

IL GENERE FANTASTICO

Appartengono al genere fantastico i film nei quali irrompe nella quotidianità un elemento estraneo alla razionalità scientifica. Il genere segue il filo di fantasticherie infantili e che perdurano anche in età adulta e che solitamente cominciano con “e se...”: e se improvvisamente diventassimo più piccoli, e se apparisse una strega, e se sapessimo leggere nel pensiero, e se apparisse un fantasma, e se potessimo viaggiare nel tempo... Lo scopo di questi film è di collocarci in uno stato di piacevole stupore: per tutta la durata del film dobbiamo immaginare che la fantasia sviluppata in una qualche epoca della nostra vita si sta materializzando proprio sotto i nostri occhi. Ognuno di noi ha immaginato, per esempio, di potersi rendere invisibile, per poter spiare gli altri senza essere visti, o vendicarsi di torti subiti... Nel film **The Invisible Man** (“L'uomo invisibile”, r. di J. Whale, USA, 1933 tratto dall'omonimo romanzo di Wells) lo scienziato Griffin si dedica a sviluppare un procedimento che lo rende invisibile e decide di utilizzarne i vantaggi a fini personali instaurando un regime di terrore nel mondo. Così gli spettatori degli anni '30 avevano la possibilità di immergersi per 90 minuti in una situazione fantastica che avevano individualmente immaginato, mentre il finale moraleggiante del film (il piano di Griffin non ha successo e viene ucciso) serviva a riportarli alla realtà.

La popolarità dei diversi elementi fantastici cambia con il tempo, e i gusti vengono periodicamente “saggiati” dalle case di produzione. Se un film basato su un certo elemento fantastico ha successo, subito crescono le condizioni per la nascita di un intero *filone* ad esso legato. Tornando all'esempio di *The Invisible Man*, il successo del film stimolò una serie di sequel: **The Invisible Man Returns**, 1940, **The invisible Woman**, 1940, **The Invisible Man's Revenge**, 1944. A distanza di anni altri due film sul mercato USA (**Memoirs of an Invisible Man**, r. di J. Carpenter 1992; **Hollow Man**, “L'uomo senza ombra”, r. di P. Verhoeven, 2000) hanno saggiato lo stesso elemento fantastico (l'invisibilità), ma senza eguagliare il successo dell'antenato, segno che il pubblico, per varie ragioni, non è più attratto dalla possibilità di vivere quella fantasia e dunque i due film non hanno dato vita a *filoni*. L'elemento fantastico “invisibilità” è presente in altri film, specie del genere *supereroi* (la serie dei Fantastici Quattro, ad esempio) o *action movie-fantascienza* (Predator) o *fantasy* (il mantello di Harry Potter), ma senza arrivare ad esserne protagonista.

Basandosi su fantasie prevalentemente infantili, abbastanza autonome dalle condizioni storiche concrete della società odierna, molti elementi fantastici riposano su miti e leggende che hanno impressionato piccoli e adulti nei secoli passati. Rimanendo al tema dell'invisibilità, notiamo che spesso esso è trattato come attributo magico di fate e folletti o come proprietà dispensata da oggetti particolari (la credenza è derisa nel *Decameron* di Boccaccio nel racconto che narra di Calandrino e l'elitropia).

Il genere fantastico, rispondendo a bisogni assai diversi (di esorcizzazione delle paure, o di onnipotenza, ecc.), e alle più diverse tipologie di pubblico, ha *toni* che possono variare grandemente, dal *dramma* alla *commedia*. L'elemento fantastico “invisibilità”, ad esempio, è stato protagonista di film drammatici come *The invisible Man* e relativi sequel, ma anche del già citato *Memoirs of an Invisible Man*, che ha toni da commedia, così come della parodia Abbott and Costello *Meet the Invisible Man* (1951).

L'irruzione di elementi fantastici nella quotidianità è presente anche in altri generi, ma senza che questi ne siano protagonisti. Prendiamo ad esempio il tema del “mostro” nel cinema USA degli anni '30: se il film risponde al desiderio del pubblico di immedesimarsi nella potenza distruttiva di un mostro cui si affidano per 90 minuti le proprie pulsioni aggressive, e che in sé non ci spaventa affatto, ecco che si avrà *King Kong*; se però il mostro è costruito narrativamente in maniera tale da incuterci paura, allora avremo *Frankenstein*. Gli *horror* infatti rispondono a una domanda di *paura* da parte del pubblico, e per raggiungere questo fine spesso usano elementi fantastici. Ma il loro obiettivo rimane quello di spaventare.

Anche in molti film dedicati ai supereroi vi è l'irruzione del fantastico nella vita quotidiana, visto che la gran parte di quei film si svolgono in ambientazioni contemporanee. Per esempio la capacità dell'Uomo Ragno di arrampicarsi sui grattacieli solletica senz'altro il ricordo di nostre fantasie infantili. Ma il fine di quei film è un altro: farci identificare nell'onnipotenza di un eroe dotato di super poteri, e la tipologia di questi ultimi sono relativamente poco importanti e servono più che altro a differenziare un personaggio dall'altro. Nei film fantastici invece non ci sono supereroi: non è il protagonista ad essere seguito con entusiasmo, è l'elemento fantastico il protagonista della storia, e il personaggio ne è solo il veicolo. Nei film sulla “Macchina del tempo”, ad esempio, non ci si identifica particolarmente nei personaggi e nelle loro particolari fisionomie, per noi questi sono solo i “mezzi” per vivere l'esperienza “fantastica” del viaggio nel tempo. In **Back to the Future** (Ritorno al futuro, r. di R. Zemeckis, 1985, USA) Marty e Doc non sono supereroi, simpatizziamo per loro perché sono il veicolo per vivere l'avventura di passare attraverso varie epoche temporali. Nell'**Uomo Ragno** invece ci identifichiamo col personaggio, nella sua complessità psicologica, nei poteri che possiede, ma gli elementi fantastici presenti in quei film sono solo dei mezzi che ci permettono il *viaggio* dentro lui. Esistono anche supereroi privi di elementi fantastici, ad esempio Batman. In poche parole nei film dei supereroi, il centro è il

personaggio, nei film fantastici, invece, il centro è l'elemento fantastico. Non a caso nei film di supereroi nessun personaggio secondario della trama si stupisce che il protagonista sia dotato di certi poteri: lo ammirano, ma non se ne meravigliano, come se fosse "normale". Una situazione tipica dei film del genere fantastico, invece, è lo scetticismo generale che suscita l'irruzione dell'elemento fantastico nella quotidianità, irruzione che può essere gestita o agita solo da pochi personaggi che riescono a "crederci", superando più o meno rapidamente l'iniziale stupore.

Qui di seguito alcuni elementi fantastici che hanno avuto grande successo nel cinema: l'invasione aliena, il mostro gigante, il mondo perduto, il cambiamento di statura, i poteri paranormali, il ritorno dalla morte, il fantasma, la strega, il viaggio nel tempo.

LA PRESENZA ALIENA

La fine della seconda guerra mondiale aveva favorito una speranza di progresso e di pace nel mondo. Le tensioni tra le due maggiori superpotenze, però, misero presto fine a questa possibilità. Il mondo venne suddiviso in aree di influenza, e USA e URSS investirono enormi risorse nella corsa agli armamenti, anche nucleari. Le armi dall'enorme potere distruttivo e l'equilibrio del terrore tra le potenze impedirono una guerra vera, e per questo il periodo fu conosciuto come "guerra fredda". Negli USA, tra le conseguenze di questa situazione, vi fu il maccartismo, o "caccia alle streghe", un'ondata di isteria anticomunista che portò ad una epurazione, soprattutto nel mondo del cinema, di tutti coloro che si sospettava avessero simpatie di sinistra. La gran parte dei film di fantascienza dell'epoca era pesantemente condizionata da questa atmosfera ideologica. L'incertezza collettiva che si respirava allora è evidente anche misurando il diffondersi del fenomeno di massa degli avvistamenti di UFO (cominciati, non a caso, nel 1948, all'inizio guerra fredda), o dischi volanti, sui quali si modellarono anche le varie navicelle spaziali aliene di tanti film.

La paura dell'invasione degli extraterrestri, richiamava ed alimentava la paura dell'invasione sovietica e dunque la necessità di essere uniti come nazione intorno al proprio governo e ai propri militari (**War of the worlds**, "La guerra dei mondi", r. di B. Haskin, 1953). Le figure di extraterrestri mostruosi e privi di sentimenti (che all'epoca era una caratterizzazione propagandistica della figura del comunista) erano lo specchio della paura dello straniero, o semplicemente del diverso da sé. Non a caso vari film di fantascienza del periodo hanno molto in comune con il filone fantastico della lotta contro il mostro (**The thing from another world**, "La cosa da un altro mondo", r. di H. Hawks, 1951). A volte questi extraterrestri venivano dipinti come capici di manipolare la mente degli umani, metafora del timore che la propaganda dell'avversario potesse far breccia nella popolazione statunitense (**Invaders from Mars**, "Gli invasori spaziali", r. di W. C. Menzies, 1953, **Invasion of the body snatchers**, "L'invasione degli ultracorpi", r. di D. Siegel, 1956).

La speranza nella presenza salvifica di presenze aliene nell'universo è espresso in **Close Encounters of the Third Kind** ("Incontri ravvicinati del terzo tipo", r. di S. Spielberg, 1978), ma anche in **E.T. the Extra-Terrestrial** ("ET, l'extraterrestre", r. di S. Spielberg, 1982).

Il genere è stato rilanciato con film di grande investimento in effetti speciali come **Independence Day** (r. di R. Emmerich, 1996) e i remake di film degli anni '50, come **War of the worlds** (r. di S. Spielberg, 2005).

IL MOSTRO GIGANTE

Esseri giganteschi dalla enorme e distruttiva potenza fisica sono presenti in tutte le culture. Si pensi ai Ciclopi della tradizione greca, ai Troll e ai Giganti della tradizione norrena, al Behemoth e al Leviatano della tradizione biblica, ai polipi giganti di tante leggende marinare (riprese da Verne nel suo "20000 leghe sotto i mari"), e l'onnipresenza in tutte le latitudini del Drago. La persistenza di questo elemento fantastico nell'immaginario collettivo si deve più che altro alla proiezione su questi esseri dei nostri più riposti desideri distruttivi. Non a caso i film dedicati a mostri giganti visualizzano abbondantemente le catastrofi provocate da questi esseri. Il gigante alla fine viene sconfitto ma per quasi 90 minuti abbiamo potuto godere della facilità con cui sbriciola navi, palazzi e automobili.

I due mostri giganti più famosi della storia del cinema sono King Kong e Godzilla. In ambedue i casi si tratta di invenzioni puramente cinematografiche, senza derivazione letteraria o fumettistica. King Kong, una scimmia gigantesca che vive nell'isola inesplorata di Skull Island e poi semina morte e distruzione a New York, fece la sua apparizione nel film **King Kong** (r. di M.C. Cooper e E. B. Schoedsack, USA, 1933). **Godzilla** è protagonista di una lunga serie di film a partire dal 1954 con Gojira ("Godzilla", r. di Ishiro Honda, Giappone). Non è un caso che tutti e due abbiano avuto successo in periodi di forte crisi sociale: la Grande Depressione USA, da un lato, e la difficile ricostruzione del secondo dopoguerra nipponico. Di film su King Kong ne sono stati realizzati una decina (l'ultimo è del 2005 per la regia di P. Jackson), circa 25 su Godzilla. I due giganti sono stati fatti anche incontrare e scontrare in diverse pellicole.

IL MONDO PERDUTO

In qualche modo legato al mostro gigantesco, è l'elemento fantastico "mondo perduto", la fantasia che ci porta ad immaginare la possibilità di incontrare animali preistorici, di solito quelli di enormi dimensioni, per le stesse motivazioni di cui abbiamo parlato sopra. I dinosauri hanno sempre affascinato soprattutto i bambini e stimolato l'immaginazione: attrae la loro mole e, dunque, anche il loro potenziale distruttivo. Non a caso i due dinosauri più popolari sono il Tyrannosaurus Rex e il Brachiosaurus. Oltre a ciò si aggiunge la componente fantastica della possibilità che esista un angolo della terra incontaminato, dove l'evoluzione si è fermata. Da questi elementi trae origine il libro di A. C. Doyle "The Lost World" del 1912 che racconta di una spedizione in un luogo del Sud America dove esistono animali preistorici. Il primo film a ispirarsi al libro è **The Lost World** (r. di H. Hoyt, USA, 1925) cui seguirono nel tempo altri 5 film. Lo stesso materiale fantastico, ammodernato per renderlo vagamente plausibile (oggi non esiste alcuna zona inesplorata al mondo) è stato rimaneggiato da M. Crichton nel suo romanzo "Jurassic Park", dove si immagina uno scienziato che riesce a ricreare i dinosauri a partire da tracce del loro DNA. Dal libro è stato tratto il film **Jurassic Park** (r. di S. Spielberg, USA, 1993) e altri due sequel (1997, 2001).

I CAMBIAMENTI DI STATURA

In parte legato ai due elementi precedenti, è la fantasia che esseri umani o animali possano aumentare o diminuire le proprie dimensioni. Che il fattore d'attrazione di questo elemento sia simile a quello del "mostro gigante" e del "mondo perduto" (la proiezione da parte degli spettatori dei propri istinti distruttivi) vi sono pochi dubbi: abbondano in questi film le scene di distruzione causate, magari involontariamente, da esseri che si ritrovano improvvisamente dilatati. A questo tema fa da pendant spesso il suo opposto: esseri che si rimpiccioliscono. Ma a ben vedere gli elementi di attrazione sono gli stessi: nei film dove gli umani si ritrovano improvvisamente piccoli le scene più forti sono quelle dove i protagonisti sono attaccati da esseri che ora appaiono loro giganteschi, come formiche, mosche, o addirittura globuli bianchi.

Per le stesse ragioni si spiega il successo nei secoli de "Gulliver's Travels" di J. Swift, scritto nel 1726. Del libro G. Méliès trasse nel 1902 il film *Le voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants*, e da allora sono stati realizzati vari adattamenti soprattutto di animazione. Il libro che invece ha ispirato più film riguardo al tema è stato "The Food of Gods" di G. H. Wells scritto nel 1904, che narra di due scienziati che inventano un prodotto chimico che può far crescere le dimensioni di chi lo mangia; per errore è però mangiato da una serie di animali che diventano dunque mostri giganteschi. Ha ispirato diversi film, tra cui: **Village of the Giants** (r. di B. I. Gordon, 1965), **The Food of the Gods** (r. di B. I. Gordon, 1976).

Il progenitore di questo elemento fantastico è **Dr. Cyclops** (r. di E. B. Schoedsack, 1940) dove uno scienziato utilizza tre ignari turisti per i suoi esperimenti di rimpicciolimento.

Nel cinema degli anni Cinquanta vi sono stati diversi film che mostravano processi di ingigantimento di persone o animali, spesso attraverso le radiazioni. Tra questi **Attack of the 50 Foot Woman** (r. N. Juran, 1958), **The Amazing Colossal Man** (r. di B. I. Gordon, 1957), **The Incredible Shrinking Man** (r. di J. Arnold, 1957). Altri sono parenti stretti dell'elemento fantastico "mostri giganti": **Them!** (r. di G. Douglas, 1954, dove a seguito di un esperimento nucleare nel deserto, una serie di animali mostruosi attaccano le città) e **Tarantula** (r. di J. Arnold, 1955) dove uno scienziato inventa un prodotto per ingrandire gli animali per far fronte al fabbisogno alimentare mondiale, ma una tarantola scappa dal laboratorio seminando distruzione.

Il più film più famoso rimane su questo elemento fantastico è **Fantastic Voyage** (r. di R. Fleischer, 1966) dove un gruppo di scienziati viene miniaturizzato con il loro veicolo e iniettato nelle vene di una vittima di attentato per salvarlo rimuovendo un embolo.

Ha avuto un enorme successo di pubblico la commedia **Honey, I Shrunk the Kids** ("Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi", r. J. Johnston, USA, 1989), dove uno scienziato svitato rimpicciolisce per errore i propri figli. Dato il grande successo fu realizzato un sequel nel 1992 **Honey, I Blew Up the Kid**, dove invece il figlio di due anni si ingrandisce mostruosamente e poi un altro nel 1997 **Honey, We Shrunk Ourselves**, dove a rimpicciolirsi sono i genitori e i loro figli devono salvarli.

I POTERI PARANORMALI

"Poteri paranormali" è un termine generico per indicare una serie di capacità umane che non sono considerate credibili dalla scienza, quali telepatia (lettura del pensiero), precognizione (capacità di prevedere il futuro), chiaroveggenza (capacità di un individuo di percepire visivamente cose a lui distanti), telecinesi (capacità di spostare oggetti o comunque influire sull'ambiente con la forza del pensiero), spiritismo (capacità di comunicare con lo spirito dei morti). Le prime tre vanno anche sotto il nome di capacità extrasensoriali. I poteri paranormali testimoniano del diffuso bisogno di credere che la nostra mente abbia possibilità infinite, e che la realtà esterna, percepita come oscura e pericolosa, sia da questa modificabile e pienamente decifrabile: il mondo e i suoi eventi divengono in questo modo più controllabili e gestibili. Per questo, in una società percepita come sempre più

priva di sicurezza e punti di riferimento, i maghi sortiscono un crescente successo. Non si tratta solo di fantasie infantili, ma di vere e proprie credenze diffuse tra gli adulti. Secondo una ricerca della Gallup del 2005 il 41% della popolazione USA, ad esempio, crede alle percezioni extrasensoriali.

La telepatia è un fenomeno attribuito ad una serie di personaggi del genere supereoi (come il professor Xavier negli X-Men) e nel cinema di fantascienza (alcuni Jedi in Star Wars; Betazoidi in Star Trek; i precog di Minority Report). Il genere dove i poteri paranormali hanno avuto più successo comunque è l'horror (le serie tv X-files, Supernatural). Tra i film del genere fantastico troviamo **The green mile** (Il miglio verde, r. di F. Darabont, USA, 1999) dove un detenuto in attesa della condanna a morte compie una serie di miracoli di cui è testimone il carceriere; **Powder** (r. di V. Salva, USA, 1995) dove un ragazzo albino è dotato di poteri sull'elettricità; **The Sixth Sense** (r. di M. N. Shyamalan, USA, 1999) dove un ragazzo si mostra particolarmente abile a parlare coi morti.

I FANTASMI

I fantasmi sono un elemento costante di tante culture, possono o no essere associati a dei morti, possono incutere timore, o al contrario dispensare saggi consigli, come accade nella tradizione greco-romana. In ogni caso si tratta di apparizioni dalle più svariate forme, e in ogni caso sprovviste di fisicità. Nella nostra cultura queste apparizioni incutono sempre timori, e alludono spesso alla difficoltà dei morti di restare dove si trovano. Per questo il genere che più li ha incorporati è l'horror (**Poltergeist**, r. di T. Hooper, 1982; **The Entity**, r. di S. Furie, 1981; **The Haunting**, r. di R. Wise, 1963, remake nel 1999; **Ring**, r. di H. Nakata, 1998) e il comico (**Ghostbusters**, r. di I. Reitman, 1984, sequel nel 1989), adatto ad esorcizzare la paura. I pochi film fantastici, che puntano dunque non sulla paura, ma sul far vivere al pubblico una determinata fantasia, hanno tratti da commedia (**Beetlejuice**, r. di Tim Burton, 1988) o mantengono un tono favolistico (**Casper**, r. di B. Silbering, 1985).

IL RITORNO DALLA MORTE

In qualche modo legato all'elemento fantastico precedente, è il tema del ritorno dalla morte: il protagonista muore e si trova a poter tornare sulla Terra e di manifestarsi, solitamente attraverso il corpo di un altro, per portare a termine una vendetta, oppure per godere di una seconda possibilità. Anche questa fantasia, se trattata in chiave fantastica e non horror, ha un carattere consolatorio e sdrammatizzante nei confronti della morte. Il film di maggior successo al riguardo è **Heaven Can Wait** (r. di W. Beatty, 1978) a sua volta un remake di un film del 1941 (Here comes Mr. Jordan, r. di A. Hall), cui è seguito nel 2001 un ulteriore remake (**Down to Earth**, r. dei Weitz Brothers). Altro film sullo stesso tema è **Ghost** (r. di J. Zucker, 1990), che miscela fantastico e romantico. Agli stessi bisogni sdrammatizzanti risponde anche **Meet Joe Black** (r. di M. Brest, 1998, remake di un film del 1934, Death Takes a Holiday, r. di M. Leisen), dove è la morte a farsi uomo e a ... innamorarsi.

LE STREGHE

La figura della strega si trova in tantissime culture. Dalla maga Circe della tradizione greca alla Baba Yaga della tradizione slava. Sono donne solitarie a volte ripugnanti e crudeli, altre volte belle e pericolose, che anche con i maschi ingaggiano lotte alla pari. Nella nostra tradizione il termine "strega" ha sempre avuto una connotazione negativa, quando la donna con poteri è "buona" si scelgono altri nomi (fata, oppure, se la strega porta doni, anche se è vecchia e viaggia su una scopa come qualsiasi strega, si chiama Befana). Esse hanno rappresentato per molto tempo la proiezione delle paure maschili di perdita del potere nei confronti delle donne. Non è un caso che quando la cinematografia USA ha sdoganato il termine (witch) è stato a favore di figure di streghe che utilizzavano la magia a esclusivo scopo seduttivo, più precisamente a scopo matrimonio. Dunque un potere considerato, nelle moderne società occidentali, non "pericoloso", tanto più che queste fiction erano sempre delle commedie. La prima è stata **I married a Witch** (r. di R. Clair, USA, 1942, con V. Lake), cui seguì anni dopo **Bell, Book and Candle** (r. di A. Quile, USA, 1958, con Kim Novak). Il definitivo addomesticamento del termine si ebbe negli anni Sessanta con la sit com di enorme successo Bewitched, in onda dal 1964 al 1972. Di impianto simile I dream of Jeannie, dal 1964 al 1970 dove invece di una strega c'è un genio femmina. Ispirato a queste commedie è il recente **Bewitched** (r. di N. Ephron, USA, 2005, con N. Kidman). Si tratta di donne che non utilizzano i propri poteri contro gli uomini, ma per conquistarli.

La rottura con questa impostazione si avrà dopo gli anni Settanta grazie al femminismo che rivaluterà la figura della strega "cattiva". Abbiamo dunque una serie di streghe che utilizzano i propri poteri al di là del focolare domestico e anche contro gli uomini. Su questo filone: **The Witches of Eastwick** (r. di, USA, 1987) e soprattutto la serie TV statunitense **Charmed** ("Streghe", dal 1998 al 2006).

La figura della strega è diffusa anche nel fantasy. Significativo che in un romanzo scritto prima del femminismo come **The Chronicles of Narnia** (di C. S. Lewis, 1950, è stato tratto un film dal primo volume: The Lion, the Witch, and the Wardrobe, r. di A. Adamson, 2005) la strega sia "cattiva" (chiamata "la strega bianca", che

nell'intenzione dell'autore rappresenterebbe lo stesso Satana), in un romanzo scritto successivamente **Nothern Lights** (del P. Pullman del 1995 da cui è stato tratto il film **The golden Compass**, "La bussola d'oro", r. di C. Weitz, 2007) invece vi è invece addirittura un intero esercito di streghe con tanto di cappello e scopa dalla parte del "bene".

IL VIAGGIO NEL TEMPO

Troviamo anche in questo elemento fantastico una base letteraria dovuta a H. G. Wells: "The Time Machine", pubblicato nel 1895, dove uno scienziato costruisce una macchina del tempo che lo porta nel futuro.

Direttamente ispirato al romanzo fu realizzato nel 1960 **The Time Machine** per la regia di G. Pal (remake nel 2002 per la regia di S. Wells). Sulla stessa tematica il più grande successo è stato senz'altro raggiunto dalla trilogia **Back to the Future** ("Ritorno al futuro", r. di R. Zemeckis, 1985, 1989, 1990) che narra le ironiche peripezie a cavallo di varie epoche affrontate da un giovane e da uno stravagante scienziato, inventore di una macchina del tempo ricavata da un'autovettura. Nel corso dei tre episodi i due si trovano a risolvere diversi problemi per evitare catastrofici paradossi temporali.

Altri film propongono un viaggio del tempo senza il supporto di una macchina. Tra questi **The Butterfly Effect** (r. di E. Bress e J. M. Gruber) e **Donnie Darko** (r. di R. Kelly, 2001).

Michele Corsi
settembre 2011
www.cinescuola.it