

Lezione 2 I generi cinematografici

1. Definizione

Per comprendere e interpretare il significato di un film è necessario riconoscere il **genere** a cui appartiene, col quale condivide elementi di struttura, una certa tipologia della vicenda, una particolare modalità narrativa, ecc. Nella cinematografia (così come nella letteratura) la classificazione per generi non deve mai essere troppo rigida e schematica poiché nella stessa opera possono coesistere tipologie molto differenti: un film storico è spesso anche d'avventura; nell'impianto di un *musical* si possono individuare risvolti dolorosi e commoventi; in un film comico alle situazioni ridicole e buffe possono sovrapporsi passaggi lirici, altamente drammatici.

Inoltre, se ogni genere presenta schemi narrativi ricorrenti che fanno riferimento a una tradizione consolidata nel tempo, all'interno di ogni genere è anche possibile individuare una continua evoluzione di forme e contenuti in stretta connessione con la modificazione dei costumi nella società e con la trasformazione dei gusti e delle richieste del pubblico.

I generi cinematografici più diffusi sono il film drammatico, la commedia, il western, il film d'avventura, la fantascienza, l'«horror», il giallo e il thriller. Analizziamoli di seguito.

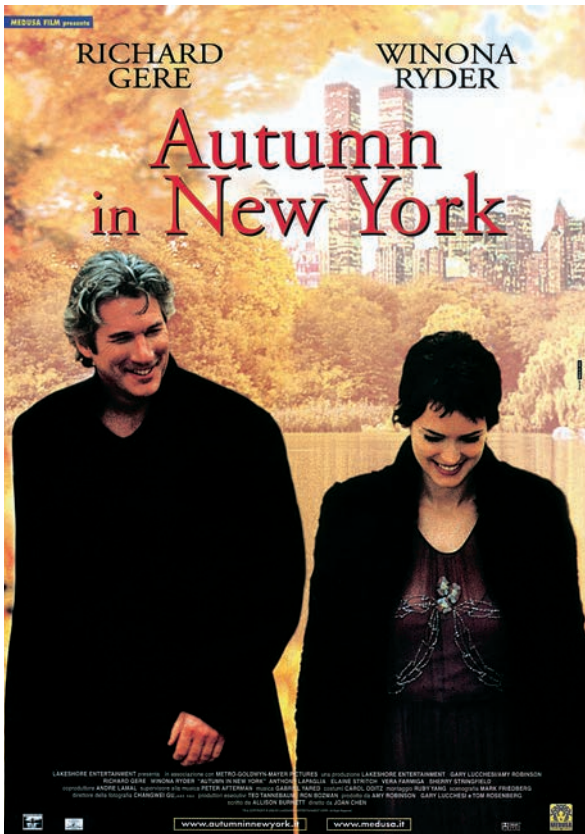
2. Il film drammatico e la commedia

Il **film drammatico** focalizza l'attenzione dello spettatore sui grandi **problemi della società**. I protagonisti della storia sono generalmente persone comuni, a volte impegnate a riflettere sui propri legami familiari, spesso caratterizzati da incomprensioni o dalla mancanza di una vera, reale comunicazione; in altri casi ai protagonisti è affidato il compito di raccontare, attraverso la propria vicenda soggettiva, tematiche di più ampio respiro, come conflitti generazionali e sociali, eventi storici, particolari aspetti della vita collettiva. Al centro della trama permane comunque un conflitto, una lacerazione che può anche preludere a un finale intenso, in cui il protagonista o un altro importante personaggio perde tragicamente la vita. Nella **commedia**, invece, il tono dell'opera è sempre lieve, leggero e il regista segue con sguardo complice e divertito

Una scena da *Tempi moderni* (1936) di e con Charlie Chaplin

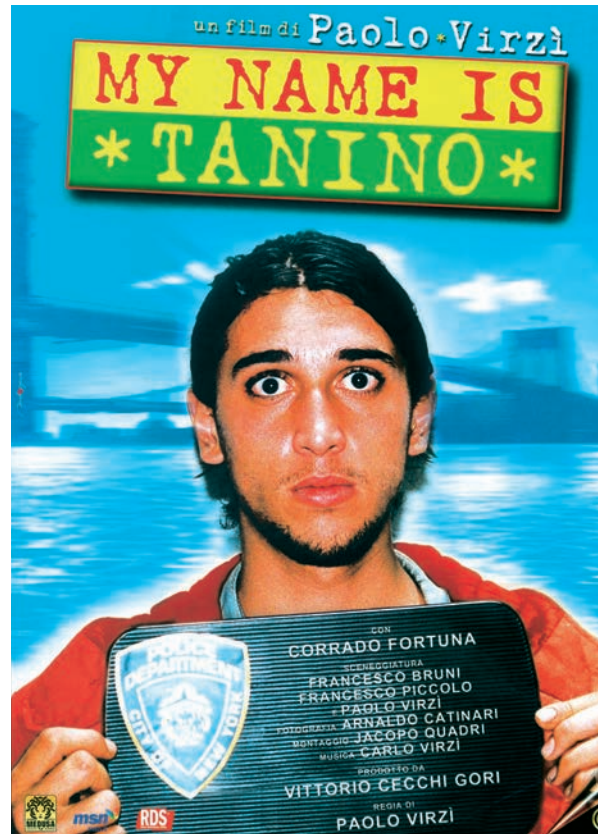
Charlie Chaplin fu maestro nell'affrontare temi di grande spessore utilizzando i toni lievi della commedia. In *Tempi moderni* mise in scena una satira della società industriale e della produzione in serie nelle fabbriche, impersonando un operaio alle prese con macchinari «supertecnologici»; l'uomo, diventato una delle tante «rotelle» del sistema di produzione, è costretto a lavorare con tempi rapidissimi, del tutto innaturali, che suscitano il riso, ma anche la riflessione, nello spettatore.





La locandina di *Autumn in New York* (2000) di Joan Chen

Autumn in New York è una commedia sentimentale statunitense che ha come sfondo New York; *My name is Tanino* è una commedia italiana di costume, ambientata sempre negli



La locandina di *My name is Tanino* (2002) di Paolo Virzì

Stati Uniti, in varie località della costa atlantica, centrata sulle avventure di un ragazzo italiano appena arrivato nel paese, alle prese con i riti e i miti della società nordamericana.

l'evoluzione della vicenda. L'inizio di una commedia è sempre segnato dalla **rottura di un equilibrio** preesistente, a cui fanno seguito una serie di eventi, per lo più divertenti e leggeri; altra nota dominante e comune a tutte le pellicole è il **lieto fine** a cui la vicenda approda stabilendo un nuovo equilibrio e un assetto distensivo e rassicurante della vita dei protagonisti.

La commedia mette in campo temi e situazioni molto differenti. Le più ricorrenti sono: l'equivoco, lo scambio di ruoli e di identità, la vita di coppia, la rappresentazione di un gruppo di amici, la parodia di un genere cinematografico, l'interazione tra un personaggio, ad esempio un imbranato o uno spaccone, e l'ambiente in cui si muove, il contrasto tra campagna e città, e/o tra vecchie tradizioni e nuovi costumi.

3. Il western

Il genere **western** racconta un passaggio significativo della storia americana, il momento in cui masse di coloni (i cosiddetti «pionieri»), abbandonate le civilizzate sponde della costa orientale del paese, partirono verso i selvaggi territori del West (Ovest),



Joan Crawford in *Johnny Guitar* (1953) di Nicholas Ray

Il genere western ha dato spazio anche a figure femminili forti e grintose, in memoria delle «pioniere» che avevano partecipato nell'Ottocento alla conquista dei territori dell'Ovest. In *Johnny Guitar* la protagonista, interpretata da Joan Crawford, riveste il ruolo della proprietaria di un saloon, capace di fronteggiare e vincere, da sola, pistola alla mano, le classiche sfide del genere: l'assalto dei banditi, la prepotenza degli affaristi, l'arroganza degli avventurieri.



John Wayne in *I cavalieri del Nord-Ovest* (1949) di John Ford

John Wayne è stato uno dei più famosi attori di film western del Novecento; nelle decine di film che ha interpretato ha sempre impersonato l'eroe positivo, l'uomo forte e vittorioso che riesce a sconfiggere tutti i nemici.

allargando i confini della nazione attraverso la conquista di nuove terre strappate alle popolazioni native del luogo, gli indiani d'America o «pellerossa». Su questo mito si è fondata, e si fonda, la cultura americana.

Un film western è facilmente individuabile poiché presenta tipologie ricorrenti. Le prevalenti sono:

- il **viaggio** verso i nuovi territori e il racconto delle avventure nei grandi spazi sconfinati dell'Ovest, tra montagne innevate, fiumi difficili da guardare, canyon desertici assediati dal sole, alle prese con le insidie e le incognite di quei luoghi in un continuo confronto con una natura da dominare e sottomettere al volere dell'uomo;
- la **conquista** militare dei territori, con le battaglie tra l'esercito federale (che sosteneva la conquista dell'Ovest) e le tribù dei pellirosse, l'assalto alle diligence, l'assedio e la riconquista dei fortini, piccoli avamposti in cui si accampano le truppe e trovano rifugio i pionieri inseguiti dai selvaggi;
- lo **scontro tra bande di fuorilegge e la comunità**, che tenta di instaurare e far valere la legge e la giustizia, con l'immane duello tra lo sceriffo (il capo della polizia della contea), con la stella sul petto, e i banditi dal grilletto facile, spesso assoldati da personaggi corrotti che hanno fatto fortuna a spese della comunità;
- la **sfida solitaria alla natura** inclemente e selvaggia e tuttavia affascinante (definita dagli americani con un sostantivo molto particolare, *wilderness*) da parte di un individuo, un cacciatore di bisonti, di alci, oppure un cacciatore di taglie in cerca di banditi che hanno conti sospesi con la giustizia.

4. L'avventura

Il film d'**avventura**, che compare nella storia del cinema già nei primi decenni del Novecento, ripropone le situazioni ricorrenti dei romanzi e dei racconti di questo genere: basato su scene spettacolari, di forte impatto (spesso realizzate, in tempi recenti, con l'aiuto di effetti speciali), presenta generalmente un eroe impegnato in un compito difficile, rischioso; lo schema narrativo parte da un'azione iniziale (ad esempio un viaggio inaspettato, l'inizio della ricerca di un oggetto o la sua perdita) e si sviluppa poi in una rapida successione di azioni e di colpi di scena conclusi da un lieto fine in cui si celebra la vittoria dell'eroe e dei suoi aiutanti.

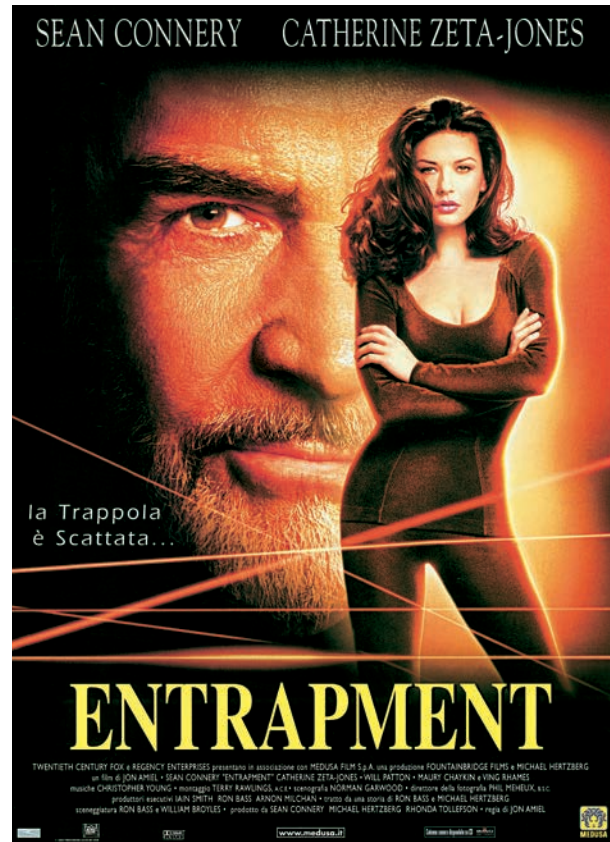
La vicenda è generalmente ambientata in luoghi spettacolari e grandiosi (foreste, deserti, giungle inospitali) o in luoghi comunque insidiosi ma più comuni (i labirintici corridoi di un palazzo reale, le segrete di un castello, ecc.).

Appartengono a questo genere cinematografico:

- le storie di imprese incredibili, per terra, cielo e mare;
- le cosiddette «storie di cappa e spada», con moschettieri, regine, duelli e inseguimenti furtivi all'ombra della Corona;
- le storie di tesori, con lotte e scontri avvincenti per impossessarsi di oggetti preziosi;
- le storie di «cavalieri senza paura» (Robin Hood, Zorro);
- le storie di avventurieri, corsari e pirati che solcano gli oceani sui loro galeoni;
- le storie di uomini bianchi cresciuti in un ambiente esotico (Tarzan).

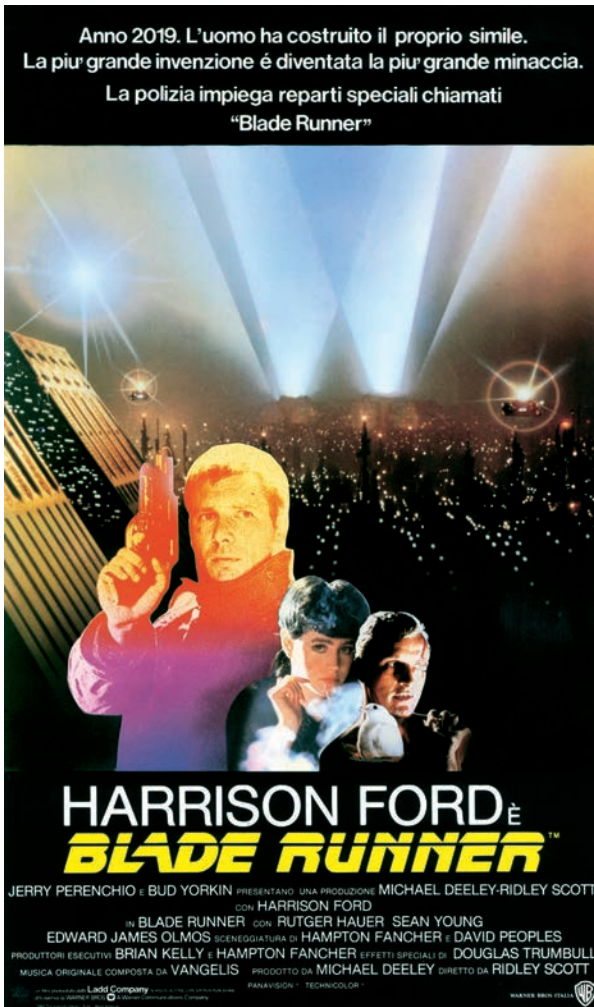
5. La fantascienza

Nel corso della prima metà del Novecento il **genere fantascientifico** fu poco praticato poiché le tecnologie, ancora poco avanzate, non permettevano di ricreare con effetti speciali e particolari tecniche di ripresa meravigliosi o inquietanti mondi del futuro. Lo sviluppo del genere risale all'inizio degli anni Cinquanta: in quegli anni, negli Stati Uniti, da un lato il cinema sviluppa le sue potenzialità tecniche di espressione, dall'altro si affermano tematiche profondamente complesse: il rapporto con il «diverso», con l'alieno, il potere delle macchine e della tecnologia sempre meno controllabili dall'uomo, il rischio della catastrofe nucleare e della fine della civiltà. Nei decenni successivi



La locandina di *Entrapment* (1999) di Jon Amiel

Entrapment è uno dei film d'avventura di maggior successo degli ultimi anni; al centro della vicenda è un tesoro su cui vorrebbero mettere le mani i due protagonisti, interpretati da Sean Connery e Catherine Zeta-Jones.



La locandina di *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott

la fantascienza ha spesso analizzato, a volte anticipato, i problemi della società moderna, raffigurando la realtà dell'uomo, le sue inquietudini, le sue speranze. A partire dagli anni Ottanta, il genere ha raggiunto in alcune pellicole, come *Blade Runner* di Ridley Scott, altissimi livelli artistici; in altre ha saputo raccontare in chiave moderna bellissime fiabe sull'universo, sui sogni e i bisogni delle sue creature (*E.T.* e *A.I. Intelligenza artificiale* di Steven Spielberg).

Appartengono a questo genere cinematografico alcune situazioni ricorrenti:

- il **viaggio nello spazio**, verso mondi e dimensioni sconosciute, con eroi ed equipaggi spesso persi nella galassia e lontani milioni di anni luce dalla Terra, alle prese con forme di vita e intelligenze talora pacifiche, più frequentemente ostili e malvagie;
- la **rappresentazione della società nel futuro**, generalmente caratterizzata da individui governati e condizionati da un potere altamente tecnologico;
- il **rapporto tra umani ed esseri artificiali simili all'uomo** (androidi, replicanti) in una ipotetica società del futuro; in alcune pellicole i robot sono fedeli alleati dei propri costruttori, in altre invece si ribellano, vogliono conquistare una nuova identità nella speranza di vivere

un'esistenza il più possibile simile a quella umana;

- l'**invasione della Terra** da parte di alieni provenienti da mondi lontani: l'alieno, la figura centrale del genere, domina la scena e si impone per le sue connotazioni che possono sottolineare l'appartenenza a una civiltà superiore, permeata da un'armonica saggezza oppure, al contrario, evidenziare l'adesione a una cultura ostile, caratterizzata dalla volontà di potenza e di dominio.

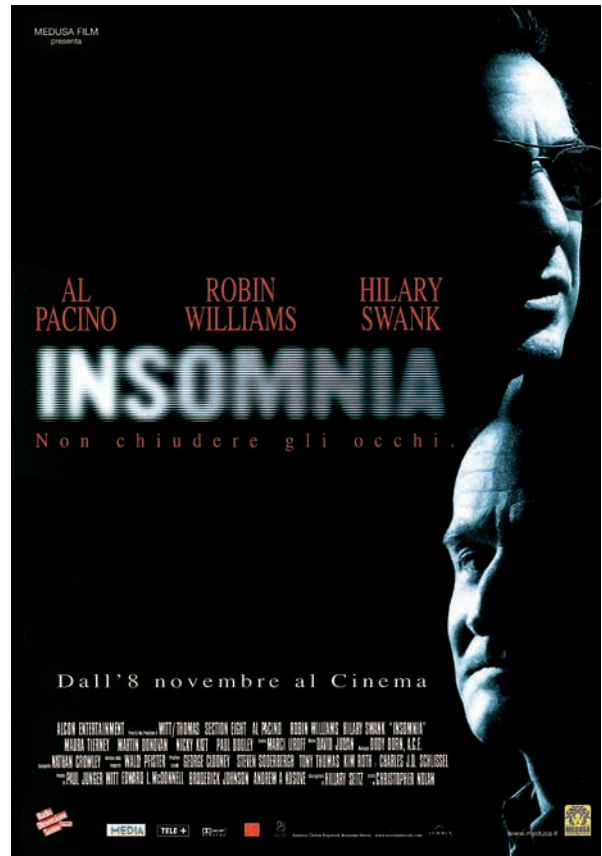
6. L'«horror»

La nascita del genere «**horror**» si può collocare nei primi decenni del Novecento, quando alcuni registi tedeschi rappresentarono in alcune pellicole esseri mostruosi, deformati, per simboleggiare la decadenza morale della società europea. Questo genere, con il suo particolare campionario di immagini e situazioni scioccanti, affonda le sue radici nelle angosce ancestrali dell'umanità, nelle zone insidiose e oscure della



La locandina di *Dracula* (1992) di Francis Ford Coppola

La vicenda di *Dracula* ha ispirato molti registi del Novecento. Nell'immagine, la locandina dell'ultimo film sul vampiro girato con profusione di mezzi ed effetti speciali dal regista italo-americano Francis Ford Coppola.



La locandina di *Insomnia* (2002) di Christopher Nolan

Nel film *Insomnia*, una pellicola che ha i tempi di un *thriller* mozzafiato molto inquietante, prevalgono gli elementi classici del genere «horror».

mente da cui nascono i «mostri» che da sempre popolano le storie di questo tipo. Queste incredibili creature, spesso prese a prestito dalle leggende popolari o da racconti e romanzi gotici, rappresentano in realtà gli aspetti fuori dall'ordinario, e perciò inquietanti, presenti nel nucleo fondante di tutte le comunità. Al centro delle storie horror si svela nella sua misteriosa grandezza ciò che non è spiegabile con i parametri delle scienze moderne né governabile razionalmente: l'essenza stessa della vita. Ricorrono in questo genere alcune situazioni:

- la **casa maledetta**, uno spazio chiuso, claustrofobico, dove si verificano avvenimenti terribili, devastanti, generalmente orchestrati da forze malefiche o sovrannaturali; in questi spazi ristretti, o labirintici, si muovono personaggi che non vogliono o non riescono a comunicare con l'esterno per poter «rientrare» nel flusso di vita normale e ordinaria da cui sono stati improvvisamente separati;
- l'**entità demoniaca**, il male assoluto che dispiega le sue forze per distruggere il bene. Attorno al tema della lotta tra bene e male ruotano molti protagonisti di celebri opere letterarie: il signor Hyde, il celebre doppio del dottor Jekyll nel romanzo di Robert L. Stevenson, Frankenstein (dal romanzo di Mary Shelley), il conte Dracula, il mortovivente, perenne emblema di una duplice natura (dal romanzo di Bram Stoker);

- il **mostro** (un serial killer, un folle omicida), la cui azione trae vigore dalla violenza della società e che è generato, seppur inconsciamente, dai sogni e dagli incubi dei protagonisti della vicenda.

7. Il giallo e il thriller

Il **giallo** è un genere cinematografico in cui al centro della vicenda v'è un crimine che interrompe le condizioni di normalità quotidiana (un omicidio, un furto spettacolare, la scomparsa di una persona, lo scontro tra bande rivali, ecc.). Già negli anni Venti, quando le pellicole erano ancora in bianco e nero e senza sonoro, i *gangster-movies* attiravano negli Stati Uniti folle di spettatori affascinati e nel contempo atterriti dal racconto delle imprese delle bande che si imponevano con violenza nelle grandi città americane. Successivamente negli anni Quaranta si sviluppò, grazie all'apporto creativo di registi e autori europei come Marcel Carné e Jean Renoir, il filone *noir* segnato da atmosfere cupe e da delitti consumati all'interno di piccoli mondi chiusi, oppressivi.

Negli anni Cinquanta Alfred Hitchcock perfezionò ulteriormente il meccanismo di tensione del noir, inaugurando il **thriller**, un racconto ricco di suspense e colpi di scena. Nei decenni successivi il cinema giallo ha riproposto con infinite variazioni gli schemi adottati da questo grande maestro del brivido, ambientando le storie nelle grandi metropoli, in cui sono costretti ad agire e a difendersi individui comuni, spesso inseguiti da assassini privi di scrupoli.

Il cinema giallo propone tre differenti tipologie, simili a quelle dei romanzi o dei racconti a cui spesso si ispira:

- il **giallo a enigma**. Alla base della storia v'è un delitto, già compiuto; a un detective è affidato il compito di ricostruire l'accaduto smascherando il colpevole. Il giallo a enigma contiene in realtà due storie: quella del delitto (chi lo ha compiuto, come, perché) e quella dell'inchiesta svolta per punire il colpevole (chi è il detective, come opera, a quali conclusioni giunge). A questa tipologia sono riconducibili i gialli tratti dai romanzi di Agatha Christie (*Assassinio sull'Orient Express*) e Arthur Conan Doyle (*Il cane dei Baskerville*);
- il **giallo d'azione**. Alla base della storia v'è un incarico affidato a un detective, generalmente un individuo solitario, tratteggiato a forti tinte. Segue una catena di azioni in rapida successione cronologica, con sparatorie, inseguimenti, delitti e rovinose imboscate. Al termine dell'inchiesta il detective, preso il colpevole, tornerà nelle fumose stanze del suo ufficio mentre fuori, nella città, i corrotti e i corruttori continuano a tessere i loro giochi criminosi. A questa tipologia sono riconducibili i gialli tratti dai romanzi di Raymond Chandler (*Marlowe indaga*, *Il grande sonno*, *Indagine a Chinatown*);
- il **thriller**. Alla base della storia v'è il pericolo a cui è sottoposto un individuo comune (il testimone involontario di un delitto, la pedina inconsapevole di un gioco criminoso, la vittima designata dall'assassino). Il personaggio, che acquista coscienza del pericolo ed è costretto a compiere scelte decisive in un continuo crescendo di tensione, riesce nel finale a comporre i pezzi del puzzle e a risolvere a suo favore la vicenda. In alcune pellicole (*legal thriller*) la vicenda è strettamente connessa al mondo della giustizia e ai suoi protagonisti (giurati, magistrati, testimoni). A questa tipologia sono riconducibili le grandi opere di Hitchcock (*La finestra sul cortile*, *Vertigo*, *La donna che visse due volte*) e i più recenti legal thriller tratti dai romanzi di John Grisham (*Il cliente*, *Il socio*, *L'uomo della pioggia*, *Il rapporto Pelican*).