horror del film in modo più intimistico. Quindi andremo alla bocca dell'inferno o, in questo caso, le viscere dell'inferno. E, sì, è la pancia della balena.<sup>261</sup>

Nella scena successiva, Oj raggiunge Jupiter's Claim, ora completamente deserto; qui il protagonista cerca di richiamare il proprio cavallo, ma, all'improvviso, appare Jean Jacket e Oj viene scaraventato a terra dalla spinta generata dall'atterraggio della creatura. Il ragazzo, poco dopo, riprende coscienza e si accorge che l'extraterrestre, in realtà, non ha catturato il suo cavallo Lucky; a questo punto Oj riesce a recuperare il cavallo e, insieme, iniziano a scappare. Il ragazzo, dunque, agitato e spaventato, chiama la sorella:

Oj - «Em avevo ragione, non è un'astronave»

Emerald - «Che è successo?»

Oj - «Li ha mangiati Em, tutti quanti. È vivo, è un animale, è territoriale e pensa che questa sia casa sua»  
[minuto 01:16:10 - 01:16:52].

Tuttavia, la chiamata tra i due fratelli viene bruscamente interrotta perché salta la corrente elettrica; la scena si sposta ed è possibile vedere Angel che, spaventato dal brusco calo di energia, rientra in casa dei fratelli e si nasconde sotto il tavolo. A questo punto, lo spettatore può percepire che la creatura sta sorvolando proprio la casa degli Haywood: infatti è possibile sentire le urla delle persone presenti all'interno

---

<sup>261</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), edizione digitale.

dell'extraterrestre, talmente forti da sovrastare il rumore della pioggia. (Fig. 15). In un brevissimo momento di appena accennato silenzio, Emerald comprende che Jean Jacket è proprio sopra di loro, un'ipotesi confermata dall'improvviso rumore emesso dalla creatura, amplificato dalle urla delle persone che, ancora vive, si trovano nel suo stomaco. Le urla si intensificano sempre di più per poi essere bruscamente interrotte ed è possibile percepire un crescendo di tensione, accompagnato da una musica incalzante, che enfatizza l'inizio della caduta di una serie di oggetti (chiavi, orologi, monete, cartelli etc). La macchina da presa inquadra i personaggi, che appaiono sempre più terrorizzati, la tensione viene accentuata dal rumore minaccioso emesso da Jean Jacket, dalla colonna sonora e dai lampi del temporale che illuminano questa notte di terrore. A questo punto, del sangue comincia a colare sulle pareti esterne della casa (Fig. 16), ricoprendola completamente, dipingendo una sorta di pioggia orrorifica, mostrata dalla macchina da presa, che inquadra l'abitazione attraverso un pan verticale che, grazie ai fulmini che illuminano, a tratti la scena, permette allo spettatore di intravedere Jean Jacket. Lasciando cadere il sangue delle sue vittime sulla casa dei due fratelli, il mostruoso essere sembra quasi voler inviare un messaggio a chi ha tentato di ingannarlo: è stanco di giocare, è pericoloso e affamato, pronto a colpire (Fig. 17).

Pochi secondi dopo compare sulla scena anche Oj, a bordo del suo furgoncino; a questo punto lo spettatore può percepire, anche se non la vede, la creatura spostarsi e posizionarsi proprio sopra il veicolo del protagonista, che apre lo sportello e guarda verso l'alto, constatando che Jean Jacket è proprio sopra di lui (Fig. 18); spaventato, Oj chiude lo sportello e, subito dopo, la creatura scaraventa sul suo parabrezza il cavallo di ferro che prima aveva ingoiato.

Queste sequenze appena analizzate, insieme a quelle in cui viene ripreso l'attacco di Gordy, sono una perfetta rappresentazione dello stile horror del regista, presente anche nei suoi due film precedenti. Lo stesso Jean Jacket, che, in quanto UFO, dovrebbe raffigurare la tipica creatura fantascientifica, viene messa in scena da Peele come un animale, una creatura violenta e assetata di sangue che intende divorare tutto quello che incrocia il suo cammino. La violenza e la rappresentazione del sangue possono essere identificati come elementi caratteristici che stanno alla base della narrazione del regista,

e che qui ritornano, incarnate inizialmente nel personaggio di Gordy, e che culminano nella figura di Jean Jacket. Lo stesso Peele infatti, in merito al film, ha affermato che: «Ho avuto questa idea di fare un film sugli UFO. Un film horror con un disco volante. Non solo un film horror con un disco volante, ma quello fondamentale»<sup>262</sup>.

Come anticipato, questo terzo lungometraggio è molto peculiare, in quanto mescola al suo interno non solo la fantascienza e l'horror, ma anche il genere western. Il film, infatti, viene interamente ambientato ad Agua Dulce, in California, nella contea di Los Angeles, in cui è situato il ranch di cui i protagonisti sono proprietari che allevano e addestrano cavalli per Hollywood<sup>263</sup>. La machina da presa, dunque, si muove all'interno di questi ambienti desertici insieme ai protagonisti che, o in macchina o a cavallo, si spostano nelle valli di Agua Dulce, dove, tuttavia, qualcosa di inquietante e misterioso sembra nascondersi tra le nuvole. Sempre a proposito dell'ambientazione western risulta significativo anche l'incredibile lavoro svolto da Ruth De Jong, production designer del film che, per rendere al meglio la narrazione, predilige gli spazi esterni, costruendo il set in una rete di ranch collocati tra Agua Dulce e la vicina Santa Clarita. La scelta di ambientare il set in questa zona, spiega la stessa De Jong, venne fatta in virtù degli attuali residenti, mandriani come gli Haywood, e del legame che il territorio intesse con la storia di Hollywood<sup>264</sup>.

Oltre all'ambientazione desertica, e alla presenza dei cavalli, archetipi tipici del western, un ulteriore elemento riconducibile a questo genere è l'ideazione e la realizzazione del parco a tema creato da Jupe, chiamato Jupiter's Claim. Questo luogo, infatti, inserisce al suo interno tutti gli elementi caratteristici del vecchio West, immergendo i personaggi, e lo spettatore stesso, in un luogo totalmente avulso dalla contemporaneità, che sembra ricordare il classico parco divertimenti, paragonabile ai famosi Universal Studios. Infatti, proprio in merito a Jupiter's Claim, Jordan Peele afferma che:

---

<sup>262</sup> *Call him Jean Jacket*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

<sup>263</sup> Charlie Hobbs, *On Location: In 'Nope,' Jordan Peele Brings Otherworldly Horror to a Stretch of Californian Desert*, in *Condé Nast Traveler*, 25 Luglio 2022, <https://www.cntraveler.com/story/on-location-jordan-peeel-nope>

<sup>264</sup> C. Hobbs, *On Location: In 'Nope,' Jordan Peele Brings Otherworldly Horror to a Stretch of Californian Desert*, in *Condé Nast Traveler*, 25 Luglio 2022, <https://www.cntraveler.com/story/on-location-jordan-peeel-nope>

Ciò che mi piace di più di Jupiter's Claim, qualcosa su cui ci siamo impuntati, è l'idea che deve essere un momento cinematografico speciale, ma non può dare l'impressione di non esistere. Deve dare l'idea che è un posto che si può visitare. Jupiter's Claim è una città del selvaggio West, che lui (Jupe) e sua moglie hanno creato e fondato. Ricorda molto il set del film *Kid Sheriff*, il film in cui ha recitato negli anni '90. Il momento più alto della sua fama, no? Era il ragazzino asiatico simbolico nel film più importante del mondo. Ha seguito la strada di molte altre piccole star, e, cercando di raccogliere i cocci, si è ritrovato dall'altra parte del tunnel con una bella famiglia, e apre il parco per sfruttare quel vecchio film, *Kid Sheriff*, perché, dopotutto, ancora lo riconoscono. È qualcosa che io e Ian Cooper abbiamo voluto sin dal principio, questo mondo dentro un mondo, questa satira del sogno americano.<sup>265</sup>

Il parco a tema creato da Jupe e da sua moglie mostra, sicuramente, delle differenze significative rispetto alle classiche cittadine dipinte nei film western, infatti, questo luogo è intriso di colori ed è presente un treno in miniatura che trasporta i bambini; inoltre, è stata specificatamente costruita una parte dedicata ai più piccoli, dove possono cercare l'oro e convertirlo, successivamente, in *Jupe Jangle*, delle monete da spendere per comprare caramelle.

Un ulteriore elemento tipico del genere western può essere identificato nel personaggio di Oj, che viene rappresentato, a tutti gli effetti, come il classico eroe del vecchio West; tuttavia, presenta una sostanziale differenza rispetto ai classici protagonisti dei film del genere, ovvero il fatto che è di colore. Oj, infatti, interpretato da Daniel Kaluuya, già apparso in *Get Out* (2017), incarna una concezione più moderna e contemporanea dell'eroe western, che si avvicina a quella già sperimentata da Quentin Tarantino in *Django: Unchained*. Questo elemento risulta significativo soprattutto per le riflessioni messe in atto dal regista in merito alla questione razziale, riflessioni già presenti nei suoi film precedenti. Il protagonista di *Nope* è pronto a fare di tutto per salvare il ranch di suo padre, tanto da essere disposto a rischiare la propria vita. Risulta, a questo proposito, emblematica la sequenza in cui Oj, Emerald, Angel e Holst tentano l'impossibile, organizzando una serie di trappole per attirare la creatura e riuscire, dunque, a riprenderla. In merito al ranch degli Haywood e a questa impresa, il regista ha affermato:

---

<sup>265</sup> *A World Within A World*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.



Questo film parla di molte cose. Di certo, uno dei temi principali è la casa, e cosa significa per ogni personaggio. L'Haywood ranch è l'identità di Oj, come lo era per il padre. Era importante costruire una casa che i personaggi vogliono preservare e proteggere. Si tratta di un film dove si parla di girare film. Si tratta di girare un progetto assurdo, di catturare un'immagine di questo UFO o animale selvaggio.<sup>266</sup>

In modo particolare, la sequenza in cui i personaggi tentano l'impossibile, sembra condensare i tre generi che questo film mescola tra di loro: fantascienza, western e horror. Infatti, dopo che i protagonisti hanno installato una serie di trappole per fare uscire la creatura dal suo nascondiglio, sul terreno degli Haywood arriva un giornalista che, ignaro di ogni pericolo, si dirige in sella alla sua moto verso Jupiter's Claim. Tuttavia, siccome Jean Jacket si sta avvicinando, l'elettricità smette di funzionare: la moto del giornalista si ferma bruscamente e lui cade al suolo; Oj, quindi, tenta di salvarlo, mentre Emerald osserva il tutto dagli schermi delle telecamere e Angel e Holst, appostati su un promontorio, riprendono la scena. A questo punto, quando il protagonista riesce finalmente a raggiungere il giornalista, gli intima, invano, di non rivolgere lo sguardo al cielo. L'uomo, quindi, solleva la testa e scruta il cielo, dove fa la sua comparsa Jean Jacket, e, successivamente, viene risucchiato nello stomaco della creatura. La tensione cresce, accentuata dalla colonna sonora incalzante, che enfatizza la presenza inquietante di Jean Jacket, che si trova proprio dietro Oj; in sottofondo è possibile udire le urla del giornalista che viene divorato dalla creatura. È interessante notare che in questa scena in particolare il protagonista indossa un cappuccio su cui, ai lati, sono stati sistemati due cerchi di plastica, che appaiono come due occhi, pensati per attirare e sfidare la creatura (Fig. 19). L'attenzione dei personaggi, e dello spettatore stesso, viene indirizzata non solo verso l'extraterrestre, ma anche verso Oj che, insieme al suo cavallo, si fa inseguire dalla creatura, in un climax narrativo, reso epico dalla colonna sonora, che sembra richiamare le note musicali dei vecchi film western. La musica in crescendo, culmina, quindi, in una sequenza in cui l'eroe western a cavallo ha finalmente compiuto la sua impresa, riuscendo a fare uscire allo scoperto il predatore, che viene ripreso da Holst nella sua interezza e immensità (Fig. 20).

---

<sup>266</sup> *A World Within A World*, contenuto negli extra di *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022), versione digitale.

Nella sequenza successiva, Jean Jacket, adirato nei confronti dei protagonisti che hanno tentato di ingannarlo, dopo aver risucchiato Holst e la sua telecamera, comincia a divorare tutto quello che trova nelle vicinanze, generando un potente tornado. A questo punto Oj decide di sacrificarsi, per permettere alla sorella di scappare, e, salito in groppa al cavallo sfida apertamente la creatura, guardandola direttamente negli occhi. Nel frattempo, Emerald, mentre osserva, disperata, il sacrificio del fratello, riesce a salire sulla moto del giornalista, e guida verso Jupiter's Claim, il tutto mentre la creatura sembra dirigersi proprio verso di lei. A questo punto, Jean Jacket è furioso e ha spalancato le sue ali, mostrandosi ora ai protagonisti, e allo spettatore, nella sua letale forma definitiva, che sembra ricordare un incrocio tra una medusa e un polipo. Emerald, raggiunto Jupiter's Claim, decide di non arrendersi e, pertanto, libera un gonfiabile nell'aria, sperando di attirare ancora una volta l'attenzione della creatura. Mentre il gonfiabile si solleva in aria, la ragazza si avvicina al pozzo, posto al centro della cittadina, dove, attraverso una leva, attiva una sorta di fotocamera interna. A questo punto, l'extraterrestre ingoia il gonfiabile precedentemente rilasciato da Emerald ed esplosione; la protagonista, dopo svariati tentativi, riesce nel suo intento e scatta "la fotografia", che ritrae Jean Jacket nel suo inquietante splendore, proprio nel momento in cui questo, finalmente, muore. Una volta catturato il momento, Emerald si accascia a terra completamente sfinita, mentre in sottofondo è possibile sentire numerosi giornalisti che si accalcano sul posto; il tutto viene contornato da una musica in crescendo che richiama le colonne sonore dei film western. A questo punto, la macchina da presa inquadra Emerald, che si alza e chiude gli occhi, nella speranza di rivedere il fratello. (Fig. 21). Una volta riaperti gli occhi, la protagonista, sorpresa e sollevata, riesce a scorgere, tra i turbinii di sabbia che si sollevano, Oj in groppa al suo cavallo: una tipica rappresentazione dell'eroe western che, nel finale del film, una volta compiuta la sua missione, è riuscito a sopravvivere. (Fig. 22). In questa inquadratura in particolare sembrano riecheggiare i tipici finali del genere Western, dove l'eroe, al termine della sua avventura, si allontana assieme al suo fedele destriero, al tramonto; la sequenza si chiude con la macchina da presa che si sofferma sulla fotografia scattata: l'impresa è riuscita con successo (Fig. 23).

In conclusione, in seguito alle sequenze analizzate e agli approfondimenti trattati, è possibile osservare come Jordan Peele, in *Nope*, riesca, sapientemente, a mescolare fantascienza, western e horror, dando vita ad una narrazione ibrida, in grado non solo di attirare un numero più ampio e diversificato di spettatori, ma anche, di riportare sullo schermo una significativa riflessione sul mondo contemporaneo. Il regista, pertanto, attraverso la realizzazione di un mondo solo in parte finzionale, vuole, in realtà, riprendere l'attualità che ci circonda, in cui è possibile riscontrare un desiderio sempre più accentuato di voler guardare e di voler essere visti. Inoltre, Peele vuole porre l'accento sulla tematica della spettacolarizzazione e sulle possibili problematiche che da essa possono scaturire. Oltre a questi temi, il regista si concentra anche su ulteriori questioni, già affrontate nei suoi precedenti film, come quella razziale, quella dello sfruttamento e, ancora, quella del profondo legame che intercorre tra animali ed esseri umani. Quest'ultimo elemento risulta accentuato, in modo particolare in *Nope*, dalla suddivisione dell'impianto narrativo, strutturato in capitoli che prendono il nome dei diversi animali presenti all'interno del film: il primo capitolo si intitola Ghost, a cui segue Clover, Gordy, Lucky, per poi concludere con Jean Jacket, che si configura come «la culminazione della natura mostruosa delle relazioni multispecie sotto il capitalismo, una visualizzazione della crisi capitalista»<sup>267</sup>.

È, infine, possibile comprendere, come, tramite le analisi effettuate in precedenza e, in modo particolare, attraverso quest'ultimo caso di studio, l'ibridazione narrativa tra generi cinematografici diversi stia prendendo sempre più piede nel mondo cinematografico contemporaneo, con un conseguente aumento della produzione di opere che possono essere definite, appunto, ibride. Il cinema, dunque, è un mondo in costante evoluzione, che ha la necessità sempre più pressante di coinvolgere un numero di spettatori che sia il più vasto ed eterogeneo possibile, al fine, anche, di poter veicolare riflessioni significative su rilevanti per il contesto sociale di riferimento. Basti pensare, a questo proposito, alle ultime uscite, come, ad esempio, *The Substance*, film di Coralie Fargeat, che narra la storia di un'attrice di Hollywood che decide di sperimentare un

---

<sup>267</sup> H. King, *Capitalizing on Animality: Monstrosity and Multispecies Relations in Jordan Peele's Nope* (2022), op. cit, p.16.

misterioso farmaco che dovrebbe ringiovanirla e migliorarla. La protagonista, Elizabeth Sparkle (Demi Moore), non darà vita ad un suo doppione, ma ad una vera e propria copia di sé stessa, più giovane e bella, con la quale dovrà necessariamente mantenere un equilibrio.

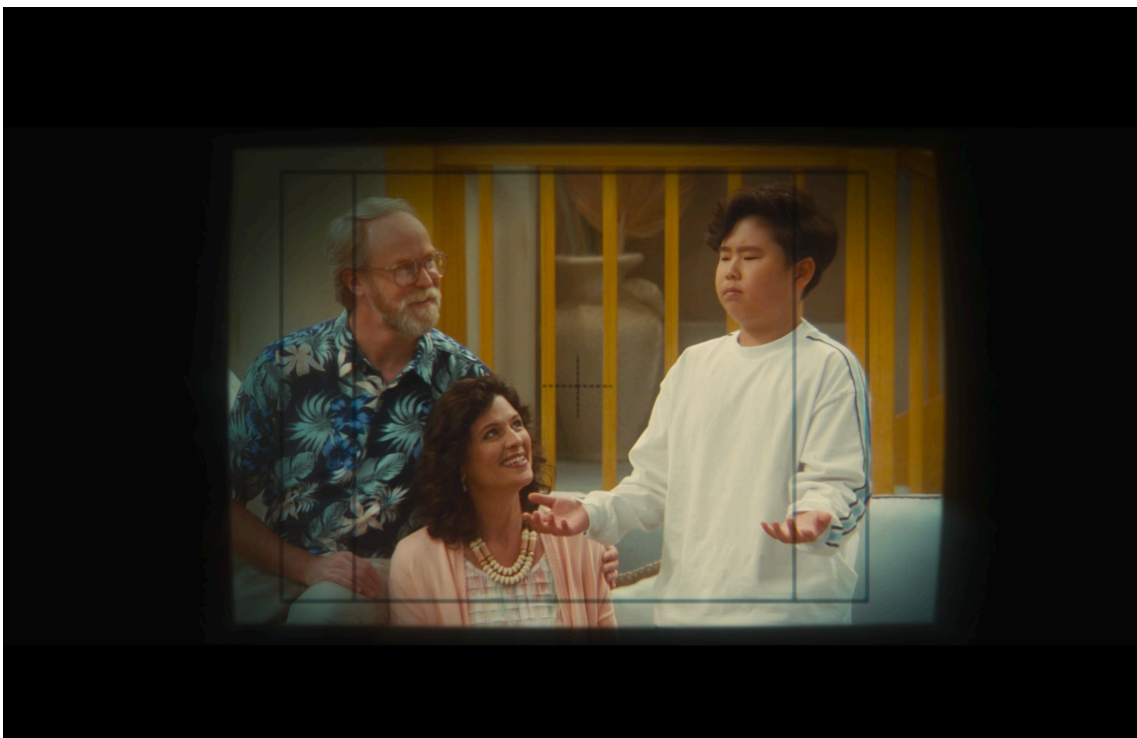
Il film mescola fantascienza e body horror, per dare vita ad una satira incentrata sugli stereotipi del mondo dello spettacolo, sempre pronto a tutto per ottenere profitto e determinato a “sostituire” ciò che viene ritenuto vecchio e, pertanto, non più bello e piacente; questo ragionamento viene applicato, in modo particolare, alle donne e al loro corpo, strumentalizzato e sottoposto al costante giudizio del pubblico.



[Figura 1, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 00:01:04]



[Figura 2, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 00:01:38]



[Figura 3, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 00:58:38]





[Figura 4, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogrammi dal film, minuto: 00:59:17 - 00:59:52]



[Figura 5, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:02:44]



[Figura 6, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 00:12:47]



[Figura 7, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 00:56:20]



[Figura 8, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 00:57:20]



[Figura 9, Robert Mapplethorpe, *Orchid*, 1987]





[Figura 10, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:54:59]



[Figura 11, Robert Morris, *Untitled (Brown Felt)*, 1964]



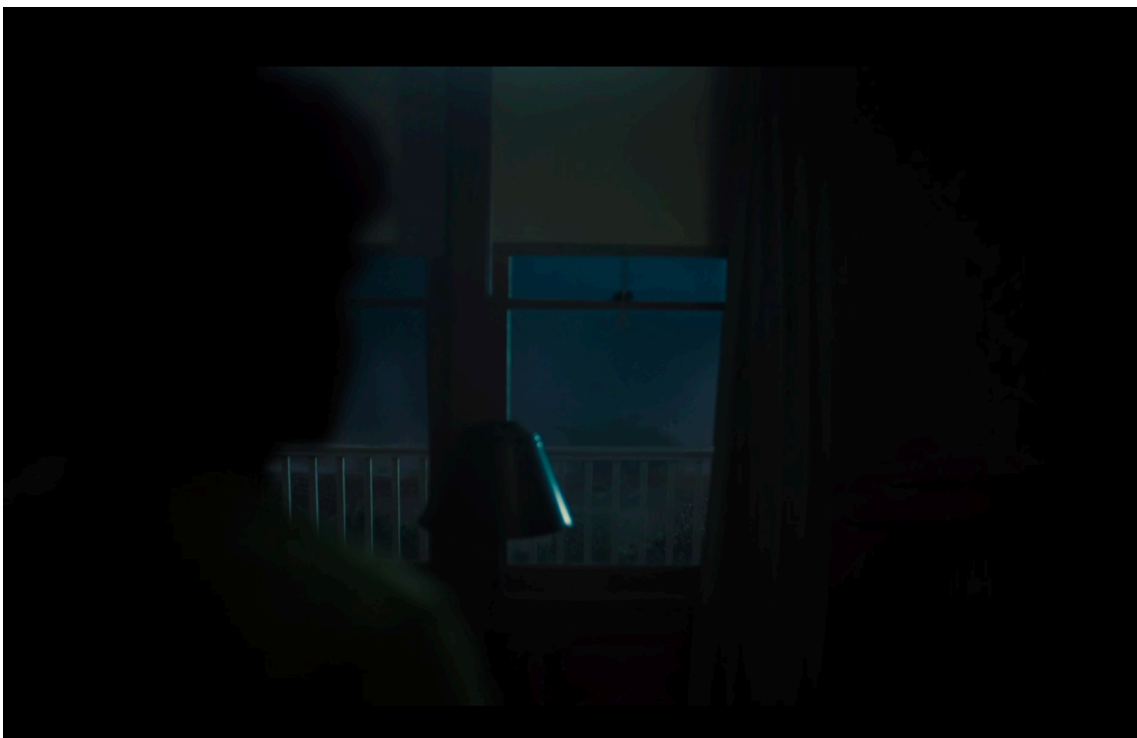
[Figura 12, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:54:43]



[Figura 13, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:10:46]



[Figura 14, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:11:41]



[Figura 15, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:17:47]





[Figura 16, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:19:17]



[Figura 17, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:19:32]



[Figura 18, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:21:25]



[Figura 19, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:46:01]



[Figura 20, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 01:46:58]



[Figura 21, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 02:03:19]





[Figura 22, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 02:03:29]



[Figura 23, *Nope* (*Nope*, J. Peele, 2022) fotogramma dal film, minuto: 02:03:29]





## Conclusioni

In conclusione, partendo dalla definizione di fantascienza, studiando la storia e lo sviluppo del genere, come esso si è evoluto e affermato nel corso degli anni, e quali sono gli archetipi che contribuiscono a renderlo immediatamente riconoscibile, è stato possibile affermare come esso sia un genere estremamente versatile, in grado di fondersi con altri generi e dare vita, pertanto, a nuove narrazioni ibride in grado di attrarre un numero sempre più vasto e diversificato di spettatori. Sono proprio quegli elementi caratteristici della fantascienza che, uniti ad altri espedienti narrativi, molto spesso, contribuiscono a creare queste nuove e innovative commistioni.

È stato possibile osservare ciò proprio grazie all'analisi di film come *Her* di Spike Jones, *Back To The Future* di Robert Zemeckis e *Nope* di Jordan Peele, tutti titoli esemplari che presentano al loro interno tratti distintivi appartenenti a più generi. Attraverso questi approfondimenti, dunque, si è potuto dimostrare come queste nuove tipologie di narrazioni si stiano diffondendo sempre di più, offrendo una rappresentazione ogni volta diversa e “personale” di archetipi fantascientifici, come, ad esempio, il viaggio nel tempo o l'extraterrestre.

Basti pensare all'innovativa rappresentazione dell'alieno offerta da Jordan Peele o, anche, a come Zemeckis ironizzi sulle regole e sui rischi del viaggio nel tempo o, ancora, alla versione “umanizzata” dell'intelligenza artificiale realizzata con *Her*.

Questi esempi sembrano essere una rappresentazione emblematica di come, nonostante i generi cinematografici, la fantascienza in particolare, si presentino come qualcosa di definito e delineato da una serie di caratteristiche necessarie a distinguerli, siano in realtà delle categorie estremamente versatili e fluide e di come le opere cinematografiche non siano più ancorate ad un solo specifico genere di appartenenza.

Inoltre, è stato possibile osservare che queste nuove ibridazioni riescono, attraverso l'utilizzo di diversi espedienti narrativi, a veicolare importanti riflessioni su tematiche rilevanti per l'epoca in cui vengono distribuite.

Le commistioni di genere analizzate in questo elaborato, pertanto, sono una chiara dimostrazione di come il cinema sia un'arte in costante evoluzione, sempre alla ricerca

di nuovi metodi e nuove tecniche di espressione, per poter elaborare dei messaggi che riescano a raggiungere un numero sempre più vasto ed eterogeneo di spettatori.



## Bibliografia

### Testi di carattere generale

Carlo Paggetti, *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Mimesis, Milano, 2012, 1° ed 1970, versione e-book.

Paul J. Nahin, *Time machines: time travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction*, Springer-Verlag, New York, 1993, versione e-book.

Roger Caillois, *De la féerie à la science-fiction*, Gallimard, Parigi, 1966, trad it, P. Repetti (a cura di), *Dalla fiaba alla fantascienza*, Theoria editore, Rimini, 1991.

### Testi sul cinema di carattere generale

Giaime Alonge, Giulia Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, GLF editori Laterza, 2015.

André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Éditions du Cerf, Parigi, 1958, trad. it, Adriano Aprà (a cura di), *Che cosa è il cinema?: Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, Milano, 1999.

Warren Buckland, Thomas Elsaesser, *Studying Contemporary American Film*, Hodder Education, Londra, 2002, Trad. it. Daniela Pedrazzani, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, (a cura di) Roberto Donati, Edizioni Bietti, Milano, 2010.

Alessia Cervini, *Il cinema del nuovo millennio: geografie, forme, autori*, Carocci Editore, Roma, 2020.

Beatrice Fiorentino (a cura di), *Nuova storia del cinema: Dalle origini al futuro*, Ulrico Hoepli Editore, Milano, 2023.

Molly Haskell, *Steven Spielberg: A life in films*, Yale University Press, New Haven, 2018, versione e-book.

Geoff King, *New Hollywood: An Introduction*, I.B. Tauris, Londra, 2002, versione e-book.

Pascal Pinteau, *Special effects: an oral history*, Harry N. Abrams, New York, 2005.

## Testi sul cinema di fantascienza

Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Nell'occhio, nel cielo: Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Lindau Editore, Torino, 2008.

Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo, Michele Tetro, *Il grande cinema di fantascienza: da "2001" al 2001*, Gremese Editore, Roma, 2001.

Barry Keith Grant, *Invasion of the body snatchers*, Bloomsbury Publishing, Londra, 2019, versione e-book.

Matt Hanson, *Building sci-fi moviescapes : the science behind the fiction*, Focal Press, Waltham Massachusetts, 2005, trad. It. A. Carrà, E. Rossi, *Il futuro imperfetto: il cinema di fantascienza nell'era digitale*, Atlante, Bologna, 2005, p.79.

Despina Kakoudaki, *Anatomy of a robot: literature, cinema, and the cultural work of artificial people*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2014, versione e-book.

Geoff King e Tanya Krzywinska, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower press, New York, 2000.

Michael Mallory, *The science fiction universe and beyond: syfy channel book of sci-fi*, Rizzoli, Milano, 2012, trad. It, Giulio Lupieri, *Ai confini della realtà e oltre... Enciclopedia della fantascienza di Syfy, dalla tv al cinema*, Rizzoli, Milano, 2013.

Giuseppe De Marco, *Cose dell'altro mondo. Manuale del cinema di fantascienza*, Cinetecnica Editore, 2002.

Roy Menarini, *Cinema e fantascienza*, Archetipolibri, Bologna, 2012.

Roy Menarini, Andrea Meneghelli, *Fantascienza in cento film*, Le Mani-Microart'S Editore, Genova, 2014.

Roy Menarini, *Fantascienza*, in Leonardo Gandini, Roy Menarini (a cura di), *Hollywood 2000: Panorama del cinema contemporaneo americano: Generi e Temi*, vol. I, Le mani, Genova, 2001.

Roy Menarini, *Il cinema degli alieni*, Edizioni Falsopiano, Alessandria, 2002.

Per Schelde, *Androids, Humanoids, and Other Folklore Monsters: Science and Soul in Science Fiction Films*, NYU Press, New York, 1994, versione e-book.

Jay P. Telotte, *Science Fiction Film: Genres in American Cinema*, Cambridge University Press; Cambridge, 2004, versione e-book.

### **Saggi sul cinema di fantascienza**

Stuart Joy, *Time travel, trauma, and the futility of revenge in Looper (2012)*, in Stuart Joy, Terence McSweeney (a cura di), *Contemporary American Science Fiction Film*, Milton Park, Regno Unito, 2022, versione e-book.

Miller Henry K., *Paul*, «Sight and Sound», Aprile 2011, n° 21.

Roberto Manassero, *Paul*, «Cineforum», Luglio 2011, n°51.

### **Testi sui generi cinematografici**

Luca Aimeri, Giampiero Frasca, *Manuale dei generi cinematografici, Hollywood: dalle origini a oggi*, UTET, Torino, 2002.

Rick Altman, *Film/Genere*, The British Film Institute, Regno Unito, 1999, trad. It. Antonella Santambrogio, *Film Genre Vita e Pensiero*, Milano, 2004.

Pier Maria Bocchi, *So cosa hai fatto: scenari, pratiche e sentimenti dell'horror moderno*, Lindau, Torino, 2024.

Clélia Cohen, *Le Western*, Cahiers Du Cinema, Parigi, 2005, trad. it Elga Mugellini, *Il Western: il vero volto del cinema americano*, Lindau, Torino, 2006.

Wheeler Winston Dixon, *Film Genre 2000 : New Critical Essays*, State University of New York Press, 2000, versione e-book.

Luigi Forlai, Augusto Bruni, *Archetipi mitici e generi cinematografici*, Dino Audino Editore, Roma, 1999.

Gino Frezza (a cura di), *Fino all'ultimo film: l'evoluzione dei generi nel cinema*, Editori Riuniti, Roma, 2001.

Barry Keith Grant, *Film Genre: the basics*, Routledge, Londra, 2023, versione e-book.

Barry Keith Grant (a cura di), *Film Genre Reader IV*, University of Texas Press, Texas, 2012, versione e-book.

Stuart M. Kaminsky, *American film genres: Approaches to a critical theory of popular film*, Dell Publishing, New York, 1974, trad. It, Leonardo Gandini, *Generi cinematografici americani*, Pratiche Editrice, Parma, 1994.

Raphaëlle Moine, *Les genere du cinéma*, Éditions Nathan-Université, Parigi, 2002, trad. it Roberta Cortese (a cura di), *I generi del cinema*, Lindau, Torino, 2005.

Andrea Villa, *Storia del cinema horror dagli anni Settanta a oggi: Guida ai film horror che hanno cambiato la società e il modo di concepire il rapporto tra realtà e paura dal 1970 ai giorni nostri*, pubblicato tramite Amazon, edizione Kindle, 2023.

### **Saggi sui generi cinematografici**

Chuck Berg, *Fade-Out in the West: The Westerns Last Stand?*, in Wheeler Winston Dixon (a cura di), *Film Genre 2000: New Critical Essays*, State University of New York Press, 2000, versione e-book.

Gino Frezza, *Western: dal mito alla geologia del West*, in Gino Frezza (a cura di), *Fino all'ultimo film: l'evoluzione dei generi nel cinema*, Editori Riuniti, Roma, 2001.

David Sanjek, *Same as It Ever Was: Innovation and Exhaustion in the Horror and Science Fiction Films of the 1990s*, in Wheeler Winston Dixon (a cura di), *Film Genre 2000: New Critical Essays*, State University of New York Press, 2000, versione e-book.

### **Testi e saggi su *Her***

Peter Marks, "Are these feelings even real?" *Intimacy and Authenticity in Spike Jonze's Her*, in Kim Wilkins, Wyatt Moss-Wellington (a cura di), *Refocus: The Films of Spike Jonze*, Edinburg University Press, Edimburgo, 2021, versione e-book.

Nickolas Pappas, *Spike Jonze's Her: Love and the Science Fiction Film*, «Journal of Comparative Literature and Aesthetics», Vol. 44, No. 3, Autunno 2021, p.9.

Frances Shaw, *Machinic Empathy and Mental Health: The Relational Ethics of Machine Empathy and Artificial Intelligence*, in Kim Wilkins, Wyatt Moss-Wellington (a cura di), *Refocus: The Films of Spike Jonze*, Edinburg University Press, Edimburgo, 2021, versione e-book.

Richard Smith, *The "tedious yammering of selves": The End of Intimacy in Spike Jonze's Her*, in Kim Wilkins, Wyatt Moss-Wellington (a cura di), *Refocus: The Films of Spike Jonze*, Edinburg University Press, Edimburgo, 2021, versione e-book.

Kim Wilkins, Wyatt Moss-Wellington (a cura di), *Refocus: The Films of Spike Jonze*, Edinburg University Press, Edimburgo, 2021, versione e-book.

### **Testi e saggi su *Back To The Future***

Jeffrey D. Dean, *The Many Worlds Of Back To The Future: Second Edition*, auto-pubblicato tramite Amazon, 2015, versione e-book.

Lucy Fife Donaldson, “*There's something very familiar about all this*”: *Generic Play and Performance in the Back to the Future Trilogy*, in Sorcha Ní Fhlainn (a cura di), *The worlds of Back to the Future: critical essays on the films*, McFarland & Company, Jefferson, Carolina del Nord, 2014, versione e-book.

Sorcha Ní Fhlainn (a cura di), *The worlds of Back to the Future: critical essays on the films*, McFarland & Company, Jefferson, Carolina del Nord, 2014, versione e-book.

Jennifer Harwood-Smith, Francis Ludlow, “*Doing it in style*”: *The narrative rules of time travel in the Back to The Future trilogy*, in Sorcha Ní Fhlainn (a cura di), *The worlds of Back to the Future: critical essays on the films*, McFarland & Company, Jefferson, Carolina del Nord, 2014, versione e-book.

### **Testi e saggi su *Nope***

Heather King, *Capitalizing on Animality: Monstrosity and Multispecies Relations in Jordan Peele's Nope (2022)*, «Humanities», Vol. 13, Fasc. 5, Ottobre 2024.

Jonathan Lyonhart, *Peele's Black, Extraterrestrial, Naturalistic Critique of Religion*, «Journal of Religion and Film», Vol. 27, Fasc. 2, Ottobre 2023.

Ben Walters, *Nope*, «Sight and Sound», Vol. 32, Fasc. 8, Ottobre 2022.

### **Sitografia**

A. Minuz, *Utopia e fantascienza: Il pianeta delle scimmie di Franklin Schaffner*, «Fata Morgana Web», 7 Maggio 2018, <https://www.fatamorganaweb.it/fantascienza-68-pianeta-scimmie/>, [consultato il 19 Settembre 2024].

J. Clute, D. Langford e P. Nicholls (a cura di), *Cinema*, in *The Encyclopedia of Science Fiction*, edizione online, 2023. <https://sf-encyclopedia.com/entry/cinema>, [consultato il 19 settembre 2024].



Luisa Cutzu, *Everything Bagel: Everything Everywhere All at Once* di Daniel Kwan e Daniel Scheinert, «Fata Morgana Web», 13 Marzo 2023, <https://www.fatamorganaweb.it/everything-everywhere-all-at-once-kwan-scheinert/> [consultato il 28 Settembre 2024].

Luciano Mariani, *I generi cinematografici: caratteristiche, funzioni, evoluzione*, «cinemafocus.eu», Novembre 2021, <https://www.cinemafocus.eu/indexitalian.html> , [consultato il 5 Ottobre 2024].

Jenny McDonnell, *The World's End*, «The Irish Journal of Gothic and Horror Studies», n°12, Summer 2013, <https://irishgothicjournal.net/issue12/> , [consultato il 14 Ottobre 2024].

Nickolas Pappas, *Spike Jonze's Her: Love and the Science Fiction Film*, «Journal of Comparative Literature and Aesthetics», Vol. 44, No. 3, Autunno 2021, <https://jcla.in/journal-of-comparative-literature-and-aesthetics/current-issues/> , [consultato il 23 Ottobre 2024].

Vincent Malausa, Ministère des ténèbres, in Cahiers du cinéma, Ottobre 2023, n°802, <https://www.cahiersducinema.com/boutique/produit/octobre-2023-n802/> , [consultato il 28 Ottobre 2024].

Charlie Hobbs, *On Location: In 'Nope,' Jordan Peele Brings Otherworldly Horror to a Stretch of Californian Desert*, «Condé Nast Traveler», 25 Luglio 2022, <https://www.cntraveler.com/story/on-location-jordan-peeel-nope> , [consultato il 7 Novembre 2024].

Alessandro Cappabianca, *L'horror e i confini del soggetto: Noi di Jordan Peele*, «Fata Morgana Web», 8 Aprile 2019, <https://www.fatamorganaweb.it/noi-jordan-peeel/> , [consultato il 7 Novembre 2024].

Lorenzo Marchese, *Essere artefici del proprio destino: L'etica protestante e i viaggi nel tempo al cinema*, «Fata Morgana Web», 2 Ottobre 2023, <https://www.fatamorganaweb.it/letica-protestante-e-i-viaggi-nel-tempo-al-cinema/> , [consultato il 16 Ottobre 2024].

## Filmografia

- Le Voyage dans la lune* (George Méliès, 1902).
- Les trésors de Satan* (George Méliès, 1902).
- Le Monstre* (George Méliès, 1903).
- Le Revenant* (George Méliès, 1903).
- La statue animée* (George Méliès, 1903).
- The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903).
- L'Homme invisible* (Ferdinand Zecca, 1909).
- Le avventure straordinarissime di Saturnino Farandola* (Marcel Fabre 1914).
- El Hotel eléctrico* (Segundo De Chomón, 1908).
- Straight Shooting* (John Ford, 1917).
- Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920).
- The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (John S. Robertson, 1920).
- Paris qui Dort* (René Clair, 1925).
- Metropolis* (Fritz Lang 1927).
- A Connecticut Yankee* (David Butler, 1931).
- The Invisible Man* (James Whale, 1933).
- It Happened One Night* (Frank Capra, 1934).
- The Great Dictator* (Charlie Chaplin, 1940).
- Destination Moon* (Irving Pichel, 1950).
- The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951).
- The Thing from Another World* (Christian Nyby, 1951).
- The war of the worlds* (Byron Haskin, 1953).
- Invasion of the body snatchers* (Don Siegel, 1956).
- The Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956).
- The Time Machine* (George Pal, 1960).
- Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960).
- La Jetée* (Chris Marker, 1963).

*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964).

*Per un pugno di dollari* (Sergio Leone, 1964).

*The Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1967).

*2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968).

*Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968).

*A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971).

*The Omega Man* (Boris Sagal, 1971).

*Solaris* (Andrej Tarkovsky, 1972).

*Westworld* (Michael Crichton, 1973).

*The Exorcist* (William Friedkin, 1973).

*The Men Who Fell to Earth* (Nicolas Roeg, 1976).

*Star Wars* (George Lucas, 1977).

*Close Encounters Of The Third Kind* (Steven Spielberg, 1977).

*Stalker* (Abdrej Tarkovsky, 1979).

*Alien* (Ridley Scott, 1979).

*The Shining* (Stanley Kubrick, 1980).

*Friday the 13th*, (Sean S. Cunningham, 1980).

*1997 - Escape from New York* (John Carpenter, 1981).

*Outland* (Peter Hyams, 1981).

*ET - The Extraterrestrial* (Steven Spielberg, 1982).

*Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

*The Thing* (John Carpenter, 1982).

*The Dead Zone* (David Cronenberg, 1983).

*Gremlins* (Joe Dante, 1983).

*The Twilight Zone* (John Landis, George Miller, Joe Dante, Steven Spielberg, 1983).

*Trading Places* (John Landis, 1983).

*Terminator* (James Cameron, 1984).

*Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984).

*Beverly Hills Cop* (Martin Brest, 1984).

*Back To The Future* (Robert Zemeckis, 1985), United International Pictures, edizione digitale - Amazon Prime Video, restaurata 4K, USA 2020, contiene versione originale con possibilità di sottotitoli italiani e versione italiana doppiata (115').

*Non ci resta che piangere* (Massimo Troisi, Roberto Benigni, 1985).

*Aliens* (James Cameron, 1986).

*The Fly* (David Cronenberg, 1986).

*Robocop* (Paul Verhoeven, 1987).

*Spaceballs* (Mel Brooks, 1987).

*Good Morning Vietnam* (Barry Levinson, 1988)

*Back To The Future - Part II* (Robert Zemeckis, 1989), United International Pictures, edizione digitale - Amazon Prime Video, restaurata 4K, USA 2020, contiene versione originale con possibilità di sottotitoli italiani e versione italiana doppiata (108').

*Back To The Future - Part III* (Robert Zemeckis, 1990), United International Pictures, edizione digitale - Amazon Prime Video, restaurata 4K, USA 2020, contiene versione originale con possibilità di sottotitoli italiani e versione italiana doppiata (118').

*Dances With Wolves* (Kevin Costner, 1990).

*Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992).

*Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993).

*12 Monkeys* (Terry Gilliam, 1995).

*John Carpenter's Village of the Damned* (John Carpenter, 1995).

*Mars Attacks* (Tim Burton, 1996).

*Scream* (Wes Craven, 1996).

*Independence day* (Roland Emmerich, 1997).

*Men In Black* (Barry Sonnenfeld, 1997).

*The Truman show* (Peter Weir, 1998).

*Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999).

*Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999).

*The Blair With Project* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999).

*Matrix* (Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999).

*A.I. - Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001).

*The Ring* (Gore Verbinski, 2002).

*28 Days Later* (Danny Boyle, 2002).

*The eternal sunshine of the spotless mind* (Michel Gondry, 2004).

*I, Robot* (Alex Proyas, 2004).

*The Butterfly effect* (Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004).

*The Lake House* (Alejandro Agresti, 2006).

*Deja-vu* (Tony Scott, 2007).

*I Am Legend* (Francis Lawrence, 2007).

*Knowing* (Alex Proyas, 2009).

*Inglourious Basterds* (Quentin Tarantino, 2009).

*Avatar* (James Cameron, 2009).

*District 9* (Neill Blomkamp, 2009).

*Inception* (Cristopher Nolan, 2010).

*Source Code* (Duncan Jones, 2011).

*Cowboys & Aliens* (John Favreau, 2011).

*Paul* (Greg Mottola, 2011).

*Django Unchained* (Quentin Tarantino, 2012).

*Looper* (Ryan Johnson, 2012).

*The World's End* (Edgar Wright, 2012).

*Les Intouchables* (Olivier Nakache, Éric Toledano, 2012).

*About Time* (Richard Curtis, 2013).

*Her* (Spike Jonze, 2013), BiM Distribuzione, edizione digitale - Apple TV, USA 2013, contiene versione originale con possibilità di sottotitoli italiani e versione italiana doppiata (126').

*Edge Of Tomorrow* (Doug Liman, 2014).

*The Hateful Eight* (Quentin Tarantino, 2015).

*Arrival* (Denis Villeneuve, 2016).

*Get Out* (Jordan Peele, 2017).

*Green Book* (Peter Farrelly, 2018).

*A Quiet Place* (John Krasinski, 2018).

*Once Upon A Time...In Hollywood* (Quentin Tarantino, 2019).

*Us* (Jordan Peele, 2022).

*Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2019).

*Men In Black: International* (Felix Gary Gray, 2019).

*Everything Everywhere All At Once* (Daniel Scheinert, Daniel Kwan, 2022).

*Talk To Me* (Danny Philippou, Michael Philippou, 2022).

*Nope* (Jordan Peele, 2022), Universal Pictures, edizione digitale - Apple TV, USA 2022, contiene versione originale con possibilità di sottotitoli italiani e versione italiana doppiata, inclusi contenuti extra sulla realizzazione del film, (130’).

*Killers Of The Flower Moon* (Martin Scorsese, 2023).

*Il regno del pianeta delle scimmie* (Wes Ball, 2024).

*Alien Romulus* (Fede Alvàrez, 2024).

*The Substance* (Coralie Fargeat, 2024).

## Scheda tecnica *Her*

**Titolo originale:** *Her*.

**Titolo in Italiano:** *Her*.

**Origine:** Stati Uniti d'America.

**Anno:** 2013.

**Durata:** 126 minuti.

**Genere:** Drammatico, fantascienza, sentimentale.

**Formato:** 1,85:1.

**Regia:** Spike Jonze.

**Soggetto e sceneggiatura:** Spike Jonze.

**Produttore:** Spike Jonze, Megan Ellison, Vincent Landay.

**Produttore esecutivo:** Chelsea Barnard, Natalie Farrey, Daniel Lupi.

**Casa di produzione:** Annapurna Pictures.

**Distribuzione in Italiano:** BiM Distribuzione.

**Fotografia:** Hoyte van Hoytema.

**Montaggio:** Jeff Buchanan, Eric Zumbrunnen.

**Effetti speciali:** Elia P. Popov, Janelle Ralla.

**Musiche:** Arcade Fire.

**Scenografia:** K.K. Barrett, Austin Gorg, Gene Serdena.

**Costumi:** Casey Storm.

**Trucco:** Steve Artmont.

**Interpreti:** Joaquin Phoenix (Theodore Twombly), Amy Adams (Amy), Rooney Mara (Catherine), Olivia Wilde (Amelia), Chris Pratt (Paul), Portia Doubleday (Isabella), Luka Jones (Mark Lewman), Matt Letscher (Charles), Laura Kai Chen (Tatiana), Gracie Prewitt (Jocelyn), Scarlett Johansson (Samantha), Brian Cox (Alan Watts), Kristen Wiig (GattinaSexy), Spike Jonze (Alieno nel gioco), Soko (Isabella).

## Scheda tecnica *Back To The Future*

**Titolo originale:** *Back To The Future*.

**Titolo in Italiano:** *Ritorno al Futuro*.

**Origine:** Stati Uniti d'America.

**Anno:** 1985.

**Durata:** 115 minuti.

**Genere:** Commedia, fantascienza, avventura.

**Formato:** 1,85:1.

**Regia:** Robert Zemeckis.

**Soggetto e sceneggiatura:** Robert Zemeckis, Bob Gale.

**Produttore:** Bob Gale, Neil Canton.

**Produttore esecutivo:** Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Frank Marshall.

**Casa di produzione:** Universal Pictures, Amblin Entertainment.

**Distribuzione in Italiano:** United International Pictures.

**Fotografia:** Dean Cundey.

**Montaggio:** Harry Keramidas, Arthur Schmidt.

**Effetti speciali:** Ken Ralston, Kevin Pike.

**Musiche:** Alan Silvestri.

**Scenografia:** Lawrence G. Paull, Todd Hallowell, Hal Gausman.

**Costumi:** Deborah Lynn Scott.

**Trucco:** Ken Chase.

**Interpreti:** Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Emmett L. "Doc" Brown), Lea Thompson (Lorraine Baines McFly), Crispin Glover (George McFly), Thomas F. Wilson (Biff Tannen), Claudia Wells (Jennifer Parker), Wendie Jo Sperber (Linda McFly), Marc McClure (Dave McFly), James Tolkan (Gerald Strickland), Donald Fullilove (Goldie Wilson), Billy Zane (Match O'Malley).



## Scheda tecnica *Back To The Future - Part II*

**Titolo originale:** *Back To The Future - Part II.*

**Titolo in Italiano:** *Ritorno al Futuro - Parte II.*

**Origine:** Stati Uniti d'America.

**Anno:** 1989.

**Durata:** 108 minuti.

**Genere:** Commedia, fantascienza, avventura.

**Formato:** 1,85:1.

**Regia:** Robert Zemeckis.

**Soggetto:** Robert Zemeckis, Bob Gale.

**Sceneggiatura:** Bob Gale.

**Produttore:** Bob Gale, Neil Canton.

**Produttore esecutivo:** Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Frank Marshall.

**Casa di produzione:** Amblin Entertainment, Universal Pictures.

**Distribuzione in Italiano:** United International Pictures.

**Fotografia:** Dean Cundey.

**Montaggio:** Harry Keramidas, Arthur Schmidt.

**Effetti speciali:** Ken Ralston, Kevin Pike.

**Musiche:** Alan Silvestri.

**Scenografia:** Rick Carter, Margie Stone McShirley, Linda DeScenna.

**Costumi:** Joanna Johnston.

**Trucco:** Ken Chase, Michael Mills, Kenny Myers.

**Interpreti:** Michael J. Fox (Marty McFly; Marty McFly Jr.; Marlene McFly), Christopher Lloyd (Emmett L. "Doc" Brown), Lea Thompson (Lorraine Baines McFly), Thomas F. Wilson (Biff Tannen; Griff Tannen), Elisabeth Shue (Jennifer Parker), James Tolkan (Strickland), Flea (Douglas J. Needles), Donald Fullilove (Goldie Wilson; Goldie Wilson III), Jeffrey Weissman (George McFly), Casey Siemaszko (3-D), Billy Zane (Match), Harry Waters Jr (Marvin Berry), J.J. Cohen (Skinhead), Jason Scott Lee (Whitey), Darlene Vogel (Spike), Ricky Dean Logan (Data), Jim Ishida (Ito "Jitz")

Fujitsu), Charles Fleischer (Terry), Mary Ellen Trainor (agente Reese), Stephanie Williams (agente Foley), Joe Flaherty (corriere della Western Union).

### **Scheda tecnica *Back To The Future - Part III***

**Titolo originale:** *Back To The Future - Part III*.

**Titolo in Italiano:** *Ritorno al Futuro - Parte III*.

**Origine:** Stati Uniti d'America.

**Anno:** 1990.

**Durata:** 118 minuti.

**Genere:** Commedia, fantascienza, avventura, western.

**Formato:** 1,85:1.

**Regia:** Robert Zemeckis.

**Soggetto:** Robert Zemeckis, Bob Gale.

**Sceneggiatura:** Bob Gale.

**Produttore:** Bob Gale, Neil Canton.

**Produttore esecutivo:** Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Frank Marshall.

**Casa di produzione:** Amblin Entertainment, Universal Pictures.

**Distribuzione in Italiano:** United International Pictures.

**Fotografia:** Dean Cundey.

**Montaggio:** Harry Keramidas, Arthur Schmidt.

**Effetti speciali:** Michael Lantieri, Ken Ralston, Scott Farrar.

**Musiche:** Alan Silvestri.

**Scenografia:** Rick Carter, Michael Taylor.

**Costumi:** Joanna Johnston.

**Trucco:** Michael Mills, Kenny Myers.

**Interpreti:** Michael J. Fox (Marty McFly; Seamus McFly), Christopher Lloyd (Emmett L. "Doc" Brown), Mary Steenburgen (Clara Clayton), Lea Thompson (Maggie McFly; Lorraine Baines McFly), Thomas F. Wilson (Buford "Cane pazzo" Tannen; Biff Tannen), Elisabeth Shue (Jennifer Parker), James Tolkan (sceriffo James Strickland), Donovan Scott (vicesceriffo), Flea (Douglas J. Needles), Jeffrey Weissman (George McFly), Matt Clark (Chester), Marc McClure (Dave McFly), Wendie Jo Sperber (Linda McFly), Hugh Gillin (sindaco Hubert), Christopher Wynne (membro della banda di

Tannen), Sean Gregory Sullivan (membro della banda di Tannen), Bill McKinney (macchinista del treno), Marvin J. McIntyre (becchino), Burton Gilliam (uomo che regala la Colt a Marty), Richard Dysart (commerciante), Dub Taylor (vecchio nel saloon #1), Harry Carey Jr. (vecchio nel saloon #2), Pat Buttram (vecchio nel saloon #3), Kaleb Henley (figlio dello sceriffo Strickland), Glenn Fox (bambino a cui Marty regala la Colt).

## Scheda tecnica *Nope*

**Titolo originale:** *Nope*.

**Titolo in Italiano:** *Nope*.

**Origine:** Stati Uniti d'America.

**Anno:** 2022.

**Durata:** 130 minuti.

**Genere:** Orrore, fantascienza, thriller, avventura.

**Formato:** 1,43:1 (IMAX 65mm); 1,90:1 (IMAX digitale); 2,20:1; 2,39:1.

**Regia:** Jordan Peele.

**Sceneggiatura:** Jordan Peele.

**Produttore:** Jordan Peele, Ian Cooper.

**Produttore esecutivo:** Robert Graf, Win Rosenfeld.

**Casa di produzione:** Universal Pictures, Monkeypaw Productions.

**Distribuzione in Italiano:** Universal Pictures.

**Fotografia:** Hoyte van Hoytema

**Montaggio:** Nicholas Monsour.

**Effetti speciali:** Scott R. Fisher, Guillaume Rocheron.

**Musiche:** Michael Abels.

**Scenografia:** Ruth De Jong, Samantha Englender, Gene Sardena.

**Costumi:** Alex Bovaird.

**Trucco:** Shutchai Tym Buacharern, Vincent Van Dyke.

**Interpreti:** Daniel Kaluuya (Otis "OJ" Haywood Jr.), Keke Palmer (Emerald "Em" Haywood), Steven Yeun (Ricky "Jupe" Park), Jacob Kim (Ricky "Jupe" Park da giovane), Michael Wincott (Antlers Holst), Brandon Perea (Angel Torres), Wrenn Schmidt (Amber Park), Keith David (Otis Haywood Sr.), Terry Notary (Gordy), Donna Mills (Bonnie Clayton), Devon Graye (Ryder Muybridge), Barbie Ferreira (Nessie), Eddie Jemison (Buster), Oz Perkins (Fynn Bachman), Sophia Coto (Mary Jo Elliott), Jennifer Lafleur (Phyllis Mayberry), Andrew Patrick Ralston (Tom Bogan).