

**ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA**

**Corso di laurea in**

CITEM – CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

**TITOLO DELLA TESI**

IL SANGUE SCORRE DI NUOVO –  
EVIL DEAD E LE ALTRE SAGHE HORROR ANNI 80

**Tesi di laurea in**

STORIA DELLA SERIALITÀ

Relatore Prof: PAOLA BREMBILLA

Correlatore Prof: ROY MENARINI

Presentata da: MARCO UGUCCIONI

**Appello**  
primo

**Anno accademico**  
2020-2021

## INDICE

INTRODUZIONE .....	1
CAPITOLO 1) PRIMA DELLE SAGHE HORROR ANNI 80.....	4
1.1) <i>L'horror anni 70 in USA e la nascita dello slasher</i> .....	4
1.2) <i>Predecessori seriali: I mostri classici Universal</i> .....	22
CAPITOLO 2) LE SAGHE HORROR ANNI 80 .....	33
2.1) <i>L'horror anni 80 e le saghe: caratteristiche generali</i> .....	33
2.2) <i>Le saghe di Venerdì 13 e Halloween: gli assassini silenziosi</i> .....	39
2.3) <i>Chucky, Freddy Krueger e Pinhead: il cambiamento nello slasher</i> .....	57
2.4) <i>Non aprite quella porta: tentativi di serializzazione</i> .....	80
2.5) <i>I nuovi mostri oltre al cinema: la diffusione su altri media</i> .....	90
CAPITOLO 3) LE SAGHE HORROR ANNI 80 NEL CONTESTO CONTEMPORANEO .....	100
3.1) <i>L'horror contemporaneo: caratteristiche generali</i> .....	100
3.2) <i>Halloween, Non aprite quella porta e La bambola assassina: le saghe più presenti</i> .....	129
3.3) <i>Nightmare, Hellraiser e Venerdì 13: tentativi di serializzazione</i> .....	162
3.4) <i>I nuovi mostri oggi: la presenza nei media di oggi</i> .....	175
CAPITOLO 4) LA SAGA DI <i>EVIL DEAD</i> : UN CASO PARTICOLARE .....	183
4.1) <i>La saga negli anni 80: un'evoluzione e un protagonista atipici</i> .....	183
4.2) <i>Il ritorno di Evil Dead nel contesto contemporaneo: tra remake e serie tv</i> .....	198
4.3) <i>Oltre l'audiovisivo: fumetti, videogiochi e fandom</i> .....	208
CONCLUSIONI.....	214
BIBLIOGRAFIA.....	216
SITOGRAFIA .....	220

## INTRODUZIONE

“Fin dall’inizio, il cinema ha operato come un grande laboratorio di forme seriali”<sup>1</sup>. Basti pensare anche solo ai film seriali del cinema muto, in cui le avventure di tantissimi personaggi, si guardi per esempio a *Za la Mort*, vengono divise in diversi episodi, ognuno con un *cliffhanger* finale per poter portare avanti la storia. Anche se in maniera differente rispetto a questi piccoli episodi uniti tra loro, un altro famoso personaggio seriale del cinema muto è *Maciste*, protagonista di diverse pellicole in cui intraprende le avventure più disparate e affronta i nemici più diversi, passando dall’ambiente montano di *Maciste Alpino* (Giovanni Pastrone, 1916) all’al di là di *Maciste all’Inferno* (Guido Brignone, 1925). Come si può notare, il perno di queste serie sono i protagonisti, personaggi carismatici e magnetici che vengono inseriti in contesti eterogenei, ma in cui comunque seguono sempre lo stesso pattern di comportamenti e azioni. Queste caratteristiche si adattano perfettamente ai film di genere, nei quali la ripetitività delle strutture principali e la ricorrenza di scene e avvenimenti sono alla base del concetto stesso di genere. Tutto questo, unito al fatto che il fantastico, al cui interno si può trovare l’horror, sia stato anch’esso una delle basi su cui è nato e cresciuto prima il cinema primitivo e poi il cinema in generale, fa capire che era più che scontato che, nel corso degli anni, si formassero vari cicli e varie saghe di film dell’orrore.

È proprio di uno di questi che andremo ad analizzare all’interno di questo lavoro. Nello specifico, il ciclo di saghe horror nato negli anni 80, ovvero: *Non aprite quella*, *Halloween*, *Venerdì 13*, *Nightmare*, *Hellraiser*, *La Bambola Assassina* e *La Casa*. Non sono ovviamente le uniche serie cinematografiche sviluppatesi in quel decennio, ma sono sicuramente le più famose e ricordate. Tolta *La Casa*, la quale ha un capitolo a parte vista le sue differenze e particolarità rispetto a tutte le altre, nel secondo capitolo andremo proprio a vedere le caratteristiche ricorrenti di queste opere e di come esse si inseriscono all’interno del panorama cinematografico anni 80 e, specificatamente, in quello horror dello stesso periodo. Tutte fanno parte del genere *slasher* e ne sono anche gli esempi più conosciuti, ma hanno comunque alcune piccole differenze per cui si possono dividere in due gruppi. Nel primo troviamo *Halloween* e *Venerdì 13*, film che seguono pedissequamente tutte le regole del genere e danno origine a due killer silenziosi e implacabili. Nel secondo, invece, ci sono *Nightmare*, *La Bambola Assassina* e *Hellraiser* che invece apportano alcune modifiche allo *slasher* e, soprattutto, danno voce ai propri assassini, dotandoli di personalità particolari e a volte sopra

---

<sup>1</sup> Monica Dall’Asta, *Trame Spezzate – Archeologia del film seriale*, Genova, Le Mani, 2009, p. 7

alle righe. In ultima rimane *Non Aprite Quella Porta*, che in questo decennio si è trovata inizialmente a seguire una strada parallela, dettata dall'autorialità del suo regista, per poi adattarsi allo stile più diffuso e tipico dello *slasher*, quando i suoi diritti sono stati acquistati dalla New Line Cinema. Il quarto e ultimo sottocapitolo riguarda la diffusione in altri media di questi killer, provandone il successo anche come iconici personaggi dell'orrore e divenendo così dei nuovi mostri della cultura popolare.

Prima di poter analizzare queste saghe anni 80, dobbiamo capire da dove derivano. Infatti, nel primo capitolo di questa tesi andremo a descrivere l'horror del decennio precedente, cioè quello anni 70, visto che è lì che nascono lo *slasher* e due delle opere più importanti per il genere e per le serie che ne seguiranno, ovvero *Non Aprite Quella Porta* di Tobe Hooper nel 1974 e *Halloween* di John Carpenter nel 1978. Dal punto di vista seriale, però, le saghe prendono spunto dal ciclo dei mostri classici dell'Universal e quindi andremo a esaminare le varie opere che lo compongono, per capire com'è nato e come si è evoluto nel corso degli anni, passando dall'orrore alla commedia e alla parodia di sé stesso.

Dopo aver trattato degli anni 70 e degli anni 80 (insieme anche ai 90 e, in alcuni casi, ai primi anni 2000, in base a quando si è conclusa la prima parte della saga in esame), nel terzo capitolo vediamo come queste saghe si sono adattate al contesto contemporaneo, seguendo lo schema già usato precedentemente, ovvero: prima parte dedicata all'inquadramento storico, sia a livello generale che a livello di cinema horror; si prosegue con le saghe più presenti nelle sale o che quanto meno abbiano soddisfatto maggiormente i fan, e quindi quelle di *Non Aprite Quella Porta*, *Halloween* e *La Bambola Assassina*; le rimanenti, ovvero *Nightmare*, *Venerdì 13* ed *Hellraiser*, sono quelle rimaste più nel dimenticatoio e più sfortunate dal punto di vista o di numero di opere realizzate o di qualità di esse, finendo direttamente nell'home video. Infine, l'ultima parte di questo terzo capitolo sarà dedicata, come per il secondo, alla diffusione dei personaggi su altri media e stavolta anche alla produzione dei fan, notevolmente aumentata e facilitata grazie all'avvento di Internet e allo sviluppo della tecnologia.

Arriviamo quindi all'ultimo capitolo, dedicato completamente alla saga di *Evil Dead* (o *La Casa* in Italia), in cui analizzeremo prima la trilogia cinematografica diretta da Sam Raimi negli anni 80 e 90, sviluppatasi in parallelo e in maniera molto differente rispetto alle altre saghe, e poi, arrivando nell'era contemporanea, affronteremo il remake del 2013 e la serie tv

andata in onda dal 2015 al 2018. Anche in questo capitolo, l'ultima parte si concentra sugli altri prodotti medialti dedicati al franchise e alle opere realizzate liberamente dai fan.

## CAPITOLO 1: PRIMA DELLE SAGHE HORROR ANNI 80

Nel panorama horror statunitense degli anni 80, lo slasher è il sottogenere più diffuso, prodotto e visto, soprattutto nei primi anni del decennio. In questo periodo e in questo tipo di film nascono le saghe horror con protagonisti nuovi mostri. Questi, a differenza dei mostri classici Universal, non hanno nessuna matrice letteraria ma con loro condividono alcune caratteristiche seriali. In questo capitolo andremo proprio a descrivere quali sono gli “antenati” delle saghe horror anni 80 sia dal punto di vista seriale, cioè i film horror anni 30/40 dell’Universal, che dal punto di vista prettamente filmico, l’horror anni 70 e vari film considerabili dei proto-slasher.

### *1.1) Gli horror anni 70 in USA e la nascita dello slasher*

I precedenti anni 60 furono caratterizzati dalla nascita del cosiddetto “nuovo cinema”, espressione con la quale si indica “una serie di esperienze creative che si estendono su scala internazionale dalla fine degli anni cinquanta ai primi anni settanta”<sup>2</sup>. Questo tipo di cinema fu contraddistinto dall’eterogeneità di giovani autori, tematiche e tecniche, si ebbe una completa libertà e ogni nazione creò la sua nuova cinematografia. Si raccontarono storie nuove attraverso protagonisti e narrazioni inediti, filmate con macchine innovative che permettevano l’uso di tecniche nuove e la messa a punto di stili maggiormente diversificati. Le opere del “nuovo cinema” si caratterizzarono anche per una forte connotazione politica, per una feroce critica, se non un vero e proprio rifiuto, alla società in cui vivevano gli autori. Questi avevano come obiettivo l’andare “contro tutti i condizionamenti, le sovrastrutture, le ipocrisie, il nuovo soggetto ricerca e sceglie l’autenticità”<sup>3</sup>.

Queste sono le principali caratteristiche delle cinematografie che si sono sviluppate in tutto il mondo, dall’Europa (Francia, Cecoslovacchia, Polonia ecc...) all’America del sud (Brasile soprattutto) e all’Asia (Giappone in particolare).

Nella seconda metà degli anni 60 si

“vide giungere al culmine, anche negli Stati Uniti, un insieme di fermenti assai differenti per matrice ideologica e per obiettivi ideali: la violenta critica al modello capitalista; le proteste degli studenti e di parte dei docenti per un sistema formativo più aperto e meno discriminante; la feroce contestazione

---

<sup>2</sup> Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema – autori, film, correnti*, Novara, UTET, 2012, p.245

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 248

contro la guerra in Vietnam [...]; le rivendicazioni per i diritti civili dei neri, delle altre minoranze etniche e delle donne; il diffondersi della cultura hippy; [...]. Si trattava di spinte molto diverse fra loro, ma che partivano tutte dal rifiuto delle convinzioni e delle istituzioni dominanti, contestate per la loro natura “autoritaria”, e che, intrecciandosi, provocarono nel loro insieme una scossa profonda nella società.”<sup>4</sup>

A causa di quest'ondata di rinnovamento, alla crisi che colpì gli *Studios* a fine anni 60 e al cambiamento portato dall'avvento della televisione, il cinema statunitense dovette adeguarsi al nuovo contesto e modificare i propri modi di produzione e i propri prodotti.

Innanzitutto, le grandi case iniziarono a concentrarsi solamente sulla distribuzione dei film, lasciando la loro produzione a realtà più piccole e indipendenti. Queste realizzarono opere che per tematiche e tecniche guardavano alle opere delle varie nuove onde mondiali. Non solo, questi film erano realizzati da nuovi giovani registi appena usciti da scuole di cinema, furono la prima generazione di autori americani che avevano studiato quest'arte e avevano consapevolezza della sua storia e del suo statuto artistico. Questa nuova leva di registi diede vita alla cosiddetta New Hollywood, ovvero un movimento che parte dalla fine degli anni 60 e arriva fino agli inizi degli anni 80 in cui, anche grazie al graduale abbandono del codice Hays, si iniziò ad allargare gli orizzonti per quanto riguarda gli stili e gli argomenti trattati in questi prodotti, spingendosi oltre a ciò che prima era vietato, oltre cioè ai tabù della Hollywood classica. Questo fu possibile anche perché vennero realizzati soprattutto film *low-budget*, e con cui quindi si poteva maggiormente rischiare, per un pubblico non più familiare ma bensì giovanile. Questo nuovo target “più giovane, colto, attrezzato, fu destinatario di una scrittura filmica di segno nuovo rispetto al mainstream hollywoodiano”<sup>5</sup>, cioè “una vocazione spiccatamente autoriflessiva, [...] nell'introduzione di una maggior distanza tra spettatore e personaggio, [...] nell'adozione di iperboli narrative e visive; nell'impiego di citazioni e parodie, entro un quadro di nostalgia del cinema del passato.”<sup>6</sup> Come si può notare, la New Hollywood si può sostanzialmente definire come l'incontro tra lo *studio system* americano e l'idea dell'autore di origine più europea, in quanto le *Major* lasciarono ampia libertà a registi come Coppola, Scorsese o Allen e questi l'usarono per sperimentare nuove strade per il

---

<sup>4</sup> Federico di Chio, *American Storytelling – Le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*, Roma, Carocci Editore, 2016, p. 105

<sup>5</sup> Ibidem. p. 111

<sup>6</sup> Ivi

cinema americano guardando e ispirandosi ai nuovi linguaggi messi a punto dal “nuovo cinema”.

Film simbolo di questo periodo sono, per esempio: *Il Laureato* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967), *Easy Rider* (*Easy Rider*, Dennis Hopper, 1969), *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, Martin Scorsese, 1976), *Il Mucchio Selvaggio* (*The Wild Bunch*, Sam Peckinpah, 1969) e *Lo Squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). Da questo piccolo gruppo di film, tutti ormai diventati dei classici della storia del cinema, si possono notare alcuni tratti distintivi delle opere della New Hollywood: innanzitutto, come detto precedentemente, il codice Hays viene dismesso e questo si ripercuote sui temi dei film e i modi in cui vengono trattati e, infatti, uno dei primi grandi successi del periodo è *Il Laureato* in cui si parla esplicitamente della vita sessuale di un ragazzo borghese con una donna più grande di lui o ancora come *Easy Rider* che tratta di droga attraverso il viaggio dei protagonisti per l’America. Altro tratto distintivo, che è riscontrabile in questi film, è il tipo di protagonisti con cui il pubblico si trova a simpatizzare. Si viene così a definire l’antieroe, ovvero “una persona assolutamente comune, con debolezze, incertezze, paure come quelle di tutti noi, solo un po’ più accentuate, senza un ruolo e una visione del mondo chiari e, soprattutto, senza la più “grandezza” degli eroi dei periodi precedenti, i quali, pur con difetti e debolezze, rimanevano comunque *larger than life*”<sup>7</sup>. Questi individui non riescono più a leggere correttamente ciò che gli circonda, non seguono più forti valori morali e si ritrovano così ad essere fuori dal mondo, cercando comunque di dominarlo e di cambiarlo ma con risultati imbarazzanti e paradossali, basti pensare anche solo a Travis in *Taxi Driver*.

Seguendo i caratteri dei suoi protagonisti, i film si ritrovano così ad essere disagianti, cupi e concludendosi spesso con un film amaro. A questo si affianca un altro aspetto, forse uno dei più caratterizzanti per il periodo: la violenza. Nelle opere della New Hollywood si vedevano spesso sparatorie, morti e sangue. Nel piccolo elenco che ho scritto poco sopra basti pensare alle sparatorie finali de *Il Mucchio Selvaggio* e *Taxi Driver* oppure alle varie morti, tra cui quella di Robert Shaw il quale viene mangiato vivo dalla creatura, de *Lo Squalo*.

A causa di questi aspetti si ebbe un ricambio dei generi cinematografici rispetto al decennio precedente. Se prima il kolossal a carattere storico e il melodramma erano i film su cui le *Major* puntavano maggiormente, alla fine degli anni 60 questa tendenza cambiò e nella New Hollywood si ebbe la nascita di nuovi generi, come per esempio il *road movie* con *Easy Rider*, e la rivisitazione di generi simbolo della cinematografia statunitense, ovvero il *noir*, il

---

<sup>7</sup> Ibidem p. 114

*western* e il *musical*, e la rivalutazione di alcuni considerati da sempre di serie B, come horror e fantascienza, che da questi anni arrivarono a essere dei veri e propri blockbuster (si pensi a *Lo Squalo*, *L'esorcista* o *Incontri ravvicinati del terzo tipo*).

È proprio questa ultima categoria che ci interessa, in particolare ciò che riguarda l'horror degli anni 70, il quale poi porterà al fulcro di questo lavoro e cioè l'horror, più specificatamente lo *slasher*, e le sue saghe anni 80.

Come detto in precedenza, grazie alla dismissione del codice Hays si ebbe un aumento della violenza e della rappresentazione del sesso sullo schermo, questo ovviamente giocò a favore di un genere come l'horror che punta molto su entrambi questi fattori. Se nei periodi precedenti questo tipo di film era considerato di serie B dalle *Major*, escludendo forse solo la produzione Universal degli anni 30<sup>8</sup>, a partire dagli anni 70 vengono prodotti diversi blockbuster di questo genere, primo tra tutti *L'esorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1974). Questo film ottenne un grande successo di pubblico, guadagnando più di 400 milioni di dollari in tutto il mondo a fronte di un budget di 11 milioni<sup>9</sup>. Partendo da un argomento, quello del diavolo e della possessione, già affrontato in anni precedenti in un film altrettanto famoso come *Rosemary's Baby* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968), Friedkin, portando sullo schermo l'omonimo libro di William Peter Blatty che è anche sceneggiatore del film, dà vita a una storia dal forte impianto realistico, pur trattando di un tema come quello della possessione demoniaca. Ciò che accade, le reazioni dei personaggi, perfino la trasformazione della giovane Regan, risulta tutto verosimile, come se fosse un simil documentario. È questo uno dei punti cardine che portò al successo dell'opera. Seguendo la strada intrapresa da alcuni film del decennio precedente, ovvero discostarsi dalle atmosfere gotico o fantascientifiche che caratterizzavano le pellicole almeno fino alla fine degli anni 50 e portare l'orrore su un piano più realistico e in un ambiente urbano, il film porta la paura e il terrore nella città, vicino alla realtà degli spettatori, in mezzo alla loro vita quotidiana, facendogli credere che ciò che avevano visto sullo schermo poteva diventare reale:

All'*horror* moderno dobbiamo una rappresentazione inedita, per forme e modi, del tema del male, ma anche una nuova immagine della famiglia, della gioventù e della vita suburbana. Proprio qui sta la novità: in molti di questi film la minaccia non viene da mostri esotici (vampiri, mummie, licantropi) ma da noi stessi: dalla perversione della nostra normalità domestica (figli o

---

<sup>8</sup> Mi riferisco qui ai mostri classici Universal che, seppur non avessero i budget da grande film, ebbero a disposizione grandi attori, ottimi registi e risultarono grande successo di pubblico, tant'è che hanno poi formato l'immaginario intorno ai loro protagonisti.

<sup>9</sup> [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0070047/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0070047/?ref=bo_ser_1) ultimo controllo: 03/09/2020 15.57

amici impazziti, case infestate, vicini di casa malati di mente) o da entità demoniache che prendono possesso dei nostri congiunti.<sup>10</sup>

Oltre a questo, il film è caratterizzato dalla presenza di due ottimi attori, prestatari per questa volta all'horror, cioè Max Von Sydow e Lee J. Cobb, ed effetti speciali<sup>11</sup> di grande impatto, come per esempio il trucco di Regan, il giro della sua testa e la sua camminata per le scale. Tutto ciò ha fatto sì che il film fosse un successo planetario e che sia divenuto un classico del cinema, riuscendo addirittura a definire il nostro immaginario per quanto riguarda le possessioni demoniache.

Il successo della pellicola fece sì che il tema del maligno e del diabolico divenne uno dei cardini del genere horror e nacquero così altri film famosi, basti pensare a *Omen – Il presagio* (*The Omen*, Richard Donner, 1976) o *Amityville Horror* (*Amityville Horror*, Stuart Rosenberg, 1979) che, come lo stesso *L'Esorcista*, ottennero svariati sequel e remake, in piena linea con le saghe horror anni 80 che andrò ad analizzare nel prossimo capitolo.

Lo stesso identico discorso si può applicare a un altro grande successo dell'horror *mainstream*, ovvero *Lo Squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). Questo film ebbe una grande distribuzione all'epoca<sup>12</sup>, supportata da un altrettanto grande campagna pubblicitaria e ciò lo portò ad essere uno dei maggiori incassi del periodo. Anche quest'opera si caratterizza per una forte componente realistica (basti pensare a come reagisce l'intera cittadina agli attacchi della creatura) comunque accompagnata da una buona dose di violenza e sangue nelle scene di attacco dello squalo. Come *L'Esorcista*, anche l'opera di Spielberg diede vita ad altri tre film sequel e, contemporaneamente, a un intero nuovo filone di opere horror che imitavano l'originale in modo più o meno riuscito.

Oltre agli horror ad alto budget e facenti parte del circuito *mainstream*, anche i film indipendenti e *low-budget* ebbero una grande importanza per il genere. Basti pensare a *La Notte dei Morti Viventi* (*Night of the living dead*, George A. Romero, 1968) e ciò che ha portato all'intero genere diventandone uno dei punti cardine, seppur sia stato girato con un budget veramente basso. Allo stesso modo, nel 1974, uscì un film indipendente realizzato con

---

<sup>10</sup> Federico Di Chio, op. cit., p. 111

<sup>11</sup> È proprio in questi anni che ci fu un cambiamento e un'evoluzione negli effetti speciali nell'horror, rispetto a quelli precedenti. Nei film si puntò maggiormente sul sangue, sulla violenza, insomma sullo splatter. È proprio in questo periodo che inizia a lavorare Tom Savini, considerato dagli appassionati di horror una vera e propria star degli effetti speciali artigianali. Per un maggiore approfondimento rimando al capitolo *Scar Wars* in: David J. Skall, *The monster show – storia e cultura del cinema horror*, Imola, Cue Press, 2020, pp. 311 – 335.

<sup>12</sup> Fu uno dei primi film ad abbandonare la distribuzione *roadshow* a favore di un numero di copie notevolmente maggiore ma tenute in sala per un periodo di tempo più breve. *Ibidem* p. 120

un budget veramente ridotto<sup>13</sup> e in condizioni alquanto difficoltose ma che divenne subito un successo di pubblico e successivamente un classico dell'horror. Non solo, negli anni venne poi visto come uno dei primi *slasher* della storia del cinema, uno dei film che pose le basi di questo sottogenere e il cui villain ora ne è uno dei mostri più amati. Questo film è *Non aprite quella porta* di Tobe Hooper (*Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1974).

La trama è molto semplice: cinque ragazzi (tre maschi e due femmine) sono in viaggio per il Texas con un furgoncino per passare un po' di tempo nella vecchia casa dei nonni di due di loro, visto che è vicino a un fiume. Durante il viaggio prima faranno salire un giovane che si rivela essere uno squilibrato e aggredisce quello in sedia a rotelle e poi, dopo essersi fermati a far benzina e aver trovato la casa dei nonni completamente fatiscente, verranno attaccati e uccisi da una famiglia cannibale nella quale spicca *Leatherface*, ragazzo corpulento che indossa maschere fatte con pelle umane e imbraccia una motosega come arma. Del gruppo iniziale si salverà una sola ragazza, Sally, mentre tutti gli altri saranno uccisi e poi mangiati dai Sawyer.

Da questo riassunto della storia si può già evincere la vena di realismo e verosimiglianza che caratterizza questa pellicola ed è proprio uno degli aspetti determinanti per il suo successo. Questo non vale solo per *Non aprite quella porta*, ma anzi è un connotato che denota vari film del periodo e infatti, come dice Teo Mora:

“Sempre più successo hanno negli Stati Uniti pellicole che pur completamente prive di elementi soprannaturali, o più genericamente fantastici, si avvicinano tuttavia all'horror la loro struttura essendo orientata a costruire una tensione montante nel pubblico attraverso l'accumulo di particolari raccapriccianti.”<sup>14</sup>

Su questa stessa linea si inserisce un film precedente di due anni, ovvero *L'ultima casa a sinistra* (*The last house on the left*, Wes Craven, 1972) in cui due ragazze vengono aggredite, stuprate e uccise da una banda. Le due saranno poi vendicate dai genitori di una di loro, i quali uccideranno uno ad uno tutti i carnefici. Questo film, come poi fare quello di Hooper anche se non con le stesse polemiche, scioccò il pubblico a causa della sua efferata violenza, resa ancora più insostenibile dallo stile realistico usato da Craven.

---

<sup>13</sup> Il budget con cui il film venne realizzato è di 140.000\$ [https://www.the-numbers.com/movie/Texas-Chainsaw-Massacre-The-\(1974\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Texas-Chainsaw-Massacre-The-(1974)#tab=summary) Ultimo Accesso: 10/09/2020

<sup>14</sup> Teo Mora, *Storia del cinema dell'orrore (volume 1957-1978)*, Roma, Fanucci, 1978 p. 256

Nella sua opera di esordio, Hooper persegue la verosimiglianza fin già dai titoli di testa<sup>15</sup> grazie a un *voice over* e a dei cartelli che ci portano il resoconto di alcuni furti di cadaveri. Anche con il finale si viene a sottolineare quest'idea grazie alle foto<sup>16</sup> fatte dalla polizia alla casa dei Sawyer (gli stacchi tra le varie immagini vengono sottolineate con il suono tipico del flash delle macchine del periodo, suono che tra l'altro diventerà uno dei tratti tipici del film e che verrà ripreso anche nel remake) e grazie anche un filmato ritrovato in cui due poliziotti vengono aggrediti e, come scopriremo dai soliti *voice over* e cartelli, uccisi da *Leatherface*. Con questi stratagemmi è come se Hooper cercasse di farci credere che il film è una sorta di reportage ricostruito su una tragedia che si è appena consumata. Questa impressione viene sostenuta anche grazie al tipo di pellicola, di macchina e di stile impiegati, in quanto "Texas Chainsaw drew the audience into the "reality" of its film through its use of unsteady, 16 mm handheld cameras and cinema verite style."<sup>17</sup>

La morte di Kirk a causa di un colpo di martello improvviso da parte di *Leatherface*, quella altrettanto improvvisa di Jerry, Pam che viene appesa al gancio per maiali, Franklin che viene squarciato dalla motosega e, infine, l'intera sequenza che inizia con la cena in casa Sawyer e si conclude con Sally inseguita dagli stessi membri della famiglia. Queste sono le scene più iconiche dell'opera, divenute tali grazie a questo stile realistico usato da Hooper che le ha rese particolarmente violente, scioccanti e impressionanti per gli standard dell'epoca. Le uccisioni sono tutte estremamente veloci. Prendiamo come esempio la scena della prima morte, ovvero quella di Kirk: il ragazzo entra nella casa e con una soggettiva vediamo una stanza rossa con delle teste di animali appese al muro. Questa viene inquadrata anche attraverso uno zoom, per porre l'attenzione degli spettatori su di essa e darci un segnale sulla sua successiva importanza, oltre che per sottolineare la curiosità che spinge Kirk a entrarci. Una volta entratoci viene sorpreso dall'improvviso arrivo di un uomo gigantesco che, in quanto il ragazzo era inciampato, viene ripreso dal basso verso l'alto attraverso una soggettiva, per darci ancora più l'idea della sua mole. *Leatherface* alza il braccio e stacco sul campo medio in cui vediamo il colpo di martello sferrato. Kirk cade a terra e con un altro stacco passiamo a una soggettiva dell'assassino con la quale vediamo il corpo insanguinato e in preda agli

---

<sup>15</sup> "Le primissime immagini hanno infatti l'aspetto del reportage. Con l'obiettivo della cinepresa che coincide con quello di un'ipotetica macchina fotografica e con la penombra che viene squarciata dai flash mostrando dei dettagli anatomici di un cadavere in modo da simulare i rilevamenti di una squadra della polizia scientifica" Emilio Ranzato, *Wrong Turn – il cinema horror americano da Psycho a Le colline hanno gli occhi*, Roma, Sovera Edizioni, 2013, p. 99

<sup>17</sup> Kendall R. Phillips, *Projected Fears – Horror Films and American Culture*, Westport, Greenwood Publishing Group, 2005 p. 132

spasmi. Torniamo al campo medio, *Leatherface* tira via il corpo come se fosse leggerissimo e chiude violentemente una porta scorrevole. Da quando Kirk entra nella stanza a quando questa viene chiusa passano 20 secondi, una scena, e quindi una morte, improvvisa e molto rapida. A schermo non si vede nulla di estremamente violento e sanguinoso, ma allo stesso tempo questa è entrata in scena di *Leatherface* è scioccante e da qui la tensione nel film sale notevolmente. I vari segnali di pericolo, come per esempio le tante macchine abbandonate, hanno così conferma e lo spettatore avrà costantemente paura che il corpulento assassino torni a colpire all'improvviso. Infatti, così sarà anche per tutte le altre morti: saranno rapide, improvvise e a schermo non mostreranno nessuna violenza particolare, ma la lasceranno intendere<sup>18</sup>.

Questa scelta viene spiegata tramite il collegamento tra le morti dei protagonisti e il modo con cui vengono uccisi i bovini nel mattatoio, discorso di cui si parla all'inizio del film e attività della famiglia Sawyer:

With the exception of Sally, all the killings are swift and unfeeling. Kirk is smashed in the head with a sledgehammer in an instant. Pam is unceremoniously hung on a meat hook and then ignored as Leatherface uses his chainsaw to carve Kirk's body. Jerry's death is equally quick and efficient. Early in the film the group of young adults discuss the banal slaughter of cattle in the nearby slaughterhouse, and the parallel between the killing of these animals and the murder of these young people is obvious.<sup>19</sup>

Questo ci fa capire che c'è un secondo livello del film oltre a quello della violenza superficiale e fisica, ovvero una forte critica alla società statunitense di quegli anni, esattamente come succedeva nei film della New Hollywood. Come vedremo a breve, l'opera viene principalmente letta come metafora del degenero capitalismo, in cui i ragazzi stessi sono diventati dei prodotti da mangiare, e della società americana, in particolar modo della famiglia.

La prima cosa che si può notare è la vicinanza tra i protagonisti e i cosiddetti figli dei fiori: viaggiano in un van che ricorda quello famoso della Volkswagen, il quale è spesso collegato alla cultura hippie, e i loro stessi vestiti sono simili a quelli indossati dai giovani di fine anni 60. Anche i loro discorsi rimandano alla stessa cultura, in quanto parlano di “astrological

---

<sup>18</sup> Penso alla morte di Franklin, il ragazzo sulla sedia a rotella che viene squartato dalla motosega di *Leatherface* e di cui vediamo solo la faccia di Sally e il corpo dell'assassino che colpisce il malcapitato, lasciandoci solo immaginare le conseguenze di questo attacco.

<sup>19</sup> Kendall R. Phillips, op. cit., p. 117

signs and cosmic mysticism.”<sup>20</sup> Oltre ai figli dei fiori, grazie alla presenza di un ragazzo paraplegico si può leggere un riferimento anche ai reduci del Vietnam e a un’intera generazione mandata a morire in una guerra in un territorio sconosciuto. Com’è sconosciuto, allo stesso modo, il Texas a questo gruppo di giovani e proprio qui, ugualmente ai soldati statunitensi, troveranno la morte o, per quanto riguarda Sally, la pazzia e l’isteria dopo essere sopravvissuti a tale inferno.

È proprio in questo territorio nascosto, completamente estromessi dalla società, che vivono i Sawyer, una famiglia di cannibali che pur di sopravvivere dispeppelliscono e mangiano cadaveri, se non arrivano malcapitati per molto tempo. Questa è formato solo da uomini, l’unica donna della famiglia è cadaverica su una poltrona in soffitta, allo stesso modo della madre di Norman Bates in *Psycho* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Vediamo i Sawyer al completo nella famosa scena della cena, in cui Sally viene costretta in una sedia a mangiare con i cannibali e i cadaveri degli amici della prelibatissima carne umana. È proprio in questa sequenza che vediamo il risultato del degrado dei Sawyer, una macabra parodia della classica famiglia americana in cui addirittura due membri di essa, *Leatherface* e il nonno ormai quasi in putrefazione, cercano di mascherare la propria natura selvaggia vestendosi con dei completi eleganti<sup>21</sup>, in modo di assomigliare alla società da cui si sono estromessi.

Tutto questo può essere visto complessivamente come il degenero della società USA e del suo sistema capitalistico, dove la lotta per la sopravvivenza e la “guerra” tra i vari individui, spesso poveri, arriva fino al cibarsi degli stessi pur di continuare a vivere. Questa faccia più estrema degli Stati Uniti doveva rimanere nascosta, come infatti anche i Sawyer cercavano di fare visto che uccidevano tutti gli estranei che giungevano da loro, ma ormai è stata scoperta e non potrà più essere dimenticata.

Prima di passare avanti, c’è un altro aspetto di *Non aprite quella porta* di cui si deve tener conto, ovvero i motivi per cui viene considerato uno dei primi film *slasher*.

Come definizione di questo genere possiamo prendere quella che dà Marco Greganti nel suo libro: “un gruppo di ragazzi raggiunge una determinata località, ma un maniaco dalla forza sovraumana li uccide uno ad uno. Alla fine, sopravviverà un’unica ragazza, la più innocente.”<sup>22</sup> O ancora “a killer terrorizes a young community in an isolated place and in the

---

<sup>20</sup> Ibidem. p. 117

<sup>21</sup> “è il solito patetico tentativo dei selvaggi di sostituirsi alla società civile dalla quale sono stati esclusi.” Emilio Ranzato, op. cit., p. 108

<sup>22</sup> Marco Greganti, *Slasher – il genere, gli archetipi e le strutture*, Eboli, Edizioni NPE, 2017, p. 10

end, a person, usually female, survives.”<sup>23</sup> Come si può notare, le due definizioni hanno diversi elementi in comune, differiscono solo per quanto riguarda il luogo. Greganti sottolinea come la meta deve essere raggiunta, quindi ci deve essere un viaggio. Petridis, invece, dice semplicemente che il luogo deve essere isolato, che comunque si può sottintendere che i ragazzi non siano già in tale posto ma che debbano raggiungerlo. In ogni caso, queste sono differenze minime e, come quasi tutte le definizioni, non possono descrivere perfettamente tutti i film facente parte di un genere: si prenda come esempio *Nightmare – dal profondo della notte* (*A nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), qui i ragazzi non sono né in un luogo isolato, visto che sono in città, né fanno un viaggio, visto che sono nelle loro case. Si potrebbe comunque dire che i protagonisti fanno un viaggio nel mondo dei sogni e che qui sono completamente isolati da tutto il resto, ma mi sembra una forzatura. Nonostante ciò, non si può dire che *Nightmare* non sia uno slasher e anzi, è uno dei più famosi e amati film di questo genere.

Come scrive Greganti nelle pagine seguenti del libro appena citato, gli elementi ricorrenti all'interno di uno *slasher* sono: il viaggio iniziale, un luogo circoscritto, i personaggi costituiti dai giovani protagonisti e da altre figure particolari come, per esempio, il pazzo che gli avverte, le morti, la *final girl*, il serial killer antagonista, la violenza e l'equivalenza sesso uguale morte<sup>24</sup>. Allo stesso modo, Carol J. Glover suddivide gli elementi dello slasher in: *killer, terrible place, weapons, victims, Final Girl, shock*<sup>25</sup>. Anche per quanto riguarda questi elenchi di elementi possiamo dire che sono praticamente equivalenti, se non per alcuni dettagli come, per esempio, le categorie armi (*weapons*) e viaggio iniziale che denotano una sottolineatura maggiore di caratteristiche diverse dei film del genere ma che non costituiscono delle vere e proprie differenze.

Per tirare le somme possiamo dire che: un film slasher è un film in cui un gruppo di giovani, sia ragazzi che ragazze, vengono uccisi, in un luogo ben delimitato e delineato, da un killer spietato armato con un'arma bianca. Alla fine, sopravviverà solo una ragazza, la *final girl*, dopo aver fronteggiato e battuto il killer con le sue sole forze.

Ora applichiamo queste definizioni a *Non aprite quella porta*. Innanzitutto, già dalla semplice lettura trama si possono notare alcuni degli elementi cardine del genere: abbiamo 5 giovani protagonisti che stanno viaggiando per il Texas per recarsi nella villa del nonno di uno di loro.

---

<sup>23</sup> Sotiris Petridis, *A Historical Approach to the Slasher Film*, Film International, Volume 12, Numero 1, marzo 2014, p.77

<sup>24</sup> Marco Greganti, op. cit., pp. 18-19

<sup>25</sup> Carol J. Glover, *Men Women and Chainsaw – gender in the modern horror film*, Princeton, Princeton University Press, 1993, pp. 26-42

Proprio quest'ultima, e poi la casa dei Sawyer lì vicino, costituisce il luogo delimitato e isolato caratteristico dello *slasher*. Apparentemente, gli antagonisti sono di più dell'unico e classico serial killer, in quanto tutti i membri della famiglia cannibale lo sono. Sicuramente però è *Leatherface* il Sawyer che è rimasto nell'immaginario comune e che costituisce il vero antagonista della saga. Questo è successo grazie all'ottima entrata in scena nell'uccisione di Kirk, che segna il suo debutto sullo schermo, e anche grazie alla sua ottima caratterizzazione sia fisica che psicologica. Per quanto riguarda il primo livello, *Leatherface* è un uomo corpulento che indossa maschere fatte con pelle umano che lui stesso cuce e imbraccia una motosega. A livello psicologico invece, il gigantesco membro dei Sawyer ha praticamente l'intelletto di un bambino e una confusione di genere, in quanto indossa spesso abiti femminili e usa anche facce di ragazze per le sue maschere, truccandosi pure (questi ultimi aspetti andranno ad acuirsi nei film successivi della saga). In queste poche righe si sono delineate tutte le caratteristiche standard del *serial killer* di uno *slasher*, infatti è proprio *Leatherface* il modello su cui si baseranno tutte i film successivi. Un uomo corpulento, spesso gigantesco oltre ogni misura, silenzioso<sup>26</sup>, con il viso coperto da una maschera e che usa un'arma bianca per uccidere le proprie vittime. A livello psicologico, seppur la confusione di genere non è diventata uno degli elementi tipici, è sempre presente un trauma che si annida nel passato dell'antagonista e che di solito riguarda il suo rapporto con la madre.

Glover conferma queste caratteristiche:

They are usually large, sometimes overweight, and often masked. In short, they may be recognizably human, but they are only marginally so, just as they are only marginally visible—to their victims and to us, the spectators. In one key respect, however, the killers are superhuman: their virtual indestructibility.<sup>27</sup>

Allo stesso modo, “The most distinguishable element of the killers is the weapon. Every slasher film’s killer can be identified by the weapon that he kills his victims with.”<sup>28</sup> Come vedremo nel secondo capitolo, ogni antagonista di una saga ha una propria arma caratteristica che usa e a cui viene sempre associato.

Ultimo elemento dello *slasher* che rimane da analizzare è la *final girl*, che qui è impersonificata da Sally. Dopo che tutti i suoi amici sono stati uccisi, lei rimane da sola e viene costretta a partecipare alla cena con tutti i Sawyer. Qui subisce le peggiori torture, tra

---

<sup>26</sup> Questo aspetto però vale soprattutto per i *serial killer* nella cosiddetta *golden-age* degli *slasher*, ovvero per il periodo che vanno dal 1978, anno di uscita di *Halloween*, al 1984, uscita di *Nightmare* e da questo momento, con Freddy Kruger, gli antagonisti di questo genere inizieranno a parlare.

<sup>27</sup> Carol J. Glover, op. cit., p. 30

<sup>28</sup> Sotiris Petridis, op. cit., p. 77

cui farsi bere il sangue dal nonno ormai cadaverico, ma in un attimo di distrazione dei suoi carnefici riesce a lanciarsi fuori dalla finestra. Da qui inizia la sua fuga da *Leatherface* e suo fratello, in un inseguimento carico di tensione e terrore. Alla fine, riuscirà a salvarsi grazie all'aiuto di un camionista e un altro autista che passavano di lì e l'inquadratura con lei che ride istericamente mentre se ne va sul pick-up è la perfetta immagine di chiusura per la storia di una sopravvissuta a questo inferno. Questa sequenza è il perfetto schema di ciò che una *final girl* deve affrontare nell'atto finale di praticamente ogni *slasher*. Deve attingere a tutte le sue forze per poter sopravvivere anche a questo. Di solito quest'ultima ragazza è quella definita pura, vergine, innocente e spesso, nei film del genere, questo aspetto viene sottolineato attraverso vestiti e capelli dai toni chiari: "se da un lato l'antagonista è il male, dall'altra parte non abbiamo solo il bene ma la purezza e l'innocenza. Ed è ciò che simbolicamente rappresenta sia l'elemento femminile che il colore bianco e i colori [...]"<sup>29</sup>, come dimostra perfettamente Sally con la sua canottiera celeste e i suoi capelli biondi. Allo stesso tempo però, la *final girl* è quella più attenta a ciò che le sta intorno, ai dettagli e ai movimenti sospetti, come se sentisse che qualcosa è in agguato: "The Final Girl is also watchful to the point of paranoia; small signs of danger that her friends ignore, she registers. Above all she is intelligent and resourceful in a pinch"<sup>30</sup>. Non solo, l'ultima sopravvissuta non solo durante la sequenza finale si rivela essere la più forte, coraggiosa e intelligente, ma anche durante tutto il film mostra queste sue qualità. Basti pensare alla scena in cui Sally, senza il benché minimo timore, vuole andare a cercare gli amici nel bosco di notte mentre Franklin è refrattario all'idea per via della sua grandissima paura. Per questi motivi Glover non considera la *final girl* come totalmente femminile, anzi:

The Final Girl is boyish, in a word. Just as the killer is not fully masculine, she is not fully feminine—not, in any case, feminine in the ways of her friends. Her smartness, gravity, competence in mechanical and other practical matters, and sexual reluctance set her apart from the other girls and ally her, ironically, with the very boys she fears or rejects, not to speak of the killer himself<sup>31</sup>.

Prima di passare al film considerato come primo vero *slasher*, ovvero *Halloween*, ce ne sono altri due che possono essere definiti come suoi "antenati": *Un Natale rosso sangue (Black Christmas)*, Bob Clark, 1974) e *La città che aveva paura (The town that dreaded sundown)*, Charles B. Pierce, 1976).

---

<sup>29</sup> Marco Greganti, op. cit., p. 85

<sup>30</sup> Carol J. Glover, op. cit., p. 39

<sup>31</sup> Ibidem., p. 40

*Un Natale rosso sangue* è un film canadese del 1974 diretto da Bob Clark e realizzato con un budget stimato di 620.000\$, nel tempo è diventato un cult del genere tanto da essere celebrato come uno di quei film che hanno contribuito alla definizione dello *slasher* e da aver ricevuto ben due remake. La trama racconta di un gruppo ragazze in un collegio che, durante il periodo natalizio, riceve continue telefonate anonime e inquietanti. La polizia indaga sulla faccenda ma, purtroppo, le giovani verranno uccise a una a una dal maniaco.

Come si può evincere da questo riassunto, già la trama ha dei tipici elementi da *slasher*: giovani ragazze come protagoniste e vittime, il collegio come luogo circoscritto e la presenza di un killer maniaco e stalker. A questi si deve aggiungere la presenza della polizia che in *Non aprite quella porta* era assente, visto il luogo sperduto in cui era ambientato, ma che sarà presente in diversi film successivi del genere come *Halloween*, *Nightmare* e *La Bambola Assassina* (*Child's play*, Tom Holland, 1988). Anche qui è presente la *final girl*, personificata da Jessica, pure lei vestita con abiti colorati e semplici. Una particolarità del film è il non avere mostrato lo scontro finale tra la sopravvissuta e il killer: Jessica fugge nello scantinato e, da qui, fuori dalla finestra vede Peter (fino a quel momento il film ce lo ha presentato come il probabile assassino), il quale entra e va verso la ragazza. A questo punto c'è uno stacco sulla polizia che arriva nella casa e trova lei con a fianco il corpo di lui ormai senza vita. Questa decisione si può spiegare con la volontà di tenere fino alla fine la suspense su chi sia davvero il maniaco e infatti la pellicola si conclude con Jessica nel letto da sola, la telecamera che esce dalla casa e la inquadra da fuori e il telefono ricomincia a suonare, per dare l'idea che in realtà il pericolo non è ancora finito. L'identità del maniaco rimane segreta perché, durante tutto il film, vediamo gli omicidi attraverso una soggettiva del carnefice. Non lo vediamo mai né in faccia né in figura intera, abbiamo sempre e solo il suo punto di vista. Questa scelta verrà ripresa più volte negli *slasher* successivi, basti pensare anche solo al piano sequenza iniziale di *Halloween*. Allo stesso modo si può vedere la scena di *Reazione a catena* (*Reazione a catena*, Mario Bava, 1971) in cui ci vengono mostrati quattro omicidi in soggettiva come modello seguito da Bob Clark. Tra l'altro spesso viene considerato il film di Bava come antenato degli *slasher*, per le scene delle uccisioni presenti (infatti gli amanti uccisi insieme con l'arpione viene ripreso uguale nel secondo capitolo della saga di *Venerdì 13*). Ovviamente anche le varie opere di Fulci, Argento e di altri registi del giallo e dell'horror italiano degli anni 70 hanno sicuramente influenzato i registi americani, e di conseguenza il genere, dal punto di vista stilistico.

Il poliziesco, la detective story e l'horror hanno generato qua e là storie di genere *slasher*, ma non sono mai diventate "sistema" come in America. La

visione di questi registi italiani ha sì influito sullo slasher ma è solo con la produzione massiccia statunitense che questo genere si è strutturato e radicalizzato nelle strutture e negli archetipi.<sup>32</sup>

Passiamo ora all'altro film che avevo citato, ovvero *La città che aveva paura* di Charles B. Pierce del 1976. Regista indipendente molto celebrato, amato e fonte di ispirazione per via della sua libertà creativa e visto che ha diretto vari film cult come *The legend of Boggy Creek* del 1974 e appunto l'opera di cui ora andiamo a trattare.

*La città che aveva paura* è ispirato a fatti realmente accaduti e, infatti, narra degli omicidi realizzati da un uomo nella città di Texarcana nel corso di diversi mesi. La maggior parte delle vittime erano giovani coppie che si appartavano nel bosco o comunque in luogo isolati. Allo stesso modo di *Non aprite quella porta*, anche qui è ampiamente usata la *voice over* per restituire una sorta di realismo alla vicenda, come se dovesse più un servizio di cronaca di un telegiornale, una sorta di reportage. Contrariamente al film di Hopper però, Charles B. Pierce ci mostra soprattutto la reazione della cittadina e dei suoi abitanti agli omicidi del killer, avvicinandosi alla seguita da Spielberg per *Lo Squalo*. Con questo intendo dire che nel film seguiamo soprattutto le indagini della polizia e le varie misure adottate dalle forze dell'ordine per salvaguardare i normali cittadini, come per esempio l'istituzione di un coprifuoco e di varie altre regole. Questo fino all'inseguimento finale che a questo punto può essere paragonato alla "battaglia" conclusiva con lo squalo nell'omonimo film del 1975.

Se da queste righe non sembra essere presente nessuna caratteristica in particolare che avvicini questo film agli *slasher*, è perché sono tutte riguardi il killer. Innanzitutto, dal punto di vista estetico e iconografico il maniaco anticipa l'aspetto standard dell'antagonista di questo genere visto che indossa una maschera di iuta che gli copre totalmente il volto, come l'avrà Jason in *Venerdì 13 parte 2: l'assassino ti siede accanto* (*Friday the 13<sup>th</sup>: part 2*, Steve Miner, 1981) e non solo, anche la camicia e i pantaloni possono ricordare l'abbigliamento del ben più famoso killer di *Camp Crystal Lake*. Ovviamente pure gli omicidi di giovani, soprattutto Coppiette per la regola che il sesso equivale alla morte, il suo costante silenzio e l'uso di varie armi bianche, tra cui addirittura un trombone, si collegano perfettamente alle caratteristiche dello *slasher* elencate precedentemente. Sul finale una ragazza riesce a scappare dal killer dopo un'abbastanza lunga sequenza d'inseguimento e, volendo, questa può essere vista come una sorta di *final girl*.

Voglio sottolineare un ultimo aspetto del film: il suo lato comico. Nella pellicola ci sono alcune scene che hanno un tono da commedia, anche slapstick a volte. Queste hanno per

---

<sup>32</sup> Marco Greganti, op. cit., p. 24

protagonisti soprattutto i poliziotti, come ad esempio la sequenza in cui si travestono da donne per ingannare e attirare il killer. Anche l'omicidio della ragazza con il trombone è alquanto ambiguo e bizzarro, tanto da poter essere divertente. Tutti questi aspetti che formano il lato comico della pellicola potrebbero essere visti come un'anticipazione del tono più divertente che il genere, e in particolare alcune saghe, prenderà soprattutto nella seconda metà degli anni 80.

Dopo aver descritto le pellicole più importanti che hanno anticipato lo *slasher*, passiamo al film considerato come il vero capostipite del genere: *Halloween* di John Carpenter, del 1978.

Dopo un prologo ambientato nel 1963 in cui ci viene mostrato un bambino che, durante la notte di Halloween, uccide sua sorella, ci spostiamo nel 1978 e scopriamo che quel bambino di nome Michael Myers è riuscito a fuggire dal manicomio in cui è stato recluso. Il dottor Loomis, lo psichiatra che lo aveva in cura, parte subito al suo inseguimento verso la città di Haddonfield, luogo in cui Michael aveva commesso il suo omicidio e in cui sta tornando. Qua faremo la conoscenza di Laurie Strode e le sue amiche, giovani liceali che si stanno organizzando per la notte di Halloween, tra chi la passerà con i fidanzati e chi facendo la babysitter. Laurie, la nostra protagonista, fa parte di quest'ultima categoria e rispetto alle altre sembra essere molto più diligente, timida e soprattutto vergine. È anche l'unica tra loro che nota più volte Michael durante tutto il giorno, la segue e la osserva da ogni angolo della città. Proprio per questo è l'unica preparata quando il killer inizierà a colpire e infatti sarà proprio lei la *final girl* che sopravviverà alla sua furia omicida, anche grazie all'aiuta della polizia e di Loomis. Difatti è proprio quest'ultimo a dare il colpo di grazia a Michael, anche se poi il suo corpo sparisce nel nulla, lasciando così un finale aperto a un seguito dove l'assassino può tornare a colpire.

Dopo aver riassunto la trama in queste poche righe, andremo a snocciolare il film nei vari aspetti che lo hanno reso il primo vero *slasher* della storia.

Rifacendoci alle caratteristiche elencate precedentemente, possiamo notare come *Halloween* le contenga tutte: abbiamo un luogo circoscritto, ovvero la città di Haddonfield, abbiamo le giovani vittime amiche di Laurie, abbiamo quest'ultima come *final girl* e, infine, abbiamo Michael Myers come serial killer. Per quanto riguarda il viaggio, invece, lo si può trovare in quello che fa l'assassino dal penitenziario alla cittadina, anche se ribalta la formula classica visto che solitamente sono gli adolescenti protagonisti a intraprenderlo.

A proposito delle giovani vittime, è con questo film che viene introdotto il "discorso moralistico" più volte sottolineato negli *slasher*. Tutti gli adolescenti uccisi in questo film hanno subito questa sorte perché hanno fatto sesso, come la coppia uccisa subito dopo il coito,

o perché non hanno rispettato i propri impegni, come la ragazza uccisa nella macchina mentre stava andando dal fidanzato dopo aver lasciato la bambina che doveva controllare. Infatti:

[...] constant devotion to illicit sex, illicit drugs and general adolescent irresponsibility become the hallmarks of slasher victims. Meanwhile the heroine, or “final girl” [...], seemingly survives because she represses these very impulses or desires, in particular retaining her virginity<sup>33</sup>.

A conferma di ciò, Laurie durante il film rifiuta di incontrare un ragazzo propositivo da un'amica, visto che quella sera avrebbe dovuto fare da babysitter a un bambino e così facendo rimane fedele al suo impegno e alla parola data. Allo stesso tempo però, come già suggeriva Glover, la *final girl* sopravvive anche, e molto probabilmente soprattutto, perché è la più paranoica, la più attenta ai segnali e ai segni lasciati dal killer e grazie a ciò riesce a non farsi prendere alla sprovvista e a combattere con tutte le sue forze contro di lui. Peter Hutchings non solo conferma questa linea di pensiero, dicendo che Laurie sopravvive a Michael perché è attenta e non perché vergine, ma aggiunge anche che il messaggio degli *slasher* è proprio quello di dover tenere conto delle conseguenze delle nostre azioni<sup>34</sup>. Questo vorrebbe dire che le amiche della protagonista sono morte non tanto perché hanno fatto sesso, o sarebbero andate a farlo, ma perché lo hanno fatto in un momento poco indicato, non sono state accorte alle circostanze e al fatto che un killer era a piede libero proprio nella loro città. Secondo questa lettura, perciò, verrebbe meno tutto il discorso che punta sulla verginità della *final girl*, divenuto con il tempo un vero simbolo del genere, come dimostra *Quella casa nel bosco* (*Cabin in the woods*, Drew Goddard, 2011) che gioca proprio con questo archetipo.

In questo genere di film, la controparte diretta dell'ultima sopravvissuta è il killer e quindi, in questo specifico caso, Michael si contrappone alla nostra protagonista Laurie. Fin da quando lui arriva in città, possiamo notare come si concentri solo su di lei seguendola e osservandola in continuazione, come fosse uno stalker<sup>35</sup>. Questo tipo di comportamento verrà poi replicato dagli *slasher* del primo periodo, come per esempio i primi due capitoli di *Venerdì 13*, attraverso l'utilizzo soprattutto di soggettive del serial killer, grazie alle quali possiamo avere il suo punto di vista e questo ha comportato diverse riflessioni sul piacere che gli spettatori provano per questa immedesimazione e nel vedere uccise le varie vittime. Già con *Un Natale rosso sangue* abbiamo potuto avere un'esperienza completamente dal punto di vista

---

<sup>33</sup> Rick Worland, *The horror film – an introduction*, Oxford, Blowell Publishing, 2007, p.228

<sup>34</sup> Peter Hutchings, *The horror film*, Harvard, Pearson Longman, 2004, p.195

<sup>35</sup> Vera Dika, per questo motivo, inserisce *Halloween*, e altri film categorizzati da altri come *slasher*, nel suo *stalker cycle*. Questo ciclo sostanzialmente è formato dagli *slasher* che vanno dal 1978-1981.

Vera Dika, *Games of Terror – Halloween, Friday the 13th and the films of the stalker cycle*, London, Associated University Presses, 1990

dell'assassino, di cui per altro non sapremo mai l'identità, e *Halloween* riprende questa tecnica in vari momenti nel film, ma sicuramente è il piano sequenza iniziale quello che è rimasto più impresso agli spettatori. La sequenza inizia al di fuori della casa, con una soggettiva che riporta il punto di vista di un personaggio che non conosciamo ma che seguiamo nel suo peregrinare intorno all'abitazione per osservare ciò che fa una coppia di ragazzi al suo interno. Una volta entrato afferra un grosso coltello da cucina e la tensione sale immediatamente, visto che abbiamo intuito le sue intenzioni. Sale le scale che portano al piano di sopra, indossa una maschera da clown che ha trovato a terra (oltre perché lo vediamo, lo capiamo grazie al mascherino messo sulla macchina da presa), si reca nella stanza di una ragazza e qui la uccide senza pietà con il suo coltello. Esce di corsa fuori e viene fermato da una coppia di adulti che lo smascherano. Finalmente scopriamo che l'assassino di cui abbiamo avuto il punto di vista fino adesso è Michael, un bambino di 6 anni che ha appena ucciso sua sorella. Questo tipo di ripresa viene poi usata anche in altri momenti del film, come per esempio quando Michael si reca a scuola e osserva il bambino a cui Laurie dovrà fare da babysitter. Ciò è stato fatto ovviamente per fare crescere la tensione del film, aumentata poi anche dalla scelta di inserire Michael in secondo piano in molte inquadrature buie e notturne per creare un senso di minaccia costante. Infatti, contrariamente a *Non aprite quella porta*, questo film punta maggiormente sulla suspense che sullo splatter, contrariamente a come faranno gli *slasher* successivi. Oltre a ciò, come detto in precedenza, questa tecnica porta il film a concentrarsi maggiormente sul killer e a noi a identificarci con esso.

When Friday the 13th (1980) and other films copied the technique, critics charged that this strategy stimulated the most base and morally irresponsible reactions that encouraged viewers to identify with the murderer than the victims.<sup>36</sup>

Ciò farà sì che, come vedremo nel capitolo successivo, saranno proprio i vari assassini (o mostri) le star delle varie saghe horror anni 80, vedremo i loro film solo per poter "gustare" ulteriori omicidi, seguire le loro gesta, similmente a come è accaduto per il ciclo dei mostri classici Universal degli anni 30/40.

Michael Myers è il capostipite di queste star ed è colui che ha dettato le caratteristiche guida per il modello di assassino da seguire<sup>37</sup>. La prima cosa che si può notare è la sua stazza fisica:

---

<sup>36</sup> Rick Wotland, op. cit. p. 228

<sup>37</sup> È vero che prima di lui c'erano già stati *Leatherface* e l'assassino di *La città che aveva paura*, ma se quest'ultimo, pur aver ispirato il design del primo Jason Voorhees, non può essere visto come un killer da *slasher* visto che gli mancano varie caratteristiche come, per esempio, l'usare esclusivamente armi bianche, il corpulento componente della famiglia Sawyer viene letto come killer da *slasher* solamente dopo l'arrivo di Michael Myers, che ne detta le caratteristiche, e la conseguente esplosione del genere, per cui poi è stato

è altissimo e veramente grosso, per questo non si muove velocemente anzi, cammina solamente, ma allo stesso tempo tu spettatore sai già che arriverà lo stesso alle sue vittime, come se fosse un destino inesorabile (e silenzioso, come lui e tutti i successivi killer) da cui non puoi sfuggire. Seconda cosa che si può notare è la sua maschera bianca dalle fattezze del capitano Kirk di Star Trek, talmente iconica da essere diventata un simbolo del genere. Infatti, i successivi assassini degli *slasher* indosseranno tutti una maschera<sup>38</sup>, basti pensare anche solo a Jason Voorhees di *Venerdì 13*. Insieme a essa, l'altro oggetto che caratterizza Michael è la sua arma, ovvero il coltello da cucina. Anche se in alcune circostanze dovrà usare altri oggetti per compiere i suoi omicidi, anche negli altri film della saga il coltello sarà l'arma che utilizzerà maggiormente.

Come detto poco sopra, Michael può essere visto come un destino incombente ma non solo perché anche se è lento ti raggiunge lo stesso, ma anche per via della sua natura sovranaturale. Questa viene ampliata nei film successivi della saga, quando ormai lo *slasher* si è evoluto e ha modificato vari suoi connotati, ma già in questo primo *Halloween* viene suggerita da vari elementi. Primo fra tutti il nome con cui Michael viene più volte chiamato, ovvero "l'ombra della strega" o, come si vede nei titoli di coda della versione in lingua inglese, "the shape", come se fosse l'incarnazione di un'entità, un qualcosa di fantasmatico che ha preso le sembianze di un uomo gigantesco, un vero e proprio uomo nero che però non colpisce i bambini ma gli adolescenti. Anche quando spunta nel fondo di varie inquadrature buie ricorda un fantasma, uno spirito, visto che spesso si vede solo la sua maschera bianca come il volto di un cadavere. È poi soprattutto il finale che ci lascia il dubbio sulla sua natura, in quanto, nonostante i vari colpi di pistola del Dottor Loomis, il corpo di Michael sparisce senza lasciare tracce, scappato solo per poter tornare con più forza e violenza di prima. Questo aspetto è ripreso sia da *Un Natale rosso sangue* che *La città che aveva paura*, infatti "*Halloween* continued the dominant trend of horror in the 1970s, refusing closure and catharsis."<sup>39</sup> Il finale è quindi lasciato aperto e in noi si instilla il dubbio sulla morte del killer. Anche negli *slasher* successivi, nonostante l'apparente sconfitta dell'antagonista, la sua morte non sarà mai certa perché non è possibile battere il male per sempre, ma soprattutto perché così i produttori avrebbero avuto la possibilità di realizzare dei sequel se il film avesse incassato abbastanza.

---

serializzato anche *Non aprite quella porta*. Ciò non toglie che entrambi questi personaggi potrebbero aver ispirato lo stesso assassino di *Halloween*.

<sup>38</sup> Questo almeno fino all'arrivo di Freddy Kruger in *Nightmare*, perché da questo film in poi i nuovi killer non indosseranno una maschera ma avranno dei tratti fisici molto più particolari.

<sup>39</sup> Rick Worland, op.cit. p.241

Ultima caratteristica di Michael riguarda il suo passato. Come già detto precedentemente, tutti i killer degli *slasher* hanno subito un trauma quando erano bambini o comunque prima diventare degli spietati assassini. Infatti, il film si apre proprio con una scena ambientata nel 1963, avendola già descritta prima, ricordo solamente che vediamo Michael che uccide sua sorella. Non ci viene spiegato il motivo di questo gesto, né in questa né nel resto della pellicola, ma possiamo comunque immaginare che qualcosa deve essere successo per arrivare a una tale malvagità<sup>40</sup>, in ogni caso, che questo fatto abbia sicuramente sconvolto e destabilizzato la psiche di Michael facendolo diventare un serial killer. Tale scelta di inserire una sorte di prologo in cui si spiega il motivo (o uno pseudo tale) per cui un uomo (o un mostro) uccida i protagonisti, è diventata caratteristica del genere e se non è all'inizio, ci saranno comunque dei flashback in cui vedremo ciò. È proprio per questo motivo che Vera Dika divide i film slasher in due parti, la prima ambientata nel passato in cui veniamo a conoscenza del trauma del killer e la seconda ambientata nel presente dove questo miete le sue vittime<sup>41</sup>. Per fare degli esempi, si pensi al primo *Venerdì 13* e a *Non entrate in quel collegio* (*The house on Sorority Row*, Mark Rosman, 1983).

In conclusione, abbiamo visto come *Halloween* sia il punto di arrivo di vari film horror degli anni 70, di come sia riuscito a prendere vari loro spunti e di tradurli in un insieme di caratteristiche che diventerà il modello per tutti gli *slasher* successivi, dando il via al boom del genere tra il 1978 e il 1984.

## ***1.2) Predecessori seriali: i mostri classici Universal***

Nel precedente paragrafo abbiamo visto l'evoluzione dell'horror e in particolare dello *slasher* negli anni 70, quindi da dove vengono, dal punto di vista stilistico, le grandi saghe del decennio successivo. In questo, invece, vedremo l'antenato dal punto di vista seriale del nostro oggetto di studio, ovvero: il ciclo dei mostri classici dell'Universal, nato nel 1931 con *Dracula* (*Dracula*, Tod Browning, 1931) e concluso nel 1948 con *Il cervello di Frankenstein* (*Abbott & Costello Meet Frankenstein*, Charles Barton, 1948), salvo esserci qualche altro film parodia uscito nel corso degli anni 50.

---

<sup>40</sup> Sarà poi Rob Zombie con il suo remake nel 2007 a ipotizzare l'antefatto di questo assassinio.

<sup>41</sup> Vera Dika, *The stalker film – 1978-1981*, in Gregory A. Waller (a cura di), *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana: University of Illinois Press., 1987

Come vedremo nel corso del paragrafo, ci sono alcune analogie tra i due gruppi di saghe: in entrambe le vere star sono i mostri e gli attori che li interpretano<sup>42</sup>. Quest'ultimi diverranno dei veri e propri simboli del genere. Allo stesso modo alcuni registi sono diventati dei maestri dell'orrore proprio per aver diretto alcuni di questi film, soprattutto per quanto riguarda i capostipiti delle varie saghe. In entrambi i cicli si può notare la tendenza, con il proseguire dei sequel, di rendere i film sempre più sopra le righe fino ad arrivare proprio a toni comici che accompagnano le scene di orrore. Contemporaneamente, con il passare dei film aumenterà anche l'importanza dei legami familiari dei vari mostri. Così come negli anni 30/40 si passò ad avere film quali, per esempio, *La moglie di Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935), *Il figlio di Frankenstein* (*Son of Frankenstein*, Rowlan V. Lee, 1939) e *La figlia di Dracula* (*Dracula's daughter*, Lambert Hillyer, 1936) e altri, come *Frankenstein contro l'Uomo Lupo* (*Frankenstein meets the Wolf Man*, Roy William Neill, 1943), in cui anche se non presente nel titolo, c'è comunque un parente di uno dei famosi mostri protagonisti delle saghe. Quest'ultima opzione la ritroviamo nelle saghe iniziate negli 80, in quanto sarà sempre una persona legata alla famiglia del killer a doverlo uccidere definitivamente. Eccezion fatta per la saga de *La Bambola Assassina* in cui ben due film prendono direttamente spunto dai film su Frankenstein del 1935 e del 1939, ovvero *La sposa di Chucky* (*Bride of Chucky*, Ronny Yu, 1998) e *Il figlio di Chucky* (*Seed of Chucky*, Don Mancini, 2004). Questi legami familiari vengono usati, soprattutto nelle opere sui mostri classici dell'Universal, come pretesto per fare sequel, come giustificazione per poter continuare la "stirpe" dei film. Come nei figli si ritrovano i geni dei genitori, così nei seguiti si ritrovano gli schemi e gli elementi dei predecessori.

Dopo questa introduzione agli aspetti in comune tra i due filoni dell'orrore, possiamo passare ad un'analisi più approfondita dei mostri classici dell'Universal.

Gli anni 30 negli USA, dal punto di vista cinematografico, furono segnati dal passaggio definitivo al sonoro: "dal primo film con sequenze parlate (*Il cantante di jazz*, del 1927) all'ultimo film muto (*Il bacio*, del 1929) passarono solo due anni!"<sup>43</sup>. Questo cambiamento portò a un obbligatorio rinnovamento dei processi produttivi degli *Studios*, a una necessaria trasformazione del linguaggio cinematografico e a un difficile adattamento per quanto riguarda le star del settore, alcune delle quali, come per esempio Buster Keaton, furono quasi

---

<sup>42</sup> Anche se, come vedremo più avanti, nelle prime saghe degli anni 80 gli attori che interpretano mostri come Jason e Michael non saranno legati alla parte, ma anzi cambieranno quasi a ogni film. Solo dal secondo ciclo, cioè con l'uscita di *Nightmare* e l'arrivo di killer con una più forte personalità, questa tendenza cambierà.

<sup>43</sup> Federico di Chio, op. cit., p. 31

totalmente estromesse dallo spettacolo a causa di questo passaggio. E ovviamente ne nacquero di nuove, come per esempio Clark Gable e Katherine Hepburn.

Come negli anni 70, anche in questo periodo mancava il Codice *Hays*, o meglio, era stato istituito nel 1930 ma entrò veramente in vigore solamente qualche anno dopo, nel 1934. Così, questo intervallo di tempo venne definito *Pre-Code* e vide nascere e proliferare film con temi e stili forti, provocanti e scandalosi per gli standard dell'epoca. Basti pensare ai film di gangster, che hanno come protagonisti dei fuorilegge violenti e raccontano storie peccaminose di rapine e omicidi. Contemporaneamente a ciò, si venne a formare lo *studio system*, ovvero la struttura della nascente industria cinematografica statunitense. Questa era un oligopolio formato da 5 grandi case dette *major* (Paramount, MGM, RKO, Fox e Warner Bros.) e 3 piccole dette *minor* (Columbia, United Artist e Universal). Ognuna di queste case cercava di crearsi il proprio stile riconoscibile e quindi di specializzarsi in determinati generi di film. Proprio in questo contesto l'Universal decide di produrre nel 1931 *Dracula* e da questo successo si specializzerà proprio negli horror.

Già negli anni precedenti questa casa di produzione ebbe dei successi nel genere, con film come *Il Gobbo di Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, Wallace Worsley, 1923) e *Il Fantasma dell'Opera* (*The phantom of the Opera*, Rupert Julian, 1925), entrambi con Lon Chaney interprete dei due protagonisti, grandissimo attore e trasformista, nonché prima vera star del genere horror. Da questi primi film si possono evincere delle caratteristiche che si svilupperanno poi nel decennio successivo: il divismo per gli interpreti dei vari mostri e l'influenza del cinema espressionista tedesco sull'intero genere, sia dal punto di vista stilistico, si pensa ad esempio alle scenografie e alle luci di *Frankestein*, che tematico, come per esempio quello del doppio.

Il punto di svolta sia per il genere che per l'Universal lo abbiamo nel 1931 quando “affiancando a questo particolare tipo di matrice europea l'adattamento di romanzi dal sapore gotico, diede vita alla formula più classica di horror cinematografico attraverso due film [...]: *Dracula* di Tod Browning e *Frankenstein* di James Whale”<sup>44</sup>.

Il primo può essere visto come il film che ha dato vita allo stile gotico dei mostri classici Universal, soprattutto per quanto riguarda le scenografie (si pensi anche solo al castello del Conte) i costumi e in generale l'atmosfera che si respira nelle varie opere, e come anello di

---

<sup>44</sup> Alvisè Barbaro, *Frankenstein – un mostro di celluloidi tra horror e parodie*, Milano, Costa & Nolan, 2006, pp. 168-169

congiunzione tra la precedente era del muto e quella appena iniziata del sonoro. Questo perché Browning ha scelto di prediligere campi larghi e un ritmo lento per questa sua opera. È comunque dal lato della recitazione che il film sembra ancora legato un tipo di cinema precedente e lo si nota soprattutto nella performance di Bela Lugosi, l'attore che interpreta il Conte Dracula con gesti molto accentuati e teatrali<sup>45</sup>, “occhi strabuzzati e arcigne espressioni del viso”<sup>46</sup>. Nonostante ciò, la sua interpretazione ha reso il suo Dracula uno dei mostri più riconoscibili nella storia cinema, con il suo portamento elegante e regale ma allo stesso tempo ambiguo e sospetto. Lugosi è subito diventato una star del genere e quindi anche una delle attrazioni principali dei film in cui ha preso parte successivamente.

Questo *Dracula* fu uno dei maggiori incassi dell'Universal quell'anno e diede così vita a uno dei filoni più importanti nella storia dell'horror cinematografico. Infatti, la casa di produzione decise di inseguire immediatamente questo successo e nello stesso anno uscì l'opera più importante tra quelle dei mostri classici, quella più riconoscibile e più iconica: *Frankenstein* di James Whale.

Il film si apre con un breve avviso per gli spettatori su quanto stanno per vedere, mettendogli in guardia sulle scene efferate che li aspettano. A causa di queste, infatti, avrà dei problemi con la censura, “sia per alcune inquadrature troppo crude, sia per parti giudicate blasfemi”<sup>47</sup>, e, nonostante ciò, sarà comunque uno dei maggiori incassi della stagione.

Oltre al lato economico, l'importanza della pellicola di Whale risiede nella sua innovativa iconografia, con elementi diventati poi ricorrenti in tantissime opere dello stesso genere e in generale nell'immaginario collettivo. Si pensi innanzitutto ai personaggi del film, come il dottor Frankenstein che diviene una sorta di modello per i futuri scienziati pazzi e invasati che ritroveremo in varie pellicole sia horror che di fantascienza, come anche l'aiutante gobbo e zoppo o la folla inferocita con fiaccole e forconi che tornerà pure nei sequel stessi di *Frankenstein*. Infine, ovviamente, il personaggio che è più rimasto nella mente degli spettatori è il mostro interpretato da Boris Karloff. Il make-up ispirato “da cubismo, espressionismo e dalle teorie architettoniche del Bauhaus”<sup>48</sup> dà vita a un essere con una fronte grande, squadrata e le cuciture in piena vista, avvicinandosi alla concezione dell'uomo meccanico che era in

---

<sup>45</sup> È proprio dal teatro che viene Bela Lugosi, aveva già interpretato Dracula nell'opera teatrale di Horace Liveright. David J. Skal, op. cit., pp. 81-98

<sup>46</sup> Pino Bruni, *Cinema Northern – storia del cinema horror e di fantascienza*, Chieti, Libreria Universitaria Editrice, 1996, p. 108

<sup>47</sup> Alvisè Barbaro, op. cit., p. 54

<sup>48</sup> David J. Skal, op. cit., p. 123

voga all'epoca. Grazie al trucco, questo mostro è diventato un simbolo dell'intero genere, è riconosciuto da tutti ed è ormai l'aspetto che viene in mente a chiunque quando si pensa alla creatura di Frankenstein. Questa iconicità è stata raggiunta anche per l'interpretazione magnifica di Boris Karloff. L'attore sembra ispirarsi al "Conrad Veidt nel *Gabinetto del Dottor Caligari*"<sup>49</sup> con i suoi movimenti lenti, impacciati, quasi robotici, che sembrano proprio riprendere quelli da sonnambulo di Cesare nel famoso film espressionista. Allo stesso tempo, Karloff riesce a donare dell'umanità al mostro, facendosi sentire le emozioni che prova attraverso le sue espressioni e i suoi gesti sottolineati dai primi piani di Whale. Grazie a questo film, Boris Karloff divenne immediatamente una delle star più amate del genere, allo stesso modo di Bela Lugosi. Come poi succederà in quelle degli anni 80, queste saghe vivevano anche grazie alle performance degli interpreti dei vari mostri, diventando tutt'uno con essi.

Dal lato della regia, è notevole l'influenza del cinema espressionista sullo stile di Whale e della sua messa in scena. Le luci e i chiaro-scuro esaltano le scenografie, più antinaturalistiche per gli esterni e invece più tendenti al realismo per quanto riguarda gli interni, "giochi di luci e ombre e l'architettura creano l'effetto straniante in ambienti realistici."<sup>50</sup> Questa messa in scena porta avanti lo stile gotico che aveva trovato in *Dracula* il suo punto di partenza. La fotografia di matrice espressionista unita alla scenografia fa sì che gli interni si sviluppino in altezza, proprio come l'architettura gotica, andando così a riempire l'inquadratura. Tutto questo, unito a "un montaggio rapido, in cui si alternano campi lunghi e primi piani a effetto, movimenti della macchina da presa e inquadrature dalle angolazioni inconsuete"<sup>51</sup>, fa sì che *Frankenstein* risulti molto più innovativo rispetto al film di Browning. Dopo questa sua opera, anche Whale venne considerato uno dei più bravi registi del momento, soprattutto per quanto riguarda questo genere. In ogni caso entrambe queste opere hanno dato vita a uno dei filoni più prolifici per l'horror, restando per sempre nell'immaginario comune degli spettatori.

Nei due anni seguenti escono altri due film con protagonisti dei nuovi mostri *La Mummia* (*The Mummy*, Karl Freund, 1932) e *L'uomo invisibile* (*The invisible man*, James Whale, 1933). Il primo riprende in parte alcuni elementi dell'intreccio da *Dracula* (essere soprannaturale che proviene da un'altra epoca e cerca di far diventare simile a lui una ragazza), non ché parte del cast, costituendo così "un buon esempio del tipo di

---

<sup>49</sup> Ibidem., p. 124

<sup>50</sup> Alvisio Barbaro, op. cit., p. 67

<sup>51</sup> Ibidem., p. 68

conservatorismo creativo perseguito dal sistema degli studi”<sup>52</sup>. L’attrazione principale del film è ovviamente Boris Karloff, che ci regala un’altra interpretazione iconica, supportato anche stavolta come in *Frankenstein* dal trucco di Jack Pierce e fatto risaltare dalla regia di Freund, il quale, attraverso dei primi piani, riesce a evocare tutta la magia e il potere di ipnosi degli occhi dell’attore. Nonostante l’ancora ottima prova di Karloff, *La mummia* è l’unico di questi film che non avrà un sequel, ma, come vedremo più avanti, sarà realizzato una sorta di reboot negli anni 40.

*L’uomo invisibile*, invece, ottiene un notevole successo grazie alla maestria di Whale che riesce a confezionare un film particolarmente moderno per l’epoca, tanto dalla parte degli effetti speciali, quanto dal lato più contenutistico. Claude Rains interpreta il protagonista e dà vita a uno scienziato che impazzisce a causa del potere che ottiene dalla sua formula. Si sentirà libero di fare tutto e diventerà un vero e proprio criminale, facendosi artefice dei crimini più efferati. Il film sprigiona un’alta quantità di cattiveria, inedita per l’epoca, e di humour nero, elemento caratteristico delle opere di Whale, che non lo ha fatto invecchiare per nulla. Anche questo personaggio verrà ripreso negli anni 40 attraverso dei sequel.

Per il film successivo del ciclo si deve attendere il 1935, quando viene distribuito *La moglie di Frankenstein*, seguito di *Frankenstein* girato sempre da Whale e considerato il suo capolavoro nonché miglior pellicola tra questi horror dell’Universal.

Prima della veloce disamina di questo lungometraggio, vorrei riportare una definizione di sequel per fare chiarezza su che cosa sia: è un tipo di prodotto, in questo caso cinematografico, “dove non si tratta di mettere in scena un’altra versione di un film già fatto, ma di costruire delle propaggini narrative, appendici, continuazioni”<sup>53</sup>, portando in scena personaggi che già il pubblico conosce, in uno stile subito riconoscibile, e inserendoli in situazioni nuovi che li facciano evolvere. Come vedremo, questa definizione è perfetta per *La moglie di Frankenstein*.

Questo nuovo film inizia in maniera molto particolare, in una villa con Mary Shelley e Lord Byron del romanzo di *Frankenstein* e contemporaneamente noi spettatori vediamo le immagini dell’omonima pellicola, fungendo da riassunto. Dopodiché, la scrittrice inizia a raccontare di come prosegue il suo racconto e così le immagini si spostano dalla villa al mulino in cui si è concluso l’originale. Seppur nel film del 1931 era chiaro che la creatura

---

<sup>52</sup> David J. Skall, op. cit., p.169

<sup>53</sup> Franco Marineo, *Il cinema del terzo millennio – immaginari, nuove tecnologie, narrazioni*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2014, p.89

fosse morta, invece è ovviamente ancora viva per poter portare avanti la storia. Questo stratagemma di far resuscitare il mostro verrà poi abusato negli horror anni 80 per portare avanti all'infinito le varie saghe.

Dopo questo particolare prologo, il film si presenta come la versione migliorata del precedente. Le scenografie sono più dettagliate e curate, grazie all'aumento di budget che lo ha portato quasi a una produzione di serie A. Visto il notevole successo ottenuto con le sue opere, Whale ricevette più libertà di scrittura e lo si può notare da una più marcata ironia, si pensi ad esempio alla scena delle persone in miniatura nei barattoli, e da vari sottotesti presenti, primo fra tutti quello della possibile omosessualità del dottor Pretorius. Ovviamente, Karloff si conferma la star del film e dona ancora una volta una grandissima interpretazione, resa ancora più iconica grazie al fatto che stavolta parla pure<sup>54</sup>.

Come già detto in precedenza, *La moglie di Frankenstein* prende ciò che aveva funzionato nell'originale e lo migliora, grazie al maggior budget e grazie alla maggior libertà data al regista. Ottenne tanto successo e, come l'originale, entrò immediatamente nell'immaginario del pubblico, basti pensare quante volte è stata citata e parodiata la capigliatura della sposa del mostro.

Nel 1936 anche *Dracula* ha il suo seguito: *La figlia di Dracula* (*Dracula's daughter*, Lambert Hillyer, 1936). Diversamente dal film di Whale però, qui la star dell'originale, Bela Lugosi, non ritorna e, di conseguenza, non torna nemmeno il personaggio del conte Dracula, lasciando così scena aperta a sua figlia interpretata da Gloria Holden. L'unico che ritorna dall'opera originale è il Van Helsing di Edward Van Sloan. Se nel sequel di *Frankenstein* veniva usata Mary Shelley per poter legittimare il proseguimento della storia, qui si usa il legame di parentela. Questo verrà ampiamente usato nei film horror, sia negli anni 30/40 (anche se in alcuni casi non comparirà nel titolo, ma verrà comunque utilizzato all'interno della storia) che in quelli degli anni 80, seppur all'opposto, ovvero non per continuare ma per concludere la saga.

Sul finire degli anni 30, i due film capostipiti del filone, *Dracula* e *Frankenstein*, vennero distribuiti ancora una volta nei cinema, ma con la formula del doppio spettacolo. E così, "il successo della riedizione in coppia di *Dracula* e *Frankenstein* diede all'Universal lo stimolo a

---

<sup>54</sup> Il fatto che il mostro parli viene sottolineato pure nel trailer, rendendolo uno dei motivi principali per cui vedere questo film. [https://www.youtube.com/watch?v=rYD3-pIF9jQ&ab\\_channel=Movieclips](https://www.youtube.com/watch?v=rYD3-pIF9jQ&ab_channel=Movieclips) ultimo accesso: 23/10/2020 ore: 18.09

resuscitare la serie”<sup>55</sup>. E infatti, nel 1939 esce *Il figlio di Frankenstein* (*Son of Frankenstein*, Rowland V. Lee, 1939), ultimo film della serie in cui Boris Karloff interpreta il mostro. Oltre a questo aspetto, anche la scenografia e la messa in scene crea continuità con le precedenti opere di Whale, portando lo stile espressionista a essere ancora più forte e surrealista, meno naturalista rispetto a quello degli originali. Nonostante ciò, “la recitazione e la regia sono ancora troppo legate a un impianto di tipo teatrale, che rallenta il ritmo dell’azione e rende le sequenze statiche [...]”<sup>56</sup> Dal punto di vista narrativo, invece, *Il figlio di Frankenstein* viene unito ai precedenti grazie al racconto di Wolf Frankenstein a sua moglie dei fatti accaduti a suo padre, fungendo quindi da riassunto ai film del 1933 e del 1935. La storia che segue, però, vede il mostro in un ruolo molto più marginale, rispetto al passato. Karloff è comunque presentato come la star del film, il personaggio è comunque l’attrazione principale per il pubblico, ma, ciò nonostante, viene relegato al ruolo di aguzzino, di sottoposto agli ordini di Ygor, un vecchio servitore di Frankenstein che ora è in cerca di vendetta sugli abitanti del paese per il suo tentato omicidio. Questo è interpretato da Bela Lugosi che finalmente entra in questa saga, dopo che aveva rifiutato il ruolo del mostro per il primo film, e ci regala un personaggio che entra nell’immaginario collettivo, che sarà poi reso ancora più famoso grazie alla sua parodia in *Frankenstein Junior* (*Frankenstein Junior*, Mel Brooks, 1974).

La pellicola ebbe abbastanza successo per far sì che l’interesse del pubblico nei confronti dei mostri Universal si rinnovasse e quindi si potessero continuare le varie saghe. Allo stesso tempo, però, *Il figlio di Frankenstein* è il modello per i film sul mostro negli anni 40, ovvero con questo usato solo come richiamo per il pubblico ma poi relegato a un ruolo di secondo piano, rimanendo una vaga imitazione della magnifica interpretazione di Boris Karloff.

Se gli anni 30 sono stati caratterizzati dal successo e dalla presenza di Dracula e Frankenstein, gli anni 40 possono essere visti come gli anni dell’uomo lupo. Già incontrato ne *Il segreto del Tibet* (*Werewolf of London*, Stuart Walker, 1935), rimasto però senza nessun seguito, questo mostro arriva alla ribalta delle scene con la pellicola *L’uomo Lupo* (*The Wolf Man*, George Waggner, 1941). Ambientata ancora in un’Europa gotica, che segue lo stile delle opere del decennio precedente, la storia narra le vicende di Larry Talbot, interpretato da Lon Chaney Jr., dopo che ha incontrato un gruppo di zingari, tra cui si può notare Bela Lugosi, ed è stato tramutato in un lupo mannaro.

---

<sup>55</sup> David J. Skall, op. cit., p. 190

<sup>56</sup> Alvisse Barbaro, op. cit., p. 106

Il film ha vari meriti: a livello iconografico lo si può sicuramente ricordare per gli spettacolari scenari del bosco con la nebbia (immagine che tornerà spesso negli horror, basti pensare anche solo alla saga de *La Casa*) e la trasformazione del protagonista in uomo lupo. Mentre, dal lato attoriale, questa pellicola segna il passaggio di testimone da una star degli anni 30 come Bela Lugosi, che comparirà comunque in vari film successivi ma senza mai avere più un ruolo di prima piano, al nuovo attore cardine del genere, Lon Chaney Jr., figlio di Lon Chaney che era stato il pilastro del cinema dell'orrore anni 20.

Lon Chaney Jr. compare in quasi ogni film del decennio, interpretando vari mostri: la creatura di Frankenstein in *Il terrore di Frankenstein* (*The ghost of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1942), Dracula in *Il figlio di Dracula* (*Son of Dracula*, Robert Siodmak, 1943), la mummia in *La tomba della mummia* (*The mummy's tomb*, Harold Young, 1942) e ovviamente tornerà anche nei panni dell'uomo lupo in *Frankenstein contro l'uomo lupo* (*Frankenstein meets the Wolf Man*, Roy William Neill, 1943).

Inizialmente questi film cercano di continuare con lo stile dei precedenti, ma piano piano snaturando le varie creature. Si pensi al mostro di Frankenstein che ha un ruolo sempre più marginale e meccanico, venendo utilizzato solo come grosso uomo meccanico, lasciando perdere completamente il discorso legato alla sua umanità che Whale e Karloff erano riusciti a far emergere. In questo senso, *Frankenstein contro l'uomo lupo* è la pellicola modello di questo decennio: dà inizio ai crossover, ovvero quelle opere in cui personaggi, in questo caso i mostri Universal, provenienti da prodotti diversi si incontrano tutti nello stesso film; i mostri compaiono nei minuti finali, soprattutto la creatura di Frankenstein interpretata questa volta da Bela Lugosi, facendo solo qualche comparsata durante il resto della pellicola. Infine, il tono si fa sempre meno serio e spaventoso, lasciando più spazio a degli aspetti fantascientifici, fantastici e spesso comici, prima fra tutte è la saga de *L'uomo Invisibile* a virare verso questo genere, anche per utilizzare al meglio gli effetti speciali<sup>57</sup>.

Nella seconda metà degli anni 40 sono stati prodotti quasi esclusivamente crossover in cui sono presenti praticamente tutti mostri creati in quegli anni. I titoli principali sono: *Al di là del mistero* (*House of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1944), *La casa degli Orrori* (*House of Dracula*, Erle C. Kenton, 1945) e *Il cervello di Frankenstein* (*Abbott & Costello meet Frankenstein*, Charles Barton, 1948). Qui ormai il mito dei mostri Universal, che tanto successo aveva avuto nel decennio precedente, è ormai totalmente snaturato. I vari Dracula,

---

<sup>57</sup> Teo Mora, *Storia del cinema dell'orrore – volume primo (dalle origini al 1957)*, Roma, Fanucci Editore, 1978

Uomo Lupo e la creatura di Frankenstein hanno un ruolo sempre più marginale, vengono utilizzati solamente come trovata pubblicitaria per attrarre il pubblico appassionato. Come si può notare dal titolo originale de *Il cervello di Frankenstein* e da quello del film successivo, ovvero *Gianni e Pinotto contro l'Uomo Invisibile* (*Abbott & Costello meet the Invisible Man*, Charles Lamont, 1951), i mostri hanno incontrato il duo comico formato da Bud Abbott e Lou Costello, in Italia conosciuti come Gianni e Pinotto. Con queste due ultime pellicole del ciclo, il passaggio alla commedia è praticamente completo e il mito dei mostri classici Universal può considerarsi ormai estinto.

Come abbiamo visto in questa disanima delle opere principali dei mostri Universal nei suoi due decenni principali, si possono trovare, come anticipato a inizio paragrafo, alcune analogie con le saghe *slasher* anni 80: attori che interpretano i villain diventano delle star del genere e allo stesso modo i registi degli originali vengono molto amati dagli appassionati; dopo un inizio veramente horror, le saghe abbassano sempre di più i toni orrorifici e passano a quelli della commedia se non addirittura dell'autoparodia; contemporaneamente, gli stessi mostri vengono snaturati o comunque perdono la loro vitalità e diventano solo degli esseri meccanici che ripetono sempre le stesse azioni, come i film stessi tra l'altro. In alcuni si arriva al punto in cui l'antagonista mostruoso viene usato solamente in funzione pubblicitaria, quando poi nel film ha un ruolo più che marginale. Si pensi ad esempio a Pinhead nella saga di *Hellraiser* negli anni tra il 2000 e il 2005, periodo in cui sono usciti 4 film e in tutti il villain è lasciato in secondo piano, usato come strumento per far aumentare la notorietà dei vari titoli.

Ultimo aspetto che accomuna i due filoni di film horror è la forte iconicità dei loro mostri. Il primo Dracula di Lugosi e la prima creatura di Karloff sono diventati i modelli di questi personaggi nell'immaginario collettivo.

È proprio con questa pellicola che i tratti di Dracula vengono fissati per sempre nell'immaginario collettivo, tanto da far diventare l'attore protagonista, Béla Lugosi, l'icona del vampiro: chiunque oggi pensi a Dracula non può fare a meno di sovrapporgli il volto pallido e lo sguardo torvo dell'attore di origini ungheresi.<sup>58</sup>

Stesso discorso per la creatura di Frankenstein che, con la sua testa squadrata, la sua mole imponente, le viti infilate nel collo e la sua camminata incerta e meccanica (che verrà anche

---

<sup>58</sup> Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli, Carlo Valeri, *Il buio si avvicina - temi, figure e tecniche dell'horror americano dalle origini a oggi*, Roma, Dino Audino Editore, 2007, p. 21

ripresa dai vari zombie), è diventato il modello principale del personaggio creato da Mary Shelley.

Anche i vari killer mostruosi degli slasher anni 80 sono entrati nell'immaginario collettivo come nuovi mostri. Diversamente da quelli Universal, questi non sono tratti da nessun romanzo o racconto, ma sono comunque diventati dei simboli del genere grazie al loro aspetto iconico, particolare e sovranaturale, totalmente differente da ciò che erano stati gli antagonisti cinematografici fino a quegli anni. Costumi di Halloween, libri, fumetti, videogiochi, statuette, magliette e praticamente ogni tipo di gadget possibile, tutto è stato creato con l'immagine di Jason, Freddy, Chucky e gli altri. Sono ormai conosciuti e riconosciuti dal pubblico come veri e propri simboli dell'horror.

Negli anni 30/40 l'Universal ha dato un'immagine ai mostri creati nel secolo precedente e li ha resi dei miti grazie ai suoi primi film. Salvo poi, purtroppo, snaturarli e farli cadere nel ridicolo, a causa dell'uscita continua di opere cinematografiche di scarsa cura e di scarsa qualità. A partire dagli anni 80 è successa la stessa cosa. Creature mostruose hanno ricevuto la vita direttamente al cinema questa volta ma, dopo opere originali ormai divenute dei cult, anche la loro qualità ha dovuto lasciare il passo a una più forte voglia di facile guadagno.

## CAPITOLO 2: LE SAGHE HORROR ANNI 80

Nel capitolo precedente abbiamo visto da dove provengono, dal punto di vista stilistico e seriale, le saghe oggetto dello studio. Ora, quindi, andremo ad analizzarle direttamente, ma prima debbo fare una premessa. In questo capitolo non tratterò solo dei film usciti negli anni 80 ma anche quelli negli anni 90 e alcuni anche nei primi anni 2000. Questo perché le caratteristiche di queste opere, soprattutto dal punto di vista seriale e cinematografico, non sono cambiate in maniera importante. I vari sequel che vanno a formare queste saghe hanno mantenuto lo stesso funzionamento anche per i decenni successivi, fino a che non c'è stata una battuta di arresto, dettata spesso dallo scarso interesse ormai riscontrato nel pubblico per quello specifico mostro. Poi, dopo alcuni anni, la saga sarebbe ripresa o con un remake/reboot o con un ennesimo sequel, i quali però differiscono con lo stile avuto negli anni 80 e 90. Quindi, queste ultime opere saranno oggetto del terzo capitolo. Mentre ci sono alcuni film dei primi anni 2000 che, restando abbastanza simili a ciò che erano state le saghe fino a quel momento, verranno comunque trattati in questo capitolo.

### *2.1) L'horror anni 80 e le saghe: caratteristiche generali*

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, gli anni 70 sono stati gli anni in cui si è maggiormente sviluppata la New Hollywood, caratterizzata da una forte libertà creativa, stilistica e tematica, dando ampio spazio ai film indipendenti e mostrando una nuova faccia dell'industria hollywoodiana. Questi aspetti si riversarono anche sul genere horror, ritornato in auge proprio grazie alla scomparsa del codice Hays e alla progressiva espansione del cinema indipendente. Tra le varie opere, *Non aprite quella porta* può sicuramente essere vista come uno dei modelli che ben rappresentano questo periodo del genere. Violenza, realismo e alta dose di discorso politico e sociale sono i punti che più caratterizzano il film di Hooper, come altre pellicole dell'orrore negli anni 70, soprattutto nella prima metà. Infatti, con l'uscita nel 1978 di *Halloween* di John Carpenter nasce lo slasher e già in questo film si possono scorgere le caratteristiche del genere horror che più si diffonderà nei primi anni del decennio successivo. Il punto di maggiore interesse è la progressiva scomparsa del forte sottotesto di critica sociale, che lascia più spazio alla violenza visiva.

Da qui partono gli anni 80, decennio che raccoglie alcune delle lezioni e degli stili della New Hollywood per poi rileggerli in una chiave diversa, che segue più il cosiddetto sogno americano e lascia da parte la carica critica e negativa presente nelle opere del periodo precedente. Questa ripresa inizia già alla fine degli anni 70: "la "nuova speranza" riaffiorò un

po' in tutti i generi cinematografici, dai racconti fantastici, capaci di riproporre la forza dei miti (*Guerre stellari* in testa), alle nuove fiabe realistiche, come *Rocky*, *La febbre del sabato sera*, *Flashdance*.<sup>59</sup> In queste opere ritorna un senso di riscatto nei protagonisti che riescono a emergere dalla propria condizione di difficoltà, nonostante gli ostacoli, grazie al sacrificio e alla determinazione. Così, “i finali – positivi (l’eroe si afferma, cambia sé stesso e la propria vita), ma non consolatori (il percorso è faticoso e doloroso) – sanciscono il ritorno dell’*American Dream*.”<sup>60</sup> Perciò, la vena critica del decennio precedente sparisce e si recuperano i valori “di intraprendenza e autodeterminazione, nonché una forte attenzione agli elementi di gratificazione personale.”<sup>61</sup> Si ritorna anche ai valori più tradizionali e conservativi, come la religione, le legge e soprattutto la famiglia e, all’interno di questa la figura paterna. Gli eroi dei film anni 80, infatti, erano soprattutto uomini, forti e violenti, che riescono sempre ad arrivare al proprio obiettivo, mentre le donne sono relegate principalmente al ruolo di moglie e di madre. Solo raramente si autodetermina e diventa eroina (un esempio è proprio nello *slasher*), ma così facendo perde spesso i suoi tratti femminili, basti pensare a Ellen Ripley nella saga di *Alien*.

Questo ritorno al tradizionale e al maschile forte venne dettato anche dal fatto che il target più importante per il cinema del periodo sono i giovani adulti con figli. Infatti, i *blockbuster*, ovvero film ad altissimo budget che puntano soprattutto sulle grandi star e su innovativi effetti speciali, tornano a una forma di racconto più fluida e compatta, in cui lo spettatore riesce a identificarsi completamente con il protagonista e con la vicenda, eliminando così lo stile e gli elementi narrativi ereditati dal cinema moderno europeo.

Il cinema hollywoodiano aderiva in gran parte ad alcune convenzioni narrative consolidate. I produttori iniziarono a insistere sul fatto che le sceneggiature dovessero contenere tre atti, ciascuno della durata di un certo numero di minuti, e un punto di svolta nella trama o un cambio d’azione cruciale. Agli sceneggiatori veniva scioccante o di mistero. Inoltre, bisognava prevedere un processo di trasformazione del protagonista, che nel corso del film doveva modificare alcuni aspetti del proprio comportamento o della propria personalità.<sup>62</sup>

A questa forma di racconto, viene affiancata una forte commistione tra i generi, con l’obiettivo di catturare e accontentare più spettatori possibili. Basti pensare al cinema di

---

<sup>59</sup> Federico di Chio, *American Storytelling – le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*, Roma, Carocci Editore, 2018, p. 119

<sup>60</sup> Ivi

<sup>61</sup> Ibidem. p. 124

<sup>62</sup> Kristin Thompson, David Bordwell, *Storia del cinema – un’introduzione*, Milano, McGraw-Hill Education, p.434

Steven Spielberg e al suo *E.T.* (*E.T.*, Steven Spielberg, 1982), che unisce fantascienza e dramma familiare, divenendo perfetto per tutte le età. O ancora, la saga di *Indiana Jones* che unisce azione, avventura, commedia romantica, con anche un pizzico di fantascienza e orrore. Questo per dire che, “negli anni a venire le majors, visto il guadagno che portava l’elemento spaventoso, iniziarono a produrre anche film per famiglie che presentavano tratti horror (*Gremlins* [id] di Joe Dante; *Indiana Jones and the temple of Doom* [*Indiana Jones e il tempio maledetto*] di Steven Spielberg).”<sup>63</sup>

Sono proprio i franchise, come vedremo nei paragrafi successivi per quanto riguarda l’horror, un altro punto caratteristico di questi anni. Vengono ripresi i franchise nati nella seconda metà degli anni 70, ovvero *Guerre Stellari*, *Alien* e *Rocky*, utilizzandoli e serializzandoli anche ben oltre gli anni 80. In queste macro-opere, dopo un primo capitolo in cui viene definito l’universo e i vari personaggi principali, nei film successivi l’evoluzione dei protagonisti si fa sempre più risicata, la loro trasformazione è minore e questo aspetto viene compensato con una forte crescita della spettacolarità e pericolosità dell’azione, rendendo questi momenti più fini a sé stessi che utili per portare avanti la storia. In questo senso, sono importanti quegli effetti speciali precedentemente citati come caratteristici del *blockbuster*, utili a migliorare la spettacolarità a livello visivo del film.

Per riassumere, “si può dire che, dopo la fase “critica” del postmoderno cinematografico (coincidente con la *New Hollywood*), arrivò in questi anni la fase “ludica”: reazione alla cupezza degli anni precedenti, ma anche scorciatoia facile di fronte all’assenza di strutture mitiche e valori stabili.”<sup>64</sup> Questi e altri aspetti ricadono e si ritrovano negli horror anni 80.

Come detto a inizio paragrafo, con l’uscita di *Halloween* nel 1978 si è venuto a creare il genere cosiddetto *slasher*, che vede nella prima metà degli anni 80 il suo momento di maggiore diffusione e successo. Grazie al fatto che per realizzarli ci volesse un budget alquanto basso e che sostanzialmente sono la riproposizione di una stessa formula con solo qualche variazione, in quel periodo vengono prodotti e distribuiti molti film di questo genere, come, per esempio, *Non entrate in quella casa*<sup>65</sup> (*Prom Night*, Paul Lynch, 1980) e *Terror Train* (*Terror Train*, Roger Spottiswoode, 1980). In entrambi, la protagonista è interpretata da

---

<sup>63</sup> Alvisè Barbaro, *Frankenstein – un mostro di celluloidi tra horror e parodia*, Milano, Costa & Nolan, 2006, p. 176

<sup>64</sup> Federico di Chio, op. cit., p. 127

<sup>65</sup> Spesso, gli adattamenti italiani dei titoli di film horror considerabili di serie B, richiama opere ben più famose per seguirne il successo: oltre a questo caso e a tanti altri con *Non...* nel titolo come *Non entrate in quel collegio* (*The House of Sorority Row*, Mark Rosman, 1983) o i sequel apocrifi de *La Casa*, arrivati addirittura al settimo capitolo con opere totalmente avulse dal mondo creato da Sam Raimi.

Jamie Lee Curtis, che dopo il film di Carpenter è diventata la star del genere, definita dai fan la vera *Scream Queen*<sup>66</sup>. Avendo come modello il cult di Carpenter, questi film ne riprendono la struttura e, per aver successo ed emergere rispetto ai loro “simili”, iniziano a puntare soprattutto sulla violenza visiva e sullo splatter, cercando di creare gli omicidi più fantasiosi e memorabili possibili. Sotto questo punto di vista, gli *slasher* seguono il percorso già descritto per i *blockbuster*, ovvero quello di voler puntare soprattutto sulla spettacolarità e su una formula e dei generi già forti, sicuri di poter avere un ritorno economico.

Gli *slasher* usciti tra il 1978 e il 1981 vengono descritti anche attraverso un'altra formula (in parte simile a quella descritta nel primo capitolo): *Stalker Cycle*. Questo ciclo di opere viene teorizzato da Vera Dika all'interno del suo volume *Games of Terror – Halloween, Friday the 13<sup>th</sup>, and the films of Stalker Cycle* del 1990. In questo testo, la studiosa prende ancora come modello la pellicola con protagonista Michael Myers per delineare una formula e una struttura per i film seguenti, fino al 1981. Tra le opere citate, *Venerdì 13* e *Venerdì 13 parte 2 – l'assassino ti siede accanto*, sono definiti come i principali eredi di *Halloween*, ma questo sarà argomento del paragrafo successivo. Uno dei punti cardine del libro è lo schema<sup>67</sup> con cui Dika descrive la struttura dei film e la loro divisione in due parti: la prima ambientata nel passato in cui vediamo ciò che è accaduto al killer e perché è diventato un omicida, mentre la seconda si situa nel presente, in cui i giovani vengono attaccati e uccisi. In entrambi i casi, il vero protagonista è il maniaco, l'assassino o anche lo stalker, visto il suo seguire e osservare insistentemente le giovani vittime. Contrapposta a lui abbiamo la *final girl*, l'ultima giovane sopravvissuta alla serie di delitti. La sua parziale femminilità, già affrontata nel primo capitolo, si oppone alla problematica mascolinità del killer, non solo dal punto di vista narrativo ma anche filmica. Infatti, Dika dimostra che, all'interno delle numerose opere da lei prese in esame, l'unico punto di vista che noi spettatori abbiamo grazie a una soggettiva è proprio quello della sopravvissuta, oltre ovviamente a quello dell'assassino. Questo perché lei è l'unica che lo nota, l'unica attenta e l'unica che può contrastare il suo sguardo, mentre tutte le altre vittime vengono oggettificate dall'occhio del killer e di conseguenza da quello della macchina da presa, solamente per il piacere e il desiderio del pubblico, che per questo genere era formato principalmente da *teenager*.

---

<sup>66</sup> Letteralmente, Regina dell'Urlo, chiamata così per via, appunto, delle sue grida negli *slasher*. Come lei, anche tutte le altre attrici che prendono parte a questo genere di film vengono definite tali. Anche la serie tv *Scream Queens*, creata da Ryan Murphy, Brian Falchuk e Ian Brennan, si intitola così proprio perché riprende ed estremizza i cliché degli horror, come appunto le “ragazze urlanti”.

<sup>67</sup> Vera Dika, *Games of terror – Halloween, Friday the 13<sup>th</sup> and the films of Stalker Cycle*, London, Associated University Press, 1990, p. 136

Nascendo tutti da una stessa formula, questi film danno vita facilmente a sequel e in alcuni casi a dei veri propri franchise. Infatti, come già spiegato prima per i *blockbuster*, gli anni 80 sono il periodo in cui nascono nuove saghe dell'orrore, costituite da innumerevoli seguiti che si protraggono anche nei decenni successivi e che vanno gradualmente a snaturare lo spirito degli originali.

“Floundering, desperate producers set about recycling films and the Eighties became the era of the horror franchise. Sequels and related films were nothing new (Dracula, James Bond) but never before with such a cohesive pattern of numbering. If *The Omen* had started it all, then lower budget films would take it to its logical conclusion. John Carpenter's elegant, scary parable *Halloween* produced a sequel and an excellent but unrelated second spin-off before plummeting headlong into a savage decline, resurrected fairly well in the Nineties with *Halloween H20*. Wes Craven's (c.f.) *A Nightmare On Elm Street* went from surreal and visceral dream master to “please tell me it's just a bad dream” disaster, although it too had a brief stay of execution in its most recent incarnation.”<sup>68</sup>

I nostri serial killer, però, non generano solo sequel dopo sequel, ma iniziano anche a espandersi in altri media. Proprio in questi anni, con l'acquisizione delle *major* da parte di compagnie molto più grandi come possono essere Sony e Comcast, il cinema diviene un importante tassello di una più ampia industria dell'intrattenimento, formato per esempio dalla tv, dalle case discografiche e dai videogiochi. L'espansione vera e propria dei protagonisti degli *slasher* la vedremo più nel dettaglio nell'ultimo paragrafo di questo capitolo, ma intanto, giusto a titolo di esempio, basti sapere che *Venerdì 13* nel 1987 e *Nightmare* nel 1988 divennero una serie tv ciascuno e quasi tutte le saghe ebbero un videogioco, come quello di *Halloween* per Atari 2600 o quello con protagonista Jason<sup>69</sup> del 1985 per Commodore 64 e altre console.

Prima di passare ad altri sviluppi dell'horror negli anni 80, voglio fare un ultimo appunto sullo *slasher*. Come si è detto, il suo momento di maggior diffusione è stato proprio nei primi anni del decennio, anche se molto presto si arriva a un punto di saturazione, a causa di tantissimi film praticamente uguali fra loro. La svolta arriva nel 1984 con l'uscita di *Nightmare*: la formula e la struttura in realtà rimangono abbastanza immutate, ciò che cambia è la natura dell'antagonista. Freddy Krueger non è più silenzioso come Jason e Michael, ma anzi parla e gioca con le sue vittime, è molto più sadico rispetto a loro. Anche la scelta di portare tutto il racconto su un piano sovranaturale, con l'inserimento del mondo dei sogni, ha

---

<sup>68</sup> Colin Odell, Michelle Le Blanc, *Horror Films*, Harpenden, Pocket Essentials, 2001, p. 39

<sup>69</sup> Tra l'altro, 3 anni dopo, nel 1988 uscì *Splatterhouse*, famoso videogioco a scorrimento sviluppato dalla Namco in cui il protagonista, dopo aver indossato una maschera, si trasformava in una copia esatta di Jason.

permesso a Craven di dar libero sfogo alla sua creatività. Grazie a ciò, lo *slasher* riesce a ottenere un nuovo momento d'oro e da questo momento in poi, i nuovi mostri saranno spesso come Freddy, non umani e soprattutto parlanti. L'altra faccia della medaglia, però, è che, con il passare degli anni e dei film, il genere si va via via a intersecare con la commedia, fino ad arrivare quasi a delle autoparodie.

Si è parlato di come gli horror di questo decennio puntino molto sull'effetto visivo, sulla violenza e lo splatter. Grande iniziatore di questa pratica e ispiratore per tante scene e film è sicuramente David Cronenberg con il suo *body horror*, così definito per la centralità che acquisisce il corpo nelle sue opere, affetto da soprattutto da mutazioni, amputazioni e deformazioni. Negli anni 70 si era fatto notare con film come *Il demone sotto la pelle* (*Shivers*, David Cronenberg, 1975), *Rabid – sete di sangue* (*Rabid*, David Cronenberg, 1977) e *Brood – La covata malefica* (*The Brood*, David Cronenberg, 1979), è negli anni 80 che riesce a esprimersi con maturità e girò i suoi film più famosi e influenti: *Scanners* (*Scanners*, David Cronenberg, 1981), *Videodrome* (*Videodrome*, David Cronenberg, 1983) e *La mosca* (*The Fly*, David Cronenberg, 1986). Ciò che spicca in questi film è sicuramente l'uso che il regista fa del corpo umano: teste che scoppiano, unioni con macchinari, televisioni e pistole lasceranno un segno indelebile nella storia del cinema, soprattutto in quello dell'orrore. Queste idee sono facenti parte di una riflessione sulla nostra carne, sul nostro corpo e su come si trasforma e muta verso nuovi aspetti. Punto cruciale di questo discorso è ovviamente la “nuova carne” di *Videodrome*. Altro importante film del *body horror* è *La cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) di John Carpenter. Anche qui è il corpo umano a mutare, ma con un intento ben diverso. L'alieno, non avendo una propria forma, si appropria del nostro organismo e lo cambia completamente, non per portarci verso nuovi aspetti, ma per eliminare completamente la nostra umanità e renderci dei mostri. “È per certi versi il corrispettivo figurativo e visivamente estremizzato, di una perdita di controllo dell'uomo nei confronti di sé stesso, della sua perdita d'identità non solo psicologica, ma anche e soprattutto fisica. Il corpo umano diventa sostanza sconosciuta e improvvisamente pericolosa.”<sup>70</sup>

Questi film influenzarono enormemente tantissime altre pellicole del periodo, basti pensare a film come *Re-Animator* (*Re-Animator*, Stuart Gordon, 1985), *Society – The Horror* (*Society – The Horror*, Brian Yuzna, 1989) e *Tetsuo* (*Tetsuo*, Shin'ya Tsukamoto, 1988). Per quanto riguarda le saghe *slasher*, quelle che sicuramente hanno tratto di più da questo genere horror

---

<sup>70</sup> Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli, Carlo Valeri, *Il buio si avvicina – Temi, figure e tecniche dell'horror americano dalle origini a oggi*, Roma, Dino Audino, 2007, p. 69

sono sicuramente quelle di *Nightmare* e *Hellraiser*. Se nelle opere di Yuzna e Tsukamoto rimane comunque un sottotesto, politico nel primo e più vicino alla “nuova carne nel secondo”, la riflessione iniziale di Cronenberg viene ovviamente eliminata a favore di un uso più ludico e spettacolare negli altri film, soprattutto nella saga iniziata da Craven. Qui le mutazioni sono tutte utilizzate per rendere il più strano, il più particolare e il più memorabile possibile gli omicidi di Freddy Krueger.

Ultimo aspetto che accomuna la maggior parte dei film horror di cui abbiamo parlato è che le paure si annidino nel privato, se non addirittura anche dentro sé stessi, visto che inizia a mancare una minaccia proveniente dall'esterno per gli Stati Uniti.

“E in tempi in cui la percezione di una minaccia esterna stava affievolendosi – [...] – era inevitabile che ci si rivolgesse sempre di più verso l'interno e cioè verso sé stessi: al corpo che non ci risponde più, alla mente che ci tradisce o che si sdoppia, alla fantasia che ci minaccia. Nell'era dell'individualismo senza antagonisti, insomma, il nemico sono *io*. Non a caso, altro grande tema ricorrente è l'indistinzione di realtà e immaginazione.”<sup>71</sup>

*Nightmare*, *La Cosa*, il cinema di Cronenberg, *La Casa 1* e *2*, in queste opere il nemico dei protagonisti sono loro stessi o il frutto della loro mente, ovvero i sogni. Anche negli altri *slasher*, anche se la minaccia non è corporalmente interna, è comunque molto vicina. Spesso arriva da un membro della famiglia, altre volte è comunque un qualcosa che abita insieme a noi, come, per esempio Chucky de *La Bambola Assassina*.

## **2.2) Le saghe di Halloween e Venerdì 13: gli assassini silenziosi**

*Halloween* di John Carpenter esce nel 1978 e, come già ripetuto più volte, dà il via a una serie di film che seguono la sua struttura, rendendoli così molto simili fra loro. All'interno di questo gruppo di opere, *Venerdì 13 (Friday the 13<sup>th</sup>)*, Sean S. Cunningham, 1980) è sicuramente quella che emerge maggiormente, divenendo poi la saga più prolificare di questo filone e vero e proprio simbolo dello *slasher*.

La trama della pellicola segue la struttura di *Halloween*: la prima scena è ambientata in una notte del 1958 in un campo estivo, in cui gli animatori si stanno intrattenendo con canzoni, giochi e storie davanti al fuoco. Due di loro si separano dal gruppo per avere un rapporto sessuale. Si recano in una soffitta e qui vengono uccisi da un misterioso assassino. Dopo questo prologo, il film si sposta nel 1979 ma sempre nello stesso campo estivo, ovvero “Camp Cristal Lake”. Questo è chiuso da svariati anni a causa dei fatti visti precedentemente e quindi

---

<sup>71</sup> Federico di Chio, op. cit., p. 129

vengono chiamati dei ragazzi per poterlo mettere a posto e riaprire. Anche loro saranno uccisi a uno a uno dallo stesso misterioso assassino, fino a che rimane solamente una ragazza, la quale riesce a uccidere la madre di un bambino morto in quel campeggio molti anni prima, rivelatasi essere il killer. Purtroppo, la ragazza non è ancora fuori pericolo, e infatti viene attaccata, mentre è su una canoa in mezzo al lago, dal bambino deforme creduto morto tempo addietro. Quest'ultima scena si rivelerà essere un incubo della ragazza, ora portata al sicuro all'ospedale, anche se il suo ultimo sguardo lascia intravedere una certa preoccupazione.

Innanzitutto, si può notare che il film è diviso in due parti, come i film facenti parte dello *stalker cycle* descritto da Vera Dika: “like *Halloween*, *Friday the 13<sup>th</sup>* has a two-part structure, the first part depicting a long-past event in which a murder is committed. In *Friday the 13<sup>th</sup>*, however, there is a split between the narrative and the visual presentation of the events.”<sup>72</sup> Dal punto di vista narrativo, l'omicidio iniziale è causato dalla vendetta che la madre del piccolo Jason vuole perpetrare ai danni di tutti coloro che hanno il ruolo di animatori del campo estivo. Ma di questa motivazione, noi spettatori, ne verremo a conoscenza solo alla fine del film, in quanto non vediamo mai il killer fino a quel momento. Come il film di Carpenter, anche questo ha nella scena iniziale una lunga soggettiva dell'assassino che uccide due ragazzi, ma, alla fine di questa lunga inquadratura, non abbiamo oggettiva che ci mostri il suo viso. Durante il film viene usata la stessa tecnica per tutti gli omicidi, dando al film un'atmosfera da *whodunit*<sup>73</sup>, scelta che lo rende un po' differente da *Halloween*. Se nel film di Carpenter la presenza di Michael era sempre mostrata a schermo, anche se nascosta sul fondo della scena, nell'opera di Cunningham questa viene suggerita attraverso il continuo uso di soggettive, senza che esse abbiano mai un'inquadratura di ritorno. Contemporaneamente, “the camera of *Friday* is a hovering, disembodied presence that dominates the space of the summer camp, implying the killer's lurking presence but never confirming it [...]”<sup>74</sup> Così facendo, noi spettatori condividiamo costantemente il punto di vista dell'assassino e il suo potere di oggettivare le vittime. Solo Alice riesce a ribaltare questa abilità, mostrandoci finalmente la faccia del killer e rivelandoci quindi la sua identità. Ora la madre di Jason è diventata oggetto dello sguardo della *final girl*, e di conseguenza del nostro, perciò può essere sconfitta e uccisa.

---

<sup>72</sup> Vera Dika, op. cit., p. 66

<sup>73</sup> Con *whodunit* si indica la formula del giallo classico in cui il fine ultimo della storia è quello di scoprire il colpevole.

<sup>74</sup> Vera Dika, op. cit., p. 67

Allo stesso tempo, si possono notare alcuni degli elementi tipici degli *slasher* descritti nel capitolo precedente. Innanzitutto, il luogo è circoscritto visto che è ambientato solamente all'interno di "Camp Cristal Lake", con al massimo qualche scena nella cittadina vicina, che funge da luogo in cui collocare l'avvertimento del vecchio pazzo. Dopodiché, le vittime sono tutte giovani e vengono uccise solo con armi bianche. Sopravvive solamente Alice, che diventa quindi la *final girl* del film. Lei è bionda, con una pelle molto chiara, così come i suoi vestiti, dandole un'aria molto innocente e pura. Contemporaneamente però, la vediamo svolgere lavori considerati prettamente maschili, come per esempio riparare una grondaia e, inoltre, indossa una camicetta a scacchi e dei pantaloni marroni, andando a sottolineare maggiormente la sua natura androgina. Propria questa sua "appartenenza" a entrambi i sessi, e anche il fatto che non ha comportamenti ritenuti punibili come fare sesso o fumare, le ha permesso di sopravvivere e uccidere il serial killer. Proprio quest'ultimo è uno dei punti di maggiore differenza con lo schema classico dello *slasher*: qui l'assassino è una donna, per l'appunto la madre del piccolo Jason. Questo fa sì che cambi l'approccio che il film ha nei confronti del suo antagonista, cioè, non essendo un energumeno gigantesco che terrorizza le vittime e gli spettatori già solo con la sua presenza fisica, punta quindi sull'effetto sorpresa, nascondendo il suo aspetto e cogliendo impreparato lo spettatore. Alcune parti del corpo di Pamela Voorhees vengono mostrate, come i piedi e le mani, e sembrano appartenere a un uomo e non a una donna di mezza età, dando così anche a lei, come già alla *final girl* Alice, una natura androgina, che si rispecchia anche nella potenza del suo sguardo.

Nonostante ciò, la violenza visiva non viene sacrificata, ma anzi, rispetto ad *Halloween* viene notevolmente acuita, in quanto il sangue in *Venerdì 13* è largamente usato (si pensi, per esempio, all'omicidio di Kevin Bacon attraverso il letto in cui il sangue gli zampilla dal collo). Il maggiore utilizzo di sangue, violenza e splatter è uno degli aspetti che si riscontrerà anche negli altri film della serie e nella maggior parte degli *slasher* da qui in poi, che li fa differenziare da quelli del decennio precedente.

Ultimo punto da sottolineare è il finale del film, in cui vediamo Jason, il ragazzo sfigurato e morto annegato, uscire dal lago e portare sott'acqua Alice. Questa scena si rivela poi essere solamente un sogno della ragazza, risvegliatasi in ospedale. Con questa conclusione, si è voluto lasciare un senso di minaccia nello spettatore, portandolo a chiedersi se Jason sia davvero morto annegato o se tornerà per vendicare l'uccisione della madre. Allo stesso tempo, quindi, i produttori si concedono la possibilità di realizzare un sequel, in caso il film avesse avuto successo.

*Venerdì 13* ottiene un ottimo risultato al boxoffice<sup>75</sup> e diventa uno dei simboli del nascente filone *slasher*. Perciò, già l'anno successivo esce il sequel: *Venerdì 13 parte 2: l'assassino ti siede accanto*. Contemporaneamente, sempre nel 1981, ritorna al cinema Michael Myers, nel seguito diretto dell'originale uscito 3 anni prima, ovvero *Halloween II: il signore della morte* (*Halloween II*, Rick Rosenthal, 1981).

Per quanto riguarda il film di Rosenthal, lo si può definire come la seconda parte della stessa storia, visto che inizia immediatamente dopo la fine dell'originale. Infatti, la prima cosa che ci viene mostrata è la sequenza finale con cui si chiude l'originale, usato come riassunto e come forte collante con esso. Dopodiché, Laurie viene trasportata all'ospedale per essere medicata e assista, nel mentre il dottor Loomis cerca Michael Myers, ma questo sembra sparito nel nulla. Compare poi all'ospedale per cercare di uccidere la ragazza, che intanto si è scoperta essere sua sorella, dando al pubblico la motivazione di tale accanimento nei suoi confronti. Dopo aver ucciso varie persone all'interno dell'edificio, Michael trova Laurie, ma ancora una volta, sempre grazie all'aiuto del dottor. Loomis, lei riesce a sopravvivere alla sua furia omicida dandogli pure fuoco. Questa volta lo spietato serial killer sembra sconfitto per sempre.

La trama è molto semplice e cerca di riproporre in toto ciò che ha avuto successo nel primo capitolo, cioè Michael Myers, la sua furia omicida e la suspense da essa creata. Il regista Rick Rosenthal cerca di farlo replicando lo stile e le trovate registiche di Carpenter, ma nelle sue mani non riescono a risultare efficaci allo stesso modo. Si guardi il piano sequenza iniziale<sup>76</sup> in cui si segue Michael in fuga dalla polizia per il vicinato, non ha lo stesso impatto e la stessa eleganza di quello con cui si apriva *Halloween* nel 1978. Se lo stile di regia cerca di replicare quello di Carpenter per creare una continuità non solo narrativa tra i due film, ciò che invece cambia per adattarsi al periodo di uscita è la violenza degli omicidi. Come in *Venerdì 13* dell'anno prima, anche qui si usa abbondantemente il sangue quando Michael colpisce le sue vittime con coltelli e altre armi bianche. Oltre alla violenza, sono aumentati anche i modi particolari con cui vengono commessi gli omicidi, come dimostra quello della sauna, in cui la ragazza viene uccisa tramite l'affogamento e allo stesso tempo viene ustionata gravemente a causa dell'altissima temperatura dell'acqua. Questa scena si può presumere che sia stata girata anche per giustificare così l'esibizione del seno dell'attrice, sempre presente all'interno degli

---

<sup>75</sup> Con un budget non molto alto, riesce a incassare quasi 40 milioni al boxoffice [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0080761/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0080761/?ref=bo_ser_2), ultimo accesso: 25/11/2020 ore: 14.57

<sup>76</sup> Tra l'altro, il piano sequenza è diventato un simbolo molto forte e riconoscibile della saga che sarà replicato anche in altre occasioni, come nell'omonimo film del 2018 di David Gordon Green, nella scena in cui Michael entra in una casa e ne uccide gli abitanti.

*slasher* per poter soddisfare il giovane pubblico maschile, che come già detto era il target principale del genere. Anche la figura di Michael Myers è stata ripresa dal film precedente per essere poi reso ancora più feroce. Il suo unico obiettivo è quello di arrivare Laurie ed eliminarla. Tutti quelli che gli si parano davanti, sia che vogliano fermarlo sia che semplicemente siano capitati davanti a lui, vengono uccisi senza pietà. La sua umanità in questo secondo capitolo è diminuita ancora rispetto all'originale, è ormai un essere inarrestabile, una sorta di Terminator fatto solamente di carne. Per questo motivo ritengo che *Halloween II* ampli leggermente ciò che viene considerato *slasher*. Michael ha l'obiettivo di uccidere Laurie, non gli interessa nessun altro e tutti gli omicidi che commette è solamente perché le persone gli si sono parate davanti, che sia per caso o per fermarlo a lui non interessa. È un essere senza ormai nessuna umanità, non pensa, non riflette, l'unica cosa che riesce a fare è uccidere e questo fa in continuazione solo per raggiungere il suo obiettivo. Non ci sono giovani da ammazzare per vendicarsi di qualcosa o perché si sono stabiliti in un determinato luogo, c'è solo Laurie. Le caratteristiche di base degli *slasher* rimangono, ma è la motivazione di Michael che denota una differenza rispetto ad altre pellicole del genere. Di solito, nei film di questo genere, l'assassino cerca di uccidere tutti i personaggi perché li vuole punire indistintamente tutti, quindi il fatto che rimanga una *final girl* è solamente accidentale, mentre qui sono gli altri omicidi a essere accidentali, non sarebbe cambiato nulla se Michael avesse ucciso qualcun altro o avesse risparmiato qualcuna delle vittime.

Passando all'altra pellicola uscita nel 1981, anche qui siamo di fronte a un sequel diretto con l'originale. Il film inizia con Alice, la *final girl* del capitolo precedente, tormentata da ricordi della lotta con la signora Voorhees. Noi spettatori vediamo quindi proprio quelle stesse scene, che vengono perciò usate come riassunto del primo *Venerdì 13*. Scelta simile negli intenti a quella fatta per *Halloween II*, ma diversa nella realizzazione, visto che nel film di Rosenthal il riepilogo è inserito prima dell'inizio vero e proprio, mentre qui è giustificato diegeticamente, facendo sì che la continuità tra le due opere sia ancora più forte. Una volta ripresosi, Alice risponde a una telefonata e vediamo nel suo volto una forte paura e preoccupazione e intuiamo che possa essere stata minacciata da qualcuno, visto che si dirige con passo timoroso alla porta, per giunta armata con un cacciavite. La macchina da presa la segue lentamente e in modo molto ravvicinato, facendo così salire la tensione, che però porta a un semplice *jump scare*, grazie al gatto che spunta fuori all'improvviso. Alice si tranquillizza, pensando di aver scampato il pericolo, ma il terrore le ripiomba addosso quando apre il frigorifero e ci trova dentro la testa di un ragazzo. Neanche il tempo di capire cosa sta succedendo che una mano

alle sue spalle le blocca la testa e un'altra le pianta il cacciavite nella tempia., ovviamente tutto con un piano molto riavvicinato, dandoci la possibilità di goderci al meglio il cruento omicidio. Se la ragazza nel primo *Venerdì 13* era riuscita ad avere la meglio, qua purtroppo è dovuto soccombere, in quanto “that Alice cannot see the killer and that she has a generalized lack of sight are underlined by this expressionless state directly into the camera. She looks into it but sees nothing, and metaphorically, she also looks out into the audience but sees no one. As an enfeebled, object of the killer’s look, Alice will be killed by him without ever seen him.”<sup>77</sup>

Con questo prologo, *Venerdì 13 parte 2* si vendica immediatamente della morte della madre di Jason, creando una continuità dal punto di vista narrativo e strutturale, in quanto nel film precedente era la signora Voorhees a vendicarsi per la morte del figlio, mentre qui sì, è esattamente il contrario ma allo stesso tempo è sostanzialmente lo stesso incipit. Contemporaneamente, però ci mostra una differenza con il film precedente, ovvero il modo in cui vengono ripresi gli omicidi. In questo secondo capitolo sarà poco usata la soggettiva dell’assassino, e anzi, fin da subito saranno mostrate delle sue parti del corpo, come mani e piedi, e, come detto pocanzi, noi spettatori verremo portati a vedere i colpi mortali inferti da Jason molto da vicino, grazie a dettagli e primissimi piani. Questo cambio di approccio fa sì che: “in *Friday the 13<sup>th</sup> Part 2*, Miner organizes the space of the camp into a knowable geography, clarifying the position of the characters and often that of the killer, as well.”<sup>78</sup> Gli omicidi si sono fatti più cruenti e fantasiosi, tant’è che due di questi citano in modo palese altre due opere importantissime per lo *slasher*: *Reazione a catene* e *Psycho*. Il film di Mario Bava è ripreso attraverso l’uccisione doppia dei due ragazzi a letto, trafitti insieme da un arpione, mentre il thriller di Hitchcock, oltre a essere modello del rapporto di Jason con sua madre, come vedremo dopo, è citato quando il killer si alza dal letto in cui era nascosto per prendere alla sprovvista una ragazza e la minaccia con un coltello. Qui sì abbiamo una soggettiva con in primo piano la mano che impugna l’arma e sullo sfondo la ragazza completamente fuori fuoco, come quando Norman Bates assale Marion nella famosa scena della doccia.

Come detto poc’anzi, a livello di trama siamo di fronte alla ripetizione dello stesso schema e alla presenza dello stesso tipo di personaggi, all’infuori del killer, che ora è Jason, il ragazzo deforme che si pensava fosse morto annegato anni prima. Per la prima ora ne vediamo solo

---

<sup>77</sup> Vera Dika, op. cit., p. 79

<sup>78</sup> Vera Dika, op. cit., p. 80

alcune parti del corpo e la casa in cui abita. Questa viene scoperta dallo sceriffo che insegue Jason in mezzo al bosco e da subito si può notare come rispecchia la trascuratezza dell'assassino di Camp Crystal Lake e l'emarginazione subita ma anche autoinflitta, in quanto è costruita con lamiere, teli e altri materiali di fortuna. Al suo interno ovviamente regna il disordine e la sporcizia, altro dettaglio che sottolinea la natura del nostro Jason. Per vederlo totalmente dobbiamo aspettare almeno un'ora di film, quando arriva la scena descritta poco sopra, quando una delle ragazze entra nella stanza in cui una coppia è appena stata uccisa con l'arpione. Appena lei varca la porta, Jason si alza dal letto e lo vediamo indossa una salopette di jeans e una camicia a quadri, nel classico stile da contadino zotico americano, da *redneck*<sup>79</sup>. Il particolare che più salta all'occhio è però il sacco di juta che gli copre il volto. Ancora non Jason indossa la sua iconica maschera da hockey, che arriverà solamente nella parte finale del terzo capitolo, ma questo sacco provvisorio rende ancora meglio il suo stile da americano emarginato, rozzo e violento e ci fa capire anche il perché del suo utilizzo. Al contrario della maschera di Michael Myers, che viene usata per eliminare completamente l'umanità del killer e farlo diventare una sorta di spirito maligno, di fantasma dal volto bianco, Jason si maschera per nascondere il suo orribile aspetto. Si maschera per nascondere anche a lui stesso, visto che se ne vergogna e ne è spaventato, come capiamo dalla scena finale di *Venerdì 13 – Capitolo Finale (Friday the 13<sup>th</sup>: The Final Chapter, Joseph Zito, 1984)* in cui il piccolo Tommy si trucca e si traveste da Jason e lo stesso killer ne viene spaventato. Tralasciando questo particolare però, Michael e Jason sono pressoché identici: entrambi sono uomini molto alti e grossi, sono malvagi, inarrestabili e silenziosi, in nessun film proferiscono mai una parola. Sono caratterizzati entrambi da un proprio tema musicale, che sentiamo ogni volta che entrano o stanno per entrare in scena: per Michael è quello che sentiamo nei titoli di testa di *Halloween*, mentre per Jason è il famoso motivetto *ki ki ki ma ma ma*, che è l'abbreviazione di *kill kill kill mama mama mama*, parole che il killer rivolge al madre nel primo *Venerdì 13*.

Ultimo particolare legato all'assassino di Camp Crystal Lake che ci viene mostrato da questo secondo capitolo è il suo rapporto con la madre. Quando Ginny, la *final girl* di questo capitolo, entra nella casa di Jason si imbatte in un piccolo altare in cui al centro c'è la testa della signora Voorhees, ormai prossima alla decomposizione. Proprio come Norman Bates in *Psycho*, nemmeno Jason riesce a liberarsi completamente di sua madre, ne ha bisogno anche se è morta. Nonostante sia gigantesco, è ancora un bambino a livello cerebrale e questo lo porta ancora a vederla, a cercarla e a uccidere per lei, non può stare senza. Infatti, quando

---

<sup>79</sup> A conferma di ciò, una delle armi che usa è il classico forcione tipico dei campagnoli.

Ginny si mette il suo maglione, Jason si blocca perché la rivede nella ragazza, anche letteralmente visto la sovrainpressione che fa combaciare il volto della *final girl* con quella della signora Voorhees.

Questo *Venerdì 13 parte 2* getta le basi per tutti i successivi sequel, che ne riprenderanno le caratteristiche principali, facendole in alcuni casi evolvere mentre in altri mischiandole con altri generi e stili. Invece, per quanto riguarda *Halloween II*, siamo di fronte a un film che sembra chiudere la storia di Michael e di Laurie, visto che non ha nessun cliffhanger come invece ha il film con Jason protagonista. Infatti, tralasciando *Halloween III – il signore della notte* (*Halloween III: Season of the witch*, Tommy Lee Wallace, 1982, che non c'entra nulla con Michael Myers, la saga riprenderà solo nel 1988 con *Halloween 4: il ritorno di Michael Myers* (*Halloween 4: the return of Michael Myers*, Dwight H. Little, 1988), mentre quella di *Venerdì 13* vanterà almeno un capitolo ogni anno fino alla fine degli anni 80.

Continuando proprio con quest'ultima, già l'anno successivo arriva nelle sale cinematografiche *Venerdì 13 parte 3: Weekend di terrore* (*Friday the 13<sup>th</sup> part III*, Steve Miner, 1982) che riprende gli spunti del capitolo precedente e li porta all'eccesso: aumentano gli omicidi, aumentano le armi e aumenta il sangue, come dice un personaggio in *Scream 2* (*Scream 2*, Wes Craven, 1997). Quello che però è importante in questo sequel è che finalmente Jason arriva a indossare gli abiti che lo hanno reso famoso, ovvero una camicia verde, un paio di jeans blu, un paio di scarponi marroni e soprattutto la maschera da portiere di hockey. Questo è il look che lo rende una delle maggiori icone del genere, talmente iconico che, nella cultura popolare, molti non ricordino la signora Voorhees come assassina del primo *Venerdì 13*<sup>80</sup> e il suo vecchio abbigliamento con il sacco di juta della seconda parte. Un'altra caratteristica della saga, che si può notare per la prima volta in questa pellicola, riguarda sempre Jason ma questa volta dal punto di vista attoriale, cioè, come accadrà anche per altri film, l'attore che interpreta l'assassino di Camp Crystal Lake è cambiato da un film all'altro. La stessa cosa capita anche al personaggio di Michael Myers e questo perché è il personaggio stesso a essere diventato famoso, non l'attore che lo interpreta:

Jason has become an American institution. What is exceptionally interesting about Jason's stardom is that it is the persona who is popular and not the actor or a combination of actor and character. Any large human who can don a goalie mask and wield something sharp can play Jason. Jason is a cipher; a stumbling mute who lurches through his appearances without benefit of

---

<sup>80</sup> Si pensi per esempio alla scena iniziale di *Scream* (*Scream*, Wes Craven, 1996) in cui il personaggio interpretato da Drew Barrymore sbaglia proprio la domanda "Chi è l'assassino di Venerdì 13?" rispondendo appunto Jason, quando invece appunto è sua madre.

voice or personalized gestures. He is a murderous blank, well-known and well-regarded for killing in great numbers, and being in turn unkillable. That is all.<sup>81</sup>

Questo rapporto tra attore e personaggio cambierà poi dal 1984 con l'uscita di *Nightmare*, in cui Robert Englund interpreta Freddy Kruger e che lo interpreterà fino all'arrivo del remake del 2010. Stesso discorso vale per Chucky di *La Bambola Assassina* e Pinhead di *Hellraiser*, i quali anch'essi hanno mantenuto lo stesso interprete per praticamente tutti i film fino all'epoca contemporanea e questi sono diventati delle star all'interno del genere horror, come già successo a Boris Karloff e Bela Lugosi negli anni 30 e 40. Ma le ragioni di ciò le vedremo nel prossimo capitolo.

Per quanto riguarda invece il profilo prettamente filmico e narrativo, questo terzo capitolo segue esattamente la struttura del precedente, collegandosi a esso attraverso l'inserimento dello scontro finale tra Ginny e Jason, stavolta però prima dei titoli di testa e senza nessuna giustificazione diegetica. Questa però la possiamo trovare nella vera scena di apertura, in cui ci troviamo in una piccola casa con di fianco un negozio d'alimentari. Nell'abitazione ci vive una coppia sposata e la signora sta guardando il notiziario alla tv, nel momento in cui sta parlando di ciò che è accaduto a Camp Crystal Lake e si vede proprio Ginny portata via in ambulanza. Ovviamente, la coppia sarà poi uccisa da Jason<sup>82</sup>, segnandone così il ritorno per questo nuovo capitolo. Anche *Venerdì 13 parte 3* ottiene un ottimo risultato al boxoffice<sup>83</sup> e perciò, unito al solito finale con *cliffhanger*, l'anno seguente viene distribuito *Venerdì 13: Capitolo Finale*, che nelle intenzioni iniziale avrebbe dovuto concludere la saga.

Questo film non si discosta dallo stile dei precedenti, se non per alcune scelte. La prima è la scena precedente ai titoli di testa, in cui ci viene mostrata di nuovo la sequenza di *Venerdì 13 parte 2* in cui il capo degli istruttori racconta agli altri ragazzi la leggenda di Jason. Questa è intervallata da scene di omicidi prese da tutti i primi tre film, andando così a formare una sorta di montaggio in omaggio per l'assassino di Camp Crystal Lake, come quelli realizzati dai fan che si possono trovare su YouTube e in altri siti. Se lo svolgimento del film segue quello tipico dei precedenti, ovvero che il killer uccide sequenzialmente tutti i giovani

---

<sup>81</sup> Jonathan Lake Crane, *Terror and everyday life – singular moments in the history of the horror film*, London, Sage Publications, 1994, p. 142

<sup>82</sup> Tra l'altro si può notare come in questa scena continui il lavoro citazionistico del regista Steve Miner, visto che Jason sembra nascondersi tra i panni stesi, come ha fatto Michael Myers in una scena del primo *Halloween*.

<sup>83</sup> Riesce a raggiungere quasi 37 milioni di \$ sul suolo statunitense, superando di gran lungo il secondo capitolo e arrivando quasi al livello dell'originale [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0083972/?ref=bo\\_se\\_r\\_6](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0083972/?ref=bo_se_r_6) ultimo accesso: 01/12/2020 ore 18:06

campeggiatori nei modi più disparati<sup>84</sup>, è il finale che differisce con le altre pellicole della saga, e anzi, più in generale con gli *slasher*. Trish, una ragazza in vacanza a Crystal Lake con la madre e il fratello più piccolo, è l'ultima sopravvissuta fra i ragazzi, ma non è del tutto sola, in quanto anche Tommy, il suo fratellino, è ancora vivo. I due cercano di fronteggiare Jason con ogni arma possibile, ma stavolta sembra davvero inarrestabile. Finché Tommy non decide di rasarsi i capelli, per poter assomigliare al killer da ragazzino. A inizio film, avevamo già visto come il fratello di Trish fosse appassionato di maschere dei mostri, tant'è che se le creava lui stesso. Questo gusto per il mostruoso lo ha portato facilmente a adattarsi nello scontro finale e trasformare il suo aspetto fisico in quello di Jason. Alla sua vista, il killer si blocca immediatamente e si avvicina al ragazzino, attratto e incuriosito dal suo aspetto<sup>85</sup>. Trish coglie il momento per colpirlo e lui perde la maschera da hockey, rivelando il suo volto deforme<sup>86</sup>. A questo punto, Tommy prende il machete di Jason e lo colpisce al volto. Una volta che il killer è caduto, il ragazzo continua a colpirlo con rabbia e ferocia, rilevate anche dall'espressione sul suo volto e dai denti digrignati. Dopo una dissolvenza, il film si sposta in ospedale: Trish è su un lettino, Tommy arriva nella sua stanza e i due fratelli si abbracciano. La macchina da presa ci mostra la faccia del ragazzino e dal suo sguardo possiamo intuire come lo scontro con Jason lo abbiamo trasformato, facendolo diventare forse un assassino lui stesso.

Nonostante il sottotitolo del film sia *Capitolo Finale*, possiamo dire che l'unico scopo per cui è stato usato è quello di attrarre al cinema non solo i fan della saga, ma anche coloro che possono averla abbandonata nei capitoli precedenti, ora incuriositi da quella che potrebbe essere la morte definitiva di Jason. Questa è probabilmente presente nel film, ma la conclusione è lasciata comunque ampiamente aperta.

Infatti, un anno dopo esce *Venerdì 13: Il terrore continua (Friday the 13<sup>th</sup>: A new beginning*, Danny Steinmann, 1985), confermando il fatto che la pellicola precedente non era per nulla quella conclusiva. A riprova di ciò, questo nuovo film inizia subito con due uomini che dissotterrano la tomba di Jason ma, purtroppo per loro, il killer si risveglia e li uccide

---

<sup>84</sup> Piccola curiosità: in tutti i film in cui compare Jason, c'è una scena in cui un cadavere viene lanciato all'interno di una casa attraverso la finestra, sorpendendo così sia il personaggio che subisce questo shock, sia lo spettatore. Sembra quasi che i vari registi abbiano voluto far diventare questa scena come un marchio di fabbrica della serie.

<sup>85</sup> Come noi spettatori di fronte a lui e ad altri *freaks* nella storia del cinema, affascinati dall'aspetto del diverso e del mostruoso. Infatti, una delle attrattive principali dei film dell'orrore è proprio vedere il mostro nel suo aspetto completo. Di solito questa scena di rivelazione è presente nell'ultimo atto del film, proprio come in *Venerdì 13 parte 2* e *Venerdì 13: Capitolo finale*.

<sup>86</sup> Essendoci Tom Savini a capo del make-up e degli effetti speciali, il volto risulta più deforme e spaventoso rispetto a quello del secondo capitolo.

immediatamente. Tra i cespugli si nasconde il piccolo Tommy che ha assistito a tutta la scena. Purtroppo, la sua presenza viene notata dal corpulento assassino che si dirige immediatamente da lui per vendicarsi di ciò che gli ha fatto, ma, proprio un momento prima che lui possa colpire il bambino, la scena si rivela essere solamente un incubo di Tommy, ormai diventato un adolescente. Con questa scena capiamo come il ragazzo sia rimasto traumatizzato dagli eventi di Camp Crystal Lake e questa sua ossessione per Jason sarà la base per una sorta di piccola trilogia all'interno della saga, formata dai capitoli 4 5 e 6 e caratterizzata da una continuità più forte rispetto agli altri film.

Come già detto prima, il protagonista è di nuovo Tommy, questa volta adolescente, e perciò, per la prima volta nella saga, abbiamo come protagonista un personaggio comparso già in un capitolo precedente. Questo fatto porta una forte continuità, che prima d'ora non c'era mai stata, in quanto, ciò che accomunava i vari film erano solamente il prologo, ovvero quelle scene che riprendevano esattamente il finale della pellicola precedente, e la presenza di Jason. Per il resto erano solo la riproposizione del solito schema degli *slasher*. Un'ulteriore differenza è che, in maniera del tutto inedita, questo film non è ambientato a Crystal Lake, ma in un istituto di malattie mentali, in cui Tommy viene portato per riprendersi dai suoi traumi. Con lui ovviamente ci sono altri ragazzi in cura, che riprendono comunque in parte i ruoli archetipici di questo genere.

La tipologia ritorna a essere quella del *whodunit*, visto che, nonostante l'aspetto sia quello di Jason, ci sono alcuni elementi che non fanno credere sia lui. Innanzitutto, nonostante indossi una maschera da hockey, questa è diversa dalla solita. Il segno sulla fronte è blu e non rosso e soprattutto non ha il taglio causato da Trish con il machete. Fisicamente risulta essere meno grosso e corpulento rispetto all'originale e, in una scena nell'atto finale, soffre veramente tanto per una ferita all'addome, segno che la sua forza e resistenza non è uguale a quella di sempre. Per quanto riguarda il lato prettamente cinematografico, il segnale più eloquente è la mancanza del solito tema che annuncia l'arrivo di Jason, il *ki ki ki ma ma ma*. A confermare tutto ciò è il film stesso, in quanto nel finale si scopre che, colui che ha ucciso i ragazzi dell'istituto mentale, è il padre di uno di loro, in cerca di vendetta per la morte del figlio.

Il finale riprende l'idea di quello del quarto capitolo e vediamo Tommy indossare la maschera di Jason, dandoci l'idea che stavolta possa davvero diventare il nuovo serial killer. Tra l'altro, già durante questa pellicola si poteva sospettare del protagonista come assassino:

He is conspicuously absent during most of the murders, and his traumatic encounter with Jason as a child has left him mute, consistently wearing a

severe, intense gaze, managing to stand out from the other characters in the film, who are either grandiose caricatures or thoroughly unassuming.<sup>87</sup>

La cadenza annuale della saga viene rispettata anche per il sesto film, ovvero *Venerdì 13 parte 6: Jason Vive* (*Friday 13<sup>th</sup> Part VI: Jason Lives*, Tom McLoughlin, 1986). Il protagonista è ancora Tommy, andando a creare così una sorta di trilogia all'interno della saga con il quarto e quinto capitolo, presentando una continuità che in *Venerdì 13* non tornerà mai più. Nonostante ciò, il finale della pellicola precedente viene totalmente ignorato. Infatti, il ragazzo non è diventato un serial killer ma è comunque ancora ossessionato da Jason, e per poter superare il trauma vuole dissotterrare il suo cadavere per essere sicuro che sia morto. Così facendo però, finisce per farlo resuscitare a causa di un fulmine che colpisce il tubo di metallo conficcato nel cadavere. Questa scena è ovviamente un chiaro riferimento a Frankenstein, riprendendone lo stile gotico attraverso la scenografia del cimitero e il modo in cui torna in vita Jason grazie al fulmine:

The cemetery scene is reminiscent of James Whale's Frankenstein (1931), specifically the scene in which Dr. Frankenstein (Colin Clive) and his assistant Fritz (Dwight Frye) dig up bodies to create the Monster. As Tommy and his friend Allen Hawes (Ron Palillo) search for the grave with shovels in hand, the scene again echoes the world of the Universal Monsters. Wind howls. The ground is littered with leaves. The trees are gnarled and bare.<sup>88</sup>

Questa sesta pellicola può essere vista come una svolta per la saga. Se infatti nei primi 5 film abbiamo visto come i vari capitoli siano stati molto simili tra loro, seguendo lo stesso schema di uccisioni e *final girl* senza particolari differenze stilistiche, da questo *Jason Vive* sono inseriti vari elementi che rendono più particolari le varie parti della saga.

Per esempio, questo film si differenzia dagli altri per il suo tono più comico, basta vedere la scena con la coppia fermata in macchina, quella con il gruppo di softair nel bosco o la sequenza di apertura in cui parodia quella dei film di James Bond<sup>89</sup>. Mentre nei due *Venerdì 13* successivi, ovvero *Il sangue scorre di nuovo* (*Friday the 13<sup>th</sup> part VII: The New Blood*, John Carl Buechler, 1988) e *Incubo a Manhattan* (*Friday the 13<sup>th</sup> part VIII: Jason Takes*

---

<sup>87</sup> Wickham Clayton, *Undermining the Moneygrubbers, or: How I Learned to Stop Worrying and Love Friday the 13th Part V* in Wickham Clayton (a cura di), *Style and form in the Hollywood slasher movie*, New York, Palgrave Macmillan, 2015, p. 42

<sup>88</sup> Brian Fanelli, *No clowning around: the gothic and the comedy elements of Friday the 13th part VI: Jason Lives*, in Elizabeth Erwin, Dawn Keetley (a cura di), *Friday the 13th at 40*, Horror Homerom. 2020, p. 80

<sup>89</sup> "McLoughlin injected some well-received humor into the series, including a parody of the James Bond films' opening sequences, in which Jason strolls across the screen and slices his machete toward the audience as blood trickles down." Adam Rockoff, *Going to the pieces – the rise and fall of slasher film 1978 – 1986*, Jefferson, McFarland & Company, 2002, p. 174

*Manhattan*, Rob Hodden, 1989) abbiamo una ragazza con potere telecinetici (presa probabilmente da *Carrie* di Brian de Palma e da *Scanner* di Cronenberg) e Jason che porta la sua scia di sangue fino alla città di Manhattan. Questi piccoli cambiamenti potrebbero essere stati dettati dall'uscita di *Nightmare – dal profondo della notte* nel 1984, che ha rinnovato l'interesse per gli *slasher* cambiando le caratteristiche del killer, ormai non più un uomo corpulento e silenzioso ma un mostro vero e proprio con dono della parola. Anche il sovrannaturale prende il sopravvento rispetto a una dimensione più umana e terrena che, nonostante la resistenza e la forza dei killer, caratterizzava questo genere di film. Infatti, Jason ora è un non-morto, uno zombie sostanzialmente.

Con il passaggio agli anni 90, dopo che *Incubo a Manhattan* ha registrato il risultato più basso al boxoffice<sup>90</sup> per la saga di *Venerdì 13*, i diritti del franchise passano alla New Line Cinema che decide di realizzare un film che sia davvero l'ultimo capitolo per il killer di Camp Crystal Lake: *Jason va all'inferno (Jason goes to hell: the last Friday)*, Adam Marcus, 1993). La pellicola riflette il passaggio dalla Paramount alla casa di produzione della saga di *Nightmare*: l'unica scena ambientata a Crystal Lake è quella iniziale, in cui Jason viene fatto a pezzi da dei militari, facendo così venire meno uno principali elementi caratterizzanti la saga; il killer viene reso un vero e proprio demone che passa da un corpo all'altro, rendendo così il film simile a un'opera come *La Cosa* di Carpenter; la demonizzazione di Jason viene collegata al *Necronomicon* e al coltello della saga de *La Casa*, altra proprietà della New Line Cinema; ultimo aspetto è quello dell'uccisione del killer, che può avvenire solo per mano di una sua parente, in questo caso Jessica Voorhees, sua nipote. Questa soluzione narrativa è ripresa direttamente da *Nightmare 6: la fine (Freddy's dead: the final Nightmare)*, Rachel Talalay, 1991), tra l'altro simili anche nei titoli. Tutte queste caratteristiche e la mancanza quasi totale degli elementi tipici della saga (pure Jason è quasi assente, vedendosi solo all'inizio e alla fine) fanno sì che risulti un tassello atipico se paragonato alle pellicole precedenti.

Ancora più atipico risulta essere *Jason X (Jason X)*, James Isaac, 2001), in cui si “ricorre a un innesco astronautico per rilanciare la saga horror di *Venerdì 13*”<sup>91</sup>, in anni in cui la fantascienza viene ibridata a diversi generi<sup>92</sup>. Ambientato in un futuro lontano, Jason viene trovato ibernato sulla Terra e viene poi scongelato su un'astronave per degli accordi

---

<sup>90</sup> Il film ha guadagnato poco più di 14 milioni di dollari. <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0097388/> ultimo accesso: 6 dicembre 2020 ora: 15:05

<sup>91</sup> Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Nell'occhio, nel cielo – Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Torino, Lindau, 2008, p. 241

<sup>92</sup> Ivi.

economici. Ovviamente, il killer inizia a uccidere tutto l'equipaggio, restando fedele alla più classica formula dello *slasher*. Se infatti, per quanto riguarda la sua struttura narrativa, la pellicola non si discosta molto dalle altre della saga, ciò che la particolarizza sono gli elementi *sci-fi* inseriti, presi dai più classici *topoi* del genere. Si pensi all'androide con sembianze umane, ripreso da *Alien* di Ridley Scott, e vestiti di pelle, visto che il fenomeno *Matrix* è ancora fresco, e la realtà virtuale, usata sia come videogioco che come strumento per ricreare Camp Crystal Lake e una classica scena da *Venerdì 13* con due ragazze in costume pronte per essere uccise dal killer, in una sorta di gioco metacinematografico. Nonostante l'estetica adeguata al genere e agli anni, il film resta ancorato alle vecchie regole degli *slasher* e della saga a cui appartiene. Dal punto di vista seriale, è totalmente scollegato dai vecchi capitoli, ancora una volta l'unico tratto in comune è Jason, vero protagonista della saga, e i suoi omicidi sempre più efferati.

Nonostante *Venerdì 13* sia iniziata nel 1980, questa serie di film non ha mai avuto dei cambiamenti radicali, ma anzi ha sempre portato in scena uno stesso schema, con l'inserimento di alcuni elementi particolari e qualche commistione con altri generi, soprattutto nel suo ultimo periodo di uscita. La continuità tra una pellicola e l'altra la troviamo forte tra il quarto, quinto e sesto capitolo, mentre per quelli iniziali è solamente una giustificazione per realizzare altri film. Gli ultimi invece ripropongono solo Jason e le sue caratteristiche basilari. Per questi motivi, i successivi capitoli di *Venerdì 13*, dopo l'originale del 1980, possono essere visti come una *series* di film più che *sequels*, ovvero “(usually a minimum of three films) presenting recurring characters in unrelated episodes.”<sup>93</sup> E ancora:

The basic difference between a sequel and one film in a series is that in the former, the story of a previous movie is continued in some way, whereas in the case of the latter, there is no real connection between the films, save some central characters who reappear.<sup>94</sup>

L'unico personaggio ricorrente, come già detto prima, è quello di Jason, salvo qualche sporadica continuità. Come vedremo, la saga di Michael Myers segue un andamento diverso, soprattutto perché ha altri personaggi molto iconici e amati oltre al killer, ovvero Laurie e il dottor Loomis. Per questo motivo e per via del fatto che l'originale ha lasciato una pesante eredità per la saga dalla sua uscita, si sono susseguiti negli anni vari sequel che riprendono

---

<sup>93</sup> Jennifer Forrest, *Of “True” Sequels The Four Daughters Movies, or the Series That Wasn’t*, in Carolyn Jess-Cooke, Constantine Veresis, (a cura di), *Second Takes – Critical approaches to the film sequel*, New York, Suny Press, 2010, p. 33

<sup>94</sup> *Ibidem*, p. 35

proprio dove il film di Carpenter si era concluso, senza contare gli altri capitoli usciti nel frattempo.

Come detto all'inizio del capitolo, il terzo film di *Halloween* non vede la presenza del serial killer protagonista dei due precedenti, andando così a costituire un unicum all'interno della saga anche dal punto di vista del sottogenere, in quanto non è uno *slasher* ma un connubio tra *sci-fi* e horror con al centro della storia uno scienziato pazzo. Questo tentativo di rendere *Halloween* una serie antologica<sup>95</sup> non ebbe un buon riscontro di pubblico, che voleva solo una cosa: il ritorno di Michael Myers.

Il killer torna nel 1988 con *Halloween 4: Il ritorno di Michael Myers* (*Halloween 4: The return of Michael Myers*, Dwight H. Little, 1988), proprio l'anno del decimo anniversario del primo film. Ovviamente Michael Myers non è rimasto ucciso alla fine del secondo capitolo e, durante un trasporto a un altro manicomio, riesce a fuggire dall'ambulanza uccidendo tutti i portantini. Il suo obiettivo è di nuovo Haddonfield, per uccidere sua nipote Jamie Lloyd, la figlia di Laurie. Con anche il ritorno del Dottor Loomis e un'altra babysitter a controllare la bambina, si può dire che ci sono tutti gli elementi caratteristici dell'originale. Infatti, questa pellicola ripercorre i punti cardine della pellicola di Carpenter. Per queste ragioni, può essere visto come un *retcon* per la saga, ovvero una rivisitazione di punti narrativi del passato per poter far ricominciare una storia<sup>96</sup>. Inoltre, assieme a *Halloween 5: La vendetta di Michael Myers* (*Halloween 5: The revenge of Michael Myers*, Dominique Othenin-Girard, 1989) e *Halloween 6: La maledizione di Michael Myers* (*Halloween: The curse of Michael Myers*, Joe Chappelle, 1995), costituisce una trilogia dalla forte continuità, con protagonista la piccola Jamie e in cui si amplia maggiormente la mitologia e la natura del killer di Haddonfield.

Come detto prima, il quarto capitolo ripropone la stessa struttura dell'originale: Michael torna nella sua città natale per poter eliminare una sua parente. In questo caso è una bambina e quindi di nuovo ci sono delle babysitter all'interno della storia. Torna nella cittadina anche il dottor Loomis con l'obiettivo di fermare il killer, pure questa volta aiutato dalla polizia. A confermare questo rapporto con l'originale è la scena finale, in cui la piccola Jamie prova a uccidere la madre, usando un paio di forbici. Questa scena è ripresa in piano sequenza, proprio come l'inizio di *Halloween* del 1978, con anche il dettaglio della maschera da clown,

---

<sup>95</sup> Per serie antologica si intende una serie in cui ogni episodio ha una propria storia e dei propri personaggi. Ciò che connette questi racconti autoconclusivi è di solito un tema di fondo, come per esempio la tecnologia in *Black Mirror*.

<sup>96</sup> Adam Ochonicky, *Nostalgia and Retcons: The Many Returns, Homecomings, and Revisions of the Halloween Franchise (1978-2018)* in *Adaptation*, Volume 13, dicembre 2020, p. 335

“to nostalgically restore the franchise, the makers of the fourth instalment directly return to the scene that launched the entire series.”<sup>97</sup>

Esattamente un anno dopo, nel 1989, esce *Halloween 5: La vendetta di Michael Myers*. Il film inizia, come è già stato fatto per il secondo capitolo della saga, con le immagini dello scontro finale tra la polizia e il killer, riprese dalla pellicola precedente. Stavolta però, ci viene anche mostrato come Michael sia sopravvissuto, gettandosi in un fiume e venendo poi soccorso da un anziano signore che vive in una casa sugli argini dello stesso corso d'acqua, riprendendo l'idea de *La moglie di Frankenstein* di James Whale. Anche in questo film, come già in *Venerdì 13: il terrore continua*, non viene proseguita la strada di far diventare Jamie la nuova assassina, ma ovviamente ha avuto dei traumi dopo lo scontro con suo zio, diventando così muta.

Queste rivisitazioni del finale del film precedente lo abbiamo già visto diverse volte, è una delle tecniche più usate nelle saghe di *Halloween* e *Venerdì 13*. Ovviamente, anche il resto del film si attiene allo schema tipico del genere e della saga di cui fa parte. C'è però una novità, ovvero l'introduzione di un simbolo runico sul polso di Michael, andando così a inserire una setta e di conseguenza il sovrannaturale anche in *Halloween*, come già fatto per Jason Voorhees. Certo, anche prima il killer di Haddonfield era reso come se non fosse umano, ma così è esplicitato anche a livello narrativo e diegetico. Nel finale entra in scena anche l'uomo vestito nero che libera Michael di prigione (prima volta che riescono ad arrestarlo) e rapire la piccola Jamie.

*Halloween 6: La vendetta di Michael Myers* riprende proprio da questo punto, uscendo però 6 anni dopo, nel 1995. Per la prima volta, non viene rivisto il finale del film precedente e la narrazione si riaggancia perfettamente, mostrandoci una Jamie diventata ragazza e che è stata costretta a partorire un bambino per la setta. Riesce comunque a scappare con lui, ma Michael viene mandato al suo inseguimento. Il killer riesce a ucciderla, ma lei nasconde il bambino in una stazione, il quale viene trovato da Tommy, il bambino a cui Laurie faceva da babysitter nel primo *Halloween* e ora è protagonista di questa pellicola. Con lui si torna ad affrontare il tema delle conseguenze psicologiche che quella brutta notte del 1978 ha portato ai sopravvissuti, visto che è rimasto ossessionato dal killer e dalla sua storia, come d'altronde lo stesso Loomis è sempre stato. A questo punto Michael torna a colpire per l'ennesima volta la cittadina di Haddonfield, ripetendo ancora lo schema di uccisioni, spesso ormai scollegate

---

<sup>97</sup> Ibidem, p. 349

rispetto ai protagonisti ma inserite solamente per aumentarne il numero, come per esempio l'annunciatore della radio venuto nella cittadina a posta per omaggiare e ricordare quella notte di 20 anni prima<sup>98</sup>. Viene anche meno la *final girl*, in quanto chi fronteggia Michael è lo stesso Tommy, vero protagonista della pellicola.

Come abbiamo visto, questi tre film possono essere considerati una vera e propria trilogia, visto che i protagonisti evolvono nel corso degli avvenimenti, la storia prosegue e di conseguenza la continuità tra i capitoli è molto forte. Può essere vista come il parallelo dei capitoli 4, 5 e 6 di *Venerdì 13*.

Come già fatto con *Halloween 4*, anche il prossimo film, ovvero *Halloween: 20 anni dopo* (*Halloween H20: 20 years later*, Steve Miner, 1998), viene distribuito per il ventesimo anniversario dell'originale, tra l'altro esplicitandolo nel titolo dello stesso. Questo capitolo non tiene conto degli ultimi tre film della saga (operazione che negli ultimi anni viene effettuata sempre più spesso), collegandosi direttamente con i primi due *Halloween*. Così facendo, "Halloween H20: Twenty Years Later retcons the entirety of the previous three Halloween films"<sup>99</sup>. Il fattore più importante è il ritorno di Jamie Lee Curtis nei panni di Laurie Strode, e con lei torna anche la struttura narrativa del film di Carpenter: una prima parte in cui ci viene mostrate il ritorno di Michael, il suo progressivo avvicinamento a Laurie e, contemporaneamente, ci viene fatta vedere la nuova vita che la ragazza, ormai donna, si è fatta dopo quella tragica notte. Ovviamente, anche lei è ancora ossessionata dal fratello serial killer e a causa di questi traumi è diventata un'alcolista, riprendendo la tematica delle conseguenze sui sopravvissuti già usata nella trilogia conclusasi pochi anni prima. Dopo questa prima parte di presentazione, Michael arriva nella scuola e la seconda diventa un vero e proprio *slasher*, con studenti come vittime e Jamie Lee Curtis di nuovo nelle vesti di *final girl*, la quale stavolta affronta da sola il killer, riuscendo a eliminarlo. Sostanzialmente, questo *Halloween: 20 anni dopo* è la riproposizione dell'originale alle soglie del nuovo millennio, una sorta di remake che però allo stesso tempo porta avanti la storia, un ripetersi dello stesso schema originale per accontentare i fan dopo la deriva presa negli ultimi capitoli. Infatti, qui, come nell'originale, non viene fatta menzione di nessuna natura soprannaturale di Michael, riportandolo a essere un grosso uomo malvagio con un unico obiettivo in mente.

---

<sup>98</sup> Questo tema del ricordare la strage avvenuta ad Haddonfield attraverso dei festeggiamenti nella sera dell'anniversario, anticipa ciò che avverrà da *Scream 2* in poi, in cui appunto si omaggerà e festeggerà la strage avvenuta nel primo capitolo del 1996.

<sup>99</sup> Adam Ochoniky, op. cit., p. 350

Nonostante il finale del film 1998 sia alquanto chiaro ed esplicito sulla morte del serial killer, quattro anni dopo esce *Halloween: La resurrezione* (*Halloween: Resurrection*, Rick Rosenthal, 2002), il quale “begins with a retcon that undoes this ending by showing that Michael had switched clothes (and mask) with a medic; as such, Laurie decapitated an innocent man, rather than her monstrous brother”.<sup>100</sup> Come già fatto altre volte per altre saghe, il mostro viene riportato in vita e stavolta, in un prologo shock per tutti i fan di *Halloween*, riesce a uccidere Laurie. Dopodiché, il film prende una strada completamente diversa e si slega da tutti i precedenti capitoli. Michael ritorna a vivere nella sua casa di Haddonfield ma, contemporaneamente e all’oscuro di questo di fatto, una rete televisiva decide di renderla la location di un reality tv, in cui i partecipanti dovranno passarci una notte. Con questa soluzione si è arrivati alla sintesi dello *slasher*: un gruppo di ragazzi sono costretti a stare in un luogo chiuso e delimitato con il killer, senza che non ci sia nessuna apparente via di fuga. Questi protagonisti poi ricalcano tutti gli stereotipi del genere il ragazzo bello e la ragazza bella (che tra l’altro faranno sesso e verranno uccisi subito dopo), il ragazzo impacciato, fino ad arrivare alla *final girl*. Per la prima volta nella saga, Michael non cerca nessun suo familiare da uccidere, scollegando completamente questo film dai precedenti, se non fosse per il killer e l’ambientazione.

Ciò che ha di particolare questo film riguarda il com’è stato girato:

Rosenthal—the first individual to direct two films in the franchise—turns this sequel into an extended rumination on the voyeurism and surveillance practices proliferating in the twenty-first century. *Halloween: Resurrection* self-reflexively juxtaposes webcam and digital aesthetics with traditional cinematography, and its narrative involves audience interaction with online content.<sup>101</sup>

Con questa soluzione, il regista sembra aver voluto riprendere in parte la tecnica usata in *The Blair Witch Project* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, Eduardo Sanchez, 1999), per quanto riguarda l’utilizzo delle telecamere in dotazione ai vari ragazzi, e allo stesso tempo aver anticipato vari *found footage* successivi, come *Paranormal Activity* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007), con l’utilizzo di varie telecamere di sicurezza. Interessanti anche le scene in cui dei ragazzi, grazie alla trasmissione in diretta di ciò che sta succedendo all’interno della casa, riescono a dare istruzioni alla *final girl* grazie a degli sms, forse anticipando il panorama dell’intrattenimento moderno fatto di streaming e chat in diretta.

---

<sup>100</sup> Ivi.

<sup>101</sup> Ibidem, p. 351

Per concludere, abbiamo visto come le saghe di *Venerdì 13* e *Halloween*, nonostante abbiano come protagonisti due killer molto simili tra loro e facciano parte dello stesso genere, hanno delle differenze a livello seriale: quella con protagonista Jason avanza riproponendo di continuo le stesse situazioni (soprattutto nei primi capitoli e solo con gli ultimi vengono inseriti piccoli elementi di differenziazione) senza che ci sia una continuità vera propria, se non per i capitoli 4, 5 e 6; mentre quella con protagonista Michael, nonostante anch'essa ripeta il medesimo schema e le medesime situazioni nei vari capitoli, viene caratterizzata da una forte dipendenza con l'originale film di Carpenter, a cui più volte si ritorna, sia a livello narrativo che tecnico, escludendo in parte anche qui i capitoli 4, 5 e 6 che cercarono di portare una nuova protagonista femminile e creare così una nuova storia.

### **2.3) *Chucky, Freddy Krueger e Pinhead: il cambiamento nello slasher***

Nel 1984 abbiamo un nuovo punto di svolta all'interno del genere: esce *Nightmare – dal profondo della notte* di Wes Craven. La trama racconta di alcuni adolescenti che vivono a *Elm Street* e che sognano tutti un uomo ustionato vestito con un maglione a righe rosse e verde, un cappello borsalino marrone e un guanto con delle lame sulle dita. Il suo nome è Freddy Krueger e se riesce a uccidere un ragazzo nel sogno, questo muore anche nella vita reale. Nella seconda parte della storia, Nancy, la protagonista e successiva *final girl*, scopre il motivo di questi omicidi: Freddy, quando era in vita, era il giardiniere dell'asilo in cui andavano questi ragazzi da bambini. I loro genitori scoprirono le molestie che lui gli perpetrava e quindi decisero di vendicarsi, bruciandolo vivo. Perciò, Freddy torna dagli inferi per punire a sua volta i suoi carnefici. Come detto prima, è Nancy che, da ultima sopravvissuta, riesce a sconfiggere il killer portandolo dal mondo dei sogni a quello reale, fatto salvo poi il classico finale in cui risulta essere ancora vivo.

Dal punto di vista narrativo e strutturale, il film di Craven non risulta essere particolarmente innovativo, in quanto segue le regole dello *slasher* e lo schema di Dika senza apportare particolari variazioni, se non che il racconto del passato avviene a metà film e non lo apre come è accaduto nella maggior parte delle pellicole precedenti dello stesso genere.

Ciò che invece rende importante il film di Craven è proprio la figura di Freddy Krueger. Prima di tutto per il suo aspetto fisico, diverso da quello dei soliti killer grossi e corpulenti. Infatti, lui è di corporatura media e non indossa nessuna vera e propria maschera per nascondere il suo aspetto mostruoso, ma anzi ha una “maschera di carne viva”<sup>102</sup> con cui

---

<sup>102</sup> Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli e Carlo Valeri, op. cit., p. 64

mette in mostra le sue ferite e le sue ustioni. Difatti, in questo primo *Nightmare*, come anche per il resto della saga, il corpo ha molta importanza. Freddy, grazie alla sua natura onirica e ultraterrena, modifica costantemente il suo aspetto all'interno dei sogni: si allunga le braccia a dismisura, si trasforma in una televisione o anche in una motocicletta<sup>103</sup>. Nella sua figura vengono così uniti due mondi all'opposto, quello onirico e immateriale dei sogni e quello concreto della realtà. "Tanto la sua maschera chiama in causa la corporeità nel suo senso più stretto, carne viva e nervi scoperti, quanto il suo raggio d'azione è immateriale, rarefatto, invalicabile eccetto che per lui e le sue vittime."<sup>104</sup> Questa dualità è presente anche nelle due saghe che andremo ad affrontare più avanti.

La novità maggiore, però, è probabilmente il fatto che Freddy Krueger parli con le sue vittime, schernendole e giocando con le loro debolezze, rivelandosi un essere veramente sadico, che non vuole semplicemente uccidere i ragazzi, ma vuole proprio vederli soffrire. Già in questo primo capitolo, Freddy dice numerose frasi e battute taglienti per deridere le giovani vittime, sfociando spesso nella commedia e nello humor nero con il proseguire delle pellicole. Così, questo killer dei sogni, si differenzia totalmente da Jason e Michael che erano invece due assassini silenziosi, che colpivano la vittima all'improvviso e la uccidevano immediatamente, mentre Freddy ci gioca e si diverte con lei. Il "dono" della parola è anch'esso un elemento che da qui in poi torna pure per gli altri mostri successivi, come vedremo poi con Chucky e Pinhead, o si pensi anche a Leprechaun, proveniente dall'omonima saga, o al genio di *Wishmaster – Il signore dei desideri* (*Wishmaster*, Robert Kurtzman, 1997). Non solo, da *Nightmare*, i killer verranno interpretati sempre dallo stesso attore: Robert Englund per Freddy Krueger, Brad Dourif per Chucky e Doug Bradley per Pinhead. Così, come già Karloff e Lugosi, anche questi interpreti diventano delle star dell'horror.

Dando queste caratteristiche al killer, il regista Craven ottiene ampia libertà creativa per quanto riguarda le uccisioni, basti pensare alla morte della prima ragazza, Tina<sup>105</sup>, che il fidanzato Rod vede venir lanciata in ogni parte della stanza prima di essere squartata dagli artigli di Freddy, oppure quella del personaggio interpretato da Johnny Depp, che viene risucchiato nel suo letto, da cui poi esce un violento getto di sangue. Con il proseguire della

---

<sup>103</sup> Chiari riferimenti a *Videodrome* di David Cronenberg e *Testuo* di Shin'ya Tsukamoto, due dei film più importanti per il *body horror*.

<sup>104</sup> Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli e Carlo Valeri, op. cit., p. 65

<sup>105</sup> Tra l'altro, a livello narrativo, il personaggio di Tina trae ispirazione da Marion Crane di *Psycho*, visto che ci viene fatto credere che sia lei la protagonista, salvo poi morire quasi subito.

saga però, come vedremo più avanti, il mondo dei sogni perderà la sua carica orrorifica e violenta, sfociando invece in scene e trovate più divertenti e comiche.

*Nightmare* ottiene un notevole successo<sup>106</sup> e quindi, già l'anno dopo, esce *Nightmare 2 – La rivincita* (*A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge*, Jack Sholder, 1985). Dal punto di vista narrativo, questo secondo capitolo non si collega in nessun modo con il precedente, se no ovviamente per Freddy e per il fatto che il protagonista si trasferisce nella casa in cui abitava Nancy, il quale viene pure avvertito di ciò che è successo alla ragazza e alla sua famiglia.

La trama si concentra su Jesse che, appunto, si è trasferito con sua madre, suo padre e la sua sorellina a Elm Street, proprio nella casa in cui viveva Nancy. Il ragazzo fin da subito inizia a sognare Freddy Krueger che però non lo vuole uccidere, ma usa lui e il suo corpo per perpetuare gli omicidi e cercare di tornare al pieno delle sue forze. Alla fine, il killer riuscirà nel suo intento e arriverà nel nostro mondo, uscendo da quello sei sogni. A quel punto sarà Lisa, la ragazza innamorata di Jesse, a sconfiggere Freddy e far tornare libero il ragazzo.

Come già si evince da questo riassunto, il secondo capitolo di *Nightmare* è un elemento alquanto atipico all'interno della saga. Innanzitutto, il protagonista è un maschio e sotto un certo punto di vista si può dire che forse siamo di fronte a un *final boy*:

Unconventionally for the slasher sub-genre of horror in the 1980s, Jesse is configured as a 'stand in' for the traditional final girl figure who is, in Carol Clover's words, 'the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril' (1992, 35)<sup>107</sup>.

Jesse, durante tutto il film, è l'unico che incontra Freddy fin da subito ed è l'unico che assiste in prima persona a tutti gli omicidi, visto che il killer usa proprio il suo corpo per commetterli. Quindi il ragazzo non solo vede ed è vittima di questa violenta, ma allo stesso tempo ne diventa parte attiva e si fa carnefice, anche se non per sua volontà. Questo aspetto si può vedere anche come un rafforzamento della parte attiva che la *final girl* di solito ha, soprattutto nello scontro finale degli *slasher*. Però, nell'ultima sequenza di *Nightmare 2*, come già detto nella sintesi della trama, è Lisa a fronteggiare Freddy e a liberare dalla "possessione" Jesse, rendendo così quest'ultimo una vittima da salvare e la ragazza l'effettiva ultima sopravvissuta

---

<sup>106</sup> Con un budget di quasi 1 milione e 300.000 \$, ne guadagna 25 milioni e mezzo [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0087800/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0087800/?ref=bo_se_r_1) ultimo controllo: 18 dicembre 2020 ore 20:26

<sup>107</sup> Adam Scales, 'Something is Trying to Get Inside My Body': A Gay Reception and Narrative Analysis of *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge*, in *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, Vol. 6 No. 4, gennaio 2014, p. 31

del film. Se la scelta del protagonista è molto particolare, così come il fatto che il killer debba possederlo per addirittura arrivare nel mondo reale, in realtà il resto della pellicola segue comunque le regole classiche degli *slasher*, in cui ci sono una serie di uccisione fino allo scontro finale tra la *final girl* e il mostro.

Questo aspetto di Jesse che è sia vittima che carnefice ricade anche nell'altro aspetto per cui è ricordato questo film, ovvero la rappresentazione di questo personaggio che apparentemente sembra essere omosessuale, salvo che poi fidanzarsi con Lisa. Ricollegandoci appunto al discorso suoi ruoli:

In other words, the fundamental roles of victim and killer/monster, I argue, are still at play in ANOES2, however they come to be infused in the figure of the final boy as borders collapse and roles are renegotiated. [...] the figure of the final boy compounds the victim and monster figure, as they coalesce in representing the contours of their sexual identity - once victim to the patriarchal society in which they operate, whilst acknowledging the monster within who could erupt at any moment with its aberrant sexual identity.<sup>108</sup>

Oltre a ciò, sono ovviamente le scene con protagonista Jesse che ci fanno pensare alla sua presunta omosessualità: si pensi alla scena in cui riordina la sua camera mentre balla e che si conclude con il ragazzo con in mano, all'altezza dell'inguine, un giocattolo che, in contemporanea con la fine della canzone in sottofondo, spara una pallina, chiara allusione a un orgasmo e a un'eiaculazione; il rapporto con il suo amico Ron che si conclude con i due che dormono insieme; il rifiuto continuo che, anche a causa di Freddy, Jesse rifila a Lisa, ragazza innamorata di lui; e infine gli incubi di Jesse, tra cui in particolare quello con il professore di ginnastica, incontrato prima in un locale gay e poi entrambi si sono spostati nella palestra della scuola. Qui inizia il sogno in cui l'insegnante viene legato e frustato con le corde da allenamento, ricordando alcune pratiche BDSM. Soprattutto su queste scene ambientate nel mondo, si può dire che: "Jesse's nightmares serve as a space where gay audiences of the film are able to relocate and indeed re-evaluate a sense of their own (formerly?) repressed (homo)sexualities. Outside these nightmares however, Jessie is forced to undergo performances of normativity."<sup>109</sup>

Tutti questi elementi hanno fatto sì che il film venisse associato alla tematica dell'omosessualità latente di un ragazzo che cerca di uscire fuori, che cerca di mostrarsi per quello che è, ma che invece viene soppressa e sconfitta dell'etero normatività impersonata da Lisa. Anche il manifesto del film può essere letto in questo modo: Jesse abbraccia Lisa, ma

---

<sup>108</sup> Ibidem., p. 32

<sup>109</sup> Ibidem., p. 33

nel riflesso sullo specchio lui ha delle sembianze mostruose, il viso scheletrico e il guanto con le lame di Freddy.

Il film, pur avendo forti scene orrifiche e riprendendo molti elementi del precedente come la corporalità di Freddy e la fabbrica del finale, che riprende quella degli incubi, rimane un capitolo a parte rispetto a tutto il resto della saga per quanto riguarda la storia, il sottotesto e il fatto che Freddy posseda un ragazzo per poter arrivare nel mondo reale.

Con un budget doppio rispetto al film di Craven, *Nightmare 2*, però, riesce a guadagnare poco meno di 30.000.000\$<sup>110</sup>, superando di non molto il predecessore, e non ottiene nemmeno un buon riscontro di critica. Perciò, con l'uscita due anni dopo di *Nightmare 3 – I guerrieri del sogno* (*A nightmare on Elm Street 3 – Dream Warriors*, Chuck Russell, 1987) la saga si riaggancia alla pellicola originale a livello narrativo, mentre stilisticamente inizia a discostarsene.

Questo film di Russell fa tornare in gioco Nancy, interpretata ancora da Heather Langenkamp, ormai adulta e che lavora come psicoterapeuta in una clinica per adolescenti con alcuni problemi. Questi ragazzi sognano Freddy Krueger e solo Nancy può aiutarli, visto che lo ha già affrontato e che le altre dottoresse non credono a questa storia. Torna anche il padre della protagonista e con lui anche il discorso sulle azioni passate dei genitori e la conseguente vendetta del killer dei sogni.

“The impetus behind these sequels is to develop a character or group of characters originally conceived to carry the burden of a single story and revisit them grown older in an adventure that will display them in a new light.”<sup>111</sup> E questo è il tipo di sequel di cui fa parte *Nightmare 3*, ripresentando Nancy in modo diverso rispetto all'adolescente del primo film, molto più sicura e meno spaventata davanti a Freddy. Anche in quest'ultimo poi vediamo un cambiamento, in quanto è proprio da questo capitolo che il killer inizia a sfottere le sue vittime e a usare le loro debolezze, i loro problemi o anche le loro aspirazioni, in ogni caso una loro caratteristica, negli incubi in cui gli colpisce. I sette ragazzi protagonisti di questa pellicola hanno tutti un particolare problema e un particolare sogno o passione e tutte queste connotazioni le ritroviamo nel modo in cui vengono uccisi: si pensi a Philipp, ragazzo costruttore di marionette al quale Freddy stacca delle strisce di nervi per manovrarlo e farlo

---

<sup>110</sup> [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0089686/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0089686/?ref=bo_ser_1) ultimo controllo: 20 dicembre 2020 ore: 16:15

<sup>111</sup> Thomas Leitch, *Sequel- ready fiction – After Austen's Happily Ever After*, in Carolyn Jess-Coke, Constantine Verevis (a cura di), *Second Takes – Critical Approaches to the Film Sequel*, New York, Suny Press, 2010, p. 50

precipitare dalla torre dell'ospedale, oppure Jennifer, la quale sogna di diventare una star televisiva e che quindi il killer, trasformatosi per l'appunto in una TV, elimina facendola letteralmente entrare nell'apparecchio. Questo spirito sì horror, visto che comunque alcuni omicidi restano violenti e sanguinosi, viene via via unito a una verve sadica e umoristica, da commedia nera, che fa nascere il Freddy Krueger che viene poi ricordato dalla cultura popolare. Ovviamente, come si può evincere dalle piccole descrizioni di poc'anzi, gli effetti speciali hanno un'importanza progressivamente maggiore all'interno della saga, così come progressivo è l'aumento del budget del film per realizzarli, in quanto gli omicidi si devono fare sempre più fantasiosi, per accontentare il pubblico dei capitoli successivi.

“The third movie represents a turning point for the series from auteur to studio system film with the \$13 million budget [...] and a purpose to ‘find a way to market Freddy to the masses’ and become an economic success.”<sup>112</sup> Infatti anche i successivi capitoli, ovvero *Nightmare 4 – Il Non Risveglio* (*A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master*, Renny Harlin, 1988), *Nightmare 5 – Il Mito* (*A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child*, Stephen Hopkins, 1989) e *Nightmare 6 – La fine* (*Freddy's Dead: The Final Nightmare*, Rachel Talalay, 1991), avranno a disposizione un alto budget per poter mettere in scena incubi sempre più elaborati e fantasiosi, come quello in cui si riprende *Il Mago di Oz* con Freddy vestito da strega sulla scopa che vola e la casa della vittima in aria a causa di un tornado, oppure quello in cui una ragazza viene trasformata in uno scarafaggio.

A livello di narrazione, solo il quarto capitolo è collegato ai precedenti, visto che la protagonista è Kristen, la ragazza che nel terzo film ha il potere di portare i suoi amici nel suo sogno. Tornano pure i suoi amici sopravvissuti, salvo però venire tutti uccisi in questo capitolo, passando il testimone di protagonista e i suoi poteri ad Alice, colei che diviene la *final girl*. Così facendo, si chiude il cerchio con la trama del primo e del terzo capitolo e si apre così la storia che poi si conclude con *Nightmare 5*. Allo stesso tempo però, diversamente dalle saghe di *Halloween* e *Venerdì 13* precedentemente analizzate che tendono a non rimanere sempre coerenti, ciò che unisce tutti questi film sono la storia e le caratteristiche di Freddy Krueger che, tolto *Nightmare 2* che rimane un capitolo a parte, vengono progressivamente spiegate e ampliate, senza poi essere contraddette nelle pellicole successive. Si pensi a ciò che viene detto in *Nightmare 3*: la madre di Freddy era una suora che lavorava in quella clinica psichiatrica e che è stata stuprata dai pazienti, così è come nato il futuro

---

<sup>112</sup> Karra Shimabukuro, *I framed Freddy: Functional Aesthetics in the A Nightmare on Elm Street Series*, in Wickham Clayton (a cura di), *Style and Form in the Hollywood Slasher Film*, New York, Plagrave Macmillan, 2015, p. 58

killer. Questo aspetto viene poi ripreso nel quinto film della serie, dov'è proprio la signora Krueger, vestita da suora, ad aiutare la protagonista a sconfiggerlo, per poi portarselo via con l'aspetto di un feto, andando così a cementificare la storia della sua origine.

Il sesto capitolo si discosta da queste trame concatenate pensando invece a mettere la parola fine all'intera saga. Questa scelta può essere anche vista come una trovata di marketing<sup>113</sup> per poter risollevarlo il boxoffice, dopo un quinto capitolo<sup>114</sup> che ha visto guadagnare la metà rispetto al suo predecessore<sup>115</sup>. Dal titolo originale del film, ovvero *Freddy's dead - The final Nightmare*, si intuisce sia da dove arriva l'ispirazione per il nono *Venerdì 13*, sia quale sarà il finale di questa pellicola, ovvero la morte di Freddy Krueger. Quest'ultima, utilizzata appunto come trovata per poter migliorare il risultato economico del film, arriva ovviamente per mano della figlia del killer, la quale era stata adottata da piccola da un'altra famiglia dopo che la madre e il padre erano stati uccisi. Con questa scelta, torna il tema della famiglia, cara sia a queste saghe anni 80 che a quelle anni 30/40, anche se con valenze diverse, in quanto in questo filone *slasher* è sinonimo di morte ed è collegato all'uccisione del killer visto che sempre e solo il parente (di solito discendente) può ucciderlo, mentre per i mostri Universal equivale a lasciare un'eredità mostruosa che però non va eliminata ma continuata, proseguita. Ulteriore dettaglio di questo scontro conclusivo tra Freddy e la figlia è il fatto che quest'ultima lo uccide trafiggendolo con il suo stesso guanto, altro simbolo forte sia del personaggio che dell'intera saga. Venendo utilizzato in questo modo e da questa ragazza, l'arma cardine di *Nightmare* cementifica maggiormente quest'idea della famiglia. Oltre alla sua fine, viene mostrata anche una parte della vita familiare di Freddy quanto era ancora umano, portando così ancora avanti la sua caratterizzazione perseguita durante tutta la saga.

Dal punto di vista stilistico, questi ultimi tre *Nightmare* hanno progressivamente visto cambiare Freddy e proprio nel sesto "the transformation of America's favorite boogeyman from evil incarnate into a bumbling blubbering buffoon was officially complete"<sup>116</sup>. Lo si nota soprattutto con gli incubi, passati da quelli sanguinolenti e spaventosi dei primi due capitoli, a questi di codesta trilogia in cui Freddy si traveste in ogni modo ed entra in qualsiasi tipo di

---

<sup>113</sup> Allo stesso modo, l'utilizzo del 3D nella parte finale ha lo stesso scopo di richiamare pubblico al cinema. Gli spettatori dovevano indossarli nel momento in cui i protagonisti gli indossano nel film, rendendo così diegetica questa tecnologia più volte ripresa nella storia del cinema.

<sup>114</sup> Con 22 milioni di dollari, è l'incasso più basso della saga fino a quel momento [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0097981/?ref=bo\\_se\\_r\\_8](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0097981/?ref=bo_se_r_8) ultimo accesso: 21 dicembre 2020 ora: 15:29

<sup>115</sup> *Nightmare 4*, con 50 milioni di dollari al boxoffice, ha registrato migliore dell'intera saga.

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0095742/?ref=bo\\_se\\_r\\_6](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0095742/?ref=bo_se_r_6) ultimo accesso: 21 dicembre 2020 ora 15:29

<sup>116</sup> Adam Rockoff, op. cit., p. 187

mondo, si pensi a quello in cui gioca a un videogioco con protagonista la sua vittima oppure al sogno in cui il killer è in un dojo e combatte contro il ragazzo di turno.

Con *Nightmare 6* si sarebbe dovuta concludere la saga con protagonista Freddy Krueger, e da una parte è proprio così, visto che *Nightmare – Nuovo Incubo* (*Wes Craven's New Nightmare*, Wes Craven, 1994) è un film totalmente avulso per il franchise e ancora più atipico per il filone *slasher* fino a quel momento.

Questo film vede il ritorno di Wes Craven alla regia, creatore del film originale, e può essere visto proprio sotto quest'ottica come l'autore che si riappropria della sua creazione, e allo stesso tempo cerca di dare una spiegazione per tutti i *sequel* prodotti in questi anni. La trama infatti vede come protagonista Heather Langenkamp, l'attrice che interpreta Nancy nel *Nightmare* originale e che qui ha la parte di sé stessa, tormentata, nei suoi incubi e non solo, da Freddy Krueger. Contemporaneamente, i produttori della New Line cinema le propongono di girare un nuovo *Nightmare*. Dopo un iniziale rifiuto, Heather capisce che interpretare di nuovo un film della saga è l'unico modo per liberarsi di questo spirito che la perseguita.

Già da questa premessa si può capire come questa pellicola sia particolare rispetto a tutto ciò che abbiamo visto finora. Ovviamente ci sono gli omicidi di Freddy, anche se più vicini a quelli violenti e crudi dell'originale, e comunque il film in sé segue una struttura da *slasher*, con Heather costantemente in lotta con lo spirito maligno. Ciò che lo rende particolare è la sua natura metacinematografica, visto che fin dall'inizio ci troviamo all'interno del set e seguiremo l'intera lavorazione durante tutto l'arco narrativo.

Il punto però che lo rende interessante all'interno di questo lavoro è che dà una spiegazione a tutti i seguiti realizzati nel corso degli anni 80, valevo non solo per *Nightmare* ma anche per tutte le altre saghe. Questi sono stati girati per tenere sotto controllo questi spiriti maligni che altrimenti avrebbero attaccato il nostro mondo reale. L'unico modo che abbiamo per salvarci da loro è rinchiuderli e lasciarli sfogare nelle pellicole. Ovviamente questa è una spiegazione totalmente fantasiosa, che però può nascondere un bisogno vitale di questi numerosi *sequel*, come se in realtà fossimo noi a sfogare la nostra voglia di spettacolo e sangue con i vari killer qui presi in esame.

Con questo ritorno di Wes Craven si conclude la saga di *Nightmare*, tornando poi negli anni 2000 con solo un crossover e un remake. Quello che si può dire su questi film è che creano una maggiore coesione tra loro, ottenuta attraverso una concatenazione delle storie delle protagoniste che genera così un costante passaggio di testimone, rendendo così fluida la

continuità narrativa. Allo stesso tempo, anche Freddy ha una sua storia e questa ci viene raccontata durante tutto i film della serie, senza che venga mai rivista e cambiata, come fatto invece per *Venerdì 13* e *Halloween*, ma che anzi viene progressivamente ampliata con fatti riguardanti il passato del serial killer. Anche *Nightmare 2*, pur essendo meno legato alle altre pellicole della saga, rimane comunque un tassello interessante che aiuta ad allargare la storia che ruota intorno a Elm Street. Discorso ovviamente diverso per quanto riguarda invece *Nightmare – Nuovo Incubo*, che è invece una riappropriazione autoriale da parte di Wes Craven, con la quale inizia la sua riflessione metacinematografica sullo *slasher*, partendo appunto dalla saga a cui ha dato origine e poi, con i film di *Scream*, su tutto il genere e le sue caratteristiche.

La presenza di bambini sulla copertina dei tascabili horror è un cliché del genere; ora minacciati, ora minacciosi, non importa: ciò che conta è l'implacabile senso di minaccia imperniato sull'immagine infantile. Alla fine degli anni Ottanta, la nozione di un "bambini interiore" ferito era diventato un caposaldo della psicologia popolare; contemporaneamente, bambini interiori che *procuravano* ferite si esternavano ovunque, in film come *Grano rosso sangue* (*Children of the Corn*, 1984, di Fritz Kiersch) e, piuttosto curiosamente, *La bambola assassina* (*Child's Play*, 1988, di Tom Holland), dove un giocattolo omicida di nome Chucky sapeva come catturarti.<sup>117</sup>

Proprio di quest'ultimo film andremo ora a trattare. Esce nel 1988, quando le saghe *slasher* storiche vedono uscire alcuni dei loro capitoli migliori e più redditizi, come *Nightmare 4* e *Venerdì 13 parte 6*, quindi in un piccolo momento di ritorno al successo, come un ultimo colpo di coda. *La bambola assassina* si inserisce in questa corrente e riesce a ottenere un buon risultato al boxoffice<sup>118</sup>, che ovviamente ha dato così modo di produrre altri film.

La trama segue il serial killer Charles Lee Ray che, per sfuggire dall'arresto, esegue un rituale di magia nera e trasferisce la sua anima in una bambola per bambini. Questa viene poi comprata da Karen e regalata a suo figlio Andy, il quale inizialmente sarà il solo la vera identità del bambolotto Chucky, che intanto, grazie anche al bambino, continua a mietere vittime. Alla fine, anche grazie all'aiuto di un detective, Andy e sua madre riescono a sconfiggere il killer.

Si può già notare la particolarità del film, rispetto agli horror fin qui esaminati. È sicuramente uno *slasher* differente, visto che non ci sono adolescenti tra i personaggi e il luogo non è circoscritto. Le uccisioni sono diverse e tutte realizzate con armi bianche o a mani nude, ma

---

<sup>117</sup> David J. Skal, op. cit., p. 299

<sup>118</sup> Con un budget di 6 milioni e mezzo, ne guadagna 30 al boxoffice. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0094862/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0094862/?ref=bo_ser_2) ultimo accesso: 24 dicembre 2020 ora: 12:31

queste non sono fatte per perseguire l'obiettivo di eliminare tutte i giovani o le persone presenti, in quanto Chucky deve tornare umano trasferendo la sua anima nel corpo di Andy, è quello il suo obiettivo. Solo con i due film successivi, ovvero *La bambola assassina 2* (*Child's Play 2*, John Lafia, 1990) e *La bambola assassina 3* (*Child's Play 3*, Jack Bender, 1991), questa saga si avvicina maggiormente a una concezione più classica di *slasher*, seguendo soprattutto *Halloween*, visto che il bambolotto killer continua a mietere vittime solamente per arrivare ad Andy.

Il protagonista in discusso di questa saga è ovviamente il bambolotto Chucky, che segue perfettamente la linea tracciata da Freddy Krueger, ovvero un killer dall'aspetto mostruoso e atipico con una forte personalità, dovuta anche al fatto che parla. Fisicamente è un bambolotto con una salopette di jeans, una maglietta a righe, delle scarpette rosse e un viso dolce, il tutto accompagnato da una voce da bambino. È proprio quest'ultima che lo caratterizza maggiormente e che, grazie al perfetto doppiaggio di Brad Dourif, riesce a rendere Chucky un essere pericoloso e spaventoso:

The hinge between Chucky as a lovable and harmless toy and a serial killer, preand postpossession, is Dourif's voice, the shift in pitch from preadolescent to adult, innocent and playful to criminal and uncouth. [...] the horror of *Child's Play* is the disjuncture of body and voice – the pivotal moment in which Ray's criminal identity is audibly, as well as visibly, exposed.<sup>119</sup>

Sul finire dei vari film poi, come conseguenza della lotta con Andy e gli aiutanti che incontra durante le pellicole, Chucky viene sempre distrutto, sfigurato, sfregiato, rendendo così anche il suo aspetto mostruoso, vicino anche a quello dei vari *freaks* che abitano da sempre l'horror. Dal lato del linguaggio siamo di fronte, ovviamente, a un personaggio molto volgare, che attacca verbalmente e offende continuamente chiunque incontri. Questo aspetto ovviamente fa sì che, con il passare dei film, anche in questa saga si vada a cadere in delle commedie nere, soprattutto con *La sposa di Chucky* (*Bride of Chucky*, Ronny Yu, 1998) e *Il figlio di Chucky* (*Seed of Chucky*, Don Mancini, 2004).

Per quanto riguarda l'aspetto seriale, la saga de *La bambola assassina* è un elemento alquanto atipico in questo filone di horror anni80, visto che i primi tre capitoli costituiscono un'effettiva trilogia in cui vediamo la lotta tra Andy e Chucky. In questo caso, le tre opere seguono comunque tutte lo stesso schema: il bambolotto che cerca il bambino, durante questa ricerca uccide altre persone, finché non arriva al suo obiettivo e abbiamo lo scontro finale tra i

---

<sup>119</sup> Hans Staat, *Reenvisioning The DevilDoll: Child's Play and the Modern Horror Film*, in *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, N. 11, giugno 2012, p. 61

due. Anche lo stile registico rimane sempre costante, trovando come elemento ricorrente la soggettiva di Chucky, con la macchina da presa posizionata proprio all'altezza di bambola, riprendendo la tecnica più usata nel primo periodo degli *slasher* che però con *Nightmare* si era un po' persa. Questi primi tre film della saga poi non seguono la natura sopra le righe del killer, ma rimangono invece legati a forma più vicina a saghe come *Halloween* e *Venerdì 13*, se non per le sequenze finali di *La bambola assassina 2* e *3*, ambientate rispettivamente in una fabbrica di giocattoli e in una montagna russa del luna park.

Tutto questo però cambia totalmente alla fine degli anni 90, con l'uscita di *La sposa di Chucky*. La saga con questi due film acquista un nuovo tono che la rende una vera e propria commedia nera, soprattutto perché l'attenzione si sposta da Andy a Chucky, rendendo quest'ultimo il vero e unico protagonista della saga. Non come detto per i vari Freddy, Jason e Michael, ovvero che, essendo gli unici personaggi fissi delle varie pellicole, possono essere considerati i protagonisti delle loro rispettive saghe. Invece, il film di Ronny Yu uscito nel 1998 e il successivo di Don Mancini nel 2004 vedono la storia concentrarsi proprio su Chucky e sua moglie Tiffany.

Il ritorno al cinema de *La bambola assassina* avviene in un periodo particolare per il genere, in quanto le saghe *slasher* del decennio precedente sono praticamente ferme, se non per rari casi, e il genere si vede invece cambiare da *Scream* (*Scream*, Wes Craven, 1996), un film che "It seemed to walk a fine line between poking fun at the classic slasher films and paying homage to them. The dialogue was witty, self-referential and seemed to capture the authenticity of modern teenage jargon. The characters were well-drawn and three-dimensional, hip enough to understand the conventions of the slasher film and still young and naïve enough to ignore them. It was the first slasher script to actively acknowledge the films which came before it."<sup>120</sup> Questo fa sì che il film ritorni ad avere una struttura più vicina a quello dello *stalker cycle* e del *whodunit*, visto che ciò che interessa allo spettatore è sapere chi è il killer e perché fa tutto ciò. Al personaggio dell'assassino viene eliminata qualsiasi caratteristica soprannaturale, rendendolo un semplice essere umano e, come accade nei sequel di *Scream*, cambiando la sua identità nei film successivi per fare ritornare la maschera di Ghostface, come capitava nelle saghe del passato.

*La sposa di Chucky*, però, apparentemente si distanzia da questo genere, in quanto il film si concentra su Tiffany che recupera il bambolotto per far tornare umano Ray, il suo fidanzato,

---

<sup>120</sup> Adam Rockoff, op. cit., p. 194

per poi sposarlo. Dopo un alterco però, Chucky uccide la ragazza e imprigiona la sua anima in una bambola, per renderla uguale a lui. A questo punto il loro obiettivo sarà quello di trovare la tomba di Ray, al cui interno c'è una pietra che gli darà la possibilità di trasferire le loro anime all'interno di corpi umani. Per arrivare fino al luogo in cui è sepolto il cadavere, Chucky e Tiffany salgono segretamente nel furgone di una giovane coppia in fuga d'amore, Jesse e Jade, e, visto che durante il viaggio commetteranno diversi omicidi, le due bambole faranno passare i due ragazzi per assassini. Alla fine, tutti e 4 arrivano al cimitero ma, proprio nel momento clou, Tiffany si ravvede e decide di risparmiare i due giovani, visto il loro amore. Così, si scontra con Chucky, il quale la colpisce al cuore ma viene poi lanciato nella tomba e rinchiuso dentro da Jesse. Il film si chiude con Tiffany che partorisce suo figlio prima di morire.

Come si può evincere da questo riassunto, *La sposa di Chucky* conferma il protagonista e il suo obiettivo di tornare umano, ma allo stesso tempo sovverte tutto il resto. Introduce il personaggio di Tiffany, interpretato da Jennifer Tilly, che è l'esatta controparte femminile di Ray/Chucky, avendo il suo gusto per l'omicidio, differendo da lui solamente per quanto riguarda l'amore, ed elimina il personaggio di Andy, il quale legava il film a una dimensione più da horror per ragazzi in età preadolescenziale, mentre questa nuova pellicola alza il suo target. Infatti, *La sposa di Chucky* è una vera e propria commedia nera condita da violenza e splatter in modo maggiore rispetto agli *slasher* anni 80. La volgarità e la cattiveria di Chucky aumentano a dismisura rispetto ai capitoli precedenti, prendendo probabilmente spunto da un personaggio come Ash Williams della saga de *La Casa*, totalmente spregiudicato e spavaldo. Anche Tiffany non è da meno e insieme riescono a creare una coppia affiatata e dissacrante, che trova il suo culmine nell'indimenticabile scena in cui prima uccide una Coppietta in luna di miele nella stanza del motel, per poi avere un rapporto sessuale proprio sui loro cadaveri. Questo tono più maturo e violento dato al film si riflette anche sull'aspetto di Chucky che, con la cicatrice in faccia e i relativi punti, acquista subito un'aria più mostruosa e cattiva, rispetto al classico modello di bambolotto della trilogia originale.

Ciò che avvicina questo film a *Scream* è il suo essere postmoderno:

"Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film,"<sup>7</sup> Isabel Pinedo defines "the postmodern world" as "an unstable one in which traditional (dichotomous) categories breakdown, boundaries blur, institutions fall into question, Enlightenment narratives collapse, the inevitability of progress crumbles, and the master status of the universal (read male, white, monied, heterosexual) subject deteriorates". Postmodernism is also associated with a

tendency for intertextual referencing, a propensity for ironic or parodic humor, as well as textual and generic mixing.<sup>121</sup>

In questo film viene principalmente presa di mira la classica coppia etero e la mascolinità tossica, con Tiffany che più volte rivolge frasi a favore della parità di genere, mentre Chucky, con i suoi modi maleducati, impersona la rigidità e la durezza del patriarcato. L'attacco più duro all'eteronormatività però lo si ha con *Il figlio di Chucky* e il personaggio di Glen/Glenda che vedremo più avanti.

*La sposa di Chucky* presenta anche tantissimi riferimenti e numerose citazioni ad altri film dello stesso genere. Si pensi già solamente all'inizio, in cui il poliziotto recupera il bambolotto da un magazzino e si possono notare una maschera da hockey, una motosega, la maschera di Michael Myers e il guanto di Freddy, per allietare subito i fan del genere, o ancora al momento in cui Chucky, vedendo un poliziotto con in faccia svariati chiodi, dice di averli fatto tornare in mente qualcuno, riferendosi ovviamente a Pinhead di *Hellraiser*. Mentre sono più particolari, anche se non meno velati, i riferimenti fatti ai film di Frankenstein di James Whale: ovviamente il titolo riprende quello della seconda pellicola sull'opera di Mary Shelly, come anche il font dei titoli di testa ricorda lo stile gotico del ciclo mostri Universal e anche la scelta delle inquadratura, soprattutto quella sul cartello del magazzino della polizia, ripreso da destra con la macchina da presa inclinata; anche la sequenza che accompagna i titoli di testa, in cui Chucky viene cucito e ricostruito con parti di diverse bambole, è un chiaro rimando al modo in cui il dottor Frankenstein ha dato vita alla sua creatura, mettendo insieme pezzi di cadaveri. Come anche si pensa ad *Alien* nel finale, quando il figlio di Tiffany e Chucky nasce ed esce fuori ricordando, sia nel modo che nell'aspetto, lo xenomorfo del film di Ridley Scott.

Tutti queste caratteristiche e questi elementi vengono ripresi e portati fino all'eccesso con il capitolo seguente della saga, *Il figlio di Chucky* diretto da Don Mancini, colui che ha creato il personaggio della bambola assassina. Sei anni dopo la conclusione del precedente film (tra l'altro, stesso numero di anni che intercorre effettivamente tra l'uscita delle due opere), Glen/Glenda, ovvero il figlio/a di Chucky e Tiffany, scopre che i suoi genitori sono diventati degli animatronics usati a Hollywood per dei film sui loro omicidi. Riesce a trovarli e a riportarli in vita. Ovviamente, la coppia di bambola ha ancora l'obiettivo di tornare umana e per farlo stavolta punta l'attrice Jennifer Tilly, che è dal capitolo precedente che già interpreta

---

<sup>121</sup> Valerie Wee, *The Scream Trilogy, "Hyperpostmodernism", and the Late-Nineties Teen Slasher Film*, in *Journal of Film and Video*, Vol. 57, No. 3, Fall 2005, p. 46

Tiffany, e il suo fidanzato, il rapper Redman. Invece, per quanto riguarda Glen/Glenda, i suoi genitori decidono di inseminare artificialmente Jennifer con il seme di Chucky (infatti, il titolo originale del film è *Seed of Chucky*) e trasferire la sua anima nel futuro nascituro. In tutto questo però, il povero Glen/Glenda ha dei problemi con la sua identità: non riesce a essere un cattivo omicida come i suoi genitori e non è sicuro di quale sia il suo sesso. Il tutto si conclude con Tiffany che si trasferisce nel corpo di Jennifer, la quale ha dato alla luce una femmina e un maschio, e proprio quest'ultimo è il corpo in cui Glen sceglie di riporre la sua anima. Mentre Chucky, visto che ha avuto un ripensamento sul ritornare umano, viene lasciato dalla sua amata e, pur di non rimanere solo, ha cercato di uccidere Jennifer Tilly, ma senza successo e anzi, alla fine è lui a essere stato eliminato.

The Chucky series thematizes and keeps alive the queer effects of making reproduction and sex into laboratory techniques. Shelley's monster eclipses its maker, kills his master's human chances of love, romance, and heteroreproduction, and creates a new pairing of maker and monster, which triumphs over the heterosexual couple. In the Chucky series, the dolls see humans as inferior life-forms, as fleshly pods for the incubation of their own seed, and heterosexuality is completely outmoded.<sup>122</sup>

Basti pensare al fatto che, se nel film precedente c'era una scena di sesso tra bambolotti di plastica, qui Chucky si masturba e inserisce il suo seme in una siringa, per poi fecondare così l'attrice Jennifer Tilly. È però Tiffany colei che effettivamente compie quest'azione, in una scena che ricorda un rapporto lesbico, che però questa volta fa sì che possano nascere due gemelli e che quindi superi il rapporto etero. Altro punto focale del film, in riferimento a questo aspetto, è il problema identitario di Glen/Glenda: essendo un bambolotto, non ha nessun organo riproduttivo e quindi dice che sarà lui/lei a scegliere il suo sesso e il suo genere, con i genitori che iniziano a contenderselo. Come se "gender legibility is shown to be important for the parents, not the child, and the film foregrounds the ways in which normative identity requires stable gender"<sup>123</sup>. La scelta si ripropone pure al momento del trasferimento dell'anima, visto che Jennifer partorisce un maschio e una femmina, e quindi sarà proprio Glen/Glenda a decidere chi essere. Alla fine, diventa Glen, dopo aver ucciso suo padre per proteggere sua mamma, in quello che può essere visto come un vero e proprio complesso di Edipo.

---

<sup>122</sup> Judith (Jack) Halberstam, *Seed of Chucky: Transbiology and the horror flick*, in Caroline Joan S. Picart, John Edgar Browning (a cura di), *Speaking of Monster – a teratological anthology*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, p. 147

<sup>123</sup> Ibidem, p. 148

Anche ne *Il figlio di Chucky* i riferimenti e le citazioni sono numerose, primo fra tutte il titolo che, anche se in originale non è propriamente uguale, riprende *Il figlio di Frankenstein*, per continuare il discorso iniziato con *La sposa di Chucky*, anche se i titoli di testa questa volta riprendono l'idea di *Senti chi parla* (*Look Who's Talking*, Amy Heckerling, 1989), mostrandoci la fecondazione, stavolta realizzate in CGI e rivista in chiave più orrorifica. Mentre i nomi Glen e Glenda sono ripresi dal film *Glen or Glenda* di Ed Wood, uscito nel 1953, che era una sorta di docufilm sul tema del travestitismo e della transessualità, realizzato in un'epoca in cui era difficoltoso parlare di certi argomenti. A rafforzare sia l'anima da B-movie che i temi trattati de *Il figlio di Chucky*, ci pensa la presenza di John Waters, che qui interpreta un fotografo in cerca di scandali tra le star di Hollywood, in quanto è uno dei maggiori registi del cinema indipendente americano, avendo realizzato alcuni dei film più dissacranti e provocatori verso la società statunitense e i suoi valori tradizionali, come *Pink Flamingo* del 1972 e *La signora ammazzatutti* (*Serial Mom*) del 1994, che ben si sposano con lo spirito e lo stile della pellicola di Don Mancini. Se invece rimaniamo nell'horror, già nella prima scena ritroviamo il piano sequenza di *Halloween*, qua ovviamente realizzato ad altezza bambola, e la doccia di *Psycho*, due dei capisaldi del genere.

Come si può notare, la saga de *La bambola assassina* è particolare rispetto a quelli finora analizzate: innanzitutto, il numero di film realizzati è molto minore del solito, anche a causa dell'uscita dell'originale, alla fine degli anni 80 quando ormai l'epoca d'oro di questi *slasher* stava già tramontando; dopodiché, possiamo dividere la saga in due parti, una che comprende i primi tre film che vedono come protagonisti Chucky e Andy e un'altra formata da *La sposa di Chucky* e *Il figlio di Chucky* che sovverte lo stile dei capitoli precedenti, passando da degli *slasher* a delle commedie horror postmoderne concentrate solo sui bambolotti, con uno stile da B-movie e un forte sottotesto che riguarda la sessualità, il genere e l'eteronormatività.

Anche l'ultima saga di questo paragrafo, ovvero quella di *Hellraiser*, ha avuto uno sviluppo alquanto particolare e un forte cambiamento nel corso degli anni. Il film originale esce nel 1987 per la regia di Clive Barker, già scrittore del libro da cui è tratto, ovvero *Schiavi dell'Inferno* (*The Hellbound Heart*, in originale), uscito l'anno prima. La storia è quella di Larry e della sua seconda moglie Julia che decidono di trasferirsi in una villetta abbandonata situata poco fuori Londra. In questa stessa casa, la donna ha avuto una relazione con Frank, suo cognato, il quale, a causa dell'apertura di una scatola magica, viene fatto a pezzi da delle catene e i suoi resti rimangono nella soffitta proprio di quella casa. Quando una goccia di sangue di Larry, causata da un taglio procuratosi durante il trasloco, cade proprio in quella

stanza, ciò che rimane di Frank inizia a riprendere vita, ma per tornare come prima ha bisogno di ancora più sangue, e così Julia gli procura delle vittime. Kirsty, la figlia che Larry ha avuto con l'ex moglie, scopre sia ciò che sta facendo la matrigna, sia la scatola magica, chiamata il Cubo di Lemarchand, il quale, se si risolve il puzzle, apre le porte per una dimensione abitata da degli esseri mostruosi, i Cenobiti, capitanati da Pinhead. Queste creature, vestite di pelle nera e con addosso utensili di ogni tipo, professano le torture, e il dolore da esse provocato, come massima esperienza di piacere, e questo lo fanno provare, per l'eternità, a tutti coloro che arrivano in questo loro mondo infernale. Kirsty, grazie a una contrattazione con Pinhead, riesce a far prendere l'anima di Larry e Julia ai Cenobiti e a salvarsi.

Come si può evincere dalla trama, *Hellraiser* è un'opera particolare all'intero del filone preso in esame. Innanzitutto, segue la struttura classica dello *slasher*, avendo Frank e Julia come i carnefici omicidi e Kirsty come *final girl*, la quale è appunto l'unica a vedere e scoprire gli omicidi della sua matrigna. Nonostante non ci sia un elemento tipico come le vittime adolescenti, il luogo rimane comunque circoscritto, visto che tutti gli omicidi avvengono nella villetta in periferia di Londra, ed è presente un evento passato che è la causa della seguente ondata di uccisioni, anche se le vittime non sono direttamente collegate a esso.

Anche un elemento classico come la location, che tra l'altro qui è una casa, uno dei luoghi più usati ed esplorati nell'*horror*, è trattato in maniera particolare, dandole una dimensione psicologica, legata al passato e ai ricordi di Julia e Frank:

La soffitta in *Hellraiser* si connota dunque come spazio mentale, riflesso dell'Io, e si appropria al contempo anche del ruolo solitamente attribuito alla cantina come contenitore del passato, di memorie rimosse o sopite. [...] Allo stesso tempo la soffitta diventa luoghi di pulsioni terrene e autentiche, mostrando una spontaneità perduta dagli altri ambienti domestici, privati del proprio ruolo: la camera da letto cessa di essere un'alcova per gli amanti – rimpiazzata proprio dalla soffitta dove prevalgono gli istinti – mentre il salotto o la sala da pranzo vengono ridotti a mero décor per la recita di una finta armonia matrimoniale, a uso e consumo degli amici della coppia.<sup>124</sup>

Ciò che il film fa, è andare a colpire la famiglia tradizionale borghese, portando alla luce i problemi che nasconde: primo fra tutti, il rapporto disfunzionale che i coniugi a volte hanno, con uno dei due che spesso trova un'amante e che decide comunque di restare con il suo consorte; una certa aria puritana che pervade la figura della famiglia borghese e che questa cerca di mantenere, nonostante delle pulsioni che tentano di fuoriuscire. Questo discorso viene portato avanti anche attraverso la rappresentazione e l'utilizzo delle stanze della casa,

---

<sup>124</sup> Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli, Carlo Valeri, op. cit., p. 98

sovertite dal loro classico uso in quanto la famiglia, e Julia soprattutto, non è a suo agio nella sua veste moralista, con un segreto che intacca la sua canonica rappresentazione. *Hellraiser*, quindi, unisce allo *slasher* il dramma familiare e riprende la critica alla famiglia borghese, affrontata soprattutto negli horror del decennio precedente.

Sicuramente, però, è Pinhead, assieme agli altri Cenobiti, l'elemento più rappresentativo del film di Clive Barker. "There are only seven total minutes of screen time devoted to the Cenobites in Barker's *Hellraiser*,"<sup>125</sup> nonostante ciò hanno avuto un forte impatto sul pubblico, tanto da aver dato vita a una saga molto lunga. Il principale fattore di questo successo è sicuramente l'aspetto estetico: tutti e quattro gli esseri mostruosi indossano dei vestiti di pelle nera simili a delle tuniche, ognuno però con dei dettagli particolari che lo differenziano dai suoi simili; lo stesso vale per il corpo, infatti ogni essere ha conficcato in esso spilli, uncini o altri oggetti affini, come Pinhead che ha dei chiodi su tutta la testa, o il cenobita femmina che ha dei ganci che le aprano una ferita sul collo, la quale ricorda una vagina. . Questi esseri sono ovviamente un chiaro rimando alle pratiche BDSM e, allo stesso tempo, rispecchiano diverse influenze: "The Cenobites, [...], are at the coreless core of the decentered universe. Their dress evinces a blurring between pagan leather, ecumenical vestments, technology and organic flesh."<sup>126</sup>

Pure l'ambiente riesce a caratterizzarli: semplicemente cambiando la fotografia, abbassando tutte le luci, accendendone solo una forte alle spalle dei Cenobiti e facendo entrare in scena dei marchingegni con ganci e pezzi di carne umana, ci ritroviamo nella loro dimensione infernale, realizzata con pochi mezzi ma che riesce a essere molto evocativa. Si pensi anche alla loro prima entrata in scena, annunciata da una serie di inquadrature, come quella della flebo che si riempie di sangue o la televisione nella qual vengono trasmesse strane immagini di fiori, che sembrano uscite direttamente da un video sperimentale, o ancora, all'inquadratura in cui dal fondo scuro escono delle catene con degli uncini, le quali diventeranno immediatamente un simbolo della saga, che arrivano dritte allo spettatore.

Nonostante il loro aspetto, i Cenobiti non sono gli antagonisti del film, come si potrebbe pensare. Questo ruolo viene ricoperto da Julia e Frank, coppia in cui uccide ignari vittime per poter riportare in vita il suo amante. Mentre Pinhead e i suoi comprimari sono esseri al di sopra del giusto e dello sbagliato, del buono e del cattivo. Loro seguono fedelmente le loro

---

<sup>125</sup> Leon Marvell, *The Torture Chambers of Pleasure & All the Saints of Hell On Clive Barker's Hellraiser*, in *Double Dialogues*, N.12, Inverno 2010, p. 3

<sup>126</sup> Douglas Parks, *Hellraiser: Paranoid Knowledge and the Rhetorical Structure of the Splatterpunk Film*, <http://www.cenobite.com/interact/fan/essay/paranoid.htm> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:19

regole: arrivano solamente se si apre la scatola, quindi non torturano per divertimento, ma perché vengono evocati per questo, come se si stipulasse un contratto con loro. Infatti, con Pinhead, mostro dotato di parola come la maggior parte dopo Freddy Krueger, si può ragionare e trattare, come appunto fa Kristy dando l'anima di Frank in cambio della sua. Per sottolineare maggiormente l'affinità con questo nuovo tipo di killer, faccio notare che Pinhead, fino al 2011, è sempre interpretato da Doug Bradley, attore che riesce a dare al personaggio un'aria minacciosa ma, contemporaneamente, retta e rispettosa, come se fosse un essere sì mostruoso ma anche ligio alle sue regole e principi, il quale si infervora solamente se qualcuno cerca di prendersi gioco di lui. Tutto questo lo rende un personaggio alquanto atipico all'interno di questo panorama del cinema horror.

Come si può evincere dall'aspetto e le torture dei Cenobiti e della rinascita di Frank, partendo dai suoi resti e arrivando a un corpo primo di pelle, questo film dà molta importanza al corpo, avvicinandosi al *body horror*, genere in forte sviluppo durante gli anni 80. Proprio lo zio della protagonista è colui che è più legato a questo aspetto: "Clive Barker's decision to position Frank Cotton as Hellraiser's principal antagonist codifies Frank's body as simply more monstrous than the Cenobites' modified disfigured bodies."<sup>127</sup> La maggior mostruosità di questo personaggio deriva appunto dalla sua rinascita. Si pensi alla scena in cui lo vediamo per la prima volta: ciò che ci viene mostrato inizialmente è un liquido corporeo uscire dal pavimento, da cui poi spuntano fuori quelle che dovrebbero essere due braccia e un busto, ma che ricordano più un corpo di insetto con tanto di zampe e antenne; contemporaneamente, si forma anche un cranio, che dal sangue e dalla viscere si ricompone piano piano, prima le ossa e poi il cervello, realizzato con la tecnica del montaggio al contrario, come appunto al rovescio è il percorso di rinascita di Frank da cadavere a corpo vivo; infine, si attaccano tutte le ossa, il cranio si unisce con il resto del corpo e questo mostruoso essere comincia la sua rinascita, in una scena che ricorda lo stile dei film di Cronenberg di quegli anni. Durante la parte finale del film, Frank, dopo essere stato tutto il film con un corpo "scoperto" e i muscoli in vista, "indossa" la pelle di Larry ed entra così in un uomo completamente diverso da lui. Larry è un padre di una famiglia borghese che lavora e si prende cura di sua moglie, ma allo stesso è debole e non riesce a soddisfarla. Lei non è attratta da lui, vorrebbe un uomo diverso, un uomo come Frank, il quale è molto più forte e deciso. È anche autoritario e patriarcale, in quanto usa la sua amante per i suoi scopi ordinandole di uccidere delle persone. Infatti: "Larry

---

<sup>127</sup> Matthew Sautman, *Domestic Bodies in Hell: The significance of gendered embodiment in Clive Barker's Hellraiser*, in *Body Studies Journal*, Vol. 2, No. 7, 2020, p. 67

may be an endearing father but his body is fragile. Larry's body does not connote the same power Barker codifies onto Frank's privileged body"<sup>128</sup>. Quest'ultimo, prendendo la pelle del fratello, si inserisce in un corpo che non gli appartiene, e lo si può notare anche visivamente, visto che intorno alla sua testa ha della pelle liquefatta, come se due parti fossero state attaccate tra loro. Frank si instaura così sottotraccia nel corpo di Larry, come già aveva fatto nella sua vita. Con tutto questo, il film mette a confronto due modelli di mascolinità e di come poi, quello più dominante, possa prendere il sopravvento e sostituire l'altro, o pure instaurarsi in esso.

not in their own home. Larry's body represents a familiar kind of masculinity, what might jokingly be described as an "Every-Dad." Consequently, Barker appears to suggest that patriarchy has the capacity to render any male body abject — that just because a particular male body possesses fewer privileges than other male bodies, male bodies possessing a subordinate masculinity are not immune to hegemonic masculinity's patriarchal ideology. The skin of any endearing father may conceal a monstrous body.<sup>129</sup>

Se con il corpo di Frank si vuole far riflette sulla mascolinità e alcuni suoi tipi, quelli di Pinhead e degli altri Cenobiti sono diversi. I loro vestiti, come già detto, ricordano appunto sia quelli di una setta che, soprattutto, dei praticanti di BDSM, con i loro vestiti di pelle nera e con i loro strumenti. Quindi, il corpo di questi esseri rimanda soprattutto alla sfera sessuale. "Pinhead represents a postmodern mixture of Christian theology, deviant sadomasochistic sexuality, mystical asceticism, and entrepreneurial spirit. He articulates one of the most anomalous aspects of the Hellraiser series: that overt sexual desire pales in comparison with the pleasures of pain itself"<sup>130</sup>. Proprio questo dolore è ciò che vediamo nel flashback in cui i Cenobiti torturano Frank appeso, penetrando il suo corpo con i ganci delle loro catene, con i dettagli che ci mostrano le ferite sulla carne e il sangue che cola. Il suo corpo completamente rosso, che ruota su sfondo nero, con in sottofondo una musica da carillon, come se fosse uno spettacolo da circo. Fino ad arrivare alla scena del confronto finale, in cui Frank viene completamente smembrato da queste catene.

Grazie a un discreto successo al boxoffice<sup>131</sup>, già l'anno dopo esce *Hellbound: Hellraiser II – Prigionieri dell'Inferno* (*Hellbound: Hellraiser II*, Tony Rondel, 1988). Prima dei titoli di testa vediamo le immagini finali del precedente film di Clive Barker, come già visto più volte

---

<sup>128</sup> Ibidem, p. 70

<sup>129</sup> Ivi.

<sup>130</sup> Douglas Park, op. cit.

<sup>131</sup> Con un budget di 4 milioni circa, ne guadagna 14  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0093177/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0093177/?ref=bo_ser_1) ultimo accesso: 2 gennaio 2021 ora: 12:03

in queste saghe, e poi ci vengono mostrate le origini di Pinhead, il quale si trova in un capannone con degli utensili da soldato e da esploratore mentre apre il cubo. Una volta aperto, le catene penetrano la sua carne, con gli stessi dettagli del capitolo precedente, e viene trasportato in un'altra dimensione, in cui poi gli vengono inseriti i chiodi sul capo. Passiamo quindi al presente e ritroviamo Kirsty in ospedale, la quale soffre di visioni inerenti a ciò che le è accaduto in passato. È sotto le cure del dottor Phillip Channard, il quale colleziona tutto ciò che ha a che fare con il cubo dei Cenobiti. Così, riesce a prendere il materasso in cui è morta Julia e, come già è successo con Frank, la far tornare in vita dandole letteralmente da mangiare dei pazienti del suo ospedale. Poi, il dottor Channard fa aprire il cubo da Tiffany, una ragazza bravissima con i rompicapi, così lui può evitare le torture dei Cenobiti ed entrare lo stesso nel loro mondo, per scoprire e acquistare il loro potere. Anche Kirsty ci entra, però per riuscire a liberare l'anima di suo padre e, allo stesso tempo, aiutare Pinhead a fermare Channard. Lei, con l'aiuto di Tiffany, alla fine riesce a risolvere di nuovo il cubo, uccidendo il dottore, ormai divenuto un Cenobita, e chiudendo il varco per l'Inferno.

Questo è il riassunto della trama e, come si può notare, fino a metà film ritroviamo elementi già presenti nel capitolo precedente. La novità maggiore è ovviamente l'Inferno da cui provengono Pinhead e i suoi compagni. È un mondo labirintico, realizzato come dei quadri metafisici nelle riprese aeree, mentre nel particolare diventa un mondo fantasy che modella i suoi ambienti in base ai vari personaggi che vi ci entrano, come per esempio la casa in cui si ritrova Kirsty. Insieme al prologo in cui vediamo la nascita di Pinhead, questo luogo amplia la storia intorno alle trame dei film, esplorando il mondo che circonda i cenobiti e dando loro un background narrativo.

L'elemento carnale è ancora fortemente presente, con corpi che si trasformano, si smembrano e vengono torturati. Sotto questo aspetto, il personaggio più importante è ancora l'antagonista, ovvero il dottor Phillip Channard, che prende il posto di Frank anche per quanto riguarda il rapporto con Julia.

Dr. Channard, after becoming a Cenobite, turns into a parody of his former self as the amoral psychiatrist. Instead of fingers he has surgical instruments. Two tentacles stretch from behind him open up into an array of unpleasant looking, gynecological-type instruments, emphasizing the relationship between instrument, phallic symbol, and the eye that wishes to see all. The Channard cenobite doesn't walk - he floats around attached to a giant fleshy tentacle that at first sight appears to be a phallic symbol.<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> Douglas Park, op. cit.

La trasformazione di questo personaggio avviene seguendo le caratteristiche che aveva quando era umano e che vede presente dei chiari riferimenti sessuali, in linea con lo spirito e i temi della saga. Allo stesso modo, il corpo di Julia si fa simile a quello di Frank, dovendo tornare in vita come lui. Se nel precedente capitolo era vittima della seduzione e della forte mascolinità del suo amante, in questo caso invece acquisisce le medesime caratteristiche del suo amante, sia a livello estetico che fisico, facendo convivere la natura maschile con quella femminile:

Her masculine clothes, combined with the masculinizing appearance created by her lack of hair and pronounced musculature, contrast with the excessive redness of her lips, thus revealing her previously obscured symbolic bisexuality. This is keeping in line with her unrestrained and apparent desire to possess the phallus and control the symbolic order.<sup>133</sup>

Per quanto riguarda gli altri personaggi, Kirsty mantiene sostanzialmente il ruolo di *final girl*, visto che è lei a fronteggiare Channard nello scontro finale, anche se è accompagnata da Tiffany. Pure Pinhead e gli altri cenobiti sono dalla sua parte per combattere una minaccia peggiore e comune a tutti. Loro, nonostante l'aspetto mostruoso e minaccioso, nemmeno in questo sono considerabili degli antagonisti, ma anzi, ma sono più vicini a dei *shapeshifters*, per usare l'espressione di Christopher Vogler, i quali "cambiano aspetto o umore ed è difficile per l'Eroe e il pubblico definirli con chiarezza. Possono fuorviare l'Eroe o tenerlo sulle spine, e la loro lealtà o sincerità viene spesso messo in discussione."<sup>134</sup> Se nel primo *Hellraiser* si sono dimostrati lontani da qualsiasi tipo di coinvolgimento con i nostri concetti di bene o male, entrando in scena solamente perché richiamati e per ristabilire le loro regole, in questo secondo capitolo invece chiedono aiuto a Kirsty e poi fronteggiano insieme a lei il malvagio Channard. Visto che difendono il loro mondo, possono essere visti addirittura come un gruppo di eroi o antieroi. Infine, la struttura del film rimane legata a quella degli *slasher*, anche se con alcune particolarità rispetto alla formula più classica, come descritto precedentemente.

Con i due successivi film, ovvero *Hellraiser III – Inferno nella città* (*Hellraiser III: Hell on Earth*, Anthony Hickox, 1992) e *Hellraiser – La stirpe maledetta* (*Hellraiser: Bloodline*, Alan Smithee, 1996), avviene il cambiamento di Pinhead in un essere veramente malvagio e cattivo, in quanto era già un'icona dell'horror e perciò era la scelta più ovvia puntare su di lui

---

<sup>133</sup> Ivi.

<sup>134</sup> Christopher Vogler, *Il viaggio dell'Eroe – La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Roma, Dino Audino Editore, 2010, p. 59

come nuovo antagonista e killer. Oltre questo nuovo approccio per il personaggio di Pinhead, anche le soluzioni narrative scelte sono definibili strane e insolite per quanto si è visto finora con *Hellraiser* : per il terzo capitolo si sono ispirati a *Venerdì 13 parte 8: Incubo a Manhattan*, in cui appunto Jason esce da Camp Crystal Lake e approda a New York e Pinhead infatti si trova fuori dall'Inferno e attacca un'intera città; mentre per il quarto i cenobiti si ritrovano nello spazio per fermare l'ultimo discendente del costruttore del cubo.

Entrambi questi film vanno ancora più fondo con la storia di Pinhead e del cubo: nel terzo ci sono flashback della prima guerra mondiale in cui vediamo il capo dei cenobiti ancora umano che cerca di aiutare la nuova protagonista, come se fosse la parte buona del mostro; nel quarto, invece, con scene ambientate in diverse epoche passate, a partire dal 1796, vediamo la storia del cubo fin dalla sua costruzione e, per questa ragione, può essere considerato sia come *sequel* che come *prequel*, visto che fa proseguire la storia e, contemporaneamente, ci mostra le origini di tutto.

Nonostante queste scelte dimostrino un certo interesse e amore per ciò che riguarda questo mondo e i suoi personaggi, tradiscono però lo spirito generale dei primi due film. Il terzo capitolo riprende la dinamica di padrone che deve essere riportato in vita e aiutante che procura le vittime, mettendo però nel primo ruolo lo stesso Pinhead che poi, una volta tornato con il suo minaccioso aspetto, inizia a massacrare chiunque gli si pari davanti, quando fino a quel momento ha attaccato solo chi lo ha evocato tramite il cubo. In questo stesso film non sono presenti i cenobiti classici, ma ne vengono creati di nuovi proprio durante la pellicola, risultando parecchio folli e strani, come quello con l'obiettivo della videocamera al posto dell'occhio o quello che lancia i dischi dal petto. Fondendo però con oggetti di uso comune, questi cenobiti risultano molto meno minacciosi, troppo vicini a una dimensione umana che una ultraterrena e infernale. La struttura di questo film, invece, aderisce maggiormente allo *slasher*, avendo come protagonisti solo adolescenti, ambientandosi praticamente solo in una discoteca e nei dintorni e avendo Pinhead come killer vero e proprio. È come se questo terzo capitolo abbia preso solo la superficie dei primi due film e l'abbia usata per un film più ludico, che come gli altri *slasher* mostri solo delle uccisioni, senza che ci siano dei sottotesti sul corpo e la carne. *Hellraiser 4*, invece, si concentra sul cubo e sull'eredità del suo creatore, riprendendo così un concetto caro all'horror, ovvero la famiglia. Qui, per fortuna, non si creano rapporti di parentela tra Pinhead e la vittima protagonista, ma si seguono le vicende dei discendenti di Phillip LeMarchand che vengono cercati e braccati dal capo dei cenobiti. Quindi troviamo uno schema simile a quello degli *Halloween*, in cui Michael che tenta di

uccidere la parente di turno. Questo per quanto riguarda il film soprattutto dal secondo atto in poi, visto che il primo è ambientato a fine Settecento e ci mostra la nascita e i primi utilizzi del cubo. Nonostante questa differenza temporale, visto che si passa dal 1796 al 1996 e si finisce nel 2197, la violenza è molto sanguinosa e fantasiosa, anche se ridotta per quanto riguarda il minutaggio. Oltre a Pinhead, sono presenti due nuovi cenobiti, molto più in linea con il design degli originali rispetto a quelli “terreni” del terzo capitolo, vista la presenza di gancetti e pelle martoriata e lacerata.

Con questi due film si chiude quella che può essere considerata la prima parte della saga, in cui si concentra su Pinhead, il cubo, i cenobiti e la loro storia, narrando il mondo che circonda la trama dei vari film. La continuità narrativa la si ha tra il primo e il secondo capitolo, lasciando il terzo e il quarto come appunto degli approfondimenti su ciò che fa da contorno alle loro varie trame. La seconda parte, invece, riguarda i film usciti dal 2000 in poi, in cui si vedono queste figure perdere progressivamente importanza, con i film che diventano dei thriller alquanto anonimi, in cui vengono inseriti il cubo e Pinhead, e di solito quest’ultimo si vede solamente durante l’atto conclusivo. Come se si volesse sfruttare la fama della saga per dare più notorietà e personalità a film di per sé abbastanza dimenticabili. Ma questi saranno oggetto del capitolo successivo, visto che seguono tematiche e stili degli anni 2000 cercando di adattarsi a quel nuovo contesto.

Per concludere con queste tre saghe, si può ben vedere il cambiamento che c’è stato rispetto a quelle di *Halloween* e *Venerdì 13*. La prima cosa che si può notare è appunto il cambiamento del killer: con una semplice scelta come l’aggiunta della parola, si è donato una maggiore caratterizzazione e differenziazione a Freddy Krueger, Chucky e Pinhead. Il corpo ha acquisito maggiore importanza, sia livello fisico, subendo trasformazioni e torture, sia a livello psicologico e tematico, facendosi portatore di discorsi come quello della mascolinità o del gender. I film, soprattutto quelli usciti negli anni 90, si mescolano con altri generi e influenze, si pensi soprattutto a *La sposa di Chucky* e *Il figlio di Chucky* che sono due commedie nere postmoderne e in pieno stile da B-movie. Così, la struttura classica dello *slasher* va via a deteriorarsi e, appunto, viene spesso accompagnata da altri elementi e caratteristiche presi da altri generi.

#### ***2.4) Non aprite quella porta: tentativi di serializzazione***

Il primo *Non aprite quella porta* di Tobe Hooper uscito nel 1974 è uno dei film horror più importanti per quanto riguarda la storia del genere, come già esplicitato nel primo capitolo. 12 anni dopo, nel 1986, lo stesso regista ne gira un seguito: *Non aprite quella porta – parte 2* (*The Texas Chainsaw Massacre 2*, Tobe Hooper, 1986). Questo film si collega all'originale, portando a compimento la storia della famiglia Sawyer, e, allo stesso tempo però, a livello stilistico lo sovverte completamente.

Il cartello iniziale, infatti, ci riassume brevemente cos'è successo a Sally, a suo fratello Franklin e ai suoi amici durante quel tremendo viaggio in Texas, aggiungendo poi che la ragazza protagonista è successivamente finita in coma, dopo essere riuscita a salvarsi, e che la polizia non ha mai trovato questa famiglia di cannibali, tant'è che dopo 13 anni ancora questi omicidi persistono. Dopodiché, già con la prima sequenza possiamo notare diverse differenze con l'originale: non ci troviamo più in una calda strada isolata del Texas, ma ci troviamo a Dallas, la capitale dello stato, e quindi anche la fotografia si adegua, abbandonando quell'inteso e afoso sole e sostituendolo con dei colori più spenti di giorno, come il grigio delle strade asfaltate, e un freddo blu di notte; Leatherface e suo fratello non aspettano nella loro casa isolata fuori città, ma quando cala il sole vanno alla ricerca di cadaveri e vittime. Infatti, trovano due ragazzi in auto che si stanno recando a una festa e li attaccano immediatamente. Leatherface imbraccia la sua motosega e, rimanendo comunque sul furgone, comincia a colpire e squarciare la loro macchina e allo stesso usa uno dei cadaveri come travestimento. Il gigantesco killer riesce a tagliare la testa al ragazzo alla guida, così facendo, ovviamente, la loro auto si schianta e anche il passeggero muore sul colpo. Già da questa scena si può evincere come il film e i membri della famiglia Sawyer siano molto più folli rispetto al precedente film: Hooper non vuole far salire la tensione all'improvviso con l'entrata in scena di Leatherface, perché noi spettatori lo conosciamo già e lo vogliamo subito rivedere, e quindi cerca di sorprenderci subito in un altro modo, ovvero girando un folle inseguimento in auto dal ritmo molto concitato, cosa che non ci saremmo mai aspettati di vedere in *Non aprite quella porta*. Contemporaneamente a tutto questo, i due ragazzi erano al telefono con una stazione radio gestita da Julia e LG, i quali ascoltano e registrano tutto l'inseguimento e i conseguenti omicidi. La mattina dopo, sulla scena del delitto, arriva lo sceriffo Leffy, zio di Sally e Franklin in cerca di vendetta nei confronti dei Sawyer. Visto che Julia e il collega rimandano in onda il nastro dell'omicidio, Leffy la contatta per avere informazioni. Purtroppo, anche i Sawyer sentono questo audio, perciò Leatherface e il fratello

vanno alla stazione radio e rapiscono i due ragazzi. Lo sceriffo li segue fino alla macelleria dei Sawyer, costruita in un parco divertimenti. Qui, hanno luogo una serie di scontri, fino a che Julia non rimane l'unica sopravvissuta.

“The Texas Chainsaw Massacre 2, a longer, better made, more elaborate, better acted film that actually bested its predecessor in both nastiness and pointed sick humor”<sup>135</sup>. Questo è stato possibile soprattutto grazie all'aumento di budget, che ha dato così la possibilità di aumentare le location, le situazioni e anche la qualità degli autori, come dimostra la presenza di Dennis Hooper. La lettura della trama conferma poi il cambiamento di spirito e di stile, dettato anche dalle nuove opportunità offerte a Hooper.

Le differenze che si notano maggiormente con l'originale riguardano la famiglia Sawyer: hanno abbandonato la desolata e perduta casa padronale nella campagna texana, per trasferirsi poco fuori la città di Dallas e creare una loro macelleria industriale, grazie alla quale sono riusciti a dar vita a una famosa marca di carne in scatola, ovviamente fatta con quella umana, e di conseguenza ad arricchirsi. Questa nuova ricchezza guadagnata la si nota nella scena della cena, in cui la tavola, a differenza del film originale, è imbandita da cibi diversi dalla semplice carne umana, come pomodori, patatine, ketchup e altre pietanze. Il business dei Sawyer è anche ciò che dà motore alla storia, in quanto è per difendere il segreto della loro carne e della loro famiglia che rapiscono Julia. Non vivono più isolati come prima, soprattutto il fratello “normale” che si espone pubblicamente per far conoscere la loro azienda, ma allo stesso modo devono ovviamente nascondere il loro cannibalismo.

Anche Leatherface ha un cambiamento tra i due film. Nell'originale è un uomo corpulento con il cervello di un bambino, che difende il suo territorio e fa ciò che gli viene ordinato. Mentre in questo secondo capitolo, pur restando uguale a livello estetico, sembra essere cresciuto ed essere diventato un adolescente, in quanto si innamora di Julia. Lo si nota per la prima volta nella scena in cui irrompe con il fratello nella stazione radio. Dopo aver inseguito la ragazza fino a un ripostiglio, si mostra molto interessato a lei, leccandosi pure più volte le labbra e puntando la sua motosega verso le sue gambe. Julia ovviamente nota questi segnali di eccitazione e inizia a incitarlo con dei chiarimenti sessuali, con l'arma di Leatherface che è “a surrogate penis”<sup>136</sup>. Finché il corpulento ragazzo non accende la sua motosega in modo molto agitato, come se avesse appena eiaculato, e se non fugge via spaventato ed eccitato, allo stesso modo di adolescente dopo la sua prima volta. Questo rapporto amoroso continua anche

---

<sup>135</sup> Ken Hanke, *A critical guide to horror film series*, New York, Routledge Library Editions, 1991, p. 266

<sup>136</sup> *Ibidem*, p. 269

quando Julia si trova intrappolata nella macelleria dei Sawyer e Leatherface non riesce mai a ucciderle, appunto perché innamorato di lei. Le fa indossare pure la faccia del suo amico LG, per vederla simile a sé stesso. Tutto ciò rende il personaggio di questo killer molto meno spaventoso rispetto al film precedente. È terrorizzante perché potrebbe impazzire da un momento all'altro, ma allo stesso tempo ne scorgi un nuovo lato umano, da ragazzino, che ti porta a provare una certa pena e un certo imbarazzo.

Proprio questa dualità si nota anche nel resto della pellicola. Da una parte ha scene orrificiche e violente che rientrano perfettamente nel genere, dall'altra, però, ha un tono e uno stile che lo rendono totalmente fuori dai soliti schemi, che lo avvicinano più a una commedia nera. Si pensi anche solo alla già citata scena dell'inseguimento iniziale, in cui l'orrore di venire attaccati da un killer sfigurato con una motosega si unisce all'ambiguità e alla stranezza quasi comica di vederlo imbracciare un cadavere, fino a farlo sembrare un ballo. O ancora alla sequenza finale, in cui lo sceriffo Leffy arriva alla macelleria Sawyer e, imbracciando le sue tre motoseghe, inizia un folle duello con Leatherface e i suoi fratelli, che finisce con l'esplosione di una granata. Il tutto viene messo in scena con una fotografia molto colorata e con una scenografia pienissima di oggetti.

Hooper sembra abbia voluto realizzare l'esatto opposto del suo film d'esordio, portando all'estremo gli oggetti o le scene nel tempo diventate iconiche: come la già succitata scena della cena con annessa martellata del nonno; la motosega che è stata praticamente moltiplicata; la violenza si fa molto più esplicita e sanguinosa, penso soprattutto alla scena in cui LG si risveglia totalmente spellato. Viene ribaltato anche il finale, in quanto Julia, diventata la *final girl*, lotta con l'ultimo Sawyer rimasto fino ad arrivare in cima alla torre del luna park dov'è ubicata la macelleria. Qui ci trova il cadavere della madre della famiglia cannibali, in una sorta di altare come in *Venerdì 13 parte 2*, con una motosega tra le braccia. Julia la prende e la usa per uccidere il suo aguzzino, per poi danzare lei con quest'arma, come Leatherface fa alla fine di *Non aprite quella porta*. Per ultimo, anche il sottotesto critico viene cambiato, andando stavolta a colpire la meccanizzazione e l'industrializzazione degli allevamenti e della produzione della carne e di ciò che ne consegue.

Nonostante le differenze descritte, *Non aprite quella porta 2* è effettivamente considerabile un sequel, visto che a livello di trama si collega al precedente e lo porta a conclusione, con la completa fine e morte della famiglia Sawyer, senza che ci possa essere nessuna possibilità per poterla continuare.

Infatti, nel 1990 esce *Non aprite quella porta – parte 3 (Leatherface: The Texas Chainsaw Massacre)*, Jeff Burr, 1990) che può essere considerato un tentativo per far ripartire la saga con uno stile e un tono totalmente diverso, soprattutto perché è passata in mano alla New Line Cinema. Perciò, questa pellicola, come vedremo poc'anzi, si può definire come un *reboot* più che un *sequel*. Quest'ultimo abbiamo già visto in precedenza cosa significa, mentre con il primo termine si intende: “reboots seek to return us to ‘year one’, to the origins of a character, so that the story can be retold in a different format or style”<sup>137</sup>, e ancora:

a reboot may ‘nullify history’ within the storyworld of the characters, even while audiences draw comparisons between them. Thus, rather than ‘nullifying’ these earlier versions, it would be more accurate to suggest that reboots respond to, honor, update, and even challenge past versions. In teasing out the reboot metaphor, Proctor also points out that these films take a franchise that has ‘crashed’ critically or aesthetically, [...], and restart it at the origin point and erasing any errors in what he calls the ‘aesthetic processing unit’ Franchises have been rebooted for a variety of aesthetic and technological reasons.<sup>138</sup>

Qui le ragioni di questo *reboot* sono chiare. *Non aprite quella porta 2* non è stato un successo al boxoffice<sup>139</sup> e non ha ricevuto nemmeno un plauso dalla critica, in quanto tutti si aspettavano un film totalmente diverso, e solo con il tempo è stato rivalutato dai fan del genere. Con il passaggio dei diritti dalla Cannon Film alla New Line Cinema si è cercato quindi di riportare la saga a un horror vero e proprio, non riproponendo però l'estetica e lo stile dell'originale, ma tentando di adattarlo ai canoni degli *slasher* di quel periodo e di riportare *Leatherface* al pari di Freddy, Jason e Michael. A conferma di ciò, si può notare che nel titolo originale non viene riportato nessun numero, proprio per voler ripartire da capo.

La trama si rifà a quella dell'originale: una coppia di fidanzati, Michelle e Ryan, in viaggio nelle desolate strade texane, si fermano a una pompa di benzina e vengono molestati dal proprietario, finché un uomo, con indosso un tipico cappello da cowboy, li aiuta e gli permette di fuggire. Purtroppo, seguendo i consigli di colui che li ha aiutati, prendono una svolta sbagliata e finiscono in una strada isolata. Calata la notte, vengono inseguiti e attaccati da un pick-up. A causa di ciò, una delle loro ruote si buca e perciò devono scendere per ripararla. Finalmente fa il suo ingresso *Leatherface*, i quali li attacca all'improvviso sbucando fuori dal buio, ma per loro fortuna un uomo passa per quella strada e li aiuta dandogli dei calmanti.

---

<sup>137</sup> Chuck Tryon, *Reboot Cinema*, in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 19, N. 4, novembre 2013, p. 433

<sup>138</sup> *Ibidem.*, p. 434

<sup>139</sup> Ha guadagnato solamente 8 milioni di dollari, con un budget molto maggiore del primo. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0092076/?ref=bo\\_ser\\_5](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0092076/?ref=bo_ser_5) ultimo accesso: 6 gennaio 2021 ore: 19:13.

Benny, l'uomo che ha soccorso la coppia, fugge nel bosco e incontra Sara, una ragazza che sta cercando di scappare proprio dalla casa dei Sawyer. Una volta che Michelle e Ryan si risvegliano, si rincontrano con gli altri due ma, a causa delle trappole e del ritorno di Leatherface, si devono separare ancora. Benny torna verso la strada e Michelle si avvia verso la casa dei Sawyer, non sapendo nulla di ciò che l'aspetta, mentre Sara e Ryan vengono uccisi. La protagonista arriva appunto nella famosa abitazione e anche in questo film cambia di nuovo completamente aspetto, come d'altronde anche le caratteristiche della stessa famiglia. Lo sviluppo della pellicola da qui segue il solito schema, con Michelle che riesce a fuggire e, insieme a Benny, mette fuori combattimento prima Leatherface e poi l'altro fratello, fino al solito ultimo attacco del killer. Ovviamente, i due protagonisti riescono a fuggire all'alba e Leatherface, ancora vivo, che accende la sua motosega.

Come già detto e come si può notare da questo riepilogo della trama, lo schema del film segue quello dell'originale, ovvero dei ragazzi, a causa di un inganno, sbagliano strada e finiscono nella casa dei Sawyer. Sono però presenti alcune differenze, soprattutto per quanto riguarda i personaggi. Iniziando da Michelle, la *final girl* della pellicola, che è molto più combattiva rispetto a Sally, seguendo il tipo di protagonista di *Non aprite quella porta 2*. Anche il personaggio di Benny riprende quello di Dennis Hopper dal capitolo precedente, ovvero un uomo che riesce a tenere testa a Leatherface e agli altri Sawyer, ricordando un vero e proprio soldato, sia nell'abbigliamento che nella forza e nell'abilità combattiva. Pure Sara, essendo una sopravvissuta, è una novità per la serie, in quanto è l'unica che abbia mai avvertito i protagonisti su ciò che avrebbero trovato più avanti.

È però la famiglia ciò ha subito il maggior numero di cambiamenti rispetto agli altri film. Innanzitutto, l'abitazione non è più la casa padronale tipica del sud schiavista, ma ne ricorda una tipica della periferia americana, in cui anche l'arredamento segue questa tipologia, facendo sparire gli artefatti e le decorazioni fatte di ossa umani e animali, se non per la stanza della figlia più piccola. La casa è fornita di elettrodomestici e di mobili che si possono trovare nella quotidianità. Viene eliminata anche la stanza adibita a macelleria, sostituita da un magazzino in cui Leatherface ripone una serie di oggetti e cianfrusaglie.

Proprio quest'ultimo ha una rilevanza più centrale rispetto agli altri film. A partire dal titolo originale, ovvero *Leatherface: The Texas Chainsaw Massacre*, che rimarca il voler puntare tutto sul killer con la motosega e renderlo il mostro protagonista di una nuova saga, visto che è il membro della famiglia Sawyer che più è rimasto impresso al pubblico. Infatti, è il primo

personaggio che vediamo, anche se di spalle. Questo perché il regista ha voluto far crescere la nostra attesa sul nuovo look e la nuova maschera del killer, il quale tra l'altro era intento a cucirla proprio in quel momento, giusto per rimarcare il rinnovo della saga. Lo stesso significato ce l'ha poi la nuovissima motosega regalatagli dal fratello, con sopra la scritta "La sega è di famiglia", per sottolineare l'importanza del legame tra i Sawyer. Seppur ovviamente abbia dei tratti e dei comportamenti che guardano all'originale di Hooper (si pensi ad esempio al modo in cui chiude la porta di metallo durante i titoli di testa, è un palese riferimento al momento del suo memorabile ingresso in scena nell'opera del 1974), Leatherface perde una delle sue caratteristiche principali: il travestitismo e il conseguente discorso che si poteva fare sulla sua identità di genere. In questa pellicola del 1990, indossa dei normalissimi abiti maschili, che non cambia mai durante il film. Gli viene invece data una personalità più infantile: gioca con la sorellina, cerca di fare conoscenza con Michelle facendole ascoltare la musica da un mangiacassette, gioca con un piccolo computer<sup>140</sup> per imparare l'alfabeto e infine, i suoi fratelli lo chiamano Junior e lo premiano e lo puniscono come si fa con un bambino. Nonostante ciò, fuori dall'ambiente domestica è comunque feroce e mostruoso, si pensi alla scena della lotta nel lago con Benny in cui Leatherface ricordo un mostro della palude. Fatta eccezione del solito nonno cadaverico, ormai uno dei simboli della saga, anche gli altri membri della famiglia vengono completamente cambiati: sono inseriti due personaggi femminili, la madre e la sorellina, ma non hanno comunque un peso rilevante all'interno della pellicola; i due fratelli sono molto più intelligenti, razionali e organizzati rispetto ai precedenti, non sono mentalmente problematici come Leatherface e sono loro a occuparsi del sostentamento della famiglia. Tra l'altro, il personaggio interpretato da Viggo Mortensen indossa un grembiule da donna per cucinare, mentre all'esterno si veste come un cowboy, per sottolineare il doppio ruolo che svolge all'interno del nucleo familiare. In generale, l'interna famiglia, escludendo Leatherface ovviamente, ha dei comportamenti e dei modi che creano un orrore più razionale rispetto al passato. Cioè, se nei due precedenti film, ma soprattutto nell'originale, uccidevano e mangiavano umani per necessità, qui, nonostante siano comunque isolati, sembra che lo facciano perché gli piace e sono molto organizzati e bravi.

Come ultima cosa, nonostante sia un *reboot* e che quindi voglia far ripartire la saga apportando delle novità ai suoi elementi principali, non può fare a meno di confrontarsi con l'originale di Tobe Hooper vista la sua importanza per il genere e non solo, come abbiamo già

---

<sup>140</sup> Sia quest'ultimo oggetto che il mangiacassette rimarcano il diverso ceto sociale della famiglia e il moderno rinnovamento in linea con l'anno di uscita della pellicola.

visto per la saga di *Halloween*. Infatti, i cartelli iniziali citano ciò che è successo a Sally e ai suoi amici, senza far però menzione del secondo capitolo, ma anzi, raccontandoci di come la famiglia sia morta e solo un suo membro sia stato processato e condannato alla pena di morte. Leatherface, invece, è stato definito come una seconda personalità di uno dei Sawyer, mettendo in dubbio la sua esistenza. Quindi in realtà è fuggito e ha trovato un'altra famiglia di cui far parte? Renderebbe questo film un sequel dell'originale? No. Nonostante questo collegamento con Sally e gli omicidi del 1974, i cambiamenti apportati ai personaggi sono comunque tanti, il solo Leatherface è presente. Se poi tutti i Sawyer sono morti e la famiglia di questo film è effettivamente un'altra, allora il rinnovamento sarebbe ancora più radicale e avrebbe maggiormente senso definirlo un *reboot*.

Nonostante il tentativo di rinnovamento e di conseguente ripartenza per la saga, *Non aprite quella porta 3* non ebbe il successo sperato<sup>141</sup> e quindi non ebbe immediatamente un seguito. Solo nel 1994 arrivò quello che da noi è intitolato come quarto capitolo della saga, ovvero *Non aprite quella porta IV (Texas chainsaw Massacre: The Next Generation, Kim Henkel, 1994)*. Questo è facilmente considerabile come il titolo più ambiguo, strano e di difficile lettura dell'intera saga, se non dell'intero filone preso in esame. Questo film presenta sicuramente la maggior parte dei tratti tipici della serie ma essi vengono messi in scene e usati con soluzioni totalmente inedite per la saga e fuori dai suoi schemi. Non si deve però pensare che sia simile al secondo capitolo, questo film non usa la commedia e l'eccesso per avanzare critiche nei confronti di determinati argomenti. Qui l'intento è più propriamente parodico, cercando di ridere e di smitizzare ciò che finora ci ha spaventato.

Già il cartello iniziale ci può far capitare che il tono del film sarà differente rispetto ai precedenti. Come al solito, cita il primo film dicendo che dall'agosto 1973 iniziano a girare voci su una famiglia di cannabili del Texas. Nessuno di loro venne mai arrestato e per più di dieci anni non si ebbero più notizie di questi attacchi sanguinosi. Dopodiché, ci viene detto che ci furono altri due incidenti, considerati però minori e che non vennero messi in relazione fra loro. Altri cinque anni di silenzio, prima degli omicidi che andremo a vedere in questo film. Come si può notare, questo piccolo testo iniziale in realtà ci riassume la saga fino ad ora, visto che gli anni di silenzio corrispondono esattamente a quelli intercorsi tra l'uscita delle varie pellicole. Il secondo e il terzo capitolo vengono definiti minori, e sicuramente lo sono

---

<sup>141</sup> Il film riesce a guadagnare solamente cinque milioni di dollari, con un budget di circa due milioni e seicentomila  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0099994/?ref=bo\\_ser6](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0099994/?ref=bo_ser6) ultimo accesso: 8 gennaio 2021 ore: 16:14

rispetto all'originale, e ne sottolinea pure la loro mancata correlazione, visto che *Non aprite quella porta 3* è un reboot. Grazie a ciò quindi, lo svolgimento seriale della saga entra nel mondo di questo film.

Le vicende del film seguono a grandi linee il solito schema della saga. Siamo nel 1995, due coppie di fidanzati, dopo essersene andate dal classico ballo di fine anno, sbagliano strada e finiscono in un bosco. A causa di un incidente con un'altra vettura, i quattro giovani si dividono: uno resta alla macchina e gli altri tre cercano aiuto. Questi arrivano in una casa, ma una delle due ragazze torna indietro a controllare come sta il suo fidanzato. Gli altri due invece vengono catturati dagli abitanti della casa. Leatherface si occupa della ragazza, prendendola e poi agganciandola proprio come abbiamo visto nel film originale. Anche il ragazzo rimasto vicino alla macchina fa una brutta fine, venendo ucciso dal capofamiglia di questo capitolo, ovvero Vilmer, interpretato da Matthew McConaughey. Coi che stava ritornando al luogo dell'incidente, ovvero Jenny, interpretata dall'altra star del film Renée Zellweger, viene inseguita nel bosco da Leatherface, il quale è vestito da donna. Nella fuga, Jenny prima entra nella casa, per poi riuscire di nuovo a scappare e chiedere aiuto a Darla, una donna che ha un ufficio prefabbricato in mezzo al bosco. Ovviamente quest'ultima si rivela essere in combutta con Vilmer e Leatherface, cosicché consegna la ragazza a loro e, nel frattempo, le rivela che la sua famiglia fa parte da tempo di una società segreta mandante di vari omicidi. Arriva la sequenza della cena, nella quale entra in scena il capo di questa setta, denominata Illuminati. Grazie a una distrazione di Vilmer, che però costa la vita all'altra ragazza, Jenny riesce a fuggire. Dopo un estenuante inseguimento, la ragazza riesce a salvarsi grazie a Rothman, il leader degli Illuminati, il quale uccide Vilmer e porta Jenny in ospedale. Il film poi si chiude su Leatherface che fa la sua danza con la motosega.

Se si leggesse solamente la trama, si potrebbe pensare che questa pellicola sia un classico *slasher* perfettamente inseribile nella saga di *Non aprite quella porta*, nonostante alcune particolarità. In realtà, il tono del film è totalmente diverso da quello che ci si può aspettare e per certi versi è quasi definibile una parodia, in quanto “la parodia è un processo di decostruzione e ricontestualizzazione di un testo, ovvero di una trasformazione”<sup>142</sup>. Infatti, il regista Kim Henkel, già sceneggiatore dell'originale del 1974, è come se ripercorresse la strada da lui costruita, ma la rileggesse con un altro stile e un altro modo per mettere in ridicolo gli aspetti più orrorifici. Inserisce elementi totalmente estranei al contesto, come la

---

<sup>142</sup> Alvisè Barbaro, *Frankenstein – un mostro di celluloidi tra horror e parodia*, Milano, Costa & Nolan, 2006, p. 112

pizza ordinata dalla famiglia di cannibali, qui chiamati Slaughter e non Sawyer, oppure la società degli Illuminati, che ricalca le varie teorie complottiste esistenti, e al loro aereo con il radar per individuare Vilmer, che nel finale cita la scena di *Intrigo Internazionale* di Hitchcock. “L’inclusione di elementi estranei serve a rafforzare le incongruenze con il testo di origine [...]. La sua presenza in un contesto iconografico facilmente riconoscibile genera ilarità [...].”<sup>143</sup> Il regista, infatti, ha voluto rivisitare con ironia la sua creazione originale, assumendo “il passato al di fuori di un rispetto “accademico” della sua storicità e della sua ideologia, dei sacri valori dell’arte e dell’ordine degli stili, per trasformarlo in un serbatoio di forme, modelli e figure con cui giocare liberamente.”<sup>144</sup> Per l'appunto, i tratti tipici della saga vengono esasperati ed esagerati, quasi a volerli mettere in ridicolo: si pensi alla scena della cena, con la presenza di ben tre cadaveri, ma che a causa della pizza, di tutte le cianfrusaglie presenti sul tavolo, di Matthew McCounaghey che si mette a urlare, seguito da Leatherface in falsetto, e alla musica rilassante in sottofondo, non incute il benché minimo terrore, nemmeno quando Vilmer dà fuoco alla schiena di una ragazza; o anche alle varie scene iniziali nel bosco, in cui Jenny usa una torcia ma è tutto perfettamente illuminato intorno a lei, eliminando totalmente la tensione e il senso di pericolo che si avvertivano nell’originale quando i personaggi si avventuravano nel buio della notte. Infine, si può guardare alla scena in cui Heather e il fidanzato arrivano per la prima volta nella casa in mezzo al bosco. Questa esternamente è identica a quella del primo *Non aprite quella porta*, internamente ne ripropone le stanze principali, come la macelleria con i ganci, ma allo stesso tempo è riempita di oggetti inutili, come un microonde, e di rifiuti vari in giro per tutto il pavimento. Questa dualità tra apparenza orrificica e sostanza ridicola si ripercuote poi anche sulla sequenza che viene messa in atto, ovvero Heather viene presa da Leatherface e messa prima nella cella frigorifera e poi appesa al gancio, mentre il fidanzato viene colpito con un martello sulla testa. Entrambe queste scene riprendono quelle del film originale, ma allo stesso tempo vengono inseriti degli elementi che stemperano la tensione, come Heather e Leatherface che si urlano in faccia, con quest’ultimo molto spaventato e con un grido molto acuto, o il fidanzato che si ferma in bagno a fare pipì, una pratica non ridicola in sé per sé ma che il modo in cui è stata realizzata rende tale, in quanto lui è troppo tranquillo all’interno di quella casa, soprattutto dopo essere stato minacciato con un fucile.

---

<sup>143</sup> Ibidem., p. 114

<sup>144</sup> Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa, *Il cinema – percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015, pp. 128-129

Lo stesso dualismo lo si riscontra anche negli antagonisti. Vilmer è un pazzo e imprevedibile maniaco, ma quel tutore alla gamba con un tubo gigantesco e con vari malfunzionamenti che lo obbligano a usare più telecomandi, attenua il senso di minaccia che crea in noi. Leatherface, invece, ha perso completamente la sua carica orrorifica, mentre è stato esasperato il suo travestitismo. In questa pellicola la prima volta che lo incontriamo è vestito con abiti qualunque e presenta una maschera simile a quella dei precedenti film, con il proseguo della pellicola però, si traveste prima da anziana signora e poi da donna, per poter attirare delle vittime maschili. Indossa un lungo vestito nero e soprattutto una maschera che non sembra fatta di pelle umana ma di silicone, con anche delle protesi per il seno. Leatherface, cambiandosi di abito, cambia anche i propri modi e i propri gesti: a inizio film, quando indossa la maschera di pelle e dei vestiti da macellaio, si comporta come in *Non aprite quella porta* del 1974, e infatti cattura Heather, colpisce con il martello il fidanzato e insegue Jenny con la motosega fin sul tetto; mentre, quando è vestito da donna o anziana signora, i suoi modi si fanno molto femminili, si trucca allo specchio, la sua voce si fa molto più acuta e sembra cercare di essere meno rozzo.

Nonostante questo dualismo tra orrore e ridicolo, *Non aprite una porta 4* segue la classica struttura dello *slasher* e tutti i suoi elementi, con Jenny che passa dall'aver un abito bianco, simbolo di purezza, all'aver un abito nero quando ormai è divenuta la *final girl*. Ovviamente, questo schema viene seguito perché il film è appunto una sorta di parodia dell'originale del 1974, e che quindi lo riprende quasi totalmente, solamente leggendolo attraverso un altro tipo di stile e tono. Non può essere definibile un *reboot* in quanto non è stato realizzato con l'intento di riavviare la saga e proseguirla con altri film realizzati in questo modo. È pure difficilmente considerabile un *remake*, in quanto tale termine si può descrivere come:

“[...] un ritorno di qualcosa che è insieme uguale e diverso, qualcosa di simile a quanto l'ha preceduto, un richiamo, una rievocazione. Imitazione, certo, ma anche sostituzione, miglioramento, risarcimento, quanto meno tentativo di esserlo. Il valore di una lettura particolare in quanto rilettura di un testo a cui viene attribuito il ruolo di originale.”<sup>145</sup>

Questo film non vuole sicuramente essere un miglioramento o una sostituzione, non vuole riproporre una storia a una nuova generazione (nonostante il sottotitolo presente nel titolo originale), vuole solamente rileggerla con un'ironia e una chiave vicina al postmodernismo, facendogli perdere tutti i sottotesti che aveva inizialmente, rendendolo solamente uno spettacolo.

---

<sup>145</sup> Cristina Borsatti, *Il remake – il cinema degli ultracorpi*, Revolver Libri, Bologna, 2003, p.5

Con questo ultimo film si conclude la prima parte della saga. Rispetto alle altre prese in esame, *Non aprite quella porta* ha avuto un percorso totalmente differente, visto che presenta solo quattro pellicole nell'arco di 20 anni (l'originale è del 1974 e quest'ultimo del 1994). La prima è sicuramente la più importante, vista la sua importanza storica per il genere. Solamente grazie alla paura che è riuscito a suscitare e alla forza con cui si è radicato nell'immaginario collettivo, si sono potute avere altri film a esso ispirati. *Non aprite quella porta 2* è l'unica opera direttamente collegata all'originale dal punto di vista narrativo, ma comunque ne sovrverte molti aspetti. Il terzo capitolo, invece, ne riprende le caratteristiche principali, ma le usa per creare una nuova opera da cui poter proseguire ma a cui manca totalmente la potenza orrorifica di quella del 1974. *Non aprite quella porta 4*, come abbiamo appena visto, è un'operazione di facile definizione che a modo suo rende omaggio all'originale, attraverso una chiave ironica e in alcuni tratti ridicola.

### ***2.5) I nuovi mostri oltre il cinema: la diffusione su altri media***

Il successo di questi nuovi mostri nel loro medium principali, ovvero il cinema, è stato molto rapido. Contemporaneamente, il loro passaggio su altri media è stato immediato per alcuni, mentre più tardivo per altri. In ogni caso, nonostante questa differenza temporale, tutte e sei le saghe hanno visto il diffondersi di vari prodotti sui loro personaggi e il loro consolidamento nell'immaginario comune come nuove icone dell'horror. Ovviamente, ci sono dei terreni comuni e più battuti per questa loro espansione.

Un primo prodotto in cui questi serial killer si diffondono sono le riviste sui film dell'orrore e di fantascienza, la cui due principale era *Fangoria*. Questo tipo di magazine è nato tra gli anni 50 e gli anni 60 quando, grazie alla trasmissione in tv dei film dei mostri classici Universal, scoppia la *Monster Culture*: "Those legendary horror movies, along with many others from Universal Studios, were released to television as part of Shock Theater (marketed as Shock!), in which Screen Gems licensed the films for syndication. In many markets, humorous, character-based horror hosts, including Philadelphia's Zacherley and Cleveland's Ghoulardi, would introduce the films."<sup>146</sup> Per la nascita di questa mania, hanno avuto molta importanza le "fanzine che venivano lette, rilette e scambiate tra gli appassionati; e persino la creazione di modellini con effigie di plastica."<sup>147</sup> Tra queste riviste la più importante è sicuramente *Famous Monster of Filmland*: "Young audiences encountered these films largely through the

---

<sup>146</sup> Brett Weiss, *Retro Pop Culture A to Z: From Atari 2600 to Zombie Films*, Dark Dreaming Publisher, 2014, p. 39

<sup>147</sup> David J. Skall, op cit., p. 267

intermediary of Famous Monsters and its editor, Forrest J Ackerman, whose punning, avuncular style mirrored the personae of local TV ‘horror hosts’ like Vampira in Los Angeles and Zacherley in Philadelphia.”<sup>148</sup> Nata nel 1958, diventa immediatamente un fenomeno di culto tra gli appassionati di horror grazie ai numerosi articoli, alle interviste, alle varie curiosità e foto dei film, che prima di allora non si potevano recuperare. Di grande importanza sono anche le pagine dedicate al make-up e ai vari trucchi del cinema e alle pubblicità dei giocattoli di mostri come Dracula e Frankenstein, dando poi ampio spazio anche alle lettere e varie creazioni dei lettori. Grazie a queste sue caratteristiche, “Famous Monsters is a beloved magazine that influenced a generation of filmmakers, writers, and other creators, including such luminaries as George Lucas, Steven Spielberg, Sam Raimi, Rick Baker, and John Landis.”<sup>149</sup> La rivista chiude nel 1983, salvo poi tornare con diverse riedizioni negli anni successivi, e, in conseguenza al suo grande successo, ne sono poi nate tante altre. Tra queste, la più importante del decennio che riguarda le nostre saghe è sicuramente *Fangoria*. “The title simultaneously expands a multiplicity of cross-references and contracts them into a single referential construct,” one that would eventually become synonymous with horror fandom in the 1980s”<sup>150</sup>. Infatti, i killer come Freddy, Jason e Pinhead, più volte finiscono sulle copertine della rivista in prossimità dell’uscita di un nuovo loro film. Particolare attenzione è stata posta sulla maggiore violenza degli horror anni 80 e sugli effetti e i modi per realizzarla, dando tantissima importanza ai make-up artist di codesti film, trattandoli come degli autori veri e propri:

In the first few years of publication, Fangoria profiled literally dozens of special effects artists, in the process making household names of behind-the-scenes artisans who in previous generations were all but unknown. Names like Tom Savini, Rob Bottin, Dick Smith, Stan Winston, Craig Reardon, Chris Walas, and Tom Burman were repeated regularly in article after article and were often splashed across the front cover of the magazine, giving them the kind of luminous star power usually reserved only for recognized actors and actresses.<sup>151</sup>

Il tutto è ovviamente corredato dalle foto di scena e dei lavori dei nomi appena citati, per far sì che i lettori possano così distinguerli e riconoscerli, proprio come si fa con i registi. Nel medesimo modo di *Famous Monster of Filmland*, questa rivista è riuscita a essere un punto di incontro per gli appassionati del nuovo tipo di killer e mostri nati in questo decennio.

---

<sup>148</sup> Bon Rehak, *Materializing monsters: Aurora models, garage kits and the object practices of horror fandom*, in *Journal of Fandom Studies*, Vol. 1, Numero 1, 2013, p. 30

<sup>149</sup> Brett Weiss, op. cit., p. 43

<sup>150</sup> James Kendrick, *Hollywood Bloodshed – Violence in 1980s American Cinema*, Southern Illinois University Press, 2009, p. 156

<sup>151</sup> *Ibidem.*, p. 165

Seguendo sempre la *Monster Culture*, anche i protagonisti di queste nuove saghe hanno i loro giocattoli e le loro *figure*. Per quanto riguarda i mostri classici, i giochi più famosi a loro dedicati sono sicuramente gli Aurora kits, ovvero dei pupazzetti di plastica che dovevano essere costruiti e dipinti dai bambini e dai ragazzi. “Monster-kit makers took the pieces provided by popular culture and built them into artefacts that were simultaneously collective and unique – as identical as machined components, yet individualized through the investment of time and labour.”<sup>152</sup> Quindi, grazie anche a questi kit, l’esperienza dei fan con il genere e i loro preferiti si fortificava. Anche i primi giocattoli dedicati ai serial killer degli horror anni 80 seguono la stessa filosofia e lo stesso tipo di prodotti. Infatti, la Screamin Toys, alla fine del medesimo decennio, produce e commercializza i suoi model kit di Freddy Krueger, Jason Voorhees, Leatherface e Pinhead. Pure questi devono essere costruiti e pitturati. Seppur fedeli nell’aspetto, a livello di dettagli e di cura non possono essere paragonati con le *figure* da collezione delle serie *Movie Maniacs* della Macfarlane Toys, uscita alla fine degli anni 90. Ogni serie è formata da quattro o cinque *figure* basate sulle più famose saghe cinematografiche, la maggior parte horror e tra cui appunto si trovano Michael Myers, Freddy, Jason e Leatherface. Ovviamente, il target e lo spirito dietro a questo prodotto è diverso rispetto ai model kit precedenti, visto che non devono essere costruiti e pitturati, ma sono già finite e curate nei minimi dettagli, pronte per essere esposte e ammirate. Sono anche un simbolo di riconoscimento per chi si sente parte di questa community di fan dell’horror o più in particolare dello *slasher* di quel periodo.

Un ultimo prodotto, che le saghe dell’orrore degli anni 80 hanno in comune con quelle degli anni 30 e 40, sono i fumetti. Fin dagli anni 50, infatti, si hanno avuto dei *comics* su Frankenstein e Dracula. Il primo dal 1948 ha avuto una sua serie per la Prize Comics<sup>153</sup>, formata da 31 numeri e altrettante storie autoconclusive che, dopo il primo fumetto dedicato all’adattamento del romanzo, si distanziano dalla concezione originale del mostro. Mentre Dracula viene è presente nel numero 12<sup>154</sup> della serie *Eerie* della Avon, senza però avere seguiti. Il vampiro<sup>155</sup> ritorna poi negli anni successivi per la Dell, insieme all’Uomo Lupo<sup>156</sup>. Entrambi però non sono un adattamento diretto dei film Universal. Negli anni 70 poi, grazie alla *Marvel*, la casa di fumetti da cui sono nati personaggi come Iron Man e Spiderman,

---

<sup>152</sup> Bob Reak, op. cit., p. 34

<sup>153</sup> William Schoell, *The Horror Comics – Fiends, Freaks and Fantastic Creatures 1940s-1980s*, Jefferson, McFarland&Company, 2014, pp. 41-48

<sup>154</sup> Ibidem, pp. 105-106

<sup>155</sup> Ibidem, p.161

<sup>156</sup> Ibidem, p.163

tornano tutti e tre i personaggi già citati in precedenza, ovvero Frankenstein, l'Uomo Lupo e Dracula. Quest'ultimo è il protagonista della serie *Tomb of Dracula*<sup>157</sup> nata nel 1971, la più lunga delle testate di fumetti horror. L'anno successivo, invece, esce la prima storia di *Werewolf by Night*<sup>158</sup>, contenuta nel secondo numero di *Marvel Spotlight*. Questa serie ottiene meno successo della precedente ma il suo protagonista, Jack Russell, entrerà a far parte di qualche storia dei supereroi Marvel. Nel 1973 debutta *The Monster of Frankenstein*<sup>159</sup>, la cui storia inizia proprio dopo la fine del romanzo, con due personaggi che cercano il corpo ormai congelato della creatura. La storia originale viene poi raccontata attraverso dei flashback nei numeri successivi, salvo poi prendere ovviamente una strada completamente diversa. Come si può notare da questo breve excursus nella storia dei fumetti sui mostri Universal, le varie serie non hanno tenuto conto degli adattamenti cinematografici degli anni 30/40, ma sono partiti dai romanzi per poi intavolare delle storie totalmente diverse. Per quanto riguarda invece i serial killer degli horror anni 80, le loro trasposizioni a fumetti sono arrivate alla fine di questo decennio e poi soprattutto nei due successivi. Le prime saghe ad avere una trasposizione sono *Nightmare* e *Hellraiser*. Freddy Krueger è protagonista di una serie pubblicata dalla Marvel, purtroppo molto breve, visto che è costituita solo da due numeri. Questi non riprendono direttamente la storia del film, avendo come protagonista una dottoressa che cerca di indagare, attraverso la psicanalisi, sugli omicidi del killer e sul suo passato. I due numeri hanno entrambi in copertina Freddy: il primo riprende la sua testa in una posa classica che ne sottolinea la parte orrorifica e malvagia, mentre il secondo lo ritrae trasformato in un albero spoglio in procinto di catturare una ragazza bionda, mettendo così in risalto le sue abilità oniriche. La particolarità di questa miniserie risiede nella sua edizione, la quale presenta pagine in bianco e nero, diversamente dai soliti *comics* americani che presentano le pagine a colori. Anche la creatura nata dalla penna di Clive Barker vede la sua serie a fumetti iniziare nel 1989, stavolta però edita da Epic Comics. Questa ha molto più successo, visto la sua durata di 20 numeri, usciti fino al 1992. Da qui, fino al 1994, sono dedicate molte altre testate e numeri speciali ad *Hellraiser*, che vanno a esplorare e ampliare il mondo dei cenobiti. Anche qui le copertine riprendono i mostri protagonisti della serie e altri vari aspetti tipici, mentre le pagine al suo interno sono a colori questa volta. Con l'arrivo degli anni 90, anche le saghe di *Non aprite quella porta*, *Venerdì 13* e *La bambola assassina* vengono trasposte a fumetti. Jason e Leatherface vedono innanzitutto adattati due loro film,

---

<sup>157</sup> Ibidem, pp. 174-183

<sup>158</sup> Ibidem., pp. 183-189

<sup>159</sup> Ibidem., pp. 189-195

ovvero *Jason va all'inferno* e *Non aprite quella porta – parte 3*, il primo nel 1993 per la Topps Comics e il secondo nel 1991 per la Northstar Comics, entrambi caratterizzati da gore e violenza, proprio come i film che adattano. Successivamente, nel 1995, queste due saghe stavolta si trovano insieme nello stesso fumetto, ovvero in *Jason vs Leatherface*, serie di tre numeri, pubblicata da Topps Comics, in cui Jason viene adottato dai Sawyer e gli aiuta nei loro massacri, finché ovviamente i due finiscono per scontrarsi. Questo crossover può essere visto come un'anticipazione di quello che può sarà *Freddy vs Jason*. Anche *La bambola assassina*, a partire dal 1992, si vede adattati a fumetti il suo secondo e il suo terzo film per la Innovation Publishing, e poi, sempre per la stessa casa editrice, vengono pubblicare cinque numeri per altrettante storie inedite. Il cerchio di questa carrellata di fumetti si chiude ritornando a *Nightmare*, la quale nel 1991 vede uscire tre serie in stretto collegamento con i film: la prima si inserisce tra i primi cinque capitoli della saga e racconta le storie dei vari sopravvissuti; la seconda è l'adattamento in tre numeri di *Nightmare 6: La fine*, con tanto di parte leggibile con gli occhiali 3D; l'ultima serie è un sequel diretto del film conclusivo e infatti vede come protagonista la figlia di Freddy Krueger, andando a creare una continuità inedita per quanto visto finora con questi fumetti. Tralasciando quelli in cui vengono adattati i film delle varie saghe, gli altri fumetti possono essere considerati come un primo tentativo di *transmedia storytelling*, ovvero “un processo dove elementi integrali di una narrazione vengono dispersi sistematicamente attraverso molteplici canali con lo scopo di creare un'esperienza di intrattenimento coordinata e unificata”<sup>160</sup>, soprattutto per quanto riguarda le ultime tre serie a fumetti di *Nightmare*. Mentre la maggior parte delle altre, visto che non hanno un collegamento narrativo vero e proprio con i rispettivi film, possono essere considerate come dei prodotti che cercano di ampliare il mondo delle varie saghe, andandole a definire come dei franchise, cioè quei marchi che, partendo da un determinato media, si allargano poi ad altri tipi di prodotti. In questo, partendo dal cinema (o dalla letteratura per quanto riguarda *Hellraiser*) si è arrivata già ad avere giocattoli e fumetti, ma non solo.

Infatti, le tre saghe più famose, ovvero *Halloween*, *Venerdì 13* e *Nightmare*, hanno ricevuto anche delle novellizzazioni, ovvero “works of fiction (usually paperback novels) based on big-budget films whose publication ties in (more or less) with the release of the film”<sup>161</sup>. Anche se qui non si parla proprio di film con grossi budget, sono sicuramente quelli che

---

<sup>160</sup> Federico Zecca, *Cinema Reloaded – dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza – industria, racconto, pubblico*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2012, p. 21-22

<sup>161</sup> Johannes Mahlkecht, *The Hollywood Novelization – film as literature or literature as film promotion?*, in *Poetics Today*, N. 33, giugno 2012, p. 138

hanno i maggior finanziamenti rispetto alle altre saghe uscite, visto soprattutto il loro successo. Infatti, oltre alla promozione della pellicola adattata, un altro motivo dell'uscita di questi romanzi è l'attecchimento dei serial killer nell'immaginario comune. Ovviamente, la prima saga a essere trasposta su carta è stata quella di *Halloween*, per il semplice motivo che il primo film è uscito prima di tutti gli altri. Come già visto per i fumetti, anche qui le copertine non riprendono direttamente le locandine delle opere cinematografiche, ma utilizzano Michael Myers e altri elementi cardine della serie, come per esempio la sua maschera o la classica zucca di Halloween. Sono stati adattati fino al quarto capitolo e, per quanto riguarda i primi due, ciò che salta all'occhio è la dicitura "the 1 screen shocker of the year", proprio per voler sottolineare la fama e il successo ottenuti dal film di Carpenter. Queste trasposizioni sono abbastanza fedeli, solo in qualche dettaglio differiscono dalle pellicole corrispondenti. Andando in ordine di tempo, la seconda saga è ovviamente quella di *Venerdì 13*, la quale si vede adattati tutti i film dal primo al sesto e pure *Jason X*. I primi due presentano la locandina del film come copertina del romanzo, mentre nei successivi vengono usati o Jason o la sua maschera. Infine, abbiamo la saga di *Nightmare*, con sei romanzi basati sui primi cinque della serie e sull'ultimo di Craven, ovvero il settimo. Qui non vengono mai usate le locandine dei film, ma sempre Freddy e il suo guanto insanguinato. Un altro elemento che accomuna queste tre serie di romanzi è la dicitura in copertina, che riporta "the novelizer's name is at the bottom of the cover and is shown in relatively small letters, equal in size to those of the screenwriters credited beneath it"<sup>162</sup>. Infatti, anche in questo caso il nome dell'autore del romanzo è della stessa grandezza delle frasi "based on the screenplay written by" o "a major movie motion picture". Oltre agli adattamenti, negli anni 90 sono usciti anche altri romanzi basati sui killer di queste tre saghe. Nel 1991, per *Nightmare* esce un libro contenente sette racconti inediti con protagonisti Freddy e altri personaggi già visti nei vari film. Dal 1994, per *Venerdì 13*, esce una serie di quattro romanzi scritta da Eric Morse, denominata "Camp Crystal Lake Novels", e che racconta di altrettante storie in cui dei ragazzi indossano la famosa maschera da hockey e vengono posseduti dallo spirito di Jason, il quale li obbliga a uccidere altri loro coetanei, proprio come nella saga cinematografica. Una piccola menzione per le copertine che ritraggono o Jason intento a uccidere una coppia in luoghi classici per i film horror, come il lago, il bosco e il luna park, oppure una mano che sbucca fuori da una tomba, anche questa classica icona dell'orrore. Per ultima la saga di *Halloween*, per la quale escono tre romanzi, scritti da Kelly O'Rourke, con protagonista Michael,

---

<sup>162</sup> Ibidem., p. 142

ovviamente intento a uccidere adolescenti. Pure in questo caso le copertine ritraggono il serial killer attaccare giovani Coppiette in luoghi tipici per i film dell'orrore.

Con l'uscita di questi libri si può dire che queste tre saghe siano arrivati ad avere tutti i prodotti che, a loro tempo, i mostri classici dell'Universal avevano avuto, ovvero fumetti, giocattoli e ovviamente romanzi. Ci sono però altri due media in cui Dracula e gli altri mostri non compaiono, per l'ovvia differenza di anni dalla loro uscita, ma in cui alcuni serial killer delle saghe *slasher* vengono trasposti, ovvero le serie tv e i videogiochi.

In televisione ci finiscono solamente *Venerdì 13* e *Nightmare*, le saghe più prolifiche durante gli anni 80. La prima a essere trasmessa, a partire dal 1987, è proprio quella tratta dalla saga creata da Sean S. Cunningham, *Friday the 13<sup>th</sup>: the series*<sup>163</sup>. Rilasciata direttamente in *syndication*, la serie è formata da tre stagioni e 72 episodi dalla durata di 45 minuti, andati in onda fino al 1990. Nonostante il titolo però, non è ambientata a Camp Crystal Lake e non ha come protagonista Jason Voorhees, ma è incentrata su due ragazzi, Micki e Ryan, proprietari di un negozio di oggetti antichi, i quali però, dopo essere stati venduti, si scoprono essere maledetti. Perciò, i due hanno il compito di recuperarli, prima che succedano cose orribili. In questo modo, si ha alla base una trama orizzontale, ovvero il ritrovamento dei vari oggetti, che dà vita a una serie di piccole avventure molto varie tra loro, che prendono spunto dagli archetipi sci-fi e horror. Con questo tipo di struttura da “serie serializzata, che combina trame episodiche (*anthology plot*) a trame serializzate (*running plot*) che si dipanano nel corso di intere stagioni”<sup>164</sup>, si può vedere la serie di *Venerdì 13* come una sorta di anticipatrice di *X-Files*, in quanto anche Mulder e Scully seguono diversi casi attinenti al genere horror e fantascientifico, e anche un derivato di *Ai confini della realtà*, essendo sostanzialmente un contenitore di storie sul soprannaturale e sul paranormale. La serie televisiva di *Nightmare*, invece, rimane molto più vicina alla sua controparte cinematografica. Andata in onda dal 1988 al 1990, con il titolo *Freddy's Nightmares – a Nightmare on Elm Street: The Series*<sup>165</sup>, questa è formata da due stagioni e 44 episodi, anche questi dalla durata di 45 minuti circa. Diversamente da quella di *Venerdì 13*, qui il killer della saga, ovvero Freddy Krueger, è presente all'inizio di ogni episodio visto che, come Alfred Hitchcock nella sua *Alfred*

---

<sup>163</sup> <https://www.imdb.com/title/tt0092357/> ultimo accesso: 22 gennaio 2021 ora: 12:27. Il titolo della serie, oltre a essere usato per attirare i fan della saga cinematografica, può essere un riferimento al giorno venerdì 13 come presagio di sventura nella cultura statunitense, visto le maledizioni a cui vanno incontro i protagonisti della serie.

<sup>164</sup> Paola Brembilla, *It's All Connected – l'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, FrancoAngeli, 2018, p. 50

<sup>165</sup> <https://www.imdb.com/title/tt0094466/> Ultimo accesso: 22 gennaio 2021 ora: 15:26

*Hitchcock presenta*, introduce la storia che il pubblico andrà a vedere di lì a poco. Per questo, si può definire *Freddy's Nightmares* come una serie antologica, ovvero che presenta “episodi generalmente autoconclusivi e autosufficienti nell’economia dello show”<sup>166</sup>. Oltre a ciò, le storie della serie sono tutte ambientate a Springwood e a Elm Street, città e via in cui si svolgono i film di *Nightmare*, e in qualche episodio Freddy Krueger è pure parte attiva della storia, tra cui proprio il pilota, in cui si racconta il processo e la conseguente uccisione di Freddy quando era ancora umano, rendendolo di fatto un vero e proprio prequel della saga cinematografica. Con questo si può dire che *Nightmare*, tra quelli presi in esame in questo studio, è il *franchise* che più di ogni altro cerca di espandere la sua narrazione oltre i confini del cinema, tentando di creare collegamenti narrativi con gli altri media.

L’ultimo media in cui compaiono questi serial killer è anche quello più giovane, ovvero il videogioco. Nato alla fine degli anni 50 “in diversi laboratori universitari e non”<sup>167</sup>, ma poi passato ai cabinati a gettoni e infine arrivato nelle case delle famiglie statunitensi sul finire degli anni 70 grazie all’Atari 2600, il videogioco trova un suo primo boom proprio in quest’ultimo periodo, dove, peraltro, si inseriscono i prodotti videoludici tratti da *Non aprite quella porta* e *Halloween*, entrambi usciti nel 1983. Questo è l’anno nefasto per la neonata industria dei videogame, in quanto “by the year’s end the home video game market was oversaturated and consumers were disappointed with the products”<sup>168</sup>. Infatti, tra il 1982 e il 1983, escono moltissimo giochi per l’Atari 2600, e spesso prodotti in tantissime copie, come per esempio accade nel caso di *Pac Man* e soprattutto di *E.T. The Extra-terrestrial*, che con le sue 5 milioni di copie prodotte, ma per la maggior parte rimaste invendute e le restanti restituite causa bassissima qualità del gioco, è da sempre additato come il titolo che ha mandato in crisi Atari e l’intera industria. *E.T.* è anche un esempio per un tipo di prodotto videoludico che in quegli anni era molto diffuso, ovvero quello dei tie-in cinematografici, gli adattamenti dei film in videogioco, come per esempio, oltre al già citato alieno di Spielberg, *Superman*, *Indiana Jones e i predatori dell’arca perduta* e *Lo Squalo*. Ovviamente, i titoli di cui andremo a parlare si inseriscono in questa tipologia di giochi. Il primo a uscire tra i due è quello con protagonista Leatherface. Il gioco è molto semplice: il giocatore impersona il killer con la motosega, il quale ha lo scopo di uccidere il maggior numero di giovani; il tutto è visto attraverso una visuale laterale in cui ci si può spostare in tutte le direzioni, facendo però

---

<sup>166</sup> Paola Brembilla, op. cit., p. 35

<sup>167</sup> Mauro Salvador, *Il videogioco*, Milano, Editrice La Scuola, 2013, p. 14

<sup>168</sup> Mark J.P. Wolf (a cura di), *The Videogame Explosion – a history from pong to playstation and beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, p. 105

attenzione a evitare sedie rotelle, rovi e staccionate, elementi tipici del film Hooper. L'aspetto di Leatherface è ovviamente molto semplice, presentando una testa di colore marroncino che riprende il cuoio della maschera e un corpo completamente azzurro, dettato dalla scarsità di colori disponibile nell'Atari 2600. Nonostante la ovvia grafica scarna, il fatto di dover uccidere delle persone era inedito per l'epoca e ha creato quindi problemi per la percezione di un'eccessiva violenza esperita dai giocatori. Discorso diverso invece per il gioco di *Halloween*, uscito sempre nel 1983 e anche questo sviluppato dalla Wizard Video, ma che vede il giocatore impersonare una babysitter con il compito di salvare dei bambini da Michael Myers. Anche qui la visuale è laterale e ci si può spostare avanti e indietro, però lo schermo è diviso in due sezioni, una superiore e una inferiore, le quali riproducono il piano terra e il primo piano di una casa, l'ambientazione cardine del film. Il dettaglio che più risalta in questo gioco è sicuramente l'iconico tema musicale della pellicola che viene riprodotto ogni qualvolta Michael arriva a schermo. Per il resto, sono entrambi giochi molto semplici dettati dalle possibilità dell'epoca, non hanno nemmeno un finale, ma si deve cercare solamente di fare più punti possibili. Per poter trovare dei videogiochi più complessi con protagonisti i serial killer di queste saghe bisogna attendere la seconda metà degli anni 80, quando escono tre titoli tratti dalle saghe di *Venerdì 13* e *Nightmare*. Alla prima sono dedicati due giochi, uno uscito nel 1986 per Commodore64 e uno del 1989 per NES. Il primo è un'avventura grafica costituita da cinque livelli, in cui l'obiettivo è salvare sé stesso e altri adolescenti da Jason. Si ha la libertà di girare per tutto il Camp Crystal Lake e di entrare in vari luoghi, alla ricerca dei compagni e di armi per uccidere Jason. Un ultimo particolare da sottolineare è il contatore della paura che si riempie quando Jason uccide i tuoi amici. Questo è raffigurato come la testa di una ragazza bionda, uno dei simboli del genere *slasher*. Come si può notare, grazie ai miglioramenti hardware e software, il gioco è più complesso dei precedenti e anche più violento, infatti:

When one of your friends is about to be brutally murdered in Friday the 13th, a gloomy piece of music forewarns of the upcoming tragedy. In order to maximize the startle effect when the actual murder occurs, the game will display a gruesome image provided the player is close enough to the scene it also produces a horrendous scream whose overly synthetic nature only adds to the shocking effect.<sup>169</sup>

Il successivo gioco di *Venerdì 13* esce tre anni più tardi, nel 1989, sul NES e riprende alcune dinamiche del titolo uscito su Commodore64. Innanzitutto, si deve impersonare un istruttore

---

<sup>169</sup> Bernard Perron (a cura di), *Horror Video Games – Essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & Company, 2009, p. 33

del campo estivo, il quale viene scelto tra 6 diversi personaggi, ognuno con delle statistiche diverse. Anche qui ci si può spostare per la mappa ed entrare in varie location per reperire armi, salvare i bambini e sconfiggere Jason. Il killer con la maschera da hockey non è l'unico nemico, infatti il giocatore deve stare attento anche a zombie e lupi, anche se nella saga cinematografica non sono presenti. La visuale anche qui è posta lateralmente, dando però la possibilità di spostarsi solo a destra e a sinistra. Questa cambia solamente quando ci trova ad affrontare Jason all'interno di una casa. La telecamere infatti si spostandosi alle nostre spalle e Jason è davanti a noi, gigantesco, che si muove in tutto lo spazio, ricordando il celebre gioco *Punch Out!!*. Tra l'altro, l'aspetto del killer in questo videogioco è molto particolare, in quanto ha i vestiti viola e la pelle blu, e proprio per questo è diventato molto celebre, tanto da essere riproposto come costume aggiuntivi in alcuni videogiochi più recenti basati sulla saga. Per quanto riguarda *Nightmare*, invece, è stato realizzato un solo videogioco, uscito sempre nel 1989 e pubblicato ugualmente dalla LJN, intitolato ovviamente *A Nightmare on Elm Street*. Il gioco è un *platform* a scorrimento orizzontale nel quale il giocatore impersona uno dei personaggi facenti parte del terzo e del quarto capitolo, e che quindi ognuno di loro ha un potere e delle caratteristiche particolari. Lo scopo è quello di districarsi nei vari livelli e raccogliere tutte le ossa di Freddy Krueger, proprio come facevano i protagonisti di *Nightmare 3: I guerrieri del sogno*, per bruciarle nella fornace e poi affrontarlo come boss finale. Anche in questo caso c'è un contatore, che qui simboleggia ovviamente il livello di sonno. Se si riempie il giocatore si troverà poi nel regno dei sogni, una versione più difficile del livello normale. Con questo ultimo titolo si chiude il capitolo videogiochi prima degli anni duemila per le saghe *slasher* anni 80. Questi hanno cercato di ricreare l'esperienza di terrore che vivono i personaggi nei film per farla provare ai giocatori, solo il gioco tratto da *Non aprite quella porta* che ci mette nei panni del killer.

Con questo paragrafo si può notare come queste saghe siano diventate dei franchise, avendo prodotti su praticamente tutti i media esistenti all'epoca. Solo in alcune occasioni, come appunto i fumetti di *Nightmare* o la serie tv della stessa saga, ci sono stati dei primi tentativi di *transmedia storytelling*.

## CAPITOLO 3) LE SAGHE HORROR ANNI 80 NEL CONTESTO CONTEMPORANEO

Nel capitolo precedente abbiamo visto le saghe horror nel loro contesto di origine e come si siano poi allungate fino ad arrivare negli anni 90, alcune fino ai primi anni 2000, cercando di adattare il loro stile e i loro elementi più caratteristici ha un panorama horror diverso, rispetto a quando sono nate.

In questo capitolo, invece, andremo a vedere come queste saghe si sono adattate a un contesto ulteriormente differente com'è quello contemporaneo. Alcune sono riuscite lo stesso a dire la loro, adattandosi al nuovo spirito e alle nuove tematiche di questa epoca, basti pensare che, come vedremo tra poco, il *Non aprite quella porta* di Marcus Nispel uscito nel 2003 ha praticamente fondato l'estetica e la cifra stilistica generale per tutti gli altri remake che sono stati distribuiti successivamente. Altre saghe, invece, non sono riuscite ad attecchire nuovamente con i loro nuovi capitoli, risultando poco presenti o per lo scarso numero di film usciti, si guardi appunto a *Venerdì 13* e a *Nightmare*, o perché, nonostante siano uscite diverse opere della saga, queste siano state tutte destinate all'home video, com'è capitato a quella di *Hellraiser*.

### ***3.1) L'horror contemporaneo: caratteristiche generali***

Il nuovo millennio si apre con un evento che ha sicuramente sconvolto il mondo intero, ma soprattutto gli Stati Uniti d'America, ovvero, l'attacco alle Torri Gemelle avvenuto l'11 settembre 2001. Infatti, dopo questo attacco terroristico, che per la prima volta è avvenuto all'interno del loro paese, gli statunitensi cambiarono molte cose a livello di mentalità, sia nei confronti di loro stessi che dell'altro e del mondo, e ovviamente a livello politico, dando poi il via all'offensiva in Iraq e alla guerra al terrorismo. Tutto questo fece nascere, in molti cittadini americani, un odio nei confronti dei mussulmani, in particolare gli iracheni, ormai divenuti il loro nuovo nemico, e fece anche venir meno la sicurezza e la stabilità createsi nel corso degli anni, sia livello economico che a livello culturale. Si diffusero quindi sentimenti di angoscia e paura tra la popolazione, soprattutto nei confronti del diverso e dello sconosciuto.

Tutto questo ovviamente si riversò anche nel cinema, portando a dei forti cambiamenti a vari livelli dei film. Li si può notare nei blockbuster, soprattutto a quelli dedicati a un pubblico di giovani adulti, con film di vario genere, come per esempio la fantascienza, il catastrofico o lo *spy action*. Per quanto riguarda le tematiche dei film, abbiamo un cambiamento sia al livello della sfera pubblica che di quella privata dell'individuo:

Sul piano pubblico, si sono affrontate le cruciali questioni della sicurezza nazionale e delle devianze dei servizi segreti [...], la responsabilità storica ed economica degli Stati Uniti [...] e la fine definitiva dell'innocenza e del destino manifesto. [...] Sul piano privato, si mette in scena la crisi sempre più grave della coppia, legata non solo alla definitiva emancipazione femminile, ma anche alle nuove insicurezze del maschio. Di qui, tra l'altro, una minor enfasi sulla sessualità [...] e, di contro, un maggior rilievo all'importanza dei sentimenti, della scoperta di sé, del benessere e dell'equilibrio complessivi. [...] Alla base di tutto ciò c'è un sentimento di insicurezza individuale e, talvolta, di angoscia [...].<sup>170</sup>

Queste tematiche, ovviamente, si riversano poi negli altri aspetti dei film, come per esempio nei catastrofici, in cui, oltre ai soliti fenomeni naturali come tornado e inondazioni, ritornati in auge soprattutto negli anni 10 del 2000 visto l'importante tema del cambiamento climatico, ora si vedono anche altri nemici invisibili esterni, come alieni e terroristi, facendo leva su ciò che era appena successo. Oppure si pensi al cambiamento che occorre ai protagonisti degli *action*, i quali non sono più i muscolosi Schwarzenegger o Sylvester Stallone, ma sono uomini dall'aspetto più femminile, come Neo in *Matrix*, i quali danno vita a scene d'azione più coreografate, non puntando sulla forza bruta, ma cercando “una sintonia capace di muovere le cose, un'agilità eterea che riveste la performance, una disposizione ad assecondare il corso degli eventi, realizzando la propria predestinazione”<sup>171</sup>. Ma è anche un eroe che ha meno potere sul resto del suo mondo, che non riesce a cambiare il corso degli eventi ed è impotente di fronte a loro, si pensi per esempio al personaggio di Tom Cruise ne *La guerra dei mondi* di Steven Spielberg del 2005, il quale, per tutta la durata del film, non può fare nulla per concludere questa battaglia. Allo stesso tempo, l'eroe si fa molto più egocentrico, egoistico e solitario, “agisce per risparmiare il suo mondo materiale e affettivo e, se possibile, sé stesso”<sup>172</sup>. Cambia anche il suo tono, e di conseguenza anche quello del film, facendosi molto più drammatico e tragico, eliminando quasi del tutto la leggerezza e l'ironia visti in molti protagonisti maschili nel corso degli anni precedenti. Si ha poi anche una crescita delle eroine e delle protagoniste femminili, si pensi ad Angelina Jolie in *Lara Croft: Tomb Raider* o più recente Charlize Theron in *Atomica Bionda*. In contrapposizione alla solitudine dell'eroe contemporaneo, invece, si trovano i film incentrati su gruppi di uomini, come *I Mercenari* (*The Expendables*, Sylvester Stallone, 2010), con il quale ritorna in auge l'*action* muscolare degli anni 80/90 unito alle nuove leve di tale genere, o, spostandoci verso i film di supereroi,

---

<sup>170</sup> Federico di Chio, *American Storytelling - Le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*, Roma, Carocci Editore, 2016, pp. 134-135

<sup>171</sup> Ibidem, p. 140

<sup>172</sup> Ibidem, p. 141

gli *X-men* di Bryan Singer, i *Fantastici 4* di Tim Story, e il fenomeno cinematografico di quest'ultimo decennio, ovvero gli *Avengers*. Con quest'ultimi, e con la stragrande degli altri film facenti parte del *Marvel Cinematic Universe*, si può vedere come i film di supereroi sia diventato il genere più redditizio e diffuso, per quanto riguarda il blockbuster. Questo tipo di film funziona più come genere ombrello, al cui interno si possono trovare pellicole diverse tra loro che riprendono stili e caratteristiche di generi differenti, basti pensare alla fantascienza de *I guardiani della galassia* (*Guardians of the galaxy*, James Gunn, 2014) e allo *spy action* di *Captain America: The Winter Soldier* (*Captain America: The Winter Soldier*, Joe Russo e Anthony Russo, 2014) usciti lo stesso anno. Con questi film ci si è alquanto allontanati dalla drammaticità e dall'angoscia di affrontate all'inizio di questo millennio, alleggerendo le minacce e gli attacchi dei nemici, sempre più alieni ed extraterrestri, se non addirittura divini, con un ritorno all'ironia e alla commedia. A tal proposito, si pensi al personaggio di Iron Man interpretato da Robert Downey Jr., che fin dal primo della saga film datato 2008, diventa famoso per le sue battute e le sue frasi divertenti e strafottenti, oppure all'intera squadra dei Guardiani della Galassia, con la quale il regista James Gunn si è divertito a creare vari siparietti comici, o ancora alla più recente verso del Thor di Chris Hemsworth, che da *Thor: Ragnarok* (*Thor: Ragnarok*, Taiki Waititi, 2017) in poi ha pesantemente virato sul comico.

L'importanza di questi film non risiede solo in questo ritorno a un cinema più spettacolare e ludico, ma anche nell'aver cambiato totalmente il modo di vedere la serialità al cinema, andando a costituire il primo universo cinematografico, ovvero il già citato *Marvel Cinematic Universe*. La particolarità di codesto prodotto è quella di collegare tra loro diverse opere, facenti parte anche di media differenti. Viene così attuato un vero e proprio *transmedia storytelling*, ovvero "la pratica di dar corpo a universi narrativi che vivono su più media, con forme espressive differenti"<sup>173</sup>. Si è iniziato con *Iron Man* (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008) e da lì in poi, attraverso a collegamenti nelle scene *post-credit*, diventate uno dei marchi di fabbrica dei film Marvel, si sono sviluppati gli altri film sugli altri supereroi, i quali portavano la trama interna all'opera, una trama più grande facente parte di una determinata fase, la quale ogni volta si è conclusa con un film degli *Avengers*, e una ancora più grande la quale si è conclusa dopo undici anni con l'uscita di *Avengers: Endgame* (*Avengers: Endgame*, Joe Russo e Anthony Russo, 2019). In questo universo si inseriscono anche alcune serie tv, che sviluppano le trame legate a personaggi secondari e riempiono i buchi temporali tra vari film, come per esempio *Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Agent Carter* o la recentissima *Wandavision*, primo

---

<sup>173</sup> Ibidem. p. 133

prodotto seriale Marvel uscito per Disney+, alla quale ne seguiranno tanti altri nei prossimi anni, andando ad ampliare a dismisura l'universo già gargantuesco. Anche se la pratica del *transmedia storytelling* era già stata utilizzata per il *franchise* di Matrix, il quale ha sviluppato la sua storia anche attraverso dei corti animati e un videogioco, è soprattutto grazie alla Marvel e alla creazione del suo universo cinematografico se negli ultimi anni abbiamo avuto una proliferazione di tali prodotti, basti pensare a quello della concorrente DC comics o a quello del nuovo Godzilla americano, denominato *Monster Universe*. Anche nell'horror è presente questa tipologia seriale, ma la vedremo tra poco.

A questo si collega un altro cambiamento importante avvenuto nell'epoca contemporanea, ovvero la cosiddetta rivoluzione digitale, la quale è profondamente legata a quattro fenomeni:

la diffusione mondiale, a partire dal 2000, di un nuovo *medium*, Internet, una rete di reti telematiche ad accesso pubblico e di dimensioni globali; secondariamente, la progressiva digitalizzazione di tutti i tipi di informazione, vale a dire la loro codifica e rappresentazione numerica in sequenze di 0 e 1; in terzo luogo, il potenziamento e la semplificazione dei software destinati a elaborare questi contenuti: si pensi, ad esempio, ai cosiddetti "software sociali", primo tra tutti Facebook, lanciato nel 2004; infine, lo sviluppo tecnologico degli hardware, che ha condotto non soltanto a una generazione di personal computer più *user-friendly* (laptop, tablet), ma anche al potenziamento della telefonia portatile.<sup>174</sup>

Grazie a ciò, questa digitalizzazione è diventata importante sia a livello filmico, per quanto riguarda i modi di ripresa, i cambiamenti a livelli di linguaggio e la trattazione di nuove tematiche, sia a livello di possibilità di visione e distribuzione. Proprio con questo ci si ricollega a Disney+, la quale è la piattaforma di streaming della Disney, una degli ultimi nati tra quelli che si definiscono OTT, ovvero *over the top*, tra i quali il più famoso e conosciuto è sicuramente Netflix. Questo tipo di piattaforme ci permettono, di solito tramite l'iscrizione e il pagamento di un abbonamento, di guardare un catalogo costituito da tantissimi prodotti audiovisivi. Grazie anche a queste nuove realtà, si sono create nuove possibilità: serie tv cancellate dai network televisivi sono state riportate in vita da alcuni OTT, così come la distribuzione di film cult su questi cataloghi ha creato nuove opportunità per *franchise* dimenticati e, come appunto visto con le serie Marvel, hanno aiutato lo sviluppo di nuovi *transmedia storytelling*.

I cambiamenti avvenuti come conseguenze delle Torri Gemelle e della digitalizzazione che hanno dato vita al panorama cinematografico odierno, qui ripercorso molto rapidamente, si

---

<sup>174</sup> Luca Malavasi e Riccardo Fassone, *Dopo il postmoderno: il cinema contemporaneo*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa, *Il cinema – percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015, p. 160

sono riversati, ovviamente, anche nel cinema horror. Per esempio, possiamo subito far notare come anche in questo genere ci sia stato un cambio di tono nei film, passando da uno autoriflessivo e più virato sul comico della saga di *Scream* e di opere similari uscite alla fine degli anni 90, a uno molto più orrorifico, drammatico e violento che si ritrova nei nuovi *slasher* usciti all'inizio dei 2000, come, per esempio, *Non aprite quella porta* del 2003 e *Jeepers Creepers* (*Jeepers Creepers*, Victor Salva, 2001). Infatti, “uno degli elementi artistici più suggestivi del cinema dell'orrore post-11 settembre è il ritorno a una certa iconografia sinistra *pura*, senza gli eccessi dell'*iper cinema* del terrore degli anni Novanta”<sup>175</sup>, un ritorno alle tenebre e al soprannaturale, agli zombie e ai mostri. Queste minacce sono utilizzate per raccontare e rappresentare le nuove paure, i nuovi timori e le nuove paranoie che affliggono gli statunitensi con l'arrivo del ventunesimo secolo.

Innanzitutto, il genere horror si concentra, appunto, maggiormente sui problemi riguardanti la sfera privata dell'individuo, rispetto a quella pubblica che invece viene trattata in altri generi prima affrontati. Uno dei principali aspetti della cultura statunitense, legata anche al cosiddetto sogno americano, è sicuramente la casa: “l'inno nazionale degli Stati Uniti definisce il paese «la casa dei coraggiosi» («*home of the brave*»). L'idea di identificare la nazione, la patria, con la casa, riaffermava un sentimento potente sviluppatosi fin dai tempi dei primi coloni [...]”<sup>176</sup>. Quindi la casa, l'abitazione privata, è uno delle basi dell'identità nazionale e della società statunitense, tant'è che la sua difesa dagli estranei, spesso pure con metodi violenti e al limite della legalità, è uno dei temi che stanno più a cuore ai cittadini. Questo perché la propria dimora viene creata a immagine e somiglianza delle persone che ci abitano, le quali costruiscono lì la loro identità, la loro dimensione e la loro privacy, sentendosi al sicuro da occhi indiscreti. “La *casa americana*, in definitiva, è l'espressione fisica, attraverso la manipolazione estetica e funzionale dello spazio, di una psicologia, di emozioni, di una visione del mondo.”<sup>177</sup> È facilmente comprensibile il perché, a causa dell'attento alle Torri Gemelle prima e, successivamente, per la crisi immobiliare dei mutui *subprime*, gli statunitensi abbiano visto minacciate le loro abitazioni. Dopo l'11 settembre, perché, per la prima volta, sono stati attaccati da una forza esterna sul loro territorio, e quindi i cittadini avevano paura che altri terroristi potessero nascondersi all'interno del paese e attaccargli ancora più internamente. La crisi immobiliare, che portò poi a un grave crisi

---

<sup>175</sup> Antonio José Navarro, *L'impero del terrore – il cinema horror statunitense post 11 settembre*, Milano, Bietti Heterotopia, 2019, p. 55

<sup>176</sup> Ibidem., p. 211

<sup>177</sup> Ibidem., p. 212

economica, invece, fece sì che gli statunitensi ebbero paura di perdere la propria casa, non quindi una minaccia di attacco, ma una di sfratto. Per questi motivi, molti horror di questo periodo riprendono i temi delle case infestate da fantasmi e demoni, per quanto riguarda il soprannaturale, e dell'*home invasion*, per quanto riguarda invece una minaccia più umana e terrena. A proposito del primo gruppo di film, già sul finire degli anni 90 venne ripreso questo genere, con un horror ad alto budget come *Haunting – Presenze (The Haunting)*, Jan de Bont, 1999), il quale, però, riprende uno stile molto più vicino a quello degli anni 60, essendo un remake de *Gli Invasati (The Haunting)*, Robert Wise, 1963), e non ha nessun sottotesto politico legato al terrorismo, ovviamente. Il film fu un flop al botteghino<sup>178</sup>, facendo capire che probabilmente non era ancora il periodo giusto per questo genere. Diversamente va, invece, per *Amityville Horror (The Amityville Horror)*, Andrew Douglas, 2005), che riesce a raggiungere un buon risultato al boxoffice<sup>179</sup> riproponendo una storia divenuta cult grazie al film omonimo uscito nel 1979. Perciò, questo film fa parte anche del filone di remake di pellicole degli anni 70 che ha avuto inizio con *Non aprite quella porta* di Marcus Nispel, che però vedremo più avanti. Se invece inseriamo questo *Amityville Horror* nel gruppo dedicato alle case infestate, notiamo innanzitutto una vicinanza con la storia di *Shining*, sia libro che film, in quanto pure qua l'abitazione è costruita su un cimitero indiano e il padre viene posseduto da questi spiriti, cercando di uccidere il resto della sua famiglia. Essendo uscito ben tre anni prima della crisi dei mutui *subprime*, ovviamente il suddetto tema non viene trattato, ma si potrebbe vedere una sorta di avvisaglia, visto che i coniugi Lutz, protagonisti del film, acquistano la casa a un prezzo molto basso e conveniente, come spesso accadeva negli anni precedenti il 2008. La presenza del cimitero indiano, invece, può riportare a un sentimento di colpa legato “al loro oscuro retaggio storico, dalla schiavitù o dal genocidio delle tribù indiane ai crimini di guerra perpetrati nella guerra del Vietnam o durante l'occupazione dell'Iraq”<sup>180</sup>. Di possessione e di fantasmi tratta anche uno dei maggiori successi di questo sottogenere dell'horror, ovvero *Insidious (Insidious)*, James Wan, 2010), il quale, seppur con un budget<sup>181</sup> molto risicato, riesce a raggiungere quasi i 100 milioni di dollari in tutto il mondo. La pellicola racconta la storia dei Lambert, una classica famiglia borghese americana,

---

<sup>178</sup> Con un budget di 80.000.000\$, ne riuscì a guadagnare solo 91.500.000\$ circa nel mercato domestico. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0171363/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0171363/?ref=bo_se_r_1) ultimo accesso: 11 febbraio 2021 ora: 16:14

<sup>179</sup> Con un budget di 19.000.000\$ riuscì a guadagnare più di 65.000.000\$ nel mercato statunitense [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0384806/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0384806/?ref=bo_se_r_1) ultimo accesso: 12 febbraio 2021 ora: 15:05

<sup>180</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 212

<sup>181</sup> Il budget a disposizione per il film era solamente di 1.500.000\$, ma è riuscito a guadagnare circa 55 milioni di dollari nel solo mercato interno. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1591095/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1591095/?ref=bo_se_r_1) ultimo accesso: 12 febbraio 2021 ora: 15:27

e dei loro tre figli, due maschi e una femmina. Una sera, Dalton, uno dei due figli maschi, va in soffitta e viene spaventato da qualcosa, finendo successivamente in coma. Nonostante le cure dei medici, il bambino non si sveglia. Quando i genitori lo riportano a casa, iniziano a verificarsi strani fatti, come le apparizioni di sinistre figure e l'ascolto di inquietanti voci provenienti dal baby monitor della bambina. I Lambert decidono quindi di trasferirsi, ma nulla cambia: il male non è nella casa, ma nel figlio Dalton, il quale è stato preso da degli spiriti maligni provenienti da una dimensione ultraterrena, l'Altrove. Innanzitutto, il film gioca su un ribaltamento<sup>182</sup> dell'archetipo della casa infestata, in quanto, almeno in apparenza, la dimora dei Lambert sembra tale, ma in realtà non lo è affatto. È il loro figlio a essere stato vittima di un rapimento da parte di un fantasma ed essere quindi diventato una sorta di varco per gli altri spettri, che quindi possono colpire i vari componenti della famiglia. Ciò che il film di James Wan sembra suggerirci è che “viviamo circondati in ogni momento da spiriti ostili e malevoli che uccideranno i nostri cari senza esitazione per possedere ciò che abbiamo: i fantasmi dell'11 settembre sono invidiosi e irascibili, non cercano giustizia o vendetta, ma semplicemente desiderano”<sup>183</sup>. A questo punto, è impossibile fuggire da questi fantasmi e quindi l'unico modo è affrontarli. I Lambert chiamano una medium, la quale riesce a portare il padre nell'Altrove per salvare il figlio. Dalton viene effettivamente liberato, ma un fantasma, chiamato La Sposa Oscura, prende il posto del padre Josh e la medium viene uccisa. Nonostante questo finale cinico e pessimista, in linea con quello di altri horror del periodo, si dà inizio alla saga di *Insidious*. Infatti, tre anni dopo esce *Oltre i confini del male – Insidious 2 (Insidious: Chapter 2)*, James Wan, 2013), ancora una volta diretto da James Wan. La storia riprende esattamente da dove si è concluso il primo capitolo, rendendo questo film un sequel diretto. Infatti, tutto il film si concentra sul tentativo di liberare Josh dall'Altrove e, contemporaneamente, ci mostra la sua infanzia, riproducendo in immagini ciò che ci era stato raccontato nel primo capitolo. Per il resto, la pellicola è soprattutto ambientata all'interno dell'Altrove, il luogo abitato solo da fantasmi e avvolto completamente dall'oscurità. In realtà, anche molte altre scene sono quasi completamente al buio, come per esempio l'inizio alla centrale di polizia. Questo fa sì che il sentimento di essere circondati da spettri e spiriti

---

<sup>182</sup> Nel 2009, l'anno precedente all'uscita di *Insidious*, esce un altro film in cui si attua un ribaltamento simile: *Case 39 (Case 39)*, Christian Alvart, 2009). In questa pellicola si colpisce la concezione che si ha dei bambini e della loro bontà, rovesciando il topoi classico degli abusivi sui minori causati da sette religiose o sataniche. Qui si scopre che è la bambina stessa il demonio che uccide varie persone, tra l'altro chiamandole al telefono come in *Ring (Ringu)*, Hideo Nakata, 1998), e i genitori cercano invece di liberarsene e salvare le proprie vite. Anche qui è presente un trasferimento: la bambina viene tolta dai suoi genitori e viene affidata a Renée Zellweger, che interpreta l'assistente sociale. È proprio con questo cambiamento che il male insito nella bambina si manifesta.

<sup>183</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 214

invidiosi del benessere dei cittadini venga amplificato e reso più costante rispetto al film precedente. Questo secondo capitolo, anche grazie un budget molto maggiore rispetto al primo, ha ottenuto un risultato ancora migliore al boxoffice<sup>184</sup> e quindi vengono prodotti altre due opere facenti parte di questa saga, ovvero *Insidious 3 – L’inizio* (*Insidious: Chapter 3*, Leigh Whannell, 2015) e *Insidious – L’ultima chiave* (*Insidious: The Last Key*, Leigh Whannell, 2018), i quali si configurano come due prequel e vanno a raccontare i primi casi in cui la medium Elise viene a contatto con dei fantasmi.

Prima di passare ad altre opere importanti per ciò che riguarda il tema della casa, vorrei usare questa saga degli anni 10 del 2000 come esempio per spiegare il metodo di lavoro e lo stile della sua casa di produzione, ovvero la Blumhouse, una delle più importanti per quanto riguarda l’horror contemporaneo. Jason Blum, il capo della suddetta società, è specializzato nella realizzazione di film dell’orrore a basso budget, fondati ogni volta su un’idea chiara, semplice e diretta, che riesce a utilizzare al meglio i non molti soldi a disposizione portando, nella maggior parte delle volte, a un ottimo risultato al boxoffice. Uno dei sottogeneri dell’horror che la Blumhouse ha più affrontato è proprio quello soprannaturale, legato appunto ai fantasmi e alle case infestate, tant’è che “Blumhouse Productions produced over one-third of supernatural horror films (34.8 per cent)”<sup>185</sup>. I già citati film di *Insidious* sono un esempio perfetto per questo sottogenere, in quanto utilizzano alcune delle soluzioni più comuni tra queste opere. Innanzitutto, vista la natura invisibile della minaccia, puntano praticamente tutto su ciò che non si può vedere, su oggetti che si spostano, su porte che si chiudono, voci sconosciute che spesso si sentono provenire da dispositivi tecnologici, come il baby monitor nel primo *Insidious*, e figure strane che si intravedono nel buio. Sono film in cui, visto che l’ambientazione principale di queste opere è l’abitazione dei protagonisti, si dà ampio spazio alla quotidianità dei personaggi e come essa cambia a causa della presenza paranormale. Infatti, vediamo spesso intere sequenze dove non succede sostanzialmente nulla, semplicemente assistiamo ad azioni di tutti i giorni, con lo scopo di rendere più credibile il film e dargli una maggiore verosimiglianza. Questo vale soprattutto per opere come quelle della saga di *Paranormal Activity*: nell’originale di Oren Peli del 2007, il primo vero successo

---

<sup>184</sup> Il budget è aumentato fino ad arrivare a 5 milioni di dollari, e al boxoffice nazionale il film guadagna più di 80 milioni, che vengono quasi eguagliati nel resto del mondo. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt2226417/?ref=bo\\_ser3](https://www.boxofficemojo.com/title/tt2226417/?ref=bo_ser3) ultimo accesso: 14 febbraio 2021 ora: 15:03

<sup>185</sup> Todd K. Platts, Mathias Clasen, *Scary Business, Horror at the North American Box Office, 2006-2016*, in *Frames Cinema Journal*, N. 11, maggio 2017 <http://framescinemajournal.com/article/scary-business-horror-at-the-north-american-box-office-2006-2016/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:22

della Blumhouse<sup>186</sup> e uno dei più influenti horror dall'inizio del nuovo millennio<sup>187</sup>, per la maggior parte del tempo osserviamo la coppia vivere normalmente la loro vita, attraverso delle telecamere di sorveglianza<sup>188</sup>, altro elemento che si vedrà spesso da questo momento in poi, e reagire ai pochi segnali del fantasma che si manifestano proprio quando i due si trasferiscono nella nuova casa, andando così a toccare un altro topos ricorrente di questo sottogenere; i successivi capitoli, ovvero *Paranormal Activity 2* (*Paranormal Activity 2*, Tod Williams, 2010), *Paranormal Activity 3* (*Paranormal Activity 3*, Arien Schulman e Henry Joost, 2011), *Paranormal Activity 4* (Arien Schulman e Henry Joost, 2012), *Il Segnato* (*Paranormal Activity: The Marked Ones*, Christopher B. Landon, 2014) e *Paranormal Activity - Dimensione Fantasma* (*Paranormal Activity: The Ghost Dimension*, Gregory Plotkin, 2015), vanno ad allargare la storia di questo mondo e i suoi personaggi, ma riprendono lo stesso schema dell'originale, ovvero mostrandoci poco o nulla attraverso telecamere di sorveglianza e, soprattutto nei capitoli più avanzati, altri dispositivi tecnologici moderni e recenti (tipo i pc, gli smartphone e il Kinect, dispositivo per l'Xbox360 della Microsoft tramite il quale si può giocare semplicemente con il proprio corpo), andando così ad ampliare il potere e lo sguardo che la tecnologia ha su di noi. Quest'ultima è uno dei punti cardine di molte produzioni Blumhouse e più in generali dei mockumentary, genere riportato in auge proprio da *Paranormal Activity*, dopo aver avuto uno dei suoi maggiori esempi a fine anni 90 con *The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, 1999).

Infatti:

“strutturata attorno al mito, alla rivelazione, alla suscettibilità e all'orrore, la realtà esterna raccolta dal *mockumentary*, popolata di fantasmi e maledizioni ataviche, spettri e case infestate, vampiri e mostri di vario tipo, rapimenti extraterrestri e possessioni demoniache, si è gemellata con la tecnologia moderna per scoprire realtà parallele alla nostra e indicarle, grazie all'occhio della telecamera, come verità irrefutabili.”<sup>189</sup>

---

<sup>186</sup> Con un budget di 10.000\$ riesce a guadagnarne più di 100 milioni, diventando istantaneamente un caso mediatico, in Italia pubblicizzato come “il film che ha terrorizzato l'America”.  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt1179904/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1179904/?ref=bo_ser_1) ultimo accesso: 19 febbraio 2021 ora: 12:17

<sup>187</sup> Oltre alla saga, sono tantissimi i film usciti come emuli di *Paranormal Activity* e dando vita a una vera propria ondata di mockumentary e found footage.

<sup>188</sup> Sotto un certo punto di vista, si può dire che *Halloween - La resurrezione* abbia anticipato questa tendenza, visto l'uso importante che ne viene fatto, seppur non siano propriamente telecamere di sorveglianza e il genere tra i due film sia diverso.

<sup>189</sup> Antonio José Navarro, op.cit., p. 182

Come si può leggere, il mockumentary si può adattare a qualsiasi tipo di sottogenere dell'horror, anche se il più ricorrente è quello soprannaturale, visto che “costing roughly half as much as other horror films (\$16.3 million) and returning only slightly less than average at the box office (\$52.2 million)”<sup>190</sup>. Come già detto prima, in queste opere si ha un'abbondanza di tempi morti, visti gli obiettivi di voler ricostruire la realtà nel modo più verosimile possibile, senza quindi spettacolarizzarla come di solito si fa nel cinema, e, dal punto di vista diegetico, di filmare ogni cosa in qualsiasi momento, affinché si possa scoprire ciò che si nasconde nell'invisibile. Vista la loro natura, questi film sono molto attenti alle nuove tecnologie, e infatti si usano tutti i tipi di dispositivi per la registrazione che sono stati sviluppati durante gli anni: dalle telecamere di sicurezza all'interno delle case alle videocamere più amatoriali, fino ad arrivare agli smartphone e alle webcam dei pc. Proprio su quest'ultimo dispositivo la Blumhouse ha realizzato due film: *Unfriended* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2015) e *Unfriended: Dark Web* (*Unfriended: Dark Web*, Stephen Susco, 2018). In entrambi vediamo tutto attraverso lo schermo dei computer di uno dei protagonisti, non solamente ciò che inquadrano le telecamere dei pc degli altri personaggi ma pure le varie finestre e chat che apre il proprietario del dispositivo principale, rendendo ancora più evidente l'ipermediazione presente in questo genere. Con questo termine si vuole sottolineare la forte presenza che il mezzo ha in queste opere, che ce lo ricordano visivamente e costantemente. Si pensi, oltre ai già due succitati *Unfriended*, alle telecamere di *Paranormal Activity*, con i numerosi dati relativi alla registrazione ai lati dello schermo, o ai tanti film girati con le videocamere a mano, come per esempio i primi due *Rec* di Paco Plaza e Jaume Balagueró o, per restare in ambito Blumhouse, *The Gallows – L'esecuzione* (*The Gallows*, Travis Cluff e Chris Lofing, 2016), in cui l'inquadratura è sempre mossa e incerta, volta a dare il senso di ripresa amatoriali e realizzate in diretta, quindi senza che ci sia stato il tempo di rielaborarle e rifinirle. Infatti, strettamente collegato al mockumentary, troviamo il genere *found footage*, che equivale al “materiale che si suppone girato dai personaggi con una videocamera domestica, e che poi è trovato e montato dagli autori del documentario”<sup>191</sup>, come appunto avviene in *Cronache dei morti viventi* (*Diary of the dead*, George R. Romero, 2007), in cui, fin dall'inizio, ci viene detto che ciò che vedremo è stato montato successivamente, dopo che i personaggi sono sopravvissuti agli attacchi zombie. Tra l'altro, il fatto che siano gli stessi protagonisti del film che realizzino il progetto finale, quando di solito i personaggi non sopravvivono a ciò che filmano. Si pensi a opere come; *ESP – Fenomeni Paranormali* (*Grave*

---

<sup>190</sup> Todd K. Platts, Mathias Clasen, op. cit., p. 7

<sup>191</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 183

*Encounters*, Colin Minihan e Stuart Ortiz, 2011), che riprende la figura dei fantasmi trasportandoli però in un manicomio, luoghi ritenuti infestati; *Halloween Night (The Houses That October Built*, Bobby Roe, 2014), che invece riguarda l'attrazione delle case addobbate e rese spaventose per la festa di Halloween e che ha un interessante dicitura in cui si esplicita che il montaggio finale del girato lo hanno realizzato gli aguzzini; o, per concludere questo piccolo elenco, *Megan is missing (Megan is missing*, Mike Goi, 2011), un film horror diverso da quelli fin qui citati, che racconta la storia di due ragazze di quindici anni rapite e seviziate da un uomo. Qui non ci sono elementi soprannaturali, ma lo schema che segue è lo stesso, ovvero sequenze di vita quotidiana fino all'arrivo dell'orrore vero e proprio, in cui le crude immagini "evidenziano la crudeltà di ogni istante e sottolineano uno dei temi principali del *found footage*, la scomparsa o la morte dei suoi protagonisti"<sup>192</sup>. Il pubblico rimane quindi "rapito dalla verosimiglianza schiacciante di ciò che vede, e incapace, come accadrebbe nella realtà, di adattarsi all'aggressione del mostruoso, della malvagità, nella sua quotidianità immediata. È lo sforzo di dar forma a una sensazione di impotenza, di angoscia, di fronte al vuoto dell'inspiegabile"<sup>193</sup>.

Seppur non sia un mockumentary, *L'uomo invisibile (The Invisible Man*, Leigh Wannell, 2020) può essere preso come un film che unisce due degli aspetti più importanti delle opere Blumhouse, ovvero l'attenzione alle nuove tecnologie e la paura dell'invisibile. In questa pellicola seguiamo la storia di Cecilia, interpretata da Elizabeth Moss, intrappolata in una relazione tossica con Adrian, un uomo violento ma che è allo stesso tempo un bravissimo ingegnere, il quale è riuscito a mettere a punto una tuta che, grazie alle telecamere che ha su tutto il corpo, rende invisibili. Cecilia riesce a fuggire dalla casa in cui abita con il prepotente fidanzato (tra l'altro l'abitazione ipertecnologica viene messa in scena come se fosse un'enorme prigione per la ragazza, con tanto di muro di cinta) e perciò quest'ultimo la perseguita con indosso la tuta, così da farla diventare paranoica e dubbiosa sulla sua stessa sanità mentale. Così anche le persone intorno a lei, non vedendo mai nessuno che la osserva e che la segue, iniziano a tentennare sul crederle o meno. Adrian arriverà addirittura a farla accusare di un omicidio, visto che nessuno lo vede. Cecile si trova così a dover affrontare da sola il suo stalker e riesce a ucciderlo proprio grazie alla sua stessa tuta. Il film può essere visto come una riflessione sullo stalking in questa era social e digitale, dove possiamo essere spiati in ogni momento senza che ce ne accorgiamo, guardati da esseri invisibili ai nostri

---

<sup>192</sup> Ibidem, p. 184

<sup>193</sup> Ivi.

occhi in quanto lontani e nascosti dietro a un cellulare, a un pc e anche quindi dietro una telecamera, come proprio quelle sulla tuta di Adrian. L'opera segue poi alcuni dei tratti tipici dei suoi film sul soprannaturale, ovvero l'osservazione della protagonista nella sua quotidianità, nonostante ovviamente non ci siano tempi morti come in altre produzioni Blumhouse, e di come essa cambi con l'arrivo dell'entità invisibile, che, pur essendo un vero e proprio uomo in questo caso, ripropone alcune delle azioni classiche dei fantasmi, come gli oggetti che si postano da soli. *L'uomo invisibile* si può vedere anche come un film che tratti una tematica importante come quella dello stalking, trasportato nell'era contemporanea dominata dal digitale e dai social che, come detto pocanzi, ci permettono di "sorvegliare" e molestare le altre persone anche da molto lontano. Ci fa riflettere anche sulle conseguenze che queste azioni hanno sulla vittima e sulla sua psiche, e anche su come venga vista e trattata dalle altre persone. L'attenzione a certi temi sociali della contemporaneità la si ritrova anche in altre produzioni Blumhouse, volte a unire un'idea semplice e diretta che non serva solo a intrattenere ma anche a far riflettere e a porre certe domande, diffondendole in solidi horror commerciali che possono sicuramente raggiungere un vasto pubblico. Si pensi ad esempio a un piccolo film come *Cam* (*Cam*, Daniel Goldhaber, 2018), che si concentra sulle *cam-girl*, sul sesso virtuale e come certi spettacoli possano creare un'altra versione di noi stessi, oppure a un'opera di successo come *La notte del giudizio* (*The Purge*, James DeMonaco, 2013) che verte tutto su una semplicissima idea, ovvero quella di istituire una notte all'anno in cui ogni crimine è permesso, lasciando sfogare le persone per far sì che non commettano alcun reato durante tutti gli altri giorni. Nel primo capitolo di quella che poi è diventato un franchise di successo, comprendente quattro film e una serie tv con già due stagioni distribuite su Prime Video, ci si concentra solamente sulla casa dei protagonisti, presa d'assalto da un gruppo di ragazzi facenti parte della ricca élite americana. Infatti, questo film rientra perfettamente nel genere dell'*home invasion*, rinato negli anni 2000 e che vedremo nel dettaglio più avanti, mentre i capitoli successivi allargano l'ambientazione e spostano l'azione all'interno della città, partendo sempre dalle zone più disagiate e arrivando fino a quelle dove risiedono i ricchi, in cui quest'ultimi si divertono a veder morire i poveri in orribili giochi mortali. Le riflessioni sulla natura umana e la lotta di classe rimangono sempre alla base di ogni capitolo, salvo poi far luce su altre problematiche sociali via via che prosegue la saga, senza però dimenticare di essere in un film horror dall'ampia distribuzione e quindi di giocare con paura e tensione per intrattenere il pubblico. Un ultimo importante film che coniuga intrattenimento e critica alla società statunitense è sicuramente *Scappa – Get Out* (*Get Out*, Jordan Peele, 2017). L'opera, vincitrice del premio oscar per la migliore sceneggiatura originale, è un

chiaro attacco al razzismo nella società americana, raccontato però con un efficace ribaltamento per cui, nonostante la supremazia bianca nell'intelletto, i ricchi caucasici del film vogliono i corpi di giovani ragazzi neri in cui inserirci il proprio cervello e ottenere perciò corpo forte e atletico. Il riscontro di pubblico in patria è stato grandioso<sup>194</sup>, sia per l'ovvio tema del razzismo molto caldo negli Usa, sia anche per un ottimo livello tecnico, sia per la regia che per la sceneggiatura, che riesce a coniugare un inizio più vicino alla commedia (Jordan Peele è conosciuto in patria come comico), con una seconda parte fortemente thriller e horror. Con questo film, apro un'ultima postilla sulle produzioni Blumhouse, ovvero quelle definibili come più autoriali, dove dietro la macchina da presa c'è un regista con un forte stile personale e che hanno una certa nomea nel panorama horror. Certo, Jordan Peele non può essere considerato un autore di questo genere prima dell'uscita di *Scappa – Get Out*, ma riesce subito a costruirsi un suo stile ed è lo stesso conosciuto negli Usa. A lui, e agli altri registi che tra poco nominerò, viene data la possibilità di realizzare horror molto diversi rispetto agli altri usciti per la casa di Jason Blum. Il primo è Rob Zombie che realizza *Le Streghe di Salem (The Lords of Salem, Rob Zombie, 2012)*, un film appunto di streghe e, sotto un certo punto di vista, di possessione che passa attraverso la musica, in cui vediamo la progressiva "trasformazione" della protagonista interpretata da Shery Moon Zombie, fino al delirante finale in cui, attraverso una sorta di montaggio delle attrazioni tra una serie di immagini blasfeme, ambigue e inquietanti, si arriva alla nascita del diavolo come nuovo dio. Sicuramente un tipo di pellicole che difficilmente si rivedrà all'interno della Blumhouse. Questo vale anche per Eli Roth, che gira *The Green Inferno (The Green Inferno, Eli Roth, 2013)* e recupera un genere horror, ovvero il *cannibal movie*, nato in Italia negli anni 70 a partire dall'uscita di *Cannibal Holocaust* di Ruggero Deodato. La violenza della pellicola di Eli Roth non riesce ad avere lo stesso impatto del cult di Deodato, soprattutto a causa di una violenza molto trattenuta e un'estetica troppo finta e patinata, rispetto a quella sporca e rozza di *Cannibal Holocaust*. Questo riesce anche a dare un maggiore senso di realtà, visto che sostanzialmente è un mockumentary. Nonostante la tiepida accoglienza di pubblico e critica, *The Green Inferno* resta comunque un esperimento interessante e molto particolare, che denota un grande amore e un'ottima conoscenza dell'horror da parte del regista americano. Infine, l'ultimo autore che rimane per la Blumhouse è M. Night Shyamalan. Quando ha girato il suo primo film per la casa di Jason Blum, ovvero *The Visit (The Visit, M. Night Shyamalan, 2015)*, il regista indiano veniva da una serie di scarsi successi, ma seguendo il metodo

---

<sup>194</sup> Con il solito basso e ristretto budget, 4.500.000\$ in questo caso, riesce a guadagnare più di 176.000.000\$ [https://www.boxofficemojo.com/title/tt5052448/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt5052448/?ref=bo_ser_1) ultimo accesso: 24 febbraio 2021 ora: 23:01

Blumhouse, cioè un budget basso unito a un'idea semplice ma efficace, è riuscito a risollevarsi. Il film narra la storia di due ragazzini, Rebecca e Tyler, che vanno a passare una settimana dai genitori della madre, dopo tanto tempo che questa non li vedeva. I due ragazzini instaurano subito un buon rapporto con i nonni, anche se notano alcuni comportamenti strani, come la regola a loro imposta di non poter uscire dalla loro stanza durante la notte. Rebecca disobbedisce per andare a mangiare qualcosa e nota sua nonna comportarsi come una pazza. Così decide di lasciare la propria videocamera accesa per tutta la notte, in modo che, la mattina dopo, lei e il fratello possano controllare ciò che è accaduto. Infatti, scoprono che la nonna ha preso un coltello e si è fermata davanti alla loro stanza. Tyler nota che nel granaio ci sono molti pannoloni sporchi e, chiedendo alla nonna, scopre che appartengono al nonno, facendo sembrare molto strano anche quest'ultimo. I due ragazzi, ormai molto preoccupati e spaventati, chiamano la madre su Skype e le fanno vedere i due anziani. Lei dice che non sono i suoi genitori e parte subito per andare a prendere i figli. Quest'ultimi scoprono i cadaveri dei veri nonni nel seminterrato e, dopo una serie di colluttazioni, riescono a uccidere i due impostori e, infine, a fuggire con la madre. Questo film è un sostanzialmente un mockumentary, girato interamente con la videocamera a mano utilizzata dai due ragazzini. Segue anche lo stesso schema delle altre opere dello stesso genere, con scene di vita quotidiana che si fanno via via sempre più strane e ambigue a causa dei comportamenti dei due anziani. Come già detto all'interno del riassunto della trama, c'è anche una scena in cui la videocamera dei ragazzini funge da telecamere di sorveglianza, seguendo un altro punto cardine del genere e donandoci un punto di vista diverso da quello di Tyler e Rebecca, totalmente inumano e superiore a loro. Grazie a ciò, e al palese basso budget del film, *The Visit* si inserisce perfettamente nella produzione Blumhouse e allo stesso tempo, grazie al colpo di scena che rivela l'identità dei due anziani, è un perfetto thriller horror di Shymalan, che riesce a risollevarsi al boxoffice<sup>195</sup> e a far ripartire la sua carriera dopo alcuni passi falsi. Il regista indiano dirige altri due film per la Blumhouse: *Split* (*Split*, M. Night Shymalan, 2016) e *Glass* (*Glass*, M. Night Shymalan, 2019). Il primo è un horror in cui Kevin, un uomo che ha 23 personalità distinte, ognuna con le sue caratteristiche, rapisce tre adolescenti, e sola una alla fine riesce a fuggire da questa prigionia. Ciò che ha di interessante è un'altra volta il colpo di scena che Shymalan inserisce poco prima dei titoli di coda e che fa cambiare il modo di lettura del film. La scena è molto semplice: siamo in una tavola calda e il telegiornale sta spiegando ciò che ha fatto Kevin; una

---

<sup>195</sup> Con un budget di 5.000.000 di dollari, nel mercato Usa riesce a guadagnarne più di 65.000.000\$, quindi 13 volte tanto.

[https://www.boxofficemojo.com/title/tt3567288/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt3567288/?ref=bo_ser_1) ultimo accesso: 1° marzo 2021 ora: 12:23

donna, probabilmente una giornalista visto il taccuino che ha in mano, dice che qualche anno fa c'era già un pazzo che aveva commesso dei crimini e degli attentati, ma non si ricorda il suo nome; alle sue spalle intravediamo Bruce Willis che risponde dicendo “Mr. Glass”, per poi continuare a bere il suo caffè fino alla chiusura della scena. La presenza di Willis fa sì che *Split* sia ora collegato a *Unbreakable – Il predestinato* (*Unbreakable*, M. Night Shyamalan, 2000), film in cui Bruce Willis si crede un fortissimo supereroe e combatte contro Samuel L. Jackson, ovvero Mr. Glass, un uomo appassionato di fumetti e molto intelligente ma dal corpo molto fragile. Con l'uscita poi di *Glass* si fa tutto più chiaro ed esplicito, i tre film insieme formano una trilogia in cui Shyamalan affronta il tema supereroistico a modo suo, e *Split*, con una sola scena finale, diventa un'*origin story*<sup>196</sup> ed entra a far parte di questo piccolo universo cinematografico. *Glass*, allo stesso modo, può essere letto anche come un *crossover*, ovvero la pratica per cui si ha “la sovrapposizione di due diversi universi narrativi, facendo incontrare personaggi che appartengono a prodotti diversi”<sup>197</sup>, visto che inizialmente *Split* e *Unbreakable* non sembrano proprio far parte di una saga, ma anzi sono film molto diversi tra loro.

Questo rapido excursus sulla produzione Blumhouse ha fatto emergere diversi spunti per poter parlare di altri aspetti dell'horror contemporaneo. Innanzitutto, l'aver citato *L'uomo invisibile* uscito nel 2020 ci permette di fare qualche accenno ai film con protagonisti i mostri classici dell'Universal distribuiti negli ultimi anni. Dopo i blockbuster degli anni 90 dedicati a Dracula (*Dracula di Bram Stoker* di Francis Ford Coppola del 1992), Frankenstein (*Frankenstein di Mary Shelley* di Kenneth Brannag del 1994) l'uomo lupo (*Wolf – La belva è fuori* di Mike Nichols del 1994), anche se questi tre sono stati prodotti dalla Tristar e hanno uno stile vicino ai film romantici in costume, e la Mummia (*La Mummia* di Stephen Sommers del 1999), una pellicola di avventura che avrà due seguiti (*La Mummia – Il ritorno* di Stephen Sommers del 2001 e *La Mummia – La tomba dell'imperatore dragone* di Rob Cohen del 2008) che seguiranno il medesimo genere, nel 2004 esce per l'Universal *Van Helsing* (*Van Helsing*, Stephen Sommers, 2004) che raggruppa in quest'unica opera tutti i mostri classici legati all'immaginario gotico. Pure questa pellicola è un blockbuster e ibrida l'horror con scene di azione e combattimenti, facendo traslare Van Helsing da un anziano professore a un cacciatore di mostri armato fino ai denti. Dopo questi blockbuster in cui l'horror si ibrida con l'avventura e l'azione, nel 2010, con l'uscita di *Wolfman* (*The Wolfman*, Joe Johnston, 2010),

---

<sup>196</sup> Ovvero una storia in cui di solito si racconta l'origine di un supereroe. Anche se in questo caso specifico si tratta di un supercattivo, non vi è alcuna differenza: all'inizio Kevin è un ragazzo disturbato e con evidenti problemi psicologici, ma alla fine riesce a controllare in parte queste sue problematiche e renderle il suo potere, imparando a camminare sui muri e a diventare super forte.

<sup>197</sup> Veronica Innocenti, *Serialità*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa, op. cit., p. 279

l'Universal torna a un tipo di film molto più vicino a quelli degli anni 30 e degli anni 40, tant'è che questa pellicola viene considerata un vero e proprio remake de *L'uomo lupo* del 1941 diretto da George Waggner. Con quest'ultimo, *Wolfman* condivide la storia principale e l'atmosfera prettamente gotica. Dopo questo periodo in cui sono uscite poche pellicole e senza nessun piano seriale, tolta la trilogia de *La Mummia* dei primi anni del 2000, con l'arrivo del nuovo decennio e l'esplosione del *Marvel Cinematic Universe*, anche l'Universal cerca di creare il suo universo dedicato ai mostri classici, il cosiddetto *Dark Universe*. Il primo film che ne dovrebbe sancire la nascita è *I, Frankenstein* (*I, Frankenstein*, Stuart Beattie, 2014), in cui la creatura, che qui viene chiamata Adam, combatte al fianco dei Gargoyle contro un esercito di Demoni. Il film, ovviamente, non segue minimamente il romanzo di Mary Shelley, ma è invece tratto dalla graphic novel di Kevin Greivoux, che porta lo stesso titolo della pellicola. Questo di fatto rende *I, Frankenstein* un *cinematic comic*, che segue pure lo stile dei film dei supereroi, rendendo la creatura del dottor Frankenstein un combattente per lo più solitario che però, durante questa avventura, deve imparare a collaborare con gli altri con lo scopo di salvare il mondo. Uno dei temi di fondo del romanzo rimane comunque, ovvero la presenza di un'anima nella creatura. Dello stesso anno è anche *Dracula Untold* (*Dracula Untold*, Gary Shore, 2014), in cui Vlad, ovvero il Conte Dracula, diventa vampiro per salvare il suo popolo e la sua famiglia dall'invasione turca, rendendo quello che originariamente è un personaggio puramente malvagio, un condottiero eroico e amorevole con la sua amata e suo figlio, anche se violento con i nemici. Visto il piano di far poi incontrare tutti questi mostri in almeno una pellicola comune, ovviamente il film si conclude con una scena ambientata ai giorni d'oggi. Sia *Dracula Untold* che *I, Frankenstein* non ottengono né dei grandi risultati al boxoffice<sup>198</sup>, né un buon responso di critica, e così, per il prossimo film del *Dark Universe*, si deve attendere il 2017 con l'uscita di *La Mummia* (*The Mummy*, Alex Kurtzman, 2017). Il film abbraccia diversi generi, come sono soliti fare i blockbuster: sicuramente l'avventura e l'azione, vista anche la presenza di Tom Cruise, un'unione di horror e commedia, vista anche la prolungata citazione a *Un lupo mannaro americano a Londra* (*An American Werewolf in London*, John Landis, 1981) e, infine, una maggiore influenza per quanto riguarda il genere supereroistico, vista la presenza di Russell Crowe che interpreta Dottor Jeckill che cerca i mostri nel mondo, con il compito di unirli come il Nick Fury di Samuel L. Jackson per il *Marvel Cinematic Universe*, e i poteri soprannaturali e sovraumani della mummia di Sofia

---

<sup>198</sup> *I, Frankenstein* è costato 65 milioni di dollari e ne ha guadagnati 75 in tutto il mondo, mentre *Dracula Untold* va un po' meglio, costando 70 milioni di dollari ne guadagna 217 nel panorama mondiale, ma solo 50 milioni nel mercato statunitense. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1418377/?ref=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1418377/?ref=bo_se_r_2) e [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0829150/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0829150/?ref=bo_se_r_1) ultimo accesso: 2 marzo 2021 ora: 23:59

Butella e del protagonista. Il particolare più interessante del film, però, è nei titoli di testa, quando viene inserito il logo del *Dark Universe*, dando inizio ufficialmente a questo nuovo universo cinematografico, e facendo sì che questo *La Mummia* diventi quindi anche un *origin story* per il personaggio di Tom Cruise. Nonostante le star ingaggiate e il consistente budget messo a disposizione, il film risulta essere un flop clamoroso<sup>199</sup>, riuscendo a guadagnare solamente 80 milioni di dollari nel mercato statunitense, al fronte dei 120 spesi per la sua realizzazione. Con questo scarso risultato quindi si chiude immediatamente il *Dark Universe*, e come prova abbiamo anche la realizzazione de *L'uomo invisibile* della Blumhouse, che inizialmente doveva essere il successivo tassello del nuovo universo cinematografico.

C'è però un *universe* horror che ha funzionato e che anch'esso ha avuto inizio negli anni 10 del 2000, e cioè il *Conjuring Universe*, che ha dato vita ad alcuni dei film di questo genere più redditizi degli ultimi anni. Con questo gruppo di opere torniamo alle case infestate, con la particolarità che prendono spunto dalla vita dei coniugi Warren e dai casi soprannaturali che si dice abbiano risolto. Infatti, il primo film, ovvero *L'evocazione - The Conjuring* (*The Conjuring*, James Wan, 2013), racconta della famiglia Perron che, dopo essersi trasferita in una nuova casa, come solito in questo tipo di opere, vengono colpiti da fenomeni paranormali, come la temperatura che si alza, fotografia e oggetti che si spostano ed un'entità che infastidisce i figli della coppia. Così, i Perron decidono di chiamare gli Warren, in quanto esperti in questo campo. I due investigatori del paranormale scoprono che la casa è costruita sulla dimora di una strega, anche questo è una caratteristica ricorrenti in questo tipo di horror. Così come anche gli oggetti posseduti o utilizzati dai demoni come portale per il nostro mondo, e in questo caso mi riferisco alla bambola Annabelle, contenuta in una teca nella cantina dei Warren, insieme ad altri oggetti infestati. Passando per scene di tensione perfettamente gestite da Wan, come quelle riguardanti il gioco del nascondino con il battito delle mani, in cui si nota il miglioramento dall'esperienza fatta con *Insidious* e l'importanza che il sonoro può avere in questo genere in cui domina l'invisibile, si arriva al finale in cui, grazie ad un esorcismo particolarmente difficile, i Warren riescono a liberare la casa dallo spirito della strega e così la famiglia Perron può considerarsi salva. La pellicola si conclude con i due coniugi demonologi vengono chiamati per un altro caso, lasciando intendere quindi che continueremo a seguire la loro storia. La cosa più interessante del film, però, è la cantina di casa Warren, in cui custodiscono gli oggetti posseduti con cui hanno avuto a che fare. Questa può essere vista come la concretizzazione dell'intero *Conjuring Universe* e di tutte le

---

<sup>199</sup> [https://www.boxofficemojo.com/title/tt2345759/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt2345759/?ref=bo_ser_2) ultimo accesso: 3 marzo 2021 ora: 00:43

altre possibili storie che gli autori e i produttori potrebbero seguire e realizzare, visto la quantità di artefatti presenti e di come ognuno di essi equivalga a un caso paranormale. Infatti, il secondo film di questo universo non è stato il sequel di *The Conjuring*, ma *Annabelle* (*Annabelle*, John R. Leonetti, 2014) che appunto ci racconta la storia antecedente alla consegna ai Warren della bambola posseduta. Stilisticamente il film si adegua alla strada tracciata da James Wan nell'opera precedente, non inventandosi nulla nemmeno dal lato della sceneggiatura, che anzi segue il medesimo schema del genere, ovvero si inizia con la manifestazione dei fenomeni paranormali, si passa alla ricerca di un'origine e di un aiuto e infine si tenta di trovare un modo per liberarsi del demone. Nonostante il film in sé non sia nulla di eccezionale, riesce a ottenere un ottimo risultato al boxoffice<sup>200</sup>, confermando come James Wan abbia imparato la lezione Blumhouse, minimo budget ma massimo guadagno, e l'abbia utilizzata anche per queste produzioni. Così abbia una prima ramificazione, ovvero da una parte abbia la saga principale di *The Conjuring*, in cui i protagonisti sono i coniugi Warren, e dall'altra la saga *spin-off* (cioè, "l'utilizzo di un personaggio secondario di una serie come protagonista di un nuovo prodotto"<sup>201</sup>), ovvero *Annabelle*, concentrata sulle vicende riguardanti la bambola demoniaca. Con l'uscita di *The Conjuring – Il caso Enfield* (*The Conjuring 2*, James Wan, 2016) nel 2016 abbiamo la seconda ramificazione, in quanto nel film gli Warren si recano a Londra per affrontare Valak, un demone che ha assunto l'aspetto di una suora, e questo è il protagonista di un altro successivo *spin-off*, *The Nun – La vocazione del male* (*The Nun*, Corin Hardy, 2018), in cui si narrano le sue origini. Tra questi due film abbiamo *Annabelle 2: Creation* (*Annabelle: Creation*, David F. Sanberg, 2017) in cui, come si evince dal titolo, assistiamo alla creazione della bambola e quindi di nuovo un *prequel*, pratica spesso utilizzata nell'horror contemporaneo. Due anni dopo abbiamo anche il terzo capitolo sulla bambola, *Annabelle 3* (*Annabelle Comes Home*, Gary Dauberman, 2019), che si rivela essere interessante per la presenza dei coniugi Warren, anche se limitata, e per l'utilizzo proprio della loro cantina all'interno della trama, in quanto la liberazione di Annabelle fa sì che anche gli altri demoni contenuti negli artefatti possano uscire. Escono quindi vari spiriti, tra cui anche un lupo mannaro, con la possibilità che ognuno di loro possa poi diventare il soggetto di un ulteriore film. L'ultima pellicola, almeno per ora, facente parte del *Conjuring Universe* è *La Llorona – Le lacrime del male* (*The Curse of La Llorona*, Michael Chaves, 2019), tratta da una leggenda messicana e che viene collegata a questo gruppo di

---

<sup>200</sup> Un budget di 6.500.000\$ per 85.000.000\$ al boxoffice Usa e 257.000.000\$ totali [https://www.boxofficemojo.com/title/tt3322940/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt3322940/?ref=bo_se_r_1) ultimo accesso: 3 marzo 2021 ora: 22:55

<sup>201</sup> Veronica Innocenti, *Serialità*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa, op. cit., p. 279

opere grazie alla presenza di Padre Perez, un personaggio del primo *Annabelle*. Per concludere questo excursus su un gruppo di film tra i più importanti dell'horror contemporaneo, per quanto riguarda almeno i risultati al boxoffice e il seguito di fan, si può dire che James Wan e gli altri produttori siano riusciti a fondere la filosofia della Blumhouse con la serialità del *Marvel Cinematic Universe*, fatta di unità stilistica, rimandi tra le opere e ramificazioni, facendo della saga principale *The Conjuring* il corrispettivo dei film *Avengers*, ovvero i punti di svolta da cui poi derivano i vari *spin-off* e le altre opere secondarie. Interessante anche il fatto di inserire nell'universo ufficiale vari cortometraggi realizzati dai fan, i quali raccontano in pochissimo tempo una storia legata a un fantasma. Si può dire che così, le fan fiction sono canonizzate.

Dopo questa lunga parentesi, possiamo tornare al discorso iniziale, per poter così chiudere con il ruolo delle case nell'horror contemporaneo. Anche se, ovviamente, le abitazioni sono sempre state una delle ambientazioni più importanti e ricorrenti nella storia del genere, negli anni 2000, come abbia visto, sono risultate molto significative per via dei due importanti eventi di quegli anni, ovvero: l'attentato alle torri gemelle, che si può vedere come un'invasione della propria casa, e la crisi dei mutui subprime del 2008, che invece ha riguardato proprio l'abitazione di molti statunitensi, i quali spesso l'hanno pure persa. Se prima abbiamo parlato delle case infestate dal soprannaturale, ora passiamo a una minaccia terrena, uomini e donne che violano la nostra dimora, spesso senza un preciso motivo, e, di conseguenza, la nostra sicurezza e la nostra identità da essa rappresentate. Questo genere di film prende il nome di *home invasion*. Ci possono essere due tipi di plot:

Such variations generate two fundamental patterns, which result in two different narrative paths: the first, which I call “direct,” presents one or more intruders invading a house and assaulting those who live inside; the second, which I call “reversed,” presents one or more intruders invading the wrong house, and getting assaulted by its inhabitants<sup>202</sup>

Del primo tipo fanno parte film come: *The Strangers* (*The Strangers*, Bryan Bertino, 2008), il già citato *La notte del giudizio* e il remake di *Funny Games* (*Funny Games*, Michael Haneke, 2007). Mentre per il secondo tipo abbiamo esempi come *You're Next* (*You're Next*, Adam Wingard, 2011), *Man in the Dark* (*Don't Breathe*, Fede Álvarez, 2016) e il remake di *L'ultima casa a sinistra* (*The Last House of the Left*, Dennis Illiadis, 2009).

---

<sup>202</sup> Dario Marcucci, *Strangers at the Door: Space and Characters in Home Invasion Movies*, in Francesco Pascuzzi (a cura di), *The Spaces and Places of Horror*, Wilmington, 2020, p. 252

Il film di Bertino può essere preso come esempio perfetto della prima tipologia, in quanto racconta di una coppia di fidanzati che vogliono passare la notte nella casa di campagna della famiglia di lui, ma vengono presi di mira da tre persone mascherate, i quali entrano in casa e tentano di ucciderli. Il motivo di tale comportamento non viene mai spiegato, nemmeno nel sequel *The Strangers: Prey at Night* (*The Strangers: Prey at Night*, Johannes Roberts, 2018), in cui le stesse tre persone mascherate attaccano una famiglia in vacanza in un campeggio. Un punto interessante di entrambe le pellicole è il buio completo della notte che avvolge entrambe le ambientazioni, ovvero sia la casa che il campeggio, come se i nostri protagonisti fossero finiti in un'altra dimensione, in un altro mondo e non ci fosse nessuna speranza per loro. Questa comunanza la si ritrova anche se i due film sono distanti a livello fotografico: “colori sbiaditi e naturalismo della messa in scena”<sup>203</sup> il primo, tonalità più accese e saturate per il secondo, ma entrambi vogliono “delineare un mondo in decomposizione nelle cui viscere il Male esiste, forse, perché sotto la superficie della sua moderna (e indifferente) immagine civilizzata si cela uno spirito di violenta negatività”<sup>204</sup>. Non tanto distante da ciò si inserisce *Funny Games*, anzi, si può dire che anticipa e influenza il primo *The Strangers* per certe scelte: sicuramente la mancanza di motivazione, se non quella del mero e apparente divertimento; uno stile e una messa in scena che cerca di rendere verosimile ciò che vediamo sullo schermo (e il *Funny Games* originale in questo funziona ancora meglio, vista la mancanza di star hollywoodiane e la presenza di volti abbastanza anonimi e quotidiani) e la conseguente mancata spettacolarizzazione della violenza. Certo, il film di Haneke solleva anche altre questioni, ma ciò che più ci interessa è questo terrore recondito e universale di essere assaliti all'improvviso proprio nel luogo che riteniamo più sicuro al mondo. Diametralmente opposto è invece il secondo tipo di *home invasion*, ovvero quello in cui gli “invasori” si ritrovano ad essere le vittime e il padrone di casa il carnefice. Esempio perfetto è *Man in the Dark*, film in cui due ragazzi e una ragazza decidono di rapinare, con lo scopo poi di lasciare Detroit per la California, la casa di un veterano di guerra rimasto cieco, vista la somma da lui percepita a seguito della perdita della sua unica figlia a causa di un tragico incidente. I tre entrano nella casa e subito capiscono che Norman, l'anziano reduce di guerra, è tutt'altro che indifeso, avendo arredato la sua dimora in base alla sua disabilità. Inizia quindi a dare la caccia ai tre ladri, riuscendo a ucciderne subito uno. Rocky e Alex, i due rimasti vivi, ora devono quindi cercare il modo di fuggire sani e salvi. Nel mentre, arrivano nello scantinato e scoprono che Norman tiene imprigionata la ragazza che ha ucciso sua figlia,

---

<sup>203</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 227

<sup>204</sup> Ivi.

mettendola pure incinta perché, secondo lui, è giusto che gli dia una nuova figlia. Purtroppo, la ragazza rimane uccisa in uno scontro e quindi Norman cerca di sostituirla con Rocky. La nostra protagonista riesce comunque a scappare con i soldi, mentre il suo amico Alex rimane ucciso. Norman la insegue pure fuori casa, riuscendo pure a prenderla, ma Rocky, traendo vantaggio dalla cecità del suo aguzzino, si libera di lui e può fuggire definitivamente da questo incubo. Il film si conclude con Rocky che sta per partire per la California e, in una televisione nella stazione, vede che Norman è ancora vivo ma non ha denunciato il furto, visto che anche lui aveva un segreto da tener nascosto. Come si può notare, il cambio da carnefice a vittima, è praticamente immediato, anche se è difficile parlare di vere vittime in questo caso, visto che sia Norman che i tre ragazzi hanno delle zone d'ombra alquanto evidenti. Si arriva a una vera e propria lotta per la sopravvivenza, dove è complicato provare empatia anche solo per una delle due parti in gioco: Rocky, Alex e Money sono comunque dei ladri e non è giusto ciò che vogliono fare, nonostante le buone intenzioni che credono di avere; Norman dovrebbe essere la vittima ed è facile tifare per lui pensando “ve lo meritate”, ma appena scopriamo il suo segreto la situazione quasi si ribalta. In tutti questi personaggi viene fuori la terribile faccia dell’America povera, vista l’ambientazione nella città fallita di Detroit, dove gli abitanti cercano ogni modo per sopravvivere, tornando anche alle pratiche da Far West come lo scontro vero e proprio per il denaro. Allo stesso tempo, si nota come ancora gli Usa debbano fare i conti con le loro guerre e i traumi da esse causati, soprattutto quelle più recenti come la guerra del Golfo, a cui Norman ha partecipato. Una situazione economica difficile e un complicato rapporto con il proprio passato fanno quindi emergere istinti che, in un paese civilizzato come gli Stati Uniti, dovrebbero essere tenuti a bada. Cerchiamo di tenerli nascosti all’interno delle nostre case, ma “la *home invasion* rivela la natura di ciò che siamo, non ciò che vorremmo diventare”<sup>205</sup>. Anche *You’re Next* lavora similmente sullo stesso discorso, però trasportandolo dai quartieri più poveri a una famiglia alto borghese. Una coppia sposata da 35 anni decide di invitare i figli e i rispettivi partner nella loro villa fuori città per il loro anniversario. Durante la cena si notano i primi dissapori e subito dopo delle frecce, lanciate da fuori la finestra, colpiscono alcuni degli ospiti. In casa entrano delle persone mascherate da animali e iniziano a uccidere alcuni membri della famiglia, tra cui la madre Aubrey. L’unica che riesce a contrattaccare è Erin, la fidanzata di uno dei figli della coppia che, a differenza loro, però ha umili origini. Lei, essendo preparata per certe cose, riesce a uccidere qualcuno degli aguzzini, anche attraverso alcune trappole elaborate. Erin scopre che i mandanti di

---

<sup>205</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 236

questi assassini sono Zee e Crispian, due dei figli della coppia, che ha ordinato questo massacro per essere gli unici eredi di tutta la loro ricchezza. Alla fine, la ragazza riesce a uccidere tutto il gruppo degli assassini e anche chi ha organizzato tutto ciò. Come si può notare, anche in questo *home invasion* il fulcro è sempre il denaro, la ricchezza, che in questo caso però non è per rifarsi una vita e migliorare la propria difficile condizione, ma è solamente per avidità, per diventare sempre più ricchi. Ancora una volta, si scopre la faccia dell’America che sta dietro l’apparentemente felice borghesia, la quale, una volta tolta questa maschera, libera tutti i suoi istinti e tutta la sua cattiveria. La ferocia internazionale imputata agli Stati Uniti “è qualcosa di radicato nel suo stesso nucleo sociale e culturale”<sup>206</sup>. Questo feroce istinto di sopravvivenza lo ritroviamo anche ne *L’ultima casa a sinistra* del 2009, anche se non affiancato all’avidità e al bisogno di denaro. Qui entra in gioco la pura e semplice vendetta, infatti il film è più propriamente un *rape & revenge*, ovvero una pellicola in cui una ragazza (in questo caso due) viene stuprata ma poi, una volta ripresosi, si vendica dei suoi aguzzini. A vendicare le malcapitate però, sia nell’originale di Craven che in questo remake, sono i genitori di una delle due ragazze, visto che il gruppo di stupratori cerca proprio rifugio a casa loro. Un’altra volta la violenza esplose senza freni, soprattutto da due insospettabili persone come il padre e la madre della protagonista. Ancora una volta, l’*home invasion*, ma in questo caso anche lo stupro, risveglia tutta la cattiveria e la ferocia umana.

*L’ultima casa a sinistra* e *Funny Games* ci danno la possibilità di parlare anche di un altro importante prodotto di questi anni 2000, ovvero i *remake*, sia che siano di vecchi film americani che di più recenti film stranieri. Infatti, i due film che ho citato fanno parte rispettivamente del primo e del secondo tipo. In quest’ultimo filone si possono notare due ulteriori periodi: uno, iniziato nei primi anni del 2000, che consiste nei remake degli horror asiatici, tra cui alcuni facenti parte del cosiddetto *J-Horror*; l’altro, invece, comincia a cavallo tra i primi due decenni e guarda all’Europa, soprattutto alla Francia, vista la *new wave* di quegli anni, e, anche se in parte minore, alla Spagna. Ovviamente, questa pratica non è nuova nell’industria hollywoodiana, ma con la maggiore globalizzazione odierna capita molto più spesso. Anche perché i film di genere, in questo caso l’horror, si prestano maggiormente a questo tipo di operazioni: “their structural balance of repetition and variation, rigidity and flexibility, familiarity and innovation—makes them ideal candidates for this process of

---

<sup>206</sup> Ibidem., p. 233

transnationalization”<sup>207</sup>. Infatti, Hollywood, per realizzare questi remake, ha seguito molto fedelmente lo schema e la struttura dei film che hanno ripreso, adattandoli poi alla loro cultura e alle possibilità offerte dal cinema statunitense. L’esempio cardine è sicuramente *The Ring* (*The Ring*, Gore Verbinsky, 2002), in originale *Ringu* (*Ringu*, Hideo Nakata, 1998). La trama è identica per entrambe le versioni, le differenze sono nei dettagli, e ci sono per adattare questa pellicola al pubblico statunitense. Lo si può vedere già nella scelta fotografica, il film giapponese ha dei colori e un’illuminazione molto più verosimile, mentre Verbinsky sceglie di dare una tonalità verdastra alla fotografia, che denota un’aria insana, per nulla rassicurante e anzi, in cui si sente che è permea di morte. Questa differenza la si può notare anche nella scena in cui Samara esce da un grosso televisore, posto in un magazzino, per uccidere il fidanzato della protagonista. Le inquadrature sono praticamente identiche, ciò che cambia è l’aspetto della ragazza fantasma, forse dettato anche dalla differenza di budget. Nella versione originale, Samara esce dalla tv senza particolari effetti, ci viene mostrato un primo piano del suo volto coperto dai capelli e delle sue mani e infine la vediamo prima in piedi, una ragazza completamente bianca ma con i capelli lunghi e neri. Da questa figura intera, un veloce zoom ci mostra finalmente il suo volto, in particolare il suo occhio sinistro. Come già detto, le inquadrature della versione di Verbinsky sono praticamente identiche, cambiano pochi dettagli. Innanzitutto, quando Samara esce dalla tv vediamo dell’acqua intorno alle sue mani, questo per sottolineare la sua provenienza da un pozzo e quanto sia importante questo elemento naturale all’interno della pellicola. L’altra differenza sta nell’aspetto di Samara: se nella controparte giapponese è efebica, bianca, seguendo così l’aspetto tipico degli spettri nipponici, nella versione statunitense ha dei lineamenti si adolescenziali, ma mostruosi, il suo viso risulta essere come rovinato, tumefatto, puntando così su una paura più visiva e una voglia di vedere i mostri che troviamo da sempre nel cinema statunitense. Questo approccio di adeguamento allo stile hollywoodiano lo si ritrova anche in altri remake dello stesso genere, come in *Pulse* (*Pulse*, Jim Sonzero, 2006), remake di *Kairo* di Kiyoshi Kurosawa, e *The Eye* (*The Eye*, David Moreau e Xavier Palud, 2008), remake dell’omonimo film cinese dei fratelli Pang, tant’è che spesso “american fans of Asian and horror cinema often condemn these remakes for homogenizing the distinctive creative visions of Asian directors”<sup>208</sup>. Questo si riscontra anche per i film che derivano dalle opere europee di qualche anno più tardi, come per esempio *Martyrs* (*Martyrs*, Michael Goetz e Kevin Goetz, 2016), remake dell’omonimo

---

<sup>207</sup> Christina Klein, *The American Horror Film? Globalization and Transnational U.S. – Asian Genres*, in Steffen Hantke (a cura di), *American Horror Film – The genre at the turn of millennium*, Mississippi, Univeristy Press of Mississippi, 2010, p.3

<sup>208</sup> Ibidem., p. 5

film di Pascal Laugier, o *Quarantena* (*Quarantine*, John Erick Dowdle, 2008), remake di *Rec* di Jaume Balagueró e Paco Plaza, in cui la forza e l'originalità delle pellicole originali viene sacrificato ed esse vengono rese dei prodotti cinematografici medi, degli horror senza nessuna caratteristica particolare. Come se avessero semplicemente l'idea superficiale del film originale, senza però ciò che lo ha reso veramente unico e di successo.

Per quanto riguarda i remake di vecchi film horror americani, in questo momento ne daremo solo un accenno, visto che andremo più nel dettaglio con i vari *slasher* nei capitoli successivi. Se per i cult di cinematografie straniere si può parlare di un'appropriazione culturale con l'obiettivo di rivedere un film di successo secondo il proprio stile e cercare di bissare il guadagno dell'originale, giocando con un immaginario popolare totalmente sconosciuto agli Stati Uniti, con i rifacimenti degli ormai classici dell'orrore americani si è su un terreno diverso, in cui si riusa un'idea già conosciuta e da tempo entrata nell'immaginario del pubblico, non solo nazionale ma anche occidentale. Infatti, "il *remake* è una pratica che spesso si basa sulla conoscenza diretta dell'originale, immagazzinata nel deposito dell'immaginario popolare. L'originale viene utilizzato come materia prima, duttile e potenzialmente conveniente, ritrovando un'attualità perduta attraverso accorgimenti tecnici e culturali"<sup>209</sup>. Come già detto, vedremo questo punto più nel dettaglio con film come *Non aprite quella porta* di Marcus Nispel, la pellicola con cui hanno inizio i remake horror negli anni 2000, e *Halloween* di Rob Zombie, il caso più interessante tra questo tipo opere, ma ci sono altre pellicole interessanti che si possono prendere come esempio. Innanzitutto, si può riprendere *L'ultima casa a sinistra* del 2009, che abbiamo già citato in precedenza. A livello superficiale, si può notare anche qua un cambio di approccio a livello fotografico, forse dettato anche dal divario tra i due budget. Nel film di Illiadis si perde ovviamente l'estetica della pellicola anni 70 e si ha invece quella patina verde per le scene notturne e un'esagerata illuminazione per quelle diurne, facendo perdere al film quella verosimiglianza che gli donava una maggiore potenza atta a scioccare lo spettatore e a fargli arrivare il suo messaggio con una forza superiore. La differenza più sostanziale lo si ha ovviamente nel sottotesto, visto anche il diverso contesto politico, sociale e culturale in cui sono usciti i due film. Quello di Craven del 1972 esce negli ultimi anni della guerra del Vietnam, e quindi il pubblico si era già ampiamente confrontato con le immagini di violenza e morte proveniente da quella parte del mondo. Il film porta quindi "al limite estremo il voyeurismo malsano degli spettatori

---

<sup>209</sup> Veronica Innocenti, *Serialità*, in Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federico Villa, in op. cit., p. 278

americani dell'epoca"<sup>210</sup> con la scena dello stupro delle due ragazze che, in questo caso, è completamente immotivato. Il gruppo di criminali, che visto il periodo storico può ricordare una family simile a quella di Charles Manson, aggredisce e violenta le due ragazze senza nessuna ragione, solo perché le trova e hanno voglia di farlo, rendendo questo atto molto più brutale e spaventoso di quello che già è. Tutto ciò è fortemente supportato dal basso budget, e dall'estetica che questo obbliga ad avere, donando al film una natura molto vicina a un documentario, e volendo anche alle immagini che arrivavano dal Vietnam, rendendolo quindi estremamente verosimile per gli spettatori. Anche i modi che i genitori di Mary, una delle due ragazze stuprate, attuano per vendicarsi ricordano le "tecniche guerrigliere di combattimento similia quelle dei vietcong"<sup>211</sup>. Ovviamente, nel remake del 2009 non ha questi sottotesti e questi riferimenti, ma sono anche presenti ulteriori differenze. Innanzitutto, viene data una motivazione allo stupro delle ragazze, in quanto avrebbero potuto riconoscere e denunciare la fuga di Krug, un criminale appena fuggito di prigione, e così facendo si perde un po' di quel terrore dettato dall'insensatezza della violenza. Anche a livello visivo si perde qualcosa, come la scena dello stupro relegata al fuori campo e le calcolate tecniche dei genitori di una delle vittime (o anche la scena del "fellatio"), rimpiazzate qua da sequenze di scontro alquanto ordinarie e anonime, con l'unica eccezione della testa esplosa nel microonde, che si è *splatter* ma è anche gratuita e avulsa dal film, tant'è che è posta dopo l'epilogo. Tra l'altro, in questa versione recente, Mary, la figlia dei Collingwood, sopravvive alle sevizie, ma i suoi genitori decidono di vendicarsi brutalmente dei suoi aguzzini, prima di portarla al sicuro. Così facendo, il film conferma l'eliminazione di qualsiasi limite in determinate circostanze e la conseguente esplosione della violenza ma, mancando totalmente il contesto del film di Craven, questo diviene mero spettacolo per il pubblico, assecondando così la sua voglia di vedere punito il gruppo di criminali. Come già capitato per i remake di opere provenienti da un diverso paese, anche qua sembra che ci si fermi solo alla superficie e al mero spettacolo, giocando anche con certi ammiccamenti ai fan, ma senza raggiungere il vero cuore di questi film. Ci sono anche remake che tentano di avere un approccio diverso e innovativo, pur rimanendo legati alla storia dell'originale. Si pensi ad esempio a *L'alba dei morti viventi* di Zack Snyder del 2004, film importantissimo per gli *zombie-movie* visto che è il primo a introdurre gli zombie corridori, i quali poi saranno ripresi da varie opere su media differenti. Non solo, i protagonisti rinchiusi nel centro commerciali che si divertono come se fossero in un resort di lusso, trasformandolo addirittura nella casa, possono essere visti come l'esatta

---

<sup>210</sup>Antonio José Navarro, op. cit., p. 156

<sup>211</sup>Ibidem, p. 157

evoluzione della critica al capitalismo mossa dall'originale di Romero, quando ormai ci viviamo letteralmente dentro e siamo "schiavi e prigionieri del proprio piacere"<sup>212</sup>. Un film che quindi, diversamente da *L'ultima casa a sinistra* del 2009, rilegge e adatta al contemporaneo l'idea dell'originale, e allo stesso tempo la segue e la porta avanti. In questo senso, molto interessante è il remake/sequel di *La città che aveva paura*, realizzato nel 2014 e diretto da Alfonso Gomez-Rejon. Nel film qualcuno ripete gli omicidi dell'opera originale, seguendo gli stessi modi e lo stesso ordine, realizzando effettivamente un remake all'interno della pellicola stessa. Non solo, i protagonisti, con l'obiettivo di scoprire l'assassino, ripercorrono la storia dell'originale e anche tutte le fasi della realizzazione proprio del film del 1976, cimentandosi quasi in un'opera filologica. Quindi, si può dire che con *La città che aveva paura* abbiamo un remake interno, che segue il percorso dell'originale in ogni suo aspetto, anche in quella extradiegetica, e che lo tratta con grande ammirazione e rispetto. Come vedremo poi, *Non aprite quella porta* è molto più vicino a *L'ultima casa a sinistra* come approccio, ovvero una ripresa solamente superficiale dell'opera originale, mentre il discorso sarà diverso per *Halloween*, vista la sua vena più autoriale e la sua doppia natura. I remake degli horror anni 80, invece, li vedremo direttamente con *Venerdì 13* e *Nightmare*, visto che sono esempi perfetti di questa categoria.

Un altro possibile obiettivo di queste operazioni appena descritte, soprattutto per quanto riguarda i remake delle saghe storiche, è quello di far ripartire tutto il sistema di sequel che caratterizzò gli anni 80. Probabilmente a causa di una forte evoluzione del genere che hanno cambiato i gusti del pubblico e di una saturazione troppo forte dello *slasher* durante i due decenni precedenti, questi remake non attecchiscono, anzi, spesso vengono criticati dagli stessi fan per non essere a livello degli originali e quindi accusati di averli rovinati. Gli unici remake che hanno funzionato sia al boxoffice sia per la critica sono stati *Non aprite quella porta* e *Halloween*<sup>213</sup>, ed entrambi hanno avuto rispettivamente un prequel, ovvero un film che va ad anteporsi al precedente e che racconta le origini della storia, e un sequel, mette tutti gli altri che vedremo non hanno ottenuto il successo sperato e sono stati quindi abbandonati. Come vedremo nei prossimi capitoli, questo conferma come Michael Myers e Leatherface siano ancora estremamente radicati nell'immaginario comune, a differenza degli altri serial

---

<sup>212</sup> Ibidem, p. 167

<sup>213</sup> *Non aprite quella porta* riesce a guadagnare quasi 110 milioni di dollari in tutto il mondo e *Halloween* 80 milioni.  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0324216/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0324216/?ref=bo_ser_2)  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0373883/?ref=bo\\_ser\\_3](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0373883/?ref=bo_ser_3) ultimo accesso: 20 marzo 2021, ora 15:55

killer anni 80, e infatti usciranno altre pellicole su di loro, volte però a riallacciarsi alla saga originale e non ad aprirne un'altra.

Un'altra causa di questo mancato successo potrebbe essere anche il cambio avvenuto nella serialità cinematografica. Come visto precedentemente, i film di maggiore successo fanno parte di un universo narrativo che non segue più l'andamento orizzontale e ripetitivo degli anni 80, ma che anzi si dirama in più direzioni, seguendo diverse storie e personaggi. Anche due saghe più vicine a questo andamento consequenziale come *La notte del giudizio* e *Paranormal Activity* in realtà si differenziano comunque, in quanto, pur ripetendo sempre lo stesso schema di base, cercano di raccontare un contesto più grande, mostrando vari aspetti di un mondo senza focalizzarsi su un preciso protagonista o antagonista. Per esempio, nei vari film di James DeMonaco vediamo sempre un cambio di focus, passando da un contesto borghese a uno più povero, mostrandoci così vari aspetti di uno stesso contesto, di una stessa America in questo caso. Pure per *Paranormal Activity* il discorso è simile, in quanto ci va a raccontare la storia di più famiglie tutte perseguitate da presenza paranormali e che sono collegate tra loro. Anche qua, le varie pellicole ci mostrano varie storie che messe insieme ce ne raccontano una più ampia sul mondo di questi demoni. Entrambe queste due saghe possono essere considerate come degli ibridi tra la serializzazione cinematografica anni 80 e gli universi di questi anni, in cui la storia è ben più ramificata e si tende a creare un intero mondo.

Ci sono però due saghe nate negli anni 2000 che sono più vicine alla serialità dei decenni precedenti, ovvero *Saw* e *Wrong Turn*. Partiamo da quest'ultima dicendo che è anche più vicina allo *slasher*, visto che parla di una famiglia di malformati incestuosi che vive nei boschi e che uccide e mangia i malcapitati che finiscono nel loro territorio. Gli elementi dello *slasher* ci sono tutti, anche se il killer non è un singolo ma un gruppo di persone. Il primo esce nel 2003 per la regia di Rob Schmidt e, nonostante lo scarso successo al boxoffice e il non positivo responso della critica, riesce a crearsi il suo gruppo di fan e quindi a ottenere due sequel, anche se usciti direttamente in home-video. Usciti rispettivamente nel 2007 e nel 2009, entrambi riprendono lo stesso schema dell'originale e ci aggiungono una violenza più sanguinosa e splatter, andando così ad accontentare i fan di questo sottogenere horror. A differenza delle saghe anni 80 però, i capitoli 4, 5 e 6 di *Wrong Turn*, usciti tra il 2011 e il 2014, si adattano al gusto del pubblico nel vedere le origini dei loro killer preferiti (infatti il prequel è stato ampiamente usato nell'horror durante in questi anni, si pensi per esempio a *Non aprite quella porta – L'inizio* (*The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning*, Jonathan

Liebesman, 2006), alla prima parte di *Halloween* di Rob Zombie e *Hannibal Lecter – Le origini del male* (*Hannibal Rising*, Peter Webber, 2007). Questo potrebbe essere motivato dal bisogno di continue spiegazioni che il pubblico aveva visto il difficile periodo che stava vivendo.), e quindi si posizionano prima a livello narrativo, rispetto alla prima trilogia della saga, andando a spiegare come questa famiglia di matti cannibali si sia stanziata nei boschi. Nonostante ciò, i film non cambiano, anzi, ripetono sempre le stesse scene e la stessa struttura delle opere precedenti, proprio come nei vari *Nightmare* e *Venerdì 13*. Per quanto riguarda la saga di *Saw*, invece, riprende tutte le caratteristiche di quelle anni 80, ovvero: uscita annuale, sempre lo stesso killer e, di conseguenza, sempre lo stesso schema narrativo, e ogni capitolo punta ad aumentare la violenza rispetto a quello precedente. Stiamo parlando di una saga iniziata nel 2004 con il film di James Wan, un thriller a basso budget che deve il suo successo alle inquietanti atmosfere, all'intrigante personaggio dell'Enigmista e al riuscito colpo di scena finale, e che prosegue con sette capitoli usciti fino al 2010 (quindi in media uno ogni anno), che portano a termine la storia relativa all'omicida John Kramer. Sette anni dopo, nel 2017, esce *Saw Legacy* (*Jigsaw*, Michel e Peter Spierig, 2017), che è sostanzialmente l'ennesimo capitolo della saga che ne riprende le caratteristiche senza aggiungere nulla di nuovo, e intanto è stato annunciato da tempo *Spiral – L'eredità di Jigsaw* (*Spiral: From the Book of Saw*, Darren Lynn Bousman, 2021)<sup>214</sup>, il quale dovrebbe essere un reboot con lo scopo di far ripartire totalmente la saga. Ciò che ci interessa realmente di questo franchise è ciò per cui è diventato famoso, ovvero le sue trappole e le sue torture. La storia gira intorno a John Kramer, un malato terminale di cancro che usa il suo rimanente tempo in vita per rapire chi lo ha danneggiato in passato o chi non ha cura la propria vita, per poi inserirli in un gioco in cui devi liberarsi da trappole mortali, sacrificando letteralmente un pezzo di sé, per redimerli e farli capire l'importanza della vita. Queste torture in cui si vedono arti mozzati, teste schiacciate e toraci sventrati, diventano il fulcro della saga, quando in realtà nell'originale di James Wan non avevano la stessa importanza e lo stesso stile, e via via si brutalizzano, arrivando a essere solamente violenza gratuita. Proprio per questo viene coniato il termine *torture porn*, un genere diffusosi soprattutto nel primo decennio degli anni 2000 grazie soprattutto a *Saw* e *Hostel*, e che è l'esatto opposto delle opere incentrate sul paranormale e i demoni, in quanto punta tutto sul lato visivo mostrandoci sangue e violenza.

---

<sup>214</sup> La pellicola era stata annunciata per il 2020 ma poi rimandata a maggio 2021 a causa della pandemia. Per ora non è stato annunciato un ulteriore spostamento dell'uscita. <https://blog.screenweek.it/2020/05/spiral-leredita-di-saw-il-nuovo-capitolo-della-saga-slitta-al-2021-736271.php/> ultimo accesso: 21 marzo 2021 ora: 17:19

Anche se ci sono degli esempi anteriori come la già vista saga di *Hellraiser* o *Cube – Il cubo* (*Cube*, Vincenzo Natali, 1997) in cui si vedevano torture o trappole mortali, è con l'attentato alle Torri Gemelle e le rivelazioni di ciò che accadeva ai prigionieri di Abu Ghraib che si arriva ad avere un maggiore livello di violenza e di sadismo nell'horror. È proprio a causa di ciò che si arriva ad avere il *torture porn*, il quale trasporta queste nuove insicurezze e paure del pubblico sul grande schermo. Sto parlando del timore di essere attaccati e rapiti da un momento all'altro, per poi finire in una stanza fredda e buia alla mercé di cattive persone. Una paura ben più reale e sentita rispetto a quelle su cui facevano leva i film dei decenni passati. Infatti, "one of the key features of torture porn is that its plots are based in "reality"- its characters are set in a mundane world where horrific things happen, perpetrated by flesh-and-blood mortals"<sup>215</sup>. Difatti nessuno dei carnefici di queste pellicole ha caratteristiche soprannaturali. Per esempio, Jigsaw, il personaggio che più si avvicina ai killer anni 80, viene reso sì immortale, ma non perché lo sia davvero, ma perché lo continuiamo a vedere e a sentire nelle cassette che aveva preparato prima di morire, continuando quindi a terrorizzare le sue vittime anche dopo la sua morte. Questo realismo si riversa poi anche nelle scene di tortura, in cui si utilizzano per lo più oggetti di uso comune (anche le trappole di *Saw* sono comunque costruite con oggetti quotidiani e, al massimo, di uso industriale. Questo vale soprattutto per i primi capitoli, negli ultimi si è puntato soprattutto sulla spettacolarizzazione della violenza, volta a scioccare a tutti i costi lo spettatore.) e avvengono in capannoni abbandonate o vecchie fabbriche dismesse, dove si vede che regnano lo sporco e il degrado. Queste caratteristiche vengono sottolineate anche dalla fotografia e dalla sua palette cromatica, come quella di *Hostel* in cui dominano colori legati a colori di terra, ovvero "dark browns, blacks, or fecal in nature"<sup>216</sup>, o quella di *Saw*, che invece tende più su tonalità verdi e blu legate a un ambiente più freddo e ospedaliero, come il bagno dell'originale di James Wan o la sala operatoria del terzo capitolo. Un altro punto focale di queste scene è il sottolineare le ferite, i tagli, gli smembramenti e tutti gli altri modi con cui possono essere uccisi, con dei dettagli e dei primissimi piani in cui vengono inquadrati le carni e le budella delle vittime. Questa è una tecnica usata anche nei film pornografici, da qui appunto *torture porn*, dove si enfatizzano ugualmente le parti del corpo di maggiore importanza. Allo stesso modo, anche i finali di questi film e delle scene di tortura sono simili, in quanto entrambi si concludono con un orgasmo e una fuoriuscita di fluidi corporei, come il sangue che finisce in faccia al

---

<sup>215</sup> Aaron Michael Kerner, *Torture Porn in the Wake of 9/11 – Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation*, New Jersey, Rutgers University Press, 2015, p. 23

<sup>216</sup> *Ibidem.*, p. 45

carnefice a conclusione della sua tortura. Infine, entrambi questi generi, proprio per i motivi sopra citati, sono quelli che più di altri attivano il corpo dello spettatore, come ben dice Linda Williams<sup>217</sup> (la studiosa parla in generale di horror, ma il *torture porn*, visto ciò che mostra, acuisce questo effetto). Questo godimento lo si ritrova anche a livello diegetico negli *Hostel*, in quanto è proprio lo scopo dei membri dell'organizzazione il semplice divertirsi smembrando giovani corpi. Lo spettatore, infine, prova piacere soprattutto nel finale, in quanto, come nei *rape&revenge*, la vittima diventa carnefice ed è lei stavolta a eseguire la tortura, come nel finale di *Hostel 2* in cui la ragazza, per poter fuggire dalla sede della società, deve per forza uccidere il suo aguzzino.

Prima di concludere, c'è un ultimo dettaglio che si ripete nei film di questo sottogenere e che ritengo interessante, in quanto denota anche altre pellicole horror di questo periodo. Sto parlando dell'uso delle telecamere di videosorveglianza, già incontrato nei film di *Paranormal Activity* e pure in *Halloween – La resurrezione*. L'utilizzo di tale mezzo è utile per contribuire al senso di realtà della pellicola, in quanto è inteso come un video non manipolato e quindi ciò che vediamo è ciò che è realmente successo, rimandando anche ai video di bassa qualità che arrivano dai terroristi islamici. Inoltre, nel *torture porn*, queste riprese di videosorveglianza sono utili per i voyeur che così osservano indisturbati gli smembramenti ai danni delle povere vittime.

Concludiamo così questa panoramica su quelli che ritengo gli aspetti più importanti e interessanti dell'horro contemporaneo. A questo punto quindi, come già fatto nel secondo capitolo, si passa alla disamina delle varie saghe e di come si inseriscono in questo nuovo contesto degli anni 2000.

### **3.2) *Halloween, La bambola assassina e Non aprite quella porta: le saghe più presenti***

Prima di iniziare con l'analisi, vorrei precisare con quale criterio ho scelto queste saghe per questo capitolo. Innanzitutto, come dice già il titolo, ho preso quelle con più film usciti: *Non aprite quella porta* ne ha quattro, ovvero il remake del 2003, *L'inizio* del 2006, il capitolo in 3D del 2013 e *Leatherface* del 2017; *Halloween* ne ha tre, il remake del 2007, il sequel di questo uscito nel 2009 e il sequel dell'originale uscito nel 2018; infine, anche per *La bambola assassina* sono tre film, i due sequel del 2013 e del 2017 e la pellicola del 2019, che è un remake un po' particolare. Oltre al numero di uscite, visto che si potrebbe obiettare che

---

<sup>217</sup> Linda Williams, *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, in K. B. Grant (a cura di), *Film Genre III*, University of Texas Press, Austin, 1995

*Hellraiser* ha sei pellicole rilasciate dal 2000 in poi, ho preso in considerazione anche l'importanza che queste hanno avuto nel panorama horror, a livello di influenza, di successo di fan e di critica e di discussioni che hanno fatto nascere. Per questo non ho inserito *Hellraiser*, in quanto le sue uscite sono ormai relegate all'home video e non hanno più quell'impatto e quel seguito che avevano negli anni 80. Fatta questa premessa, passiamo alle varie analisi, iniziando ovviamente con *Non aprite quella porta*.

Dopo questa premessa, mi sembra doveroso spendere alcune parole per ben definire cosa sia un remake e quali siano le sue caratteristiche, visto che sarà l'oggetto principale di questo e dei successivi capitoli. Innanzitutto, vorrei sottolineare la natura dialogica del remake, visti i continui rimandi, scambi e rinvii all'opera originale realizzati attraverso la riproposizione dei personaggi principali e delle scene iconiche secondo il gusto del nuovo pubblico, cercando di inserirci delle modifiche per poter apportare novità e sperimentazioni nel tentativo di trovare nuove strade per una storia già raccontata. "Insomma, anziché un vettore che porta da un testo A a un testo B, il remake disegna una serie di rimandi e confronti tra i due oggetti. In secondo luogo, la definizione specifica la natura *intramediale* del remake, cioè il suo realizzarsi tra due testi prodotti entro a uno stesso medium"<sup>218</sup>. Oltre a questi aspetti, è importante notare che il remake dialoga anche con il nuovo contesto culturale e sociale in cui esce, che sarà sicuramente diverso rispetto a quello dell'originale, quindi "un film rifatto a distanza di tempo, pur mantenendo la medesima trama, allude a nuove istanze sociali e culturali, rimanda a nuove problematiche e spinge lo spettatore ad operare connessioni con il presente"<sup>219</sup>. Ovviamente quest'ultimo aspetto vale in realtà per praticamente tutte le opere cinematografiche, ma per un remake è doppiamente valida visto il suo continuo dialogo con il film originale e quindi il confronto anche con il contesto in cui è uscito quest'ultimo. Fatte queste precisazioni, ritengono utile usare la definizione trovata da Riccardo Fassone come guida per i prossimi remake che andrò ad analizzare:

un remake è un adattamento intramediale di un film. L'ipertesto generato dal remake dichiara la propria natura di adattamento in modo esplicito (tramite cartelli, didascalie, credit) o implicito (attraverso la riproposizione di una parte consistente dei personaggi, situazioni, avvenimenti presenti nel film di partenza). Il remake genera sempre un dialogo intertestuale tra due o più film.<sup>220</sup>

---

<sup>218</sup> Riccardo Fassone, *Essi ri-vivono. Il remake nel cinema horror americano contemporaneo*, in Giulia Carluccio (a cura di), *America Oggi – Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Torino, Kaplan, 2014, p. 222

<sup>219</sup> Cristina Borsatti, *Il remake – il cinema degli ultracorpi*, Bologna, Revolver Libri, 2003, p. 15

<sup>220</sup> Riccardo Fassone, op. cit., p. 225

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, i film horror anni 70 hanno avuto un occhio di riguardo e sia i cult più famosi che quelli più di nicchia sono stati riproposti nel corso degli anni. “The origin point of the remake/reboot cycle could be reasonably fixed with the visually slick 2003 version of *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), which rebooted the series nearly nine years after the last instalment, the dismally received *Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* (1994)”<sup>221</sup>. La trama ricalca la struttura dell’originale di Tobe Hooper, inserendo però alcune differenze, volte soprattutto a descrivere meglio la famiglia di cannibali e ad adattare la pellicola del 1974 al gusto degli anni 2000. Il film inizia con un voice over che ci dice che ciò che vedremo è la ricostruzione di un’efferata carneficina ai danni di un gruppo di cinque ragazzi da parte della famiglia Hewitt. Nel mentre, vediamo immagini in bianco e nero girate dalla polizia sulla scena del crimine, in cui degli agenti entrano nella cantina della casa. Tutto questo cerca di legittimare ciò che vedremo come verosimile, come se fosse tratto davvero da una storia realmente accaduta e che sia uno dei più famosi casi che hanno sconvolto gli Stati Uniti (sotto un certo punto di vista quest’ultima parte è vera, in quanto il film di Hooper ha davvero scioccato l’America e rimane uno degli horror più famosi della storia). Dopo di ciò, si passa al film vero e proprio e vediamo il gruppo di ragazzi sul classico pulmino di ritorno dal Messico e diretti verso un concerto a Dallas. A un certo punto, vedono una ragazza camminare sul ciglio della strada e, visto che sembrava scioccata e terrorizzata, la fanno salire per prestarle aiuto. Alla ricerca di un ospedale, girano in una strada in cui si trova un macello abbandonato e la ragazza appena soccorsa impazzisce, inizia a dire frasi apparentemente casuali e si spara in testa. Una volta ripresosi da questo shock improvviso, il gruppo di giovani decide di denunciare questo suicidio e quindi si ferma a una stazione di servizio per chiedere dello sceriffo, ma non essendo lì in quel momento, due di loro decidono di andarlo a cercare. Erin e Kemper si avventurano quindi nell’aperta campagna e trovano una grande casa padronale, alla quale bussano per chiedere di fare una telefonata. Ai due apre un uomo a cui mancano le gambe, il quale fa entrare solo Erin, mentre il suo amico, che l’aspetta fuori, viene aggredito da Leatherface. L’amica torna dagli altri al furgone e torna a cercare Kemper con Andy, il quale però anche lui rimane ucciso dal grosso killer. Erin quindi torna dagli amici e insieme cercano di fuggire ma il furgone non parte e nel mentre arriva lo sceriffo, che, invece di aiutarli, inizia a maltrattarli e torturarli, visto che anche lui fa parte della famiglia cannibali. Morgan, l’ultimo ragazzo rimasto, viene rapito e portato alla

---

<sup>221</sup> James Kendrick, *The Terrible, Horrible Desire to Know: Post-9/11 Horror Remakes, Reboots, Sequels and Prequels*, in Terence McSweeney (a cura di) *American Cinema of 9/11 Shadow*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017, p. 252

casa, mentre le due ragazze provano a scappare. Pepper viene uccisa da Leatherface, mentre Erin si rifugia in una roulotte in cui ci sono due donne, una con problemi mentali e l'altra obesa, e un neonato. La ragazza viene sedata dalle due e portata alla casa, in cui incontra Morgan e insieme tentano di scappare, ma vengono inseguiti da Leatherface. Morgan viene ucciso, mentre Erin riesce a farsi aiutare dall'autista di un camion. Questo, vedendo lei molto spaventata, si ferma alla stazione di servizio in cui ci sono le due donne con il neonato e lo sceriffo. Erin quindi scende dal camion, prende il neonato e ruba la macchina allo sceriffo, il quale viene investito dalla ragazza che, riuscendo ad evitare anche Leatherface in mezzo alla strada, può finalmente fuggire da quell'orribile posto. Il film si conclude con il proseguimento del filmato della polizia, in cui gli agenti vengono attaccati dall'energumeno e il voice over che dice che questa è l'unica immagine reale che si ha di questo killer e che i casi sono aperti ancora oggi, lasciando quindi aperta la porta a potenziali sequel.

Già a livello di avvenimenti all'interno della trama si possono vedere le prime differenze con l'originale, nonostante la struttura classica dello *slasher* è stata mantenuta. Innanzitutto, i protagonisti non trovano un membro della famiglia cannibale ai lati della strada, che poi contrassegna il loro furgone, ma incontrano una ragazza che è appena fuggita da suddetta famiglia, anche se loro non lo sanno, e viene usata come monito per noi spettatori per ciò che gli accadrà. Così cambia anche il motivo per cui i ragazzi non se ne vanno via da quel luogo, cioè non più per mancanza di benzina, ovvero per necessità, ma per un senso di giustizia che alcuni di loro sentivano dentro. Collegato a ciò c'è lo sceriffo, figura legata alla giustizia ma che in questo film non aiuta i protagonisti, anzi, gli torturerà mentalmente e gli porterà dagli Hewitt, visto che anche lui è uno della famiglia. Proprio questa è l'aspetto che più si differenzia dall'originale, in quanto non è formata solo da uomini e addirittura una donna ricopre un'importante posto nella gerarchia interna. I membri presentano vari problemi fisici e mentali: colui che si vesta da sceriffo non ha più gli incisivi ed è un sadico; allo zio mancano entrambe le gambe ed è un depravato; la moglie dello sceriffo è sadico quanto il marito e, infine, le due altre due donne sono rispettivamente un'obesa patologica e una persona con chiari ritardi mentali. Inoltre, senza contare neonato rapito per crescerlo secondo il loro modo di vivere, nella famiglia c'è per la prima volta un bambino di 5 o 6 anni, il quale condivide con la sua famiglia una deformazione, ovvero una displasia dentale, ma allo stesso tempo aiuta Erin a scappare, visto che non ne approva i valori, essendo ancora piccolo non ha nessun pensiero maligno. Infine, ovviamente c'è anche Leatherface, che in questo caso sembra essere meno grosso dei film precedenti ma più intelligente e con la mancanza del suo lato *queer*. La

mancanza di bizzarria in *Leatherface* la si nota anche nei vestiti, visto che indossa sempre abiti da macellaio, e nel finale, quando semplicemente guarda Erin andarsene con la macchina, senza fare nessuna danza macabra, in quanto avrebbe stonato troppo con il personaggio in questo remake e con il resto della pellicola. In compenso però, per la prima volta vediamo il suo vero volto malformato, al quale manca completamente il naso. Questa rivelazione è in linea con la voglia di scoprire e di veder rivelati tutti i misteri che gli originali avevano. Tutte quelle parti che nei vecchi film non venivano né spiegate né mostrate perché semplicemente non erano importanti, con il tempo sono diventati oggetto di varie fantasie dei fan e in questi remake prendono finalmente forma. Tornando alla famiglia, questa, come nell'originale, mostra la faccia più brutta degli Usa:

È una visione spietata della tipica famiglia sudista, che votava George W. Bush e che oggi si trincerava nelle placide *small towns*, a sorvegliare i suoi campi di mais e i suoi boschi, fiera paladina di un moralismo fanatico (*Bible & Guns*), classista (contro i cosiddetti *city boys*, disprezzati in quanto rammolliti e liberali) e razzista, dominata da un senso tribale della comunità.<sup>222</sup>

Questa volta vengono inserite anche le forze dell'ordine in questo quadro, con il personaggio dello sceriffo. Il film mostra un comportamento autoritario e segnato da doppi fini, senza tener conto di alcun tipo di giustizia e di rispetto. Un modo di fare che non si addice agli uomini di legge e che quindi ci mostra una loro brutta parte, in linea con la pessimistica visione degli Stati Uniti. Tutto questo ci può portare a vedere di nuovo quelle paure nate dopo l'attentato del 2001. Intendo il timore che il male si annidi ovunque, persino all'interno della propria nazione che sembrava così sicura, ma che invece nasconde minacce nei posti più remoti e dimenticati. Anche quelle persone che sembrano poterti aiutare, come uno sceriffo o una coppia di donne che accudisce un neonato, in realtà sono dei pericolosi aguzzini. Ultimo dettaglio da sottolineare è la casa, divenuta molto più grande rispetto alle precedenti e riprende lo stile delle case padronali del sud degli Stati Uniti in cui vivevano gli schiavisti e gli afroamericani venivano sfruttati per raccogliere il cotone, per esempio. Questo serve per sottolineare ulteriormente la natura e le idee della famiglia Hewitt, molto vicine a quelle suddite.

Passando al gruppo di ragazzi, si può notare subito una certa differenza tra l'aspetto fisico dei protagonisti della pellicola di Nispel e quelli dell'originale. Nel film di Hooper erano ragazzi qualunque, non particolarmente belli e uno di loro era pure un portatore di handicap. In questo remake, invece, tutte e i cinque i giovani sono bellissimi, con i tre uomini che hanno tutti dei

---

<sup>222</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 160

fisici grossi e muscolosi degni di alcuni modelli, con tanto di sudore che li rende unti per far risaltare maggiormente le loro forme. Stesso discorso vale per le due ragazze, entrambe molto belle e attraenti, soprattutto Jessica Biel, la *final girl* e star del film che Nispel non disdegna di vestire con un top aderente, per cui si intravede sotto, e di riprendere con inquadrature che sottolineano il suo bell'aspetto. Questi attori, nonostante i vestiti giusti per un film ambientato nel 1974, non sembrano credibili come ragazzi degli anni 70, ma sono palesemente dei ragazzi dei primi anni 2000. Così si rompe la ricerca di verosimiglianza che sembrava esserci a seguito del filmato iniziale in bianco e nero, ma anzi ci si allontana drasticamente dall'estetica documentaristica dell'originale. Sotto questo punto di vista, questo remake si adatta perfettamente al contesto dell'horror del 2003, che prende questi cinque giovani "rappresentanti inequivocabili della Generazione X, immersa nell'America scombussolata dalla guerra in Iraq, del 13% di disoccupazione giovanile [...], della frottole delle armi di distruzione di massa, della deregolamentazione dei mercati, dei tagli fiscali e dei tassi di interesse precedenti alla grande recessione, e dei massacri scolastici di Columbine, Tucson e Grundy"<sup>223</sup>, e li trasporta in un 1974 che lo è solo in superficie, solo per rimanere fedeli al film di Hooper, quando in realtà tutto è da anni 2000.

Si nota codesto aspetto soprattutto nella messa in scena, la quale non vuole ricostruire quella dell'originale, ma anzi, sottostà al gusto odierno. Innanzitutto, si perde ovviamente quella grana da film a basso budget e da pellicola, con conseguente estetica quasi documentaristica utile per creare quel senso di realtà molto importante per il successo del film. Marcus Nispel invece, sotto la guida di Michael Bay in quanto produttore, "unmistakably develops a tonality which erodes any sense of historical replication alluded to during the films opening sequence"<sup>224</sup>. Il regista utilizza una fotografia molto patinata e finta rispetto all'originale, che inizialmente fa risaltare la bellezza dei protagonisti resi lucenti e sudati grazie alla luce solare, anche se non è calda e afosa come quella dell'originale. Con l'avanzare della storia, l'arrivo della notte e dei pericoli, i colori si desaturano e si spengono, l'atmosfera diventa buia e malsana, rispecchiando ciò che sta succedendo e la progressiva perdita di speranza di fronte agli orrori che Erin e i suoi amici devono subire. Questa volta però, la violenza è più mostrata rispetto all'originale, con alcune scene degne dei successivi *torture porn*, come l'iniziale suicidio in cui esplodono tutte le cervella della ragazza, oppure l'amputazione della gamba di Andy mentre cerca di fuggire dallo spietato killer attraverso i lenzuoli stesi che vengono

---

<sup>223</sup> Ivi.

<sup>224</sup> Craig Frost, *Erasing the B out of Bad Cinema: Remaking Identity in The Texas Chainsaw Massacre*, Monash University, maggio 2017, p.66

sporcati dal suo sangue, o infine il momento in cui Erin riesce ad amputare il braccio di Leatherface con la sua stessa motosega. In questi momenti il sangue non manca, anzi, si fa presente come non mai nel resto della saga. Le altre uccisioni, che se fossero state mostrate sarebbero state le più cruenti, vengono invece interrotte proprio nel momento clou, come accadeva nella pellicola di Hooper, probabilmente per non calcare troppo sul lato *splatter*. Il voler maggiormente puntare sul lato visivo deriva non solo dal maggior budget e dalle maggiori possibilità offerte dai mezzi contemporanei, ma anche dal gusto del pubblico dei primi anni del 2000 che ha voglia di vedere il più possibile, e pure nel modo più spettacolare che ci possa essere, come provano anche i blockbuster di quegli anni, ha fatto sì che il lato più grottesco di *Non aprite quella porta* del 1974 sia stato sacrificato, come appunto la mancanza della danza macabra finale o la scena della cena, che probabilmente sarebbe sembrata fuori contesto in questo remake visto il suo stile più patinato e caricato sull'azione vera e propria.

Il film di Nispel riscuote un buonissimo risultato al boxoffice<sup>225</sup> e dà il via alla realizzazione di altri remake degli horror dei decenni precedenti, di cui molti seguono questo stesso approccio. Grazie al suo successo, come già accennato pocanzi, tre anni dopo viene distribuito *Non aprite quella – L'inizio* di Jonathan Liebesman, il quale va a spiegare le origini di Leatherface e della sua famiglia e di come si è giunti agli avvenimenti della pellicola del 2003.

Infatti, la pellicola inizia nel 1939, proprio con la nascita del futuro serial killer, partorito all'interno del macello che si è visto nel remake del 2003 da una donna che muore subito dopo. Colui che prende il neonato inorridisce per il suo aspetto sfigurato e lo butta in un cassonetto dell'immondizia. Viene poi trovato dalla signora Hewitt, che lo adotta e lo cresce come se fosse suo figlio. Delle foto ci mostrano la sua infanzia difficile, visto che era continuamente deriso e picchiato dai suoi compagni di scuola per via della sua malformazione facciale. Questo fa sì che Thomas acquisisca comportamenti sempre più violenti, come uccidere animali e scuoiarli per poter ricavarci delle maschere con cui nascondere il suo viso. Passiamo al luglio del 1969, quando Thomas va a lavorare per il mattatoio in cui è nato. Purtroppo, per via sia della crisi economica che delle pessime condizioni sanitarie del luogo di lavoro, il macello è costretto a chiudere e perciò il nostro futuro Leatherface deve essere licenziato. Il capo tenta di farlo, ma viene ucciso proprio dal corpulento ragazzo a colpi di martello, che nell'andar via prende la sua iconica motosega. La segretaria dell'ormai defunto

---

<sup>225</sup> Il budget era di quasi 10 milioni ed è riuscito a guadagnarne più di 100 [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0324216/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0324216/?ref=bo_ser_2) ultimo accesso: 29 marzo 2021 ora: 18:43

proprietario del mattatoio chiama la polizia e segnala l'omicidio. Lo sceriffo si reca a casa Hewitt per avvisare i parenti di ciò che ha fatto Thomas e poi, con l'aiuto dello zio Charlie, va ad arrestarlo. Ovviamente, il personaggio interpretato da R. Lee Ermey non vuole veramente aiutare lo sceriffo e quindi gli spara alle spalle con una doppietta, uccidendolo. Dopodiché, ruba i suoi vestiti e lo distintivo, proclamandosi il nuovo sceriffo della contea e portando via il cadavere, il quale diventa il primo pasto di carne umana della famiglia Hewitt, la quale continuerà vista la mancanza di soldi e il non voler andarsene da quella terra.

Dopo questo lungo prologo in cui ci viene spiegata la nascita di Leatherface e di come lui e la sua famiglia sono diventati cannibali, ci vengono presentati i fratelli Eric e Dean, i quali stanno facendo un viaggio con le loro ragazze prima di dover partire per il Vietnam. Vengono attaccati da una motociclistica che li minaccia con un fucile e i ragazzi spaventati causano quindi un incidente. Sul posto arriva lo sceriffo che li aiuta uccidendo la donna armata e portandoli a casa Hewitt per prestarli un migliore soccorso. Purtroppo, Chrissie è stata balzata molto lontana dall'auto a causa dell'incidente e quindi è rimasta lì sulla strada. Bailey, l'altra ragazza del gruppo, tenta di scappare con una jeep, ma Leatherface la raggiunge immediatamente, afferrandola con un gancio di metallo mentre i due giovani soldati vengono torturati dal falso sceriffo. Dean tenta la fuga ma incappa in una tagliola ed Eric viene portato in cantina da Thomas, il quale, dopo averlo inchiodato al tavolo, gli taglia via la pelle dal braccio. Nel frattempo, Chrissie riesce a incontrare il fidanzato della motociclista ucciso e lo convince ad aiutarla entrando in casa Hewitt di notte. Il piano riesce e lei va a salvare il fidanzato nel sotterraneo, mentre l'uomo purtroppo viene ucciso al piano di sopra. Quindi, Thomas decide di scendere, Chrissie si deve nascondere e assistere impotente alla morte del fidanzato, squartato dalla tremenda motosega e poi spellato per poter ricavarci una maschera di pelle umana. Chrissie viene catturata e portata a cena con tutta la famiglia, alla quale viene portata anche Bailey a cui vengono esportati i denti e tagliato il collo con delle forbici. Chrissie, ormai *final girl* della pellicola, riesce a fuggire e si rifugia nel mattatoio, mentre Dean, riuscito a sopravvivere alla trappola di prima, aggredisce lo sceriffo per poi andare a soccorrere la ragazza braccata da Leatherface. Ovviamente il giovane viene ucciso dalla motosega, invece la sua amica scappa con un'auto. Crede di essere salva quando in lontananza vede una volante della polizia con due agenti, ma sfortunatamente per lei, il corpulento assassino era nascosto nei sedili posteriori e riesce finalmente a trucidarla con la sua solita arma. La macchina, ormai fuori controllo, investe e uccide i due poliziotti, mentre Leatherface se ne va dalla parte opposta, sparendo nell'oscurità della notte. Una scritta finale

ci dice che tra il 1969 e il 1973 la famiglia Hewitt ha ucciso 33 persone, omicidi come *The Texas Chainsaw Massacre*.

Si può subito notare come il film sia diviso in due parti in modo abbastanza netto. La prima ci mostra la nascita del serial killer protagonista della saga, mentre la seconda è uno *slasher* puro e semplice condito da una certa dose di violenza, in linea con il remake di tre anni prima. Ciò che interessa della prima frazione di film riguardante l'origine di Leatherface e del cannibalismo della famiglia Hewitt. Se prima noi spettatori potevamo intuire i problemi che il corpulento omicida potesse avere, qua ci vengono esplicitate fin dall'inizio, e quello principale è sicuramente la malformazione facciale di Thomas che, grazie a delle foto e degli audio simili a documenti messi insieme dalla polizia per le indagini, peraltro intervallati dal suono del flash di una macchina fotografica che è ricorso spesso nella saga, intuimmo sia stato il motivo per cui da piccolo è stato scernito ed emarginato dagli altri bambini. Questa solitudine non deve aver per nulla aiutato Thomas, il quale si rende protagonista di diversi episodi di autolesionismo e di violenza verso animali, dai quali ricava le sue prime maschere. Già da questo punto, quindi, il film ci dice che il male non è intrinseco fin dall'inizio in Leatherface, ma anzi, è nato come reazione a ciò che gli altri li facevano subire e all'odio e alla vergogna che provava per il suo aspetto fisico. Come vedremo con *Halloween* di Rob Zombie, si cerca di umanizzare il mostro, di eliminare il lato soprannaturale e maligno del suo personaggio, cercando appunto di renderlo più terreno dandogli delle motivazioni derivanti da comportamenti esterni, addossando la colpa alla società malata e cattiva che non accetta il diverso ma che anzi lo rende ancora più emarginato. Contemporaneamente, questo prologo ci mostra le pessime condizioni in cui vive la famiglia Hewitt, talmente povera da dover cercare cibo tra i bidoni e gli scarti del mattatoio, il quale è probabilmente la loro unica fonte di sostentamento. Infatti, il ritrovamento del neonato Thomas avviene proprio in uno di quei cassonetti e viene subito considerato un brutto bambino anche dal padre adottivo, il quale lo vede solamente come delle braccia da lavoro, tant'è che gli dice "Non serve essere belli per lavorare al mattatoio". Anche questo è un segnale della situazione economica della famiglia Hewitt, costretta a far lavorare il prima possibile il loro figlio adottivo per cercare di mantenersi, senza che abbia nessun'altra prospettiva di vita. Dopodiché, passiamo a quando Thomas è ormai adulto e deve affrontare l'ultimo giorno al mattatoio, chiuso perché non rispetta le norme igienico sanitarie. Nonostante ciò, il corpulento ragazzo non vuole andarsene e continua a tagliare la carne, visto che la sola cosa che sa fare, l'unica sua ragione di vita. Solo l'insulto di un suo superiore riesce a farlo desistere, salvo poi tornare per uccidere il

proprietario del mattatoio che ha sempre sfruttato e maltrattato i suoi dipendenti, come la madre naturale dello stesso Thomas. Qui, con una scena violenta e sanguinosa in cui il ragazzo colpisce la sua vittima con martellate alle gambe e poi alla testa, vediamo la vera nascita di Leatherface, in quanto prima di andarsene prende la sua iconica motosega. Ecco che in questa serie di scene tutti i misteri e i segreti che si celavano dietro quella maschera di cuoio vengono rivelati, togliendo quell'aria da male puro che aveva prima il personaggio e adesso invece ha delle motivazioni, che in lui attivano alcuni degli istinti più bassi dell'essere umano, ovvero la vendetta e la violenza. Contemporaneamente, ci viene esplicitato anche il perché la famiglia Hewitt è diventata cannibale, ovvero a causa della povertà e quindi per non morire di fame, vista la chiusura del macello e il loro rifiuto ad abbandonare quella terra.

Nella seconda parte del film, invece, ci viene fatto vedere il primo massacro da parte dell'intera famiglia. La violenza e la cattiveria è ancora maggiore rispetto a quella del remake del 2003, si pensi alla scena dello stupro, a quella in cui vengono tagliate le gambe al nonno Hewitt o quella in cui viene ucciso Eric, con il conseguente spellamento della faccia per la realizzazione della maschera. Vista l'importanza di quest'ultimo momento, la pellicola ci si sofferma molto sopra, mostrandoci tutto il procedimento dall'esportazione della faccia alla cucitura tramite dettagli e primissimi piani. Ancora più interessante è la presenza della scena della cena, che non era presente nel remake ma che viene inserita in questo prequel, costruendo pure con questa pellicola un collegamento all'originale del 1974. In questo film di Liebesman, però, non si vede nessuno dei presenti mangiare la carne umana, ma punta a sottolineare la fede cristiana della famiglia Hewitt grazie a una benedizione pronunciata dallo sceriffo, in cui dice che si sentono in dovere di punire i giovani per i loro peccati, e il suo lato incestuoso, sottolineato da una forte frase accusatoria di Chrissie. L'unico momento visivamente violento è legato all'altra ragazza, Bailey, visto che ci viene mostrata la sua bocca con i denti distrutti (probabilmente eliminato dallo sceriffo durante lo stupro) e la sua successiva uccisione, avvenuta con il taglio della gola tramite un paio di forbici. Sostanzialmente, questa scena della cena risulta molto meno grottesca e disturbante rispetto a quella di Hooper, ma molto più veloce per sostenere il ritmo in vista della parte finale.

Dell'ultimo atto la cosa da sottolineare è proprio il finale, quando Chrissie riesce a fuggire con una macchina pensando di essere ormai salva ma in realtà Leatherface è nel sedile posteriore e la uccide trapassandola con la sua fidata motosega. Accidentalmente la macchina investe alcuni poliziotti appostati sulla strada, eliminando anche l'ultima speranza di salvezza. Leatherface esce dalla macchina e se ne torna a casa, inghiottito dalle tenebre. Essendo un

prequel era prevedibile che il film finisse così, ma così manca qualsiasi catarsi per lo spettatore, non c'è nessuna rivalse della *final girl*, questa volta il male ha vinto. Questo aspetto, aggiunto all'estetica ripresa dal remake del 2003 ma resa ancora più sporca, sudicia e cupa ma allo stesso tempo rende magnetico tutto questo orrore, fa sì che la pellicola risulti cattiva e cinica, piena di rimandi alla situazione Usa contemporanea. Ci sono diverse "associazioni mostruose con la depressione economica [...], il fondamentalismo religioso [...], le atrocità militari degli Usa [...], come pure il confronto tra l'idealismo dei giovani protagonisti e l'universo di orrore *reale* in cui vivono gli Hewitt"<sup>226</sup>. Sicché, *Non aprite quella porta – L'inizio* si inserisce perfettamente nel contesto horror di quegli anni, collegandosi al remake di tre anni prima sia a livello narrativo che estetico, aggiungendo diversi temi che rimandano ad aspetti culturali e sociali dell'America dei primi anni 2000.

Purtroppo, il film non riesce nemmeno a raggiungere i risultati<sup>227</sup> al boxoffice del suo predecessore e neppure la critica lo premia, perciò la saga resta accantonata per diversi anni. Fino al 2013, anno in cui esce *Non aprite quella porta 3D (Texas Chainsaw 3D)*, John Luessenhop, 2013), con l'intento di far ripartire la strada tramite un sequel diretto dell'originale di Tobe Hooper, che quindi non tenesse conto di nessun altro film uscito dopo il 1974.

La storia inizia immediatamente dopo la fine del *Non aprite quella porta* originale, con l'arrivo della polizia a casa Sawyer dopo che è stata avvisata da Sally, l'unica sopravvissuta agli omicidi. Lo sceriffo Hooper (chiaro omaggio al creatore della saga) cerca di farsi consegnare Jed, ovvero Leatherface. Quando il padre lo sta per consegnare, arriva una folla inferocita che ha saputo tutta la storia e inizia subito a dar fuoco alla casa e a uccidere tutti i cannibali. L'unica che si salva è una neonata che viene presa da una coppia di contadini, i quali la cresceranno come se fosse la loro figlia. La ragazza cresce con il nome Edith, senza aver mai saputo nulla sulla sua vera famiglia, ovvero i Sawyer, finché le viene notificata la morte della sua nonna naturale e il lascito di tutta la sua eredità. Quindi, la nostra protagonista parte con il solito gruppo di amici con un furgone verso la città in cui risiedeva la sua parente per incontrare l'avvocato e riscuotere ciò che le ha lasciato. Durante la strada raccolgono anche Darryl, un autostoppista, confermando alcuni dei tratti ricorrenti nella saga. Edith riceve le chiavi della villa di famiglia e una lettera della sua nonna defunta. Vista l'enormità e

---

<sup>226</sup> Antonio José Navarro, op. cit., pp. 162-163

<sup>227</sup> Con un budget di 16 milioni di dollari, superiore a quello del remake del 2003, ottiene solamente la metà del guadagno del suo predecessore, chiudendo quindi con poco più di 50 milioni di dollari nel mercato mondiale. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0420294/?ref=bo\\_se\\_r\\_4](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0420294/?ref=bo_se_r_4) ultimo accesso: 1 aprile 2021 ora: 17:23

la bellezza dell'abitazione, il gruppo di amici decide di passarci la notte per festeggiare insieme. Darryl, invece, ne approfitta per rubare gli oggetti di valore che ci sono al suo interno. Si reca a cercarli anche nella cantina, ma qua ci trova Leatherface che lo uccide all'istante. Anche Kenny, uno degli amici di Edith, si reca in cantina e pure lui viene attaccato da Jed, il quale lo infilza su un gancio. La protagonista viene catturata e portata in cantina, dalla quale riesce a uscire praticamente subito ma è inseguita dal corpulento assassino che è finalmente libero. I tre ragazzi tentano di fuggire con il furgone, ma Leatherface li ferma quasi subito e dopo l'incidente uccide Ryan, uno dei ragazzi. Heather fugge in un parco di divertimenti ma non viene inseguita dal killer, il quale preferisce nascondersi dalla polizia. A questo punto, lo sceriffo Hooper e il sindaco Hartman vengono a sapere che Jed è sopravvissuto e il secondo vuole ucciderlo immediatamente. Nel frattempo, Edith capisce cosa la gente ha fatto alla sua famiglia e cerca di fuggire, ma viene catturata dal figlio del sindaco che la porta al mattatoio, usandola come esca per Leatherface. Questo arriva sul posto e trova la ragazza legata. Sta per ucciderla quando scopre che è sua nipote e perciò la libera. Il sindaco arriva al mattatoio con l'intento di uccidere entrambi ma sarà lui a essere ucciso da Jed e la nipote Edith. I due, graziati dallo sceriffo Hooper che si sentiva in colpa per ciò che è successo alla famiglia Sawyer, tornano nella villa di famiglia, la ragazza legge la lettera della nonna in cui le dice di prendersi cura di Jed. Edith, capito che Leatherface è l'unico membro che rimane della sua famiglia, decide di restare con lui. Dopo i titoli di coda, si vede una scena in cui i genitori adottivi si recano alla villa della ragazza per avere sue notizie. La coppia bussa alla porta e si sente il rumore della motosega. Jed, avendo riconosciuto l'uomo perché si trovava a casa Sawyer nel momento dell'attacco di tanti anni prima, li uccide entrambi.

L'intento di ripartire dove si era interrotto il film di Hooper è subito esplicitato dal suo riepilogo tramite le sequenze originali inserite nei titoli di testa. L'ultima che vediamo è Sally che viene portata via con il pick-up e, immediatamente dopo lo stacco di montaggio, abbiamo un'auto della polizia che si dirige dalla porta opposta, verso la casa dei Sawyer. Quindi la continuità è perfetta e abbiamo anche un riassunto preso dal formato delle serie tv, doveroso in questo caso visti i quasi 40 anni passati dal film precedente e perciò il pubblico più giovane può non averlo visto. La casa ricostruita è identica sia all'esterno che all'interno. Anche i personaggi più particolari, ovvero il nonno cadaverico e Leatherface, sono uguali a quelli del 1974, pur risultando finti e ricostruiti. Come si può notare nella maschera di pelle che in realtà sembra essere di plastica più che di cuoio, non è per nulla orrificica e paurosa, ma risulta

essere ridicola. Quest'aria artificiosa la si nota anche nella fotografia che cerca di riprendere l'afoso sole del Texas, il quale però risulta essere troppo caricato e giallo, discostandosi dalla verosimiglianza di Hooper. Questo incipit può essere visto come una ricostruzione in tutto e per tutto che però non cerca di camuffare questa sua natura, ma anzi la mette in mostra attraverso alcuni dettagli e alcune scelte che fanno risultare finto ciò che vediamo.

Dopo di ciò, si passa al presente. La prima cosa che si vede è la protagonista, ormai adulta, che lavora in macelleria e taglia la carne, mentre a casa realizza quadri con ossa di piccoli animali. Entrambe le attività la collegano inconsciamente alla sua famiglia naturale, della quale non sa assolutamente nulla, visto che i suoi genitori adottivi erano tra la folla che ha bruciato casa Sawyer. Il viaggio lo affrontano con il classico furgone, stavolta in stile anni 90/2000 (il film non specifica mai in che anno ci troviamo. Si può dedurre che sia tra gli ultimi anni 90 e i primi anni 2000, supponendo che la protagonista abbia quasi 30 anni), e anche stavolta caricano un autostoppista, che poi si rivela essere un ladro. Quindi anche queste caratteristiche ricorrenti sono state mantenute, seppur in questa pellicola il viaggio abbia come meta proprio la città dove c'è la villa dei Sawyer, che quindi non risulta essere una svolta sbagliata e imprevedibile come nel resto della saga. Dopodiché, i rimandi all'originale iniziano a diminuire: si rivede la porta scorrevole di metallo da cui esce Leatherface, c'è il cadavere di una donna seduta su una poltrona, i suoni tipici di una vecchia macchina fotografica usati quando Edith si risveglia nella stanza del killer e la scena in cui quest'ultimo si ricava la maschera dalla faccia da un poliziotto. Per il resto, questo capitolo in 3D (in realtà ha solo una scena con questa tecnica, quando Leatherface la punta in faccia alla protagonista) cambia diverse cose rispetto agli altri capitoli della saga. Penso innanzitutto all'inserimento di una vera trama più complessa, visto che di solito questi film seguivano semplicemente lo schema degli *slasher*. Qui invece c'è una protagonista alla ricerca e alla scoperta del proprio passato, cercando poi di vendicare la propria famiglia. Di conseguenza, dopo che Edith viene a conoscenza della sua parentela con Leatherface, il film cambia punto di vista su di lui, in quanto diventa la vittima della giustizia privata subito dalla sua famiglia e perciò si prende la sua vendetta sul sindaco Hartman. Si tramuta così in una sorta di antieroe, con il tentativo di far dimenticare a noi spettatori i suoi efferati delitti e compatirlo per ciò che ha dovuto passare, divenendo la vittima di questo film. Affronta il tema della giustizia privata che negli Stati Uniti è sicuramente molto sentito, ma non è molto sensato trattare il corpulento killer di *Non aprite quella porta* come una vittima visti i suoi brutali omicidi, per quanto gli uomini che hanno incendiato la sua casa siano dei mostri a loro volta. Il conseguente finale è in linea

con questa nuova natura di Leatherface, con lui che si isola di nuovo nella cantina e con Edith che si prende cura dello zio serial killer.

A livello di messa in scena si discosta totalmente dai due film precedenti, ovvero il remake e il suo prequel, eliminando la fotografia sudicia e sporca e optando per una molto pulita e illuminata. Questa scelta si riversa anche nelle scene di violenza e nel sangue: quest'ultimo non è tendente al marrone ma è di un rosso molto acceso, risultando molto finto e che non rende per nulla disturbanti e terrificanti gli squartamenti, ma solamente un bello spettacolo. Questa scelta è una conseguenza anche del cambiato di ambientazione, in quanto si lascia l'arida campagna texana e si passa a una piccola e tranquilla cittadina americana, che però nasconde l'oscuro segreto della famiglia Sawyer e di cosa gli hanno fatto. Anche l'aspetto di Leatherface è diverso: si perde di nuovo il lato queer e anzi, è molto più ordinario dal punto di vista del vestiario e pure la maschera è molto meno terrificante rispetto al passato, risultando parecchio anonima.

Un film che quindi letteralmente riprende l'originale nelle prime scene e poi lo prosegue tentando però nuove strade rispetto agli altri film della saga, provando a creare una storia vera e propria. Inaspettatamente, la pellicola non lascia spazio a sequel visto il finale e anzi, sembra proprio chiudere ciò che racconta il film di Hooper. Questo aspetto, unito al mancato successo al boxoffice<sup>228</sup>, porta quindi a un altro arresto per la saga, fino al 2017, quando esce *Leatherface* (*Leatherface*, Alexandre Bustillo e Julien Maury, 2017).

Come si può intuire dal titolo, la pellicola si concentra proprio sul corpulento killer andando a raccontarci la sua giovinezza e quindi mostrandoci com'è diventato il sanguinario assassino che abbia imparato a conoscere. Quindi, come si può intuire già da queste poche righe, siamo di fronte a un altro prequel, che questa volta però si aggancia all'originale di Hooper e persino al capitolo in 3D di quattro anni prima, creando così una *continuity* ufficiale che percorre tutte le fasi della vita di Leatherface. Anche in questo caso, come in quello appena analizzato, c'è la riproposizione di alcuni cardini della saga inseriti però in una storia che segue uno sviluppo totalmente inedito.

La pellicola inizia con un prologo in cui si svolge il compleanno di un piccolo Jed, ovvero il futuro Leatherface. Tutta la famiglia è a tavola e, come nell'originale, c'è un ostaggio che assiste a questa terribile cena. L'uomo è accusato di aver tentato un furto ai danni dei Sawyer

---

<sup>228</sup> Questo capitolo riesce a guadagnare solamente 47 milioni a livello mondiale, un risultato molto scarso [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1572315/?ref=bo\\_ser\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1572315/?ref=bo_ser_2) ultimo accesso: 3 aprile 2021 ora: 12:35

e quindi deve essere ucciso da uno della famiglia. Il compito cade su Jed, come regalo di compleanno, ma lui riesce al massimo a tagliare una gamba al malcapitato, tra l'altro costretto da suo padre. Così capiamo che in realtà da bambino non era un violento assassino, ma che lo è diventato con il tempo e a causa di vari avvenimenti. L'ostaggio è poi ucciso dal nonno con una martellata, un dettaglio inserito per i fan visto che è un chiaro riferimento alla prima storica cena del 1974. Dopodiché, ci viene fatto vedere come Jed sia utile alla famiglia, ingannando una ragazza che passava sulla strada in auto con il fidanzato e facendosi seguire fino al loro fienile. Qua viene fatta cadere in un buco e schiacciato con il motore di un trattore. Sul luogo arriva immediatamente lo sceriffo Hartman, padre del sindaco di *Non aprite quella porta 3D*, e scopriamo che la ragazza era sua figlia e che ormai da tempo i Sawyer segnalano cadaveri vicino alla loro proprietà, senza che però ci siano effettivamente delle prove che li incriminino. Così lo sceriffo decide di portare via i figli di Verna Sawyer, per vendicarsi della morta della figlia. Passano 10 anni e, utilizzando l'arrivo di una nuova infermiera chiamata Elizabeth, ci vengono presentati i pazienti principali di un manicomio: Jackson, Bud (l'indiziato principale per essere Leatherface vista la sua stazza), Ike e Clarice. Arriva anche Verna per parlare con il direttore e riavere indietro suo figlio, ma il direttore ovviamente le dice che non è possibile. Così, la donna crea una baraonda e i vari pazienti ne approfittano per scappare. Da questo momento seguiamo il viaggio che intraprendono i quattro ragazzi ed Elizabeth per raggiungere il Messico ed essere finalmente liberi, mentre sono inseguiti dalla polizia. Sulla strada ovviamente creano vari problemi e commettono vari crimini, finché non vengono uccisi a uno a uno dallo sceriffo Hartman. Il punto di svolta lo abbiamo con la morte di Bud e la conseguente rabbia furiosa di Jackson, visto che lo considerava come un fratello. Scopriamo quindi che è lui il cresciuto Jed Sawyer, il quale viene sfigurato da un proiettile dello sceriffo e catturato dallo stesso insieme a Elizabeth. I due ragazzi si risvegliano nel fienile in cui è morta la figlia del poliziotto. Verna e il resto della famiglia vengono a salvarli e mettono fuorigioco Hartman. La madre dà la motosega a Jed per finirlo e stavolta, preso da un impeto di rabbia feroce, lo uccide senza pietà. La ragazza tenta di scappare, ma nel bosco incappa in una trappola per orsi. Verna e Jed la raggiungono e la madre incita il figlio a ucciderla mentre Elizabeth cerca di appellarsi al rapporto creatosi tra loro dopo la fuga dal manicomio. Stanca, la ragazza insulta Verna e perciò il ragazzo la trancia con la motosega. Passiamo al giorno seguente e vediamo Jed cucirsi una maschera con le facce di Elizabeth e di Hartman, se la indossa, si mette il rossetto e rompe lo specchio in cui si è riflesso. Leatherface è finalmente nato.

Come già nel sequel in 3D, la causa della cattiveria e della violenza di Leatherface viene fatta ricadere di nuovo sulla società malata e sulla sua violenza intrinseca, stavolta presente anche all'interno della legge, visto che l'antagonista principale risulta essere proprio lo sceriffo. Un'operazione vicina a *La casa del diavolo* di Rob Zombie, visto che il killer è il protagonista ed è trattato come una vittima e vista la natura da *road movie* del film. Questo tipo di struttura è totalmente inedita per la saga, in quanto di solito l'azione si svolgeva totalmente in casa Sawyer e nei suoi dintorni, mentre qua passiamo dall'abitazione dei cannabili al manicomio e al viaggio in auto.

Essendo un prequel, vediamo i cannabili in un'inedita fattoria, un'idea ripresa dal terzo capitolo probabilmente, e come loro capo non c'è un uomo ma c'è Verna, spodestando l'egemonia maschile della maggior parte dei film precedenti. Viene ripreso ugualmente la forte idea di famiglia, che viene ripetuta di continuo per tutta la durata della storia, sottolineando maggiormente come i Sawyer siano uniti contro il resto della società e come probabilmente si siano autoesiliati dal resto del mondo, come dimostra benissimo anche la locazione della loro dimora, entrandoci in contatto solamente per procacciarsi il cibo. Anche la figura di Leatherface è ovviamente diversa rispetto a quella del 1974 visto che deve essere costruita attraverso i vari avvenimenti della pellicola. Infatti, inizialmente lo vediamo totalmente estraneo alla violenza, rifiutandola con forza, con la madre che però lo rassicura dicendogli "La famiglia ti supporterà sempre". Per questo, dopo aver visto tanta cattiveria attraverso il suo viaggio, riscopre i suoi istinti sopiti e li lascia fuoriuscire in una rabbia ferocissima una volta tornato a casa, sotto la guida di sua madre e della sua famiglia. Questo sottolinea come la violenza e il sadismo siano due dei loro tratti distintivi, il loro modo di affrontare i problemi che gli si parano davanti. Problemi che derivano dalla società e che quindi è colpa sua se Jed diventa Leatherface. Una visione questa, molto differente rispetto a quella di Hooper che invece ritiene proprio i Sawyer rappresentanti dei mali più profondi dell'America. Differenza più in vista invece è quella a livello fisico, visto che in questo film Jed è un ragazzo dal fisico normale, non è grosso e corpulento come quello del 1974 ed è anche sicuramente più intelligente, tant'è che siamo portati a credere che sia Bud il vero Leatherface. Se la differenza di intelletto viene leggermente sanata alla fine togliendo la parola al ragazzo tramite un colpo di pistola alla guancia, quella prettamente fisica viene compensata dalla regia: siamo di notte in casa Sawyer, in salotto; seduto sul divano c'è lo sceriffo, davanti a lui c'è Jed in piedi che, grazie all'inquadratura dal basso e alla luce

arancione e soffusa alle sue spalle, risulta essere un vero e proprio gigante minaccioso, pronto a squarciare il petto della vittima.

Infatti, in *Leatherface* ritorna prepotentemente la violenza nuda e cruda. Si pensi anche al taglio della gamba nel prologo che non è nascosto da uno stacco, ma anche anzi ci viene mostrato tutto. O ancora, si guardi alla morte del direttore del manicomio, con la testa frantumata tra i vetri della finestra, all'uccisione di Ike con la testa schiacciata su un masso oppure appunto alla morte dello sceriffo, tutte scene in cui c'è pure un grande quantitativo di sangue. Oltre a ciò, ci sono anche scene disturbanti che non derivano dalla serie ma dalla mente dei due registi, ovvero il topo messo in bocca a una paziente del manicomio e, soprattutto, la scena di sesso esplicito (altro inedito per la saga) sul cadavere all'interno della roulette, vicina alla necrofilia. La scelta di affidare questa pellicola a Bustillo e Maury, due registi del nuovo horror francese, movimento di cui i protagonisti hanno spesso lavorato negli Usa, porta sicuramente freschezza alla saga anche a livello di messa in scena, con soluzioni e colori mai visti, come appunto la particolare illuminazione soffusa di casa Sawyer che gli dona un'atmosfera ancora più tenebrosa.

Con questo film finisce, almeno per ora, la saga di *Non aprite quella porta* e si può notare come ancora oggi sia particolarmente influente l'originale di Hooper, visto quanti film lo riprendano e ci si colleghino, cercando di sviscerare qualsiasi aspetto della famiglia Sawyer lasciato sopito e nascosto. È anche una dimostrazione di come *Leatherface* sia un personaggio riuscitissimo, che può ancora spaventare anche i nuovi spettatori di questi anni. A livello seriale, la saga ha praticamente usato qualsiasi tipo di prodotto possibile per sopravvivere e, con alti e bassi, ci è comunque riuscita, influenzando non poco anche gli altri franchise horror degli anni 80, soprattutto quello di *Halloween*.

Infatti, il prossimo remake uscito in ordine di tempo è proprio quello di *Halloween* di John Carpenter. A differenza di *Non aprite quella porta*, stavolta la regia non viene affidata a un valido mestierante ma a un regista che si stava affermando proprio in quegli anni come una nuova e interessante voce del panorama horror statunitense, ovvero Rob Zombie, che aveva appena avuto successo con *La casa dei 1000 corpi*, un remake nemmeno troppo velato di *Non aprite quella porta*, e il suo seguito *La casa del diavolo*, che risulta essere un interessante esperimento in cui ha reso protagonisti e vittime gli antagonisti del film precedente. Arriva quindi nel 2007 a realizzare una versione molto personale del capolavoro di Carpenter, in cui si possono notare due parti ben distinte, una che spiega come Micheal Myers sia diventato il

killer che conosciamo e una che è il vero e proprio remake, in cui l'assassino ritorna ad Haddonfield e si ripercorrono le stesse scene dell'originale del 1978.

Come abbiamo già visto con *Non aprite quella porta – L'inizio*, anche in questa pellicola si narrano le origini del killer, dando spiegazione a fatti che nell'originale venivano semplicemente lasciati irrisolti. Vediamo così l'infanzia di Michael, cresciuto in una famiglia disfunzionale della periferia americana, con un padre alcolizzato e non curante della vita dei propri figli, una sorellastra più grande che lo schernisce in continuazione e una madre che, per quanto amorevole, non riesce a gestire tutti questi problemi, essendo anche l'unica che lavora, tra l'altro di notte in un night club, fattore per il quale Michael viene sempre preso in giro a scuola. L'unico membro della famiglia che non crea problemi è la piccola Bou, la neonata a cui Michael sembra voler bene. Anche il ragazzo però ha dei problemi, in quanto uccide diversi animali di piccola taglia, come cani, gatti e topi, ma non solo, uccide pure un suo compagno di classe con un bastone dopo che questo gli ha insultato la madre. Passiamo così alla faticosa sera di Halloween, la madre di Michael va a lavorare, il patrigno è ubriaco e addormentato sulla poltrona, la sorella non lo accompagna a fare dolcetto o scherzetto per stare con il fidanzato e perciò il ragazzo rimane solo. Questa solitudine acuisce il suo odio nei vari membri della famiglia e quindi li uccide a uno a uno: al padre taglia la gola, al malcapitato fidanzato della sorella spacca la testa con una mazza e a lei gli trapassa la pancia con il suo iconico coltello da cucina. Manca il famoso piano sequenza in soggettiva, ma in compenso abbiamo ottenuto una spiegazione a questi orribili omicidi. La prima parte non si conclude qui e ci mostra i tentativi del dr. Loomis di aiutare Michael tramite delle sedute di psicanalisi, ma lui sembra non ricordare nulla di ciò che ha fatto, esprimendo solamente l'odio verso il mondo e il desiderio di tornare a casa. Il punto di non ritorno lo si ha quando Michael uccide un'infermiera che lo sta controllando e perciò viene messo in una cella di isolamento, in cui resta per 15 anni. Una notte deve essere trasferito in un'altra struttura detentiva, ma lui riesce a liberarsi, uccidendo chiunque si trovi davanti. Dopo aver ucciso un camionista e avergli rubato i vestiti, arriva finalmente ad Haddonfield e si reca subito nella sua vecchia casa, per riprendere i suoi oggetti caratteristici: la maschera bianca, presa dal defunto ragazzo della sorella, e il coltello da cucina. A questo punto inizia la seconda parte del film in cui *Zombie* riprende pedissequamente le situazioni dell'originale di Carpenter, adattandone i personaggi e la messa in scena al suo stile e al pubblico contemporaneo.

La divisione della pellicola in due parti è abbastanza netta, visto anche il salto temporale di 15 anni annunciato da un cartello. La prima parte è sicuramente quella più interessante, in quanto

non ripropone nulla dell'originale, come sarebbe nella natura di un remake, ma anzi lo espande, proprio come fa un prequel. Questa voglia di spiegare e mostrare ciò che nel film di Carpenter era completamente tralasciato, si allinea ai già trattati *Non aprite quella porta – L'inizio* e soprattutto *Leatherface*, da cui si può notare una “tendenza a far transitare nel visibile ciò che nel modello era volutamente lasciato nel non visibile”<sup>229</sup>, non solo a livello di trama, ma anche a livello di *gore* e violenza.

Come conseguenza di questa espansione della trama che ci porta a conoscere l'infanzia di Michael, si può dire che *Zombie* lo abbia umanizzato e che quindi abbia eliminato quasi totalmente la sua natura puramente maligna. Il male alberga ancora nel ragazzo, come afferma più volte Loomis, ma stavolta è come se fosse stato risvegliato dal contesto in cui è cresciuto e che non sia semplicemente intrinseco al ragazzo. Allo stesso tempo, anche la maschera acquista una diversa forza espressiva, tratta “dal groviglio di contraddizioni affettive, colpe e innocenza in cui si arrovella il mondo e di cui la famiglia Myers diviene espressione piena e palese”<sup>230</sup>, legata perciò a una dimensione umana e terrena, vicina ai problemi che gli americani, ma non solo, stavano affrontando in quel momento. Lo si vede anche da come cambia durante il film, si usura e si rovina, come se fosse una seconda pelle per Michael, che lo ha seguito nella crescita e a dimostrazione di ciò ci sono tutti i segni su di essa. Questa realtà che si ritrova sopra alla maschera è in netta contrapposizione a quella originale totalmente bianca, intonsa, che rende il killer alla stregua di un fantasma, un essere soprannaturale privo di qualsiasi tipo di umanità. A rafforzare l'aspetto umano ci pensa anche la regia di *Zombie*, che, grazie a primi e primissimi piani, mostra “regolarmente gli occhi di Michael dietro la maschera, un costante richiamo alla sofferente e *mostruosa* umanità dell'assassino”<sup>231</sup>. Così facendo, *Zombie* esplicita anche un sottotesto sociale che nella versione di Carpenter era lasciato molto più nascosto ed era comunque differente rispetto a quanto emerge in questo remake, ma che lo collega maggiormente e ancora una volta realtà. Con questa prima parte si è quindi realizzata un'operazione di “de-fantastizzazione”<sup>232</sup>, come dice bene Riccardo Fassone in un suo saggio. Ovvero, *Zombie* ha eliminato l'astrazione e la decontestualizzazione del film di Carpenter tramite l'aggiunta di una realtà ben precisa

---

<sup>229</sup> Gianni Canova, *Remake*, in Giulia Carluccio e Federico Villa (a cura di), *L'intertestualità: lezioni, lemmi, frammenti di analisi*, Kaplan, Torino, 2006, p. 164

<sup>230</sup> Massimo Causo, Davide Di Giorgio, *Halloween – dietro la maschera di Michael Myers*, Genova, Le Mani, 2010, p.91

<sup>231</sup> Antonio José Navarro, op. cit., p. 175

<sup>232</sup> Riccardo Fassone, *Essi ri-vivono – il remake nel cinema horror americano contemporaneo*, in Giulia Carluccio, *America Oggi – cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Torini, Kaplan, 2014, p.229

raccontata durante tutta la prima parte, che lega questo remake anche alla nostra, rendendolo pienamente legato al reale umano.

In linea con gli horror del primo decennio del 2000, questo *Halloween* rende visibile non solo l'infanzia di Michael ma anche la sua efferata violenza. Infatti, fin dall'inizio vediamo le sue mani sporche di sangue per aver ucciso un topolino, quando nell'originale non se ne vedeva nemmeno una goccia. La gola tagliata al patrigno, l'accoltellata alla pancia della sorella, l'infermiera uccisa con la forchetta o la coppia di amici di Laurie uccisi mentre copulavano sul divano, sono tutte scene in cui ci vengono mostrate persone uccise in modo molto violento ed efferato, il sangue scorre libero e in abbondanza, senza che nulla ci venga nascosto. Michael è più spietato e cattivo, si vede che riversa tutta la sua rabbia sulle sue vittime lanciandole, soffocandole, impiccandole e facendole subire qual si voglia sofferenza, rendendo il film molto più fisico e visivo rispetto all'originale, in cui il killer si limitava a uccidere con coltelli e altri armi bianche, rendendo limitato il contatto con la vittima. Pure questo aspetto aiuta il personaggio di Michael a risultare più umano, più terreno, più vero e reale rispetto al Michael di Carpenter che invece è più etereo, un uomo nero che uccide senza lasciare traccia.

Nonostante questi aspetti che hanno cambiato la natura del personaggio principale, *Zombie* si dimostra comunque di avere rispetto per i punti cardine dell'originale, sia tramite le scene, anche se riviste secondo il suo stile, ma soprattutto tramite gli oggetti principali che caratterizzano Michael, ovvero il coltello, la maschera e la tuta da meccanico. Di tutti e tre vediamo il momento in cui il killer ne entra in possesso la prima volta: il coltello e la maschera li prende durante la notte di Halloween in cui uccide la sua famiglia, prendendo il primo dalla cucina, ovviamente, e la seconda dal fidanzato della sorella, il quale lo voleva usare per farle uno scherzo; la tuta da meccanico la prende uccidendo un camionista nel bagno di una stazione di servizio, in una scena in cui si può notare il cambiamento di cui parlavo prima, visto lo scontro fisico tra i due grossi uomini. La scena più importante e significativa è però quella in cui Michael torna nella sua casa dopo esser fuggito dal manicomio. Ritorna proprio con l'intenzione di riprendere il coltello e la maschera che aveva nascosto dopo aver commesso i suoi primi tre omicidi. In questa scena vediamo il killer scendere in cantina, togliersi una maschera arancione che indossava in quel momento e lasciare pure intravedere una parte di volto, per sottolineare ancora una volta la sua dimensione più umana. Dopodiché, rompe delle assi del pavimento e tira fuori prima il coltello e poi la maschera, accompagnata dal tema musicale iconico della saga, un altro forte elemento caratterizzante. Michael, prima

di indossarla, la guarda intensamente, come se essa avesse una vita tutta sua e gli concedesse di essere qualcun altro, ritrovando così una forza rimasta sopita per ben 15 anni. Tutte queste scelte mi sembra dimostrino un certo interesse e rispetto per l'aspetto e l'iconografia di Michael Myers, andando a enfatizzare tutti i momenti in cui si costruisce.

Questa versione di *Zombie* riesce a ottenere un buon risultato al boxoffice<sup>233</sup> e anche un buon responso di critica, restando comunque uno dei remake su cui si è più discusso. Per questi motivi, due anni dopo, esce *Halloween 2*, sempre di Rob Zombie, stavolta completamente libero nel concludere la sua versione della storia.

Il film inizia esattamente dove si era concluso il precedente, proprio come il secondo capitolo del 1981 diretto da Rick Rosenthal. Dopo un prologo in cui Michael da bambino parla con la madre di un cavallo bianco, troviamo Laurie coperta di sangue e in completo stato di shock camminare da sola per la strada, per venire poi soccorsa dallo sceriffo e portata all'ospedale. Mentre la ragazza viene curata e ricucita, mostrandoci dettagli degni di un *torture porn*, il corpo di Michael viene trasportato via dal luogo della strage, con un montaggio parallelo che denota già il tema cardine del film, ovvero il rapporto familiare tra i due ultimi membri della famiglia Myers. Il killer ovviamente si risveglia, uccide i due agenti e sulla strada vede la figura di sua madre vestita di bianco con accanto un cavallo dello stesso colore, confermandoci, dopo anche il cartello iniziale, che questo sarà uno dei leitmotiv della pellicola. Dopodiché, abbiamo una sequenza carica di tensione in cui Michael arriva all'ospedale e cerca di uccidere Laurie, mostrandoci prima di tutto una furia ancora maggiore rispetto al capitolo precedente, e poi una novità assoluta nella saga, ovvero che il nostro assassino ora grugnisce e fa versi, ottenendo per la prima volta una voce, anche se animalesca. Michael è sul punto di uccidere Laurie, ma in quel momento scopriamo che era tutto un sogno della ragazza e che in realtà è sana e salva nella casa dello sceriffo, che la ospita da quella fatidica notte. La protagonista, dopo che ha scoperto la sua vera identità e a chi è legata geneticamente, sta cercando di ricostruire la sua vita grazie al lavoro, le amiche e l'aiuto di una psicologa. Nel frattempo, Michael, guidato dal fantasma della madre, inizia il suo viaggio per incontrare e uccidere Laurie, eliminando qualsiasi persona gli capita davanti. Tra i due cerca di inserirsi ancora il dr. Loomis che sta lucrando senza ritegno sul caso di Michael Myers attraverso la pubblicazione di un altro libro. Questi tre personaggi convergono nel

---

<sup>233</sup> Con gli 80 milioni guadagnati a livello mondiale si aggiudica il primo posto all'interno della saga come risultato al boxoffice, segno che Zombie abbia colpito nel segno e che Michael Myers sia una figura ancora interessante per il pubblico. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0373883/?ref=bo\\_se\\_r\\_3](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0373883/?ref=bo_se_r_3) ultimo accesso: 8 aprile 2021 ora: 17:22

finale, sorprendentemente ambientato in un capanno abbandonato e non nella solita casa ad Haddonfield, in cui Michael cerca di far ricongiungere la sua famiglia uccidendo la povera Laurie ma a morire sono prima Loomis, per mano del killer dalla maschera bianca che sfoga tutta la sua rabbia repressa nei suoi confronti, e poi lo stesso Michael, che perisce per mano di sua sorella, ormai totalmente impazzita a causa di ciò che ha vissuto. Laurie esce dal capanno con indosso la maschera, si inginocchia a terra, se la toglie e la guarda, come il fratello aveva fatto nel remake del 2007. Il film poi si chiude con la protagonista in una stanza completamente bianca, probabilmente di un ospedale psichiatrico, che viene raggiunta dalla madre con un cavallo bianco. La famiglia si è ricongiunta.

Come si può notare, *Zombie* si è completamente discostato dagli altri capitoli della saga, raccontandoci quindi una storia inedita e lontana rispetto al classico schema degli *Halloween*. L'unico rimando è ad *Halloween II* di Rick Rosenthal, omaggiato con la scelta di riprendere la vicenda nell'esatto momento in cui si concludeva il film precedente e soprattutto con la lunga sequenza dell'ospedale, ambiente in cui si svolgeva la pellicola del 1981. Tralasciando questa parte iniziale, *Zombie* poi porta avanti i punti principali della sua versione del 2007. Innanzitutto, la figura di Michael prosegue il suo percorso di umanizzazione aggiungendo un elemento molto importante: la voce. Non parla e non pronuncia nessuna vera parola, emette dei versi, ringhia, grugnisce e al massimo urla, ma è sicuramente un passo importante per Michael e la saga, visto che finora era un completo tabù per il suo personaggio, in quanto era l'archetipo perfetto del killer silenzioso. Anche il suo aspetto fisico ha subito una notevole trasformazione: è stato eliminato il vestito da meccanico, indossato solo nel sogno iniziale di Laurie, a favore di un aspetto da "barbone con tanto di vestiti sdruciti, capelli e barba lunga"<sup>234</sup>, completamente trasandato. La maschera la indossa solamente quando deve commettere degli omicidi, così da nascondere il suo aspetto ad altre persone, come faceva da bambino, e come se così ricevesse una forza maggiore che gli permette di liberare la sua furia. Ormai, infatti, le uccisioni sono condite da una furia bestiale, animalesca, che priva Michael "della tradizionale impassibilità, vestendolo piuttosto di una irruenza e di una fisicità che non solo amplificano la brutalità degli omicidi, ma finiscono col dare addirittura una voce alla Creatura"<sup>235</sup>. Oltre a ciò, la maschera è ancora più deteriorata e rovinata, quasi sanguinante, tant'è che si può intravedere alcune parti del viso di Michael. Può essere un chiaro segnale dell'allontanamento dalla saga, visto il rispetto che *Zombie* aveva avuto per questo oggetto

---

<sup>234</sup> Massimo Causo, Davide Di Giorgio, op cit., p. 103

<sup>235</sup> Ivi.

nel suo film del 2007, mentre ora gli dà sicuramente meno importanza, usandola solo come un simbolo obbligatorio, dettato solamente dal titolo della pellicola e che ormai non ha più lo stesso valore, visto quanto il personaggio è stato snaturato.

In questa pellicola non c'è solo un cambiamento per il personaggio di Michael, ma anche un suo ridimensionamento. Il killer ha sì molto minutaggio e spazio nella storia, ma è semplicemente uno strumento al servizio dello spirito della madre che gli ordina di ritrovare sua sorella. È proprio quest'ultima il personaggio centrale su cui si concentra il film. Laurie, infatti, ha un arco narrativo ben descritto che la porta a vivere tutto il percorso di suo fratello Michael, ovvero l'esplosione di una furia violenta causata da un contesto molto difficile e da situazioni terribili. Come il bambino nello scorso film che uccide la sua famiglia quando ormai era arrivato al limite, Laurie fa lo stesso dopo aver visto suo fratello squartare il dr. Loomis: prende il coltello tenuto dal killer e lo colpisce ripetutamente senza pietà, lasciandolo senza vita. La ragazza indossa pure la caratteristica maschera, diventando esattamente come il fratello. Viene portata in un ospedale psichiatrico e qui vede la madre con il cavallo bianco, sancendo sia il ricongiungimento con la famiglia che il passaggio di testimone dal fratello.

Questo dittico costituisce un interessante esperimento all'interno di queste saghe horror, in quanto, tolti ovviamente i registi dei film originali, Rob Zombie è l'unico autore con uno stile e dei temi fortemente riconoscibili. La prima pellicola del 2007 è ibrida, ovvero è sia un prequel che un remake, mentre la seconda del 2009 è una rilettura completa e ibrida dei personaggi principali della saga. Purtroppo, quest'ultima è stata un gran flop<sup>236</sup> e, visto che è appunto una visione autoriale abbastanza particolare, si è deciso di riallacciarsi direttamente all'originale per continuare la saga. Infatti, come già fatto con *Non aprite quella porta 3D*, *Halloween (Halloween, David Gordon Green, 2018)* è un sequel diretto del film di Carpenter che non tiene conto di nessun altro capitolo uscito successivamente, nemmeno quello diretto da Rick Rosenthal. Questa è scelta è stata presa per mettere ordine nella *continuity* e far sì che i nuovi spettatori non debbano recuperarsi tutti i film della saga per poter vedere questa sua nuova incarnazione, ma solamente l'originale, il quale tra l'altro è un cult molto famoso anche tra la cultura di massa e perciò già molte persone lo avranno sicuramente visto. Allo stesso tempo, con la partecipazione di Carpenter come produttore esecutivo e compositore e il ritorno di Jamie Lee Curtis nel ruolo di Laurie Strode e di Nick Castle in quello di Michael Myers, si è fin da subito legittimata la fedeltà di tale pellicola ai punti cardine della saga, con i

---

<sup>236</sup> Con budget di 15 milioni di dollari, ne guadagna solamente 39 a livello mondiale. [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1311067/?ref=bo\\_se\\_r\\_8](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1311067/?ref=bo_se_r_8) ultimo accesso: 10 aprile 2021 ora: 00:12

fan assicurati sul ritrovare le stesse atmosfere e gli stessi protagonisti. Tra l'altro, il film di David Gordon Green esce anche come celebrazione per il quarantesimo anniversario dell'*Halloween* originale, fattore che aumenta la sua legittimazione agli occhi dei fan.

Sono passati 40 anni da quella fatidica notte di Halloween (così facendo il tempo diegetico e il tempo reale combaciano) e Michael Myers è ormai rinchiuso in un ospedale psichiatrico di massima sicurezza. Aaron e Dana, due giornalisti freelance, decidono di intervistarlo. Purtroppo, però, il killer ha scelto di non parlare mai più, nonostante lo sappia fare e quindi non dice nulla nemmeno alla coppia di giornalisti, anche dopo avergli mostrato la sua iconica maschera. I due quindi si recano nella casa di Laurie, ormai rinchiusa in una sorta di villa isolata pesantemente sorvegliata e allestita con ogni tipo di sistema difensivo. La sopravvissuta, ormai adulta e rimasta sola dopo due matrimoni falliti e la perdita della custodia della figlia Karen, non risponde praticamente a nessuna domanda e rifiuta l'invito a incontrare Michael con l'obiettivo di farlo parlare. Quella sera, il killer viene trasportato in un altro ospedale, ma purtroppo l'autobus in cui era ha un incidente e riesce quindi a fuggire, dirigendosi ovviamente verso Haddonfield. Sulla strada verso la cittadina, Michael incontra i due giornalisti e li uccide, riprendendosi la sua maschera. Nel frattempo, facciamo conoscenza di Karen e di sua figlia Allyson, con la prima che è stata pesantemente segnata dall'ossessione della madre per Michael Myers, arrivando quasi a odiarla, mentre la seconda è molto affezionata a sua nonna, tanto da invitarla alla cena per il suo compleanno, nonostante i suoi vari problemi, tra cui l'alcolismo. Si passa così all'attesa notte di Halloween: Allyson va a una festa in maschera con il fidanzato e degli amici e intanto Michael arriva nella cittadina, iniziando a uccidere chiunque gli si pari davanti. Laurie, mentre pattuglia le strade come ogni anno visto che ha saputo dell'evasione del fratello, nota il killer e cerca subito di ucciderlo ma riesce solamente a ferirlo con la pistola. Allyson, dopo aver visto i corpi di alcuni suoi amici, viene soccorsa dallo sceriffo e dal dr. Sartain, colui che ha seguito Michael dopo la morte di Loomis. I tre vedono il killer per la strada e lo investono. Il poliziotto scende per dargli il colpo di grazia, ma viene pugnalato dal dottore, in quanto vuole tenere in vita Michael per studiarlo, e così lo fa salire in macchina con Allyson. La ragazza riesce a fuggire ingannando Sartain e si dirige verso casa di sua nonna Laurie, mentre il dottore viene ucciso da Michael, il quale a sua volta si dirige verso la stessa abitazione. Qui si ha lo scontro finale tra il killer e le tre donne, ovvero Laurie, Karen e Allyson, con le prime due addestrate da sempre per l'arrivo di questo giorno. La lotta è una sorta di guerriglia, in cui le protagoniste usano armi da fuochi e tutti i trucchi costruiti da Laurie all'interno della casa. Alla fine, riescono a dar fuoco a

Michael e a fuggire via facendo l'autostop. Dopo i titoli di coda si sente il respiro del killer, facendoci intuire che potrebbe essere ancora vivo.

La fedeltà all'originale di cui accennavo prima è fin da subito evidente, come anche il fatto che ci troviamo davanti a un'effettiva continuazione della sua storia. La prima la si può notare già nei titoli di testa: viene ripreso lo stesso font e lo stesso colore per le scritte, viene utilizzata il tema caratteristico della saga e c'è pure una zucca di fianco ai vari nomi, che questa volta però si ricompone, come a voler dire che si sta ricostruendo quello che nel tempo si è disfatto attraverso la realizzazione di numerosi sequel. Allo stesso tempo, nel prologo ci viene spiegato che il mutismo di Michael è totalmente volontario, dando così una sorta di motivazione a una caratteristica portante del suo personaggio e non solo. Come abbiamo già detto, il tentativo di spiegare gli aspetti più zoppicanti dei film originali è una pratica ricorrenti nei vari prodotti contemporanei che ne riprendono le storie. Oltre ai film che abbiamo già visto, lo si può notare anche in *Rogue One: A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016) in cui si dà una spiegazione al buco della Morte Nera che ha permesso a Luke di distruggerla, rimasto per anni una soluzione molto semplice adottata da Lucas per concludere la sua storia. Tornando ad *Halloween*, il prologo ci mostra Michael incatenato e invecchiato, con barba e capelli bianchi, e senza maschera, anche se viene inquadrato o di spalle o lasciando il viso a lato dello schermo e fuori fuoco, per lasciare comunque il mistero del suo volto. Ci viene mostrato quindi un Michael più umano, più legato a una visione terrena del suo personaggio, visto anche la condizione in cui si trova. Il lato più oscuro e maligno viene invece affidato alla maschera: quando Aaron la tirata fuori dalla borsa, gli altri pazienti dell'ospedale iniziano ad agitarsi, il montaggio si fa più veloce, la musica parte in sottofondo e Michael compie un piccolo movimento nella direzione dell'oggetto, come se lo chiamasse a sé e se lo sentisse, come dice il giornalista. Questa scena mi sembra tenga comunque conto di ciò che è stato fatto da Rob Zombie nei suoi film, consegnando il lato sovranaturale di Michael Myers alla maschera e non direttamente a lui. Tant'è che, dopo averla ripresa dai giornalisti, torna come lo abbiamo conosciuto nella pellicola del 1978, impassibile e disumano, e tornando quindi a degli omicidi più classici, ovvero poco fisici e furiosi ma molto più precisi e immediati.

Pure nella figura di Laurie si trova un'evoluzione perfettamente collegata con il suo passato: quella notte di Halloween l'ha completamente traumatizzata, non facendola mai tornare a vivere una vita normale ma anzi, isolandola dal mondo e barricandola in una casa che in realtà assomiglia più a un fortino, perfetta incarnazione della sua ossessione e della sua chiusura.

Anche a livello fisico si riscontra questo mancato superamento, in quanto Laurie non è cambiata per nulla ma è semplicemente invecchiata. I suoi vestiti denotano una forte mascolinizzazione, in linea con il suo addestramento paramilitare volto a farsi trovare pronta in qualsiasi momento. Una Laurie diversa rispetto a quella immaginata nel precedente sequel *H20 - Halloween Vent'anni dopo*, in cui la donna era riuscita a crearsi una nuova vita e a trovarsi un lavoro, tornando combattiva solamente nel momento in cui Michael si fa vivo, mentre qua è sempre in attesa del fatidico incontro. La nipote Allyson è ciò che era Laurie nell'originale, cioè una *final girl*, visto che è l'unica del suo gruppo di amici a sopravvivere alla furia omicida di Micheal. Nel confronto finale viene fuori anche il suo lato combattivo, spinto ovviamente soprattutto da sua nonna ma anche da sua madre, addestrata fin da piccola a sparare.

Nella pellicola ci sono poi alcuni omaggi all'originale Carpenter. Il primo che salta all'occhio è ovviamente la realizzazione di un pianosequenza, anche se in semisoggettiva e a metà film. In questa scena seguiamo Michael attraverso una prima casa in cui recupera il coltello da cucina e uccide una signora, per poi uscire sul vialetto. Qui la macchina da presa abbandona Michael per concentrarsi su ciò che avviene all'abitazione vicino, inquadrandola da fuori la finestra mentre sul fondo vediamo passare il killer dal retro. L'inquadratura rimane fissa nella stessa posizione e finalmente vediamo Michael entrare per mietere una nuova vittima. Non ha ovviamente lo stesso impatto e la stessa importanza che aveva il pianosequenza iniziale del 1978, ma è comunque un omaggio apprezzabile e un bell'esercizio di stile. Denota anche una differenza tra gli *slasher* degli anni 80 e quelli di oggi, ovvero l'eliminazione del punto di vista dell'assassino, visto che qui la scena non è soggettiva ma noi ci troviamo alle sue spalle e per di più rimaniamo fuori dalla seconda casa, come osservatori esterni. C'è il riutilizzo del lenzuolo bianco da fantasma, anche se stavolta non viene indossato dal killer, una ragazza che fa da babysitter a un bambino durante la notte di Halloween, che era il fulcro nell'originale, e una ricostruzione di casa Myers in stile casa delle bambole. Dal punto di vista degli omicidi, se non si ha avuto un effettivo aumento della violenza visiva, si ha avuto invece un buon aumento del sangue, soprattutto quando si vedono i cadaveri lasciati da Michael lungo il suo cammino. Questo aspetto è un chiaro adattamento al gusto contemporaneo, probabilmente dettato anche dalla produzione Blumhouse, che si nota anche con il conflitto finale nella casa di Laurie, il quale si può definire come una sequenza da *home invasion* in cui il carnefice finisce a essere la vittima in un'abitazione allestita come un campo da battaglia.

Questa nuova incarnazione del franchise ottiene un grandissimo successo<sup>237</sup>: con 10 milioni di budget ne guadagna ben 255 a livello mondiale, anche questo in pieno stile Blumhouse. Grazie a questo risultato, sono stati già annunciati altri due capitoli previsti per il 2021 e il 2022 che andranno così a chiudere questa nuova trilogia, ovvero *Halloween Kills* e *Halloween Ends*.

L'ultima saga di questo capitolo è *La Bambola Assassina*, che si era fermata nel 2004 con *Il figlio di Chucky*. Diversamente dagli altri franchise presi finora in considerazione, escono due film che riprendono la storia proprio da dove si era interrotta, tenendo conto di tutti i film usciti dal 1988. Il primo a uscire è *La maledizione di Chucky (The Curse of Chucky)*, Don Mancini, 2013), la cui trama ci fa conoscere Nica, una ragazza tetraplegica che vive con sua madre Sarah in una grande casa fuori città. Alle due viene consegnato un bambolotto Tipo Bello, ma viene subito gettato dalla spazzatura visto che non si conosceva il mittente. La notte però, Sarah viene trovata morta con la bambola accanto. L'indomani arriva Barb, la sorella di Nica, con suo marito Ian, sua figlia Alice, la babysitter Jill e padre Frank, un prete venuto per assistere la famiglia dopo il tragico lutto. La bambina, girando per casa, trova Chucky e se ne affeziona immediatamente, tanto da non mollarlo più. Ovviamente, il bambolotto riesce comunque a trovare il modo per liberarsi della piccola e agire indisturbato, tant'è che avvelena subito la salsa chili preparato per la cena da Barb e Jill, che scopriamo avere una relazione amorosa. Il piatto con il veleno per topi viene mangiato da padre Frank, il quale fa un incidente mortale tornando a casa. Durante la notte, Nica fa delle ricerche sulla bambola e scopre la storia del killer Charles Lee Ray, mentre proprio lui sta uccidendo sia Barb che Jill. Nica scopre il cadavere della sorella e chiede aiuto al marito, il quale la porta in garage per tenerla al sicuro mentre lui perlustra la casa. Chucky si rivela essere proprio vicino alla protagonista, la quale sta per ucciderlo quando viene invece fermata dal cognato. Per lo stress del momento, Nica sviene e si risveglia legata con Ian che l'accusa di essere l'assassina della sorella e della babysitter. In questo momento di distrazione, Chucky uccide l'uomo e butta la ragazza giù dal primo piano. Per guadagnare tempo, Nica chiede al bambolotto come mai stia facendo tutto questo e quindi scopriamo che lui la conosce da tempo i suoi genitori ed era molto attratto da sua madre Sarah, tanto da uccidere suo marito e cercare di rapirla proprio quando aveva in grembo la protagonista. La donna chiamò in tempo la polizia ma Charles riuscì comunque a pugarla nella pancia, causando così la disabilità di Nica. Scopriamo che è proprio per questo che il motivo dell'inseguimento iniziale del film originale del 1988,

---

<sup>237</sup> [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1502407/?ref=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1502407/?ref=bo_se_r_2) ultimo accesso: 10 aprile 2021 ora: 21:32

chiudendo così il cerchio. Intanto la ragazza si riprende e inizia lo scontro con Chucky, fermato però dall'arrivo della polizia. Così una lunga ellissi temporale ci porta in un'aula di tribunale, in cui la protagonista viene dichiarata colpevole degli omicidi di quella fatidica notte e, mentre viene portata via, schernisce Chucky, presente in aula come prova, sul fatto che non sia riuscito a ucciderla e a vendicarsi, come già gli è capitato con Andy. Il bambolotto viene poi consegnato da un poliziotto corrotto a Tiffany, l'amante di Charles, la quale ha il compito di inviarlo all'indirizzo del prossimo obiettivo, rivelandoci così come sia arrivato alla casa di Nica a inizio film. Arriva alla casa della nonna di Alice, dove la bambina ora risiede. Tenta di effettuare il rito del passaggio dell'anima, ma la nonna interviene il tempo. C'è anche l'ormai consueta scena dopo i titoli di coda, in cui Chucky arriva a casa di Andy ma il ragazzo è ormai pronto da tempo a questo nuovo incontro e perciò gli spari subito con un fucile.

Inizialmente si è portati a pensare che questo non sia un sequel, in quanto c'è Nica come protagonista, un personaggio completamente nuovo per la saga, come tutti quelli che le girano attorno. Infatti, inserendola si è cercato di far ripartire la storia de *La Bambola Assassina* e riportarla verso un horror più classico, dopo due incarnazioni più votate alla commedia, e per far ciò serviva eliminare quei personaggi più sopra alle righe, come il bambolotto Glen, e inserirne alcuni più vicini allo *slasher* pure, come appunto Nica. Nonostante questo parziale reset, Chucky rimane comunque vicino al suo personaggio delle pellicole a cavallo tra la fine degli anni 90 e l'inizio degli anni 2000, continuando a fare battute di pessimo gusto e sfottere le sue vittime prima di ucciderle in modi molto fantasiosi, come per esempio capita a Jill, folgorata da una secchiata d'acqua che ha bagnato lei e una presa elettrica. Sotto questo punto di vista è interessante il lavoro fatto sul look del bambolotto, in quanto per la prima metà della pellicola è completamente rimesso a nuovo e animato in CGI, fattore inedito per la saga, mentre da quando inizia a mietere le sue vittime ritornano alla vista le cicatrici che si è procurato nei capitoli precedenti, come a star significare che in realtà Chucky non è cambiato affatto nonostante la nuova veste iniziale. Si è solamente adattato al contesto contemporaneo fatto di horror più seri e violenti (a livello *splatter* il film non si contiene, regalando alcuni momenti alquanto sanguinolenti, come la morte di Ian al quale viene taglia via la mandibola) rispetto a quelli più divertenti e comici della seconda metà degli anni 90 e dell'inizio dei 2000. Ovviamente poi, nella seconda metà di questa pellicola, vengono inseriti diverse spiegazioni che ci fanno capire come si collega questa pellicola alle altre: la prima è sicuramente Nica che cerca notizie sul bambolotto arrivatole a casa, facendoci quindi essere sicuri di trovarci davanti allo stesso Chucky al cui interno c'è l'anima di Charles Lee Ray; la

seconda è la rivelazione che lo stesso killer fa alla ragazza, raccontandole il suo rapporto con i genitori e quindi spiegando l'inseguimento che ha con la polizia all'inizio del capostipite della saga; infine, la presenza di due personaggi storici come Tiffany e Andy, la vittima della prima trilogia, tra l'altro interpretato dallo stesso attore, che così chiudono il cerchio e ci confermano di essere rimasti nello stesso universo narrativo.

Dopo *La Maledizione di Chucky* che, nonostante sia uscito direttamente in home video, ha ottenuto un buon successo di critica e un ottimo riscontro dai fan, rimasti contenti del ritorno a un horror più classico, la saga può continuare e quattro anni dopo esce *Il Culto di Chucky* (*The Cult of Chucky*, Don Mancini, 2017), sempre scritto e diretto da Don Mancini, il creatore originale del personaggio. Uscito anche questo direttamente in home video, riprende dove la storia del precedente capitolo è stata interrotta, dopo che un prologo ci mostra la nuova vita di Andy, il quale però conserva la testa del Chucky originale per poterla torturare in ogni modo, vendicandosi così di ogni screezio subito. Tra l'altro la casa di Andy si conferma l'ambiente principale per l'inserimento di riferimenti alla trilogia con lui protagonista: nel film del 2013 si possono vedere due foto, una con la madre e una con Kyle, la coprotagonista de *La Bambola Assassina 2*, mentre in questa pellicola si vede la felpa dell'accademia militare, ambientazione del terzo capitolo della saga. E così i riferimenti alla trilogia di Andy sono completi. Il film poi passa ai titoli di testa, in cui vengono mostrati i vari oggetti chiave del film precedente, aventi lo scopo di riepilogare i vari omicidi, per poi introdurre elementi riguardanti l'arresto di Nica e la sua successiva incarcerazione in un manicomio. Infatti, è appunto qui che inizia il film vero e proprio, con la protagonista sottoposta all'elettroshock. Dopo che la ragazza si è convinta di aver commesso tutti quegli omicidi e che quindi Chucky sia stata solo una sua allucinazione, il dottore che l'ha in cura, ovvero il dottor Foley, la fa trasferire in un ospedale psichiatrico. Una volta arrivata fa conoscenza con gli altri pazienti, tutti con disturbi mentali. Insieme a loro e al dottore, Nica inizia una terapia di gruppo in cui viene utilizzato proprio il bambolotto Tipo Bello, cosa che non rende tranquilla né lei né gli altri pazienti, se non una donna di nome Madeleine che crede di essere la madre della bambola. Nei giorni seguenti, la protagonista viene visitata da Tiffany, colei che aveva preso in custodia sua nipote Alice, la quale le dice che purtroppo la bambina è morta e le lascia in dono la sua bambola Tipo Bello. La sera stessa, spaventata dal rivivere la medesima esperienza, Nica si taglia i polsi nel tentativo di suicidarsi ma non ci riesce, in quanto Chucky le cuce le ferite, facendole capire che deciderà lui quando ucciderla. Nel frattempo, però, il killer comincia a far fuori gli altri pazienti e la protagonista comprende che la donna che le ha

fatto visita è la fidanzata di Charles Lee Ray, e così ritorna a credere all'esistenza della bambola assassina. Grazie a delle notizie online, Andy viene a sapere che il Chucky originale ha diviso la sua anima in altri Tipo Bello e che questi sono nell'ospedale psichiatrico. Il ragazzo, quindi, decide di recarsi all'ospedale per risolvere la situazione. Contemporaneamente, viene consegnato un altro bambolotto al dottor Foley e così ne abbiamo tre nello stesso luogo: quello di Alice dato a Nica, quello di Madeleine e ora questo. I tre uccidono praticamente chiunque ci fosse all'interno dell'istituto tranne la protagonista, la quale subisce il rito voodoo e perciò ora ha l'anima di Charles al suo interno, la quale riesce pure a farla tornare a camminare. Andy raggiunge l'ospedale ma riesce a uccidere solo una delle tre bambole e viene invece imprigionato in una cella da Nica ormai posseduta. Quest'ultima fugge via grazie all'aiuto di Tiffany, arrivata poco prima, nella cui macchina c'è pure la sua bambola, quella introdotta ne *La Sposa di Chucky*. Anche qui abbiamo una scena dopo i titoli di coda, in cui torna Kyle, ovviamente adulta, che si reca a casa di Andy per tortura la testa della bambola originale.

Questa pellicola si allinea alla precedente, portandone avanti la trama, ovviamente, e riprendendone lo stile che unisce efficacemente vecchio e nuovo. I personaggi più importanti dei film precedenti, ovvero Andy e Tiffany, hanno qui un impiego molto maggiore rispetto all'opera del 2013, sottolineando maggiormente la *continuity* dell'intera saga. Questo aspetto è garantito, tra l'altro, dal coinvolgimento diretto e totale dello storico creatore della saga, ovvero Don Mancini, evento più unico che raro in questo tipo di franchise, i cui singoli prodotti cinematografici di solito passano di mano a diversi registi, sceneggiatori e produttori, ottenendo spesso una progressione non così lineare e coesa. Oltre a ciò, la mano dell'autore la si vede anche nell'inserimento progressivo di vari elementi passati, come per esempio Andy nel film del 2013, che vengono usati come una sorta di anticipazione per il successivo capitolo. In *Il Culto di Chucky* sono stati inseriti la bambola Tiffany e Kyle, facendo presumere che in un eventuale sequel possano essere dei personaggi chiave.

Per quanto riguarda le innovazioni, la prima che salta all'occhio è ovviamente la presenza di Chucky diversi nello stesso momento. È una novità assoluta per la saga, visto al massimo abbiamo avuto sì tre bambole ma erano tre personaggi differenti. Questa scelta è stata ovviamente fatto per poter avere più possibilità a livello di omicidi e situazioni orrifiche, non dovendo sottostare alla presenza di un solo Chucky. Queste varie versioni del bambolotto sono tutte caratterizzate da un diverso aspetto fisico, hanno tutte un particolare che le differenzia: ce n'è uno con un braccio solo, uno con i capelli più corti e, infine, uno con il

nuovo aspetto introdotto nel precedente film. Questa introduzione è stata giustificata tramite un rito voodoo trovato su internet da Charles, mettendo quindi insieme la parte soprannaturale e quella nonsense della saga. Da qui deriva un'altra prima volta assoluta: Chucky riesce a fare rito e introdurre la sua anima in Alice. Vediamo quindi il killer tornare finalmente in un corpo umano, il quale era il suo obiettivo fin dal primo capitolo, e perciò concludere la pellicola come vincitore, rimandando lo scontro finale a un ipotetico sequel. Questo passaggio di corpo sottende anche il passaggio da un sesso maschile a uno femminile, visto che finisce in quello di Alice. Si va perciò a riprendere il sottotesto *queer* ed LGBT, introdotto ne *Il figlio di Chucky*, in cui era il perno principale della pellicola, e ripreso già ne *La maledizione di Chucky*, in cui si ribalta la classica relazione tra il marito e la babysitter facendola diventare una relazione omosessuale tra moglie e babysitter. Ovviamente, in questi due nuovi film non si porta avanti con forza nessun discorso sul genere, come invece era stato fatto nel capitolo del 2004, ma sono solamente dei rimandi a una tematica cara al regista che, visto il ritorno a uno *slasher* più puro, è in difficoltà nell'inserirla in modo più marcato.

Pure questo film riesce a ottenere un responso positivo sia dalla critica che dai fan, contenti di vedere lo Chucky strafottente e scorretto di nuovo in un contesto più violento e sanguinoso. Grazie a questo successo la storia continuerà, ma non sul grande schermo, bensì in tv, con una serie scritta ovviamente da Don Mancini e che vedrà la presenza sia di Brad Dourif, voce della bambola fin dal 1988, sia di Jennifer Tilly, per la gioia dei fan. È notizia<sup>238</sup> di qualche giorno fa che sono iniziate le riprese e che la serie dovrebbe uscire quest'autunno sul canale SiFy. Questo ci fa capire come Don Mancini riesca sempre ad adattare il suo franchise al contesto in cui si trova, dagli *slasher* puri degli anni 80, agli horror più comici degli anni 90, a quelli più violenti e splatter odierni e ora alle serie tv, il format che più si è sviluppato in questi anni.

Nonostante questo successo, nel 2019 viene realizzato un remake de *La bambola assassina*, prodotto però dalla Orion e con un team creativo totalmente diverso da quello che si è occupato della saga fin ad ora. Don Mancini non è stato contattato per realizzare questo nuovo progetto e come lui nessuno degli attori storici è entrato nel cast. Basti pensare che per la prima volta Chucky non è stato doppiato da Brad Dourif ma da Mark Hamill. La storia segue le vicende del film del 1988, ovviamente però adattandone vari aspetti al contesto contemporaneo.

---

<sup>238</sup> <https://collider.com/chucky-series-childs-play-series-premiere-date/> ultimo accesso: 13 aprile 2021 ora: 10:40

Il film inizia presentandoci lo spot del nuovo bambolotto dell'industria di giocattoli Kaplan, ovvero Buddi, simile nell'aspetto a Chucky ma molto più tecnologico e avanzato, visto che può connettersi a tutti i dispositivi elettronici presenti in casa. Dopo di questo, vediamo dove vengono realizzati questi giocattoli, ovvero in una fabbrica in Vietnam da lavoratori sfruttati e probabilmente sottopagati. Uno di questi viene umiliato dal suo superiore e di conseguenza, per vendicarsi di questo gesto, manomette il sistema di sicurezza di un Buddi, per poi suicidarsi buttandosi dal tetto della fabbrica. Dopo questo prologo, passiamo a Detroit e conosciamo i protagonisti del film: Andy Barklay e sua madre Karen. Anche in questa versione la donna lavora come commessa in un supermercato ed è proprio qui che corrompe un suo collega per ottenere un Buddi per il figlio, così da rallegrarlo dopo il trasloco nel nuovo appartamento, vista la sua difficoltà nel farsi nuovi amici e il brusco rapporto che ha con il nuovo compagno della madre, il cinico e violento Shane. Inizialmente, il bambolotto, anche qui chiamato Chucky, sarà il primo amico di Andy e anzi, grazie a lui farà amicizia con gli altri ragazzi del palazzo. Purtroppo, si iniziano a notare le conseguenze della manomissione della sicurezza, che porta la bambola ad avere comportamenti violenti, come soffocare il gatto di Andy e uccidere brutalmente Shane, dopo averlo seguito fino a casa. Dopo aver trovato la testa del compagno della madre a casa sua, Andy, con anche l'aiuto dei suoi amici, decide di buttare via Chucky. Questo però viene recuperato da Gabe, un abitante del condominio pervertito ed esperto di tecnologie, che lo ripara, per poi essere ucciso proprio dalla bambola, ora in grado di interfacciarsi con altri dispositivi. Chucky passa ancora di mano finendo a un altro ragazzo del palazzo. Andy perde così tutti gli amici, visto che non gli credono quando gli avverte che è la bambola ad aver commesso tutti quegli omicidi. Tutto cambia durante il lancio del Buddi 2 al supermercato, momento in cui Chucky riesce a controllare tutti gli altri giocattoli creando un vero e proprio esercito con il compito di uccidere tutte le persone presenti. Avviene quindi lo scontro finale tra Andy e i suoi amici, ora tornati al suo fianco, e il bambolotto, in cui quest'ultimo ha la peggio e i suoi resti vengono bruciati. Una piccola scena finale ci mostra che tra vari giocattoli, un altro Buddi ha gli occhi rossi e il sorriso cattivo, facendoci intuire che la storia si potrebbe ripetere.

Come si può notare, lo sviluppo della storia segue sostanzialmente quello dell'originale: prologo in cui ci viene spiegato perché Chucky è una bambola che uccide; Andy lo riceve come regalo di compleanno e inizialmente va tutto bene; Chucky uccide le persone, il protagonista prova a chiedere aiuto ma nessun gli crede; qualcun altro vede questi omicidi e perciò crede ad Andy; scontro finale tra il ragazzo e la bambola. Gli elementi all'interno di

questa struttura vengono poi adattati al contesto contemporaneo, come si può ben notare con il personaggio di Chucky. Infatti, qua non si menzione di nessun rito voodoo e nessun passaggio dell'anima da un corpo a un altro, qua il bambolotto è piccolo miracolo tecnologico, un piccolo robot per bambini che, come già tanti nostri dispositivi tecnologici, può comunicare e controllare qualsiasi cosa elettronica nelle sue vicinanze. Questa tecnologia che sfugge dal controllo umano e cominciare a uccidere fa pensare ovviamente alla serie tv *Black Mirror* di Charlie Brooker, in cui ogni episodio immagina quali nefaste conseguenze possa avere sulle nostre un incontrollato sviluppo tecnologico. Non si raggiunge lo stesso livello di spietatezza, ma *La bambola assassina* ha comunque i suoi momenti violenti nelle scene di omicidio, come per esempio quella riguardante Shane o quella di Gabe, degna di un capitolo di *Saw*. Inoltre, la pellicola è una chiara critica al capitalismo e al modo di produzione forsennato, che non tiene conto della salute e delle condizioni dei dipendenti delle varie sedi dislocate nei paesi più poveri, in cui il costo del lavoro è molto più basso per via delle scarse garanzie date ai lavoratori, come ben ci mostra il prologo iniziale. Questa connessione globale, in questo caso non a livello tecnologico, comporta che le conseguenze di determinati gesti possano avere ripercussioni a persone totalmente ignare di ciò che è accaduto e che vivano a migliaia chilometri di distanza. Sotto questo punto di vista, e probabilmente forzando un po' la definizione, questa prima scena può essere inserita nel novero dei *global film*, ovvero quei film "in cui gli spazi e gli ambienti mostrati e/o rappresentati restituiscono l'idea del pianeta come totalità, entità unitaria e percorribile nella sua interezza"<sup>239</sup>. Ovviamente dopo il prologo l'aspetto globale del film viene meno e diventa uno *slasher* alquanto classico, però questa scena iniziale restituisce l'idea di questa connessione mondiale contemporanea.

Ritornando al personaggio di Chucky, il suo essere diventato un robot gli fa perdere tutto il suo humour nero e tutto il suo scherno nei confronti delle vittime, che lasciano posto a una fredda impassibilità e a frasi alquanto anonime e di circostanza. La mancanza di volgarità può essere spiegata dal target che questo film vuole intercettare, ovvero quello dei preadolescenti, rappresentati dai ragazzi protagonisti che, rispetto all'Andy bambino dell'originale, hanno 14/15 anni. Il trio principale formato da Andy e dai suoi due migliori amici, ovvero Falyn e Pugg, dà vita a un gruppetto vicino a quello di *Stranger Things* o della più recente versione di *IT – capitolo uno (IT: Chapter One, Andy Muschietti, 2017)*. Anche qui, nonostante la

---

<sup>239</sup> Veronica Pravadelli, *Dal classico al postmoderno al global – teoria e analisi delle forme filmiche*, Venezia, Marsilio Editori, 2019, p. 158

spaventosa situazione in cui sono invischiati, questi ragazzi vivono ciò che gli succede come un'avventura, seguendo pure lo stesso percorso di unione, separazione e riunione finale per fronteggiare la difficoltà più grande. Il cambio di target lo si nota pure nel tono del film, come già più divertente e leggerlo rispetto a quello più cupo e serio de *La bambola assassina* del 1988, e nella messa in scena, con una fotografia luminosa e dai colori puliti, vicina ai due modelli che ho citato prima.

Tenendo conto che

“a film remake is a singular text bound within a self-contained narrative schema; whereas a reboot attempts to forge a series of films, to begin a franchise anew from the ashes of an old or failed property. In other words, a remake is a reinterpretation of one film; a reboot ‘re-starts’ a series of films that seek to disavow and render inert its predecessor’s validity”<sup>240</sup>,

possiamo considerare questa pellicola del 2019 come un remake, visto che aveva lo scopo di riadattare al gusto contemporaneo una storia di fine anni 80 e che per ora non ci sono piani per nessun seguito, diversamente dalla versione di Don Mancini che invece, come detto prima, aspetta una serie tv. Il film comunque ottiene un buon riscontro di pubblico e critica e dimostra ancora una volta come le vicende di Chucky abbiano un'alta ripetitività, che però non causa stanchezza anzi, le rende adattabili a qualsiasi contesto cinematografico.

### ***3.3) Nightmare, Hellraiser e Venerdì 13: tentativi di sopravvivenza***

Dopo aver visto le saghe che meglio si sono adattate al contesto contemporaneo, riuscendo a riscuotere complessivamente buoni risultati, ora passiamo a quelle che o hanno scontentato tutti o, come vedremo con *Hellraiser*, sono ormai relegate perennemente all'home video, senza nessuna possibilità di rivalse.

Iniziamo con i due franchise che hanno avuto entrambi due uscite cinematografiche, ovvero *Venerdì 13* e *Nightmare*. La prima è comune ad ambedue le saghe ed è *Freddy vs Jason* (*Freddy vs Jason*, Ronny Yu, 2003), uscito nel 2003 e diretto da Ronny Yu, già incontrato per *La sposa di Chucky*. La seconda, invece, è per i due remake a loro dedicati, cioè *Venerdì 13* (*Friday the 13<sup>th</sup>*, Marcus Nispel, 2009) e *Nightmare* (*A Nightmare on Elm Street*, Samuel Bayer, 2010).

Sicuramente il crossover tra i due è la prima cosa che salta all'occhio. Come già successo per i mostri Universal degli anni 30 e 40, ora anche due dei più famosi serial killer

---

<sup>240</sup> William Proctor, *Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot*, Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, n.22, febbraio 2012, p. 4

cinematografici degli anni 80 si incontrano in un unico film e anche stavolta si vira nettamente verso un tono comico più che orrorifico. La trama è ovviamente molto semplice: gli adolescenti non hanno più paura di Freddy Krueger e perciò lui non può tornare a infestare i loro sogni; decide quindi di ingannare Jason Voorhees e assoldarlo per uccidere i ragazzi ad Elm Street, in modo che pensino sia ritornato a commettere omicidi e che quindi tornino ad avere paura di lui. Dopo una serie di uccisioni che seguono le caratteristiche tipiche delle due serie, Freddy e Jason hanno degli screzi che, grazie alle macchinazioni dei ragazzi protagonisti, portano allo scontro finale fra i due killer. Il film si conclude con l'assassino di Camp Crystal Lake che esce dal medesimo lago con in mano la testa di Freddy che ci fa l'occhiolino. Probabilmente, ha vinto Jason.

Il film riesce perfettamente nell'intento di mettere insieme queste due icone dell'horror senza snaturarle affatto, anzi, i riferimenti alle rispettive saghe sono molteplici. Innanzitutto, c'è un piccolo prologo in cui ci viene riassunta la storia di Freddy ed è lui stesso a narrarcela, cominciando fin da quando era ancora umano. Le immagini che vediamo sono riprese dai vari film di cui è stato protagonista, risultando essere un *best of* dei suoi migliori omicidi. Abbiamo così fin da subito un bell'omaggio al personaggio e capiamo sia che siamo all'interno di quello stesso universo narrativo, già confermato comunque dalla presenza di Robert Englund, sia che questo crossover è stato realizzato pensando ai fan e rimanendo fedeli ai prodotti precedenti. Il discorso principale che porta avanti questa sequenza è che Freddy non fa più paura e probabilmente non è solo a livello diegetico, ma anche a livello reale, visto che il franchise mancava al cinema ormai da 9 anni e che il panorama horror era enormemente cambiato, soprattutto a causa di *Scream* che lo ha fatto virare verso un registro più comico. Dopodiché, si passa all'introduzione di Jason, la quale non avviene attraverso la riproposizione dei suoi omicidi più famosi ma con la messa in scena di una sua tipica uccisione: una ragazza fa il bagno nel lago di notte, vede Jason che la fissa dalla riva, scappa nel bosco e viene trafitta dal suo machete. Salvo rivelarsi tutto un incubo costruito da Freddy per assoldarlo, il quale, con le sembianze di Pamela Voorhees, ordina al killer con la maschera da hockey di andare a uccidere i ragazzi di Elm Street. Così, dopo l'apparizione del titolo, abbiamo già visto i due luoghi tipici di entrambe le saghe, facendo sentire i fan a casa.

Dopo il prologo, ci vengono presentati i vari adolescenti protagonisti del film e subito si entra nel vivo dell'azione, con la tipica morte punitiva per aver fatto sesso: un ragazzo viene trafitto più volte da Jason, il quale contorce il corpo del malcapitato piegando il materasso del letto in cui era. Una scena in linea con quelle degli ultimi capitoli di *Venerdì 13*, che si erano fatti

molto più esagerati e particolari dal punto di vista delle uccisioni, a cui va aggiunto una maggiore quantità di sangue derivata dal cinema dei primi anni 2000. Si passa di nuovo a Freddy, attraverso un incubo in cui vengono inseriti alcuni degli elementi caratteristici della saga di *Nightmare*, ovvero le bambine vestite di bianco che saltano la corda e la casa di Nancy. Il killer dei sogni, però, è ancora troppo debole per poter uccidere, come dimostra il sogno successivo in cui penetrare il torace di un ragazzo con la sua ombra e non gli sortisce nessun effetto se non un grosso spavento.

Torniamo anche nel manicomio di *Nightmare 3* visto che due dei protagonisti sono rinchiusi nella struttura e prendono pure l'Hypnocil, un farmaco per bloccare i sogni e quindi sconfiggere Freddy, apparso nel medesimo film, confermando l'attenzione riposta in questa pellicola per accontentare i fan e collegarla al meglio con la *continuity* della serie. Con il successivo incubo di una ragazza, ci viene mostrata pure la sala caldaie, una delle ambientazioni tipiche di *Nightmare*. La fotografia qua diviene completamente rossa per simboleggiare il fuoco, l'elemento tipico di Freddy, che va a cozzare con quella virata verso il blu del mondo reale. Questa scelta si riferisce all'acqua, elemento naturale accostato a Jason visto che vive a Camp Crystal Lake. Lo scontro non è solo a livello di messa in scena, ma anche a livello diegetico, in quanto è proprio da codesto momento che i due killer iniziano a contendersi le vittime. Infatti, Jason uccide la ragazza che stava sognando e che quindi sparisce nel mondo di Freddy, facendolo infuriare. I due poi si scontreranno davvero nell'incubo di Jason, ambientato anch'esso nel locale caldaie e con la stessa fotografia rossa, che però cambia quando entra in gioco l'acqua e vira sul verde. Capiamo che essa è ciò di cui a paura il grosso killer silenzioso e lo vediamo regredire allo stato di bambino quando ne viene a contatto. Vediamo anche i ricordi di infanzia di Jason, quando veniva deriso e maltrattato dagli altri bambini per il suo aspetto e quando poi è stato ucciso, dando così una caratterizzazione maggiore al personaggio. Questo continuo rimbalzare tra Freddy e Jason, tra sogno e realtà, si arriva allo scontro finale a Camp Crystal Lake, in cui i due rivali cercano ogni modo per poter uccidere l'altro, dando vita più a un siparietto di commedia slapstick che ha una battaglia all'ultimo sangue, visto soprattutto il comportamento e le espressioni sopra le righe di Kruger. È proprio qui che il lato comico del film arriva al suo massimo:

The slasher genre then becomes a toolbox of props for this comedic act in which the villains' immortal bodies appear particularly apt for the motions of slapstick, their final showdown becoming almost cartoonish, in which their

neglect for the laws of physics comes to parallel infamous pairs such as Tom and Jerry or the Road Runner and his counterpart Wile E. Coyote.<sup>241</sup>

I colpi e le loro conseguenti reazioni sono esagerati, con Freddy che spesso vola via dopo aver subito un pugno da Jason. Pure il fatto di combattere a mani nude è comico e divertente visti i personaggi coinvolti. Metto in atto qualsiasi modo per far fuori il proprio avversario, come per esempio far partire delle bombole di ossigeno in modo simile a come capita nei cartoni dei *Looney Tunes*, con tanto di Jason che viene trasportato via da esse. Gli esseri umani coinvolti diventano solo un di più, un elemento di contorno per poter creare ulteriori situazioni divertenti.

Come si può ben notare, tutto il film è incentrato ovviamente sui due serial killer, facendone i veri protagonisti. I ragazzi sono solo una mera scusa per mostrare le varie location delle due saghe e carne da macello per far divertire il pubblico come negli anni 80. È sostanzialmente un film celebrativo di queste due icone dell'horror, in cui sono appunto inseriti tutti quegli aspetti e quei riferimenti che un fan è felice di vedere. E stando al risultato al boxoffice<sup>242</sup>, i fan e il pubblico in generale hanno gradito la pellicola. Visto come sono poi proseguite le due saghe, questo può essere considerato il loro canto del cigno, almeno della loro versione classica.

Si deve aspettare sei anni per far sì che *Venerdì 13* e *Nightmare* tornino al cinema, cercando di inseguire l'onda dei remake degli horror anni 70 e 80 che ci avevano già portato *Non aprite quella porta*, il cui regista Marcus Nispel ha diretto pure il rifacimento della saga di Jason, e *Halloween*. I due film che andremo adesso ad analizzare, però, non apportano lo stesso quantitativo di novità all'interno delle rispettive saghe in confronto a quelli menzionati pocanzi, limitandosi a ripetere pedissequamente le stesse vicende narrate negli originali. Tra i due, quello più interessante si rivela essere *Venerdì 13*, per via dell'inserimento di alcuni elementi molto particolari per quanto riguarda la saga. Il film inizia con una scena ambientata il 13 giugno del 1980, ovvero la notte in cui si svolge la pellicola originale, mentre scorrono i titoli di testa. Non vediamo però le immagini dirette da Sean S. Cunningham, ma il confronto fra la *final girl* e Pamela Voorhees ci viene mostrato attraverso un rifacimento totale, in bianco e nero tra l'altro. La scena finisce con il piccolo Jason che vede la testa della madre a

---

<sup>241</sup> Stella Castelli, *Freddy and Jason – Their New Full-Length Feature*, Horror Homeroom, aprile 2020 <http://www.horrorhomeroom.com/freddy-and-jason-their-new-full-length-feature/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:26

<sup>242</sup> Con un budget di 30 milioni di dollari, ne ha guadagnati quasi 115 a livello mondiale, un buon risultato per una pellicola del genere, uscita quasi fuori tempo massimo [https://www.boxofficemojo.com/title/tt0329101/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0329101/?ref=bo_ser_1) ultimo accesso: 16 aprile 2021 ora: 12:21

terra, prende il suo medaglione e il machete e corre all'interno del bosco. Ancora una volta, i titoli di testa vengono usati come prologo o come riepilogo, per guadagnare tempo e non lasciare successivamente disorientato. Ci si sposta al presente, sempre a Camp Crystal Lake, e troviamo un gruppo di ragazzi che fa il classico campeggio. Durante la cena, uno di loro racconta la leggenda di Jason ma nessuno gli crede. Una volta che si sono separati, tra chi si avventura nel bosco e chi fa sesso, vengono uccisi a uno a uno dal silenzioso killer, che per ora porta un sacco di juta sul viso e non la caratteristica maschera. Passano sei settimane da questi eventi e veniamo conosciuti di Clay, il fratello di Whitney, una ragazza del gruppo iniziale. Lui si è messo alla sua ricerca, proprio a Camp Crystal Lake e dintorni, ovvero nel luogo in cui era con gli amici. Clay incontra un altro gruppo di ragazzi che si sta recando lì vicino per fare festa nella casa di uno di loro. Ovviamente anche questi vengono piano piano eliminati, finché non rimangono Clay e Jenna, una ragazza di questo secondo gruppo. I due riescono a trovare la casa di Jason e il suo nascondiglio sotterraneo in cui è tenuta prigioniera Whitney. Quest'ultima viene liberata e scappa insieme al fratello e all'amica, ma ovviamente vengono inseguiti da Jason. Jenna viene uccisa e gli altri si nascondono in un fienile. Qui Whitney indossa il ciondolo con la foto di Pamela Voorhees per distrarre il killer, mentre Clay lo incatena e lo lascia cadere in una macchina per tagliare il legno. Insieme lo buttano poi nel lago, pensando di averlo finalmente sconfitto. Invece, il film si conclude con Jason che riemerge dalle acque e agguanta la ragazza.

La prima cosa da puntualizzare è che questo non è un remake dell'originale *Venerdì 13*, in quanto non racconta degli omicidi commessi dalla signora Voorhees. Questa scelta è stata presa perché ormai è Jason il volto della saga e fare un nuovo capitolo senza di lui non avrebbe sicuramente giovato dal punto di vista economico. È quindi solamente l'ennesima pellicola di *Venerdì 13* che segue il più classico degli schemi dello *slasher*. Gli unici riferimenti a un film specifico possono essere la scena in cui Jason trova la maschera da hockey all'interno del fienile e decide di indossarla, in quanto si è già vista in *Venerdì 13 parte 3 – Weekend di terrore*, e la scena iniziale girata in bianco e nero, che ricostruisce il finale del film del 1980. Per il resto sono sequenze di omicidi che si potrebbero trovare in un capitolo qualsiasi, non definendo questa versione del 2009 come un remake vero e proprio. Al più può essere definita come un reboot, in quanto cerca di far ripartire la saga, pur non distanziandosi molto dai suoi elementi più classici. Le uniche innovazioni sono la presenza del nascondiglio sotterraneo di Jason e che lui rapisca una ragazza senza ucciderla, per poi tenerla prigioniera perché gli ricorda sua madre. Aggiunte che comunque non modificano

particolarmente la struttura di base. Questo *Venerdì 13* può essere visto come la prova che ci sia la ripetizione alla base di queste saghe e che questo sia uno dei motivi per cui siano state riprese anche nel cinema contemporaneo, ovvero per la loro facile riproposizione e adattabilità. Oltre ovviamente all'iconicità di certe figure.

Sulla stessa linea si pone il *Nightmare* di Samuel Bayer uscito esattamente l'anno dopo, nel 2010. Rispetto al film preso in considerazione pocanzi, questo è un vero e proprio remake dell'originale, visto che la storia viene seguita in modo pressoché fedele. I titoli di testa questa volta non ci raccontano nessun avvenimento passato e ci mostra nessuna scena del film di Craven, ma ci sono immagini di bambini e di loro vari giochi, essendo questi le vittime di Freddy Krueger quando era ancora umano. La prima scena è ambientata di notte in una tavola calda, in cui ci vengono presentati i vari adolescenti protagonisti della pellicola. Uno di loro si addormenta su un tavolo e viene sgozzato con un coltello. Kris, la sua ragazza, lo vede tagliarsi la gola e pensa si sia suicidato. Spaventata da ulteriori visioni strane e da Freddy durante una lezione a scuola, la sera dopo invita Jesse a casa sua per non rimanere da sola. Purtroppo, però, viene uccisa durante la notte e il ragazzo viene accusato di omicidio e arrestato. A questo punto, Nancy e un suo amico iniziano a indagare su chi sia l'uomo bruciato che tormenta i loro sogni e scoprono che sono stati proprio i loro genitori a ucciderlo, per vendicarsi di aver molestato i loro figli. Tra l'altro, questa esecuzione ci viene mostrata perché Quentin, l'amico di Nancy, la rivive in un suo sogno. Freddy quindi adesso è tornato per uccidere questi bambini ormai cresciuti e stavolta non solo quelli di Elm Street, ma, grazie a dei video su internet, la protagonista scopre che anche chi non abita più in quella strada è stato perseguitato dal killer dei sogni. I due ragazzi capiscono che possono far uscire Freddy dal mondo onirico per poi sconfiggerlo in quello reale. Si recano quindi nel suo vecchio nascondiglio all'interno di una fabbrica e qui, dopo una dura lotta, Nancy riesce a sgozzarlo, per poi dar fuoco a tutto. Purtroppo, però, una volta tornata a casa la ragazza scopre che il killer è ancora vivo, vedendolo all'interno di uno specchio, nel quale poi trascina la madre della protagonista, sotto il suo sguardo terrorizzato.

La storia segue in modo fedele quella dell'originale di Craven. Vengono aggiunte scene in cui Nancy e Quentin indagano sul passato di Freddy Krueger, per restare in linea con il desiderio di sapere e di vedere. Infatti, ci viene mostrato proprio il momento in cui il molestatore di bambini viene bruciato vivo dai genitori infuriati. Per il resto, il film ripropone sequenze diventate celebri, come, per esempio, il guanto che esce dalla vasca, la ragazza all'interno del sacco per cadavere e Freddy che esce dal muro sopra il letto della protagonista. Ciò che

cambia rispetto alla pellicola del 1984, è l'atmosfera, qui molto più cupa, dettata da una fotografia buia, fredda, con colori soprattutto scuri e spenti, in linea con altri remake di questo tipo. Questo cambio lo si nota anche nel personaggio di Freddy, il quale non muta più il suo corpo e non è più divertente come prima. I suoi omicidi sono molto più veloci e meno elaborati, puntano solamente a mostrare tantissimo sangue, come dimostra quello di Jesse nella centrale della polizia. Anche il viso del killer è diverso, con il trucco in CGI che denota il passaggio alle nuove tecnologie e un aspetto molto più emaciato e sfigurato, ma meno mostruoso rispetto a quello di Robert Englund che ricordava quasi un goblin. In tutto questo si nota il passaggio dagli anni 80 ai 2000, in cui il tono si fa molto più serio e orrifico, andando a perdersi le trovate visive più sopra le righe e legate al corpo di Freddy Krueger, che qui diventa un normalissimo killer sanguinario, perfettamente inserito nel cinema horror contemporaneo.

Sia *Nightmare* che *Venerdì 13* vengono mal recepiti dalla critica e mal visti dai fan, soprattutto per quanto riguarda il film con Freddy Krueger, accusato di aver perso tutte le caratteristiche del personaggio originale. A livello di boxoffice<sup>243</sup>, entrambi guadagnano più di 100 milioni di dollari a livello globale, segno che comunque siano due forti icone del cinema horror. Nonostante ciò, queste sono le loro ultime apparizioni al cinema e per ora non sono stati annunciati altri film, segno che il loro adattamento al cinema contemporaneo non è andata a buon fine.

Passiamo quindi all'ultima saga rimasta, ovvero quello di *Hellraiser*, probabilmente la meno conosciuta dal grande pubblico a causa del suo confinamento nella nicchia dell'home video. Il primo film del nuovo ciclo esce proprio nel 2000 e si intitola *Hellraiser: Inferno* (*Hellraiser: Inferno*, Scott Derrickson, 2000). Questa pellicola detterà lo stile da seguire anche per quanto riguarda le successive, fino al reboot del 2011 *Hellraiser: Revelations*.

Il protagonista di *Hellraiser: Inferno* è Joseph Thorne, un detective corrotto della polizia di Denver, il quale per esempio fa uso di droghe e tradisce la moglie con delle prostitute durante il suo orario di servizio. Durante l'analisi di una scena del crimine che ricorda un rituale di magia nera, Joseph trova l'iconica scatola e, dopo aver fatto sesso con l'ennesima ragazza, la risolve, dando inizio a una serie di allucinazioni in cui viene a contatto con Pinhead e gli altri Cenobiti. Allo stesso tempo, indaga su una serie di omicidi che riguardano i suoi collaboratori

---

<sup>243</sup> [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1179056/?ref=bo\\_ser2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1179056/?ref=bo_ser2) per *Nightmare*  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt0758746/?ref=bo\\_ser1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt0758746/?ref=bo_ser1) per *Venerdì 13*  
ultimo accesso: 18 aprile 2021 ora: 14:10

e altri suoi conoscenti e che lo portano sulle tracce dell'Ingegnere, un serial killer che lascia il dito di un bambino in ogni scena del crimine. Visto il progressivo peggioramento delle allucinazioni, il detective cerca aiuto in uno psichiatra, che, alla fine del film, si rivela essere proprio Pinhead. Il mostro gli spiega che si trova nel mondo dei Cenobiti da quando ha aperto la scatola e che è stato posto a svariate torture psicologiche a causa di ciò che ha commesso alle persone a lui care. Infatti, l'Ingegnere non è nient'altro che la parte crudele di Joseph, mentre il bambino è il suo lato innocente. Pinhead lo condanna quindi a rivivere per l'eternità tutte queste torture e allucinazioni come punizione per i suoi peccati.

Già semplicemente alla lettura della trama si possono notare importanti differenze con i precedenti quattro capitoli della saga. Prima di tutto, non c'è nessun personaggio che deve tornare in vita o che ha un conto aperto con Pinhead, ma anzi, il capo dei Cenobiti e la sua scatola sono degli elementi alquanto marginali nella storia, usati semplicemente come pretesto per narrare un thriller in sé abbastanza tipico, in cui un detective deve indagare su un serial killer violento e metodico. Sotto questo aspetto, la pellicola probabilmente segue il successo di un film come *Seven* (*Seven*, David Fincher, 1995), mentre per quanto riguarda il lato più psicologico e della doppia personalità, si può vedere l'influenza dell'altro successo di Fincher, ovvero *Fight Club* (*Fight Club*, David Fincher, 1999). È questo ultimo aspetto che denota una notevole differenza con il passato. La saga di *Hellraiser* si è fatta conoscere per la sua violenza, per il sangue che metteva in scena e per il suo lato macabro. Una saga in cui il corpo umano, con conseguenti mutazioni e smembramenti, rivestiva un ruolo fondamentale. A partire da questo quinto capitolo diretto da Scott Derrickson, invece, sono la mente e la psicologia i motori guida della storia. Le scene violente sono praticamente ridotte a zero, l'unica in cui si vede un po' di sangue è quella finale, in cui Pinhead utilizza le sue catene sul viso di Joseph. Ci vengono mostrati solo tre Cenobiti, due femmine con gli occhi cuciti e un terzo con solo il busto, che cercano di sedurre il detective, quindi senza interagirci con nessun modo violento. Per il resto, vediamo al massimo testa già tagliate e corpi già mutilati, nessuna tortura ci viene mostrata a schermo. Anche la rappresentazione del mondo dei Cenobiti cambia, essendo ora legato alla mente e non più al corpo. Viene raffigurato semplicemente come una replica del mondo reale, in cui tutto sembra identico, senza nessun oggetto strano che rimandi alle torture e senza nessun labirinto. Solamente durante le allucinazioni la fotografia cambia, virando completamente verso il blu o l'azzurro e con l'aggiunta di qualche effetto particolare, come per esempio l'inserimento di alcuni frame in negativo o un cambiamento repentino nell'inquadrature e nel montaggio, per simulare una sorta di disturbo

psicotico. Questa variazione tra mente e corpo è ancora più evidente nel confronto finale tra Joseph e Pinhead, il quale avviene in una stanza completamente nera, con due versioni del protagonista insieme a loro: una versione infantile e una malvagia con indossa un giubbotto di pelle nero. Tutto questo, ovviamente, sta a indicare che ci troviamo nelle mente del detective. Quindi, la scatola è la porta per un mondo in cui, colui che l'ha aperta, viene perseguitato dal punto di vista psicologico, facendogli vivere dei momenti legati a ciò che ha fatto nel mondo reale. Pinhead diventa quindi una sorta di giudice che punisce i peccatori e non più un angelo del dolore intento a far provare (secondo il suo punto di vista) piacere per l'eternità.

Questo cambio di rotta nella saga è abbastanza particolare, visto il ruolo che avrà da lì a poco la violenza esplicita all'interno dei film horror. C'è anche da sottolineare una notevole perdita di importanza da parte Pinhead e i Cenobiti, relegati a sporadiche apparizioni e con un ruolo sempre meno importante all'interno della narrazione. Nonostante ciò, non si parla ovviamente di reboot, vista ancora la presenza di Doug Bradley nel ruolo del mostro e di fatto il suo personaggio nessun cambio significativo per quanto riguarda il suo atteggiamento. Le seguenti caratteristiche le ritroviamo anche nei tre successivi capitoli della saga, ovvero *Hellraiser: Hellseeker* (*Hellraiser: Hellseeker*, Rick Bota, 2002), *Hellraiser: Deader* (*Hellraiser: Deader*, Rick Bota, 2005) e *Hellraiser: Hellworld* (*Hellraiser: Hellworld*, Rick Bota, 2005).

Il primo di questo trio diretto interamente da Rick Bota è sicuramente quello che si collega nel modo più diretto al resto della saga, soprattutto ai primi due film usciti nel 1987 e nel 1989. Infatti, uno dei personaggi principali è Kirsty Cotton, la protagonista dell'originale. Qui, purtroppo, la vediamo subito vittima di un incidente d'auto in cui lei e il marito Trevor cadono in un fiume. Lei rimane chiusa dentro il veicolo mentre l'uomo riesce a uscire e cerca di liberarla, senza farcela. Un mese dopo, lui si risveglia in ospedale ma della moglie non c'è nessuna traccia e nessuno sa dove sia finita. Trevor soffre di mal di testa e anche per lui cominciano delle allucinazioni, ma viene comunque rimandato a casa dai medici. Su di lui inizia a investigare un detective, il quale pensa sia l'assassino di sua moglie. Il protagonista torna quindi alla sua vita e scopriamo di come abbia tradito la moglie con varie donne e che il suo amico Bret lo abbia sempre coperto e aiutato. Da questo momento, le allucinazioni si fanno più intense e vedono come protagonisti Pinhead e i Cenobiti, i quali uccidono tre donne con cui Trevor ha tradito la moglie e il suo migliore amico. Anche in questo capitolo c'è un colpo di scena che cambia completamente la prospettiva della storia: Trevor viene chiamato alla centrale della polizia dal detective per il riconoscimento di un cadavere, presumibilmente

quello della moglie. Una volta raggiunto all'obitorio, Pinhead gli si rivela per l'ennesima volta e gli spiega che tutto ciò che ha vissuto dall'incidente fino a ora, è opera della scatola. Questa non è stata aperta da lui, ma dalla moglie, la quale ha fatto un patto con il capo dei Cenobiti che consisteva nel consegnarli cinque anime per aver salva la propria. Queste cinque sono quelle delle tre donne, di Bret e proprio quella di Trevor, il quale toglie il velo che copre il cadavere e vede sé stesso sul tavolo dell'obitorio. Torniamo quindi all'incidente iniziale, ma l'esito questa volta è diverso: è Trevor a restare all'interno della macchina e a morire, mentre Kirsty viene salvata dalla polizia, la quale le consegna la diabolica scatola.

La struttura del film è praticamente la stessa del precedente: un protagonista moralmente discutibile si ritrova preda di allucinazioni e strane situazioni che cambiano il corso della sua vita, conducendolo sempre più verso un personale inferno. Solo la rivelazione finale cambia le carte in tavola e ci mostra il vero andamento dei fatti. La differenza principale è il collegamento con il resto della saga, qui molto più marcato vista la presenza della protagonista dell'originale, la quale fa la stessa cosa che ha fatto nel film del 1987, ovvero un patto con i Pinhead in cui gli consegna delle anime in cambio della sua salvezza. A questo, però, si aggiungono tutte le caratteristiche del precedente *Hellraiser: Inferno*, cioè le allucinazioni legate più alla sfera psichica che a quella corporale, tant'è che il protagonista soffre per tutto il film di un forte mal di testa. La presenza dei Cenobiti è anche qui ridotta al minimo: l'unica scena degna di nota è quella in cui una videocamera trasmette in diretta sullo schermo l'omicidio di una delle donne da parte di due essere mostruosi (tra l'altro la uccidono soffocandola con una busta di plastica, una pratica che non si addice proprio a delle creature diaboliche e che non fa minimamente paura), ma Trevor non vede nulla in ciò che dovrebbe essere la realtà. Viene quindi anticipato il discorso sulle telecamere e sul loro potere di farci vedere oltre il reale, portato avanti poi da diversi film che abbiamo già citato. Sostanzialmente, un altro capitolo che ha poco in comune con le prime pellicole appartenenti a questa saga, se non per quanto riguarda la presenza dei personaggi di Kirsty e Pinhead. La storia e le varie situazioni che dovrebbero rappresentare la parte horror della pellicola, invece, sono molto distanti dai toni e dall'atmosfera dei vecchi *Hellraiser*. È ormai una saga che gioca su ciò cosa è reale e su cosa non lo è, lasciando totalmente da parte il discorso sul corpo.

Aspetto confermato anche dai successivi *Hellraiser: Deader* e *Hellraiser: Hellworld*, in cui abbiamo rispettivamente una setta, ovvero un gruppo di persone che crede in una loro concezione della realtà, e un videogioco, cioè proprio un mondo diverso rispetto a quello

reale. Nel primo seguiamo la reporter Amy, mandata a Bucarest per indagare su un gruppo di ragazzi che tornano in vita dopo essersi appena sparati in testa. Arrivata sul posto, trova subito la famosa scatola e la apre, venendo immediatamente catturata da delle catene e vedendo sia Pinhead che delle immagini in bianco e nero in cui uomo ha un'espressione rabbiosa. Continuando le indagini, la protagonista riesce a incontrare il capo dei Deaders Winter LeMarchand, un discendente del creatore della scatola, il quale ha bisogno di una persona con un trauma infantile per poterla aprire e arrivare nel mondo dei Cenobiti. Per compiere questo viaggio però, si deve appunto morire per poi essere rianimati. Winter fa questo ad Amy, ma lei rimane intrappolata nell'altro mondo, vivendolo come una sorta di sogno. Continuano perciò le sue visioni in bianco e nero, che si rivelano essere proprio dei flashback di quando suo padre ha abusato di lei durante la sua infanzia. La ragazza riesce a risvegliarsi e ad aprire la scatola, permettendo a Pinhead di uscire ed eliminare Winter e i Deaders. Purtroppo, però, Amy deve suicidarsi per poter rinchiudere di nuovo i Cenobiti all'interno del diabolico cubo, causando pure un'esplosione di energia che fa crollare l'edificio. Nell'epilogo vediamo il capo della reporter assegnare questo caso a un'altra ragazza e una giornalista locale tenere in mano proprio la scatola di Pinhead, ritrovata tra le macerie. Siamo di fronte a un film che continua ad avere come parte predominante quella legata alla mente e alle visioni, con la protagonista che vive per la maggior parte del tempo in un mondo onirico in cui rivive il suo tremendo trauma infantile. Viene, però, anche reinserito il corpo, per esempio attraverso il continuo sanguinamento di Amy, la visione del treno pieno di cadaveri avvolti dalle catene e il confronto finale in cui Pinhead attacca e uccide Winter con i suoi ganci, facendoci vedere un po' di smembramenti e sangue. Viene ripescato anche il nome LeMarchand, la famiglia inventrice della scatola a cui è interamente dedicato *Hellraiser – La stirpe maledetta*, aggiungendo quindi un collegamento alla mitologia della saga.

Come già detto prima, anche *Hellraiser: Hellworld* tratta di un mondo irreale, in questo caso quello di un videogioco. Fin dall'inizio, ci troviamo di fronte alle solite visioni, qui rappresentate dal sogno di Chelsea, una ragazza sconvolta dal suicidio di un suo amico accaduto due anni prima. La protagonista si è trovata al funerale del ragazzo, ha aperto la bara e ha visto un cenobita al posto del cadavere umano. Chelsea si risveglia e suona alla sua porta Mike con indosso una maschera da Cenobita. I due si mettono subito al pc per giocare a *Hellworld* e cercare di risolvere degli enigmi per ottenere gli inviti per una festa privata. Così, scopriamo che il franchise di *Hellraiser* è diventato famoso e seguito anche all'interno dello stesso film, con tanto di prodotti di tutti i tipi ad esso dedicati. La coppia riesce a ottenere gli

inviti e quindi si reca alla festa con Jake, Derrick e Allisson, tre loro amici. La festa si tiene in un vecchio manicomio costruito da Philip LeMarchand. Il quintetto viene accolto da un uomo di mezza età, il quale gli mostra l'edificio, gli offre dei drink e gli dà dei cellulari per poter parlare con gli altri ospiti. Da questo punto, i nostri protagonisti vengono uccisi a uno a uno da Pinhead e gli altri Cenobiti, tranne la protagonista Chelsea, la quale scopre il segreto di ciò che è successo. Il padre di Adam ha voluto vendicarsi per il suicidio del figlio, visto che, secondo lui, i suoi 5 amici non lo hanno aiutato a uscire dall'ossessione per *Hellworld*. Così, il padre li ha riuniti, li ha drogati e li ha sepolti vivi in delle bare sottoterra, comunicando con loro attraverso dei cellulari. Tutto ciò che abbiamo visto, quindi, erano solamente delle allucinazioni dettate dalla droga. Alla fine, Chelsea e Mike vengono salvati dalla polizia, dopo giorni di prigionia sottoterra, e sono gli unici sopravvissuti. Il padre di Adam è fuggito in un hotel e apre la scatola diabolica. Pinhead esce e lo uccide insieme ai suoi Cenobiti. Nell'epilogo, vediamo i due protagonisti in macchina e il loro aguzzino spuntarli nei sedili dietro, facendo capire che potrebbe continuare a perseguitarli dall'Inferno. Di nuovo si gioca con allucinazioni e visioni, questa volta non dettate direttamente dalla scatola, ma comunque con i protagonisti con i mostri in essa contenuti. Nonostante ciò, le torture sono molto più corporali dei capitoli precedenti. Tornano a essere usati catene e ganci, e c'è anche una scena con una sedia a cui sono state attaccate delle lame rotanti, lasciando trasparire una certa influenza di *Saw*. Lo schema, peraltro, è quello di uno *slasher*, visto che abbiamo un luogo circoscritto, un gruppo di giovani che vengono uccisi da un killer e la *final girl* come ultima sopravvissuta. Anche il sesso è molto presente, con l'inserimento di alcune scene abbastanza esplicite. Anche qui si riprende il nome di LeMarchand, ma il collegamento con il resto della saga è ancora una volta solo per la riproposizione di Pinhead e dei Cenobiti, restando così a una forma di serialità molto vicina a quella anni 80 in cui i capitoli non avevano una forte continuità tra loro, se non in sporadici casi.

Con *Hellraiser: Hellworld* finisce la parte di saga con Pinhead interpretato da Doug Bradley, visto che da *Hellraiser: Revelations* (*Hellraiser: Revelations*, Victor Garcia, 2011), considerabile come un reboot, abbiamo Stephan Smith Collins come nuovo attore interpretante il ruolo del capo dei Cenobiti. Realizzato solamente per non perdere i diritti sul franchise, questo film racconta di due amici, Steven e Nico, che si recano in Messico e trovano la scatola. La aprono ed entrambi scompaiono. Un anno dopo, le famiglie dei ragazzi si incontrano per una cena ed Emma, sorella di Steven, trova il cubo tra i suoi effetti personali recapitategli dalla polizia. Lo apre e suo fratello riappare. Quest'ultimo, però, sembra

impazzito e prende in ostaggio entrambe le famiglie. Con un flashback ci viene rivelato ciò che è successo in Messico: Nico ha aperto la scatola ed è stato catturato dai Cenobiti, ma, attraverso lo stesso oggetto, riesce a comunicare con Steven e a convincerlo a uccidere varie prostitute per poter accumulare il sangue necessario per farlo tornare. Il piano funziona, ma Nico torna in vita senza pelle e quindi si prende quella di Steven, uccidendo l'amico. Così, lo Steven che è riapparso è in realtà Nico che indossa la pelle del ragazzo. Emma riapre la scatola ed evoca i Cenobiti, tra i quali c'è pure Steven. Nel confronto finale, Pinhead uccide la madre di Nico e il padre di Emma, riprendendosi poi lo stesso Nico, che aveva provato a sfuggirli. L'unica che rimane in vita è quindi Emma, che ora possiede la diabolica scatola. Come si può notare dalla trama, questa pellicola si rifà all'originale, vista la necessità di un personaggio di tornare in vita grazie al sangue di altre persone. Oltre a questo, anche Pinhead torna al suo ruolo principale, ovvero quello di angelo del dolore e non è più un giudice o un assassino qualunque, e con lui pure il suo mondo torna nella sua messa in scena classica, cioè una stanza scura retroilluminata da una forte luce blu e piena di catene. L'attore che interpreta il capo dei Cenobiti, insieme al doppiatore che gli dà la voce, cerca di imitare i modi calmi ma decisi di Doug Bradley, senza quindi reinventare il personaggio. Codesti aspetti allontanano la pellicola dalla deriva che ha preso la saga con gli ultimi 4 capitoli, riportandola più vicina alle origini. Per questo motivo l'ho definito come un reboot, anche se non rinarra le origini dei mostri protagonisti e non spiega nulla di come funziona la scatola, cosa che invece di solito si fa quando si vuole far ripartire una serie di film.

Il successivo *Hellraiser: Judgement* (*Hellraiser: Judgement*, Gary J. Tunnicliffe, 2018) si riallaccia perfettamente al precedente, sia per la messa in scena sia per la ripresa delle atmosfere dei vecchi capitoli, che questa volta si uniscono al thriller delle ultime produzioni. Infatti, la trama racconta di due fratelli investigatori, Sean e David, che indagano, insieme alla loro collega Christine, sugli omicidi del Precettore, tutti a tema Dieci Comandamenti. Sean, mentre sta analizzando la scena del crimine in una casa, viene rapito e interrogato da un inquisitore dello Stige, il quale collabora con i Cenobiti. Al detective viene chiesto di parlare dei suoi peccati, per poi essere giudicato e punito. Quando sta per essere messo in pratica il verdetto, l'arcangelo Jofiele interviene e salva Sean, che nella fuga si prende una delle scatole diaboliche. Intanto che il detective viene colpito da visioni con protagonisti i Cenobiti, Christine rivela a David che è stata per chiamare indagare anche su suo fratello, indiziato principale per essere il Precettore. E alla fine si rivela essere proprio lui. Si scopre anche che David ha avuto una storia con la moglie del fratello e che Sean chiama in un magazzino

abbandonato per punirli. Ciò che vuole fare, è far aprire la scatola a entrambi nello stesso momento, per consegnarli così a Pinhead al posto suo. Il capo dei Cenobiti gli dice che non è possibile e, dopo aver preso David e l'amante, sta per rapire anche Sean, ma Jofiele interviene di nuovo, salvandolo il detective dicendo a Pinhead che lui fa parte di un disegno divino e non può essere toccato. Perciò Sean viene rimandato sulla Terra, ma qui è subito ucciso da Christine. L'arcangelo, sentitosi ingannato, giura vendetta a Pinhead, il quale lo lacera immediatamente con le sue catene. Per aver ucciso un essere divino, viene bandito dall'Inferno e rispedito sulla Terra in forma umana. Dopo i titoli di coda, vediamo due mormoni che entrano in una casa di un inquisitore dello Stige, segno che i rapimenti continueranno.

Come si può notare, la trama riprende le indagini da thriller poliziesco e le visioni dei capitoli dei primi anni 2000, unendoli alle atmosfere più da horror sovranaturale di quelli degli anni 80 e 90. La parte più interessante è sicuramente quella che riguarda lo Stige, dove si possono vedere donne senza pelle e delle figure in lattice spellare un uomo in sovrappeso per aver peccato di gola. L'ambientazione è quella di un ufficio malmesso, ripreso con una fotografia color giallo e marrone che va ad acuire il senso di marciume già espresso da ciò che vediamo. Messa in scena che è esattamente all'opposto di quella del mondo di Pinhead, totalmente blu e nero, inquietante e regale allo stesso tempo. Con l'aggiunto di questo nuovo ambiente si va ad ampliare il mondo narrativo della serie introducendo anche i personaggi degli inquisitori e di Jofiele, facendoci capire che c'è una certa gerarchia nel mondo dei Cenobiti e aprendo diverse possibilità per eventuali nuovi capitoli della saga.

Con questa pellicola si conclude, almeno per ora, la saga di *Hellraiser*. Un franchise rimasto a una serialità vicina a quella degli anni 80, in cui si susseguivano capitolo senza una forte continuità. Anche per questo è rimasta ai margini del panorama horror contemporaneo, uscendo solamente in home video. A causa di ciò, non si è nemmeno giocata la carta del remake o del reboot, ma facendo un piccolo rinnovamento con gli ultimi due capitoli usciti nel 2011 e nel 2018.

### ***3.4) I nuovi mostri oggi: la presenza nei media di oggi***

Nei capitoli precedenti abbiamo visto come le saghe degli anni 80 si sono adattate al contesto cinematografico contemporaneo. Alcune sono riuscite a ottenere ancora un buon riscontro al botteghino, mentre altre o hanno avuto sporadiche apparizioni o sono state relegate all'home

video. Ora vedremo come queste icone dell'horror sono state inserite negli altri media, come già abbiamo fatto nel secondo capitolo per gli anni 80 e 90.

Se a quel tempo la maggior parte dei franchise hanno puntato sulla novellizzazione delle pellicole, ovvero di una loro trasposizione nella forma di romanzo, in questi anni, invece, questa pratica è andata piano piano a perdersi. Oltre ovviamente all'uscita di nuovi libri della saga di *Hellraiser* scritti da Clive Barker, gli unici film che hanno avuto questo tipo di trasposizione sono stati *Freddy vs Jason* nel 2003 e il nuovo *Halloween* nel 2018. Quest'ultimo probabilmente realizzato per creare un rapporto ancora più forte con l'originale, visto che il romanzo del film di Carpenter ebbe anche un buon successo. L'unica altra saga trasposta in versione cartacea è quella di *Venerdì 13*. I cinque libri usciti, però, non sono adattamenti delle pellicole ma sono tutte storie originali, scollegate da quella delle pellicole ma che vedono Jason compiere i soliti omicidi. Se si vuole rimanere nel mondo dei libri ma non in quello dei romanzi, abbiamo alcune uscite che riguardano i making off e le curiosità di varie pellicole, come per esempio *Chainsaw Confidential* del 2003 scritto dal primo interprete di Leatherface, ovvero Gunnar Hansen, e *The Hellraiser Chronicles* del 2004 e *The Hellraiser Films and their legacy* del 2006. Rimanendo in questo campo ma passando all'audiovisivo, sono usciti diversi documentari che raccontano la storia dietro i film, come *Leviathan: The Story of Hellraiser and Hellbound: Hellraiser 2*, o che riguardano gli attori protagonisti, come *I am Nancy* di Heather Langenkamp e *Scream Queen! My Nightmare on Elm Street* di Mark Patton, entrambi protagonisti dei film di *Nightmare*.

In questi anni, invece, i mezzi in cui maggiormente si trovano i serial killer da noi analizzati sono principalmente i fumetti e i videogiochi. Nei primi sono state trasposte tutte le saghe e le varie opere sono uscite principalmente nel primo decennio degli anni 2000, la maggior parte come storie autonome ma qualcuna anche come seguito dei film. Quella che ha avuto meno fortuna è sicuramente *La Bambola Assassina*, che nel 2007 non inizia la sua avventura in solitaria ma in crossover con *Hack/Slash*, una serie dell'editrice Devil's Due Publishing, nel numero speciale *Hack/Slash vs Chucky*. Nello stesso anno esce una serie di quattro volumi intitolata *Chucky*, in cui la bambola si scontra con un Andy ormai adulto. La storia doveva continuare nel 2009 con altre quattro uscite, ma ne venne pubblicata solo una e poi la serie si chiuse, facendo scomparire *La Bambola Assassina* dal mondo dei fumetti. All'esatto opposto troviamo la saga di *Hellraiser*, quella che vanta la presenza maggiore sulle pagine dei comics americani, con serie anche abbastanza lunghe per gli standard di ciò che abbiamo incontrato finora, contando anche gli anni 80 e 90. L'opera ideata da Clive Barker entra a far parte della

Boom! Studios nel 2011 e ci rimane fino al 2015. In questo lasso di tempo escono cinque serie: *Hellraiser* da 20 numeri; *Hellraiser: Masterpieces* da 12 numeri che racchiude le migliori storie uscite in precedenza; *Hellraiser: The Road Below* da 4 numeri che vede come protagonista Kirsty Cotton; *Hellraiser: The Dark Watch* sempre da 4 numeri in cui il mondo dei Cenobiti viene rivelato al mondo; e infine, *Hellraiser: Bestiary* da 6 numeri. Nel 2017, sotto la guida dello stesso Clive Barker, vengono pubblicati due volumi intitolati entrambi *Hellraiser: Anthology*, contenenti storie inedite scritte da diversi autori. Come si può notare, la mole di opere pubblicate per questo franchise è abbastanza notevole rispetto a quello delle altre saghe horror prese in considerazione. Si è verificato ciò probabilmente perché il mondo di Pinhead è ampliabile vista la presenza di numerosi personaggi ed esseri divini, collocati in un luogo come l'Inferno che è pressoché infinito, mentre le altre saghe devono contare su assassini alquanto terreni e limitati.

Passando al capostipite dello *slasher*, ovvero *Non aprite quella porta*, si può notare come sia stato importante il remake del 2003 nel dare un nuovo lustro alla saga, visto che i vari fumetti si basano soprattutto su questa nuova versione. Nel 2005, l'Avatar Press fa uscire diverse opere che fungono da prequel al film di Marcus Nispel: *The Texas Chainsaw Massacre Special*; *The Texas Chainsaw Massacre: The Grid*, questa è in tre volumi; e infine, *The Texas Chainsaw Massacre: Fearbook*. Nel 2007 i diritti sulla saga passano alla Wildstorm che realizza subito una serie sequel del remake del 2003, in cui Leatherface ha un solo braccio e l'FBI sta indagando su tutta la famiglia. Nello stesso anno esce *The Texas Chainsaw Massacre: Cut!*, uno speciale ambientato 30 anni dopo il film di Tobe Hooper, *The Texas Chainsaw Massacre: About a Boy*, altro volume unico in cui si racconta l'infanzia del Leatherface del 2006, e infine *Hayt, By Himself*, che racconta la storia di Hayt, il padre del nostro corpulento killer, durante la guerra in Corea. Totalmente estraneo a queste dinamiche narrative, nel 2008 esce in tre numeri *The Texas Chainsaw Massacre: Raising Cain*, che narra la vita di due gemelli nati nella famiglia Hewitt. In contrapposizione a *Non aprite quella porta*, troviamo *Halloween*, che invece non tiene minimamente conto dei due film di Rob Zombie, lasciandoli quindi come una visione alternativa e autoriale della storia di Michael Myers. Nel 2003 esce *One Good Score* con protagonisti Lindsey Wallace, la bambina amica di Tommy Doyle nell'originale di Carpenter, e il figlio del Dr. Loomis alle prese con l'iconico killer dalla maschera bianca. Particolare è il fumetto del 2006 *Halloween: Autopsis*, in cui un fotoreporter ha il compito di seguire Sam Loomis ad Haddonfield, sui vari luoghi degli omicidi di quella fatidica notte, ripercorrendo così il film originale. Nel 2008, invece,

escono opere abbastanza standard: *Halloween: Nightdance* è una serie di quattro numeri in cui non ci sono personaggi dei film se non ovviamente Michael Myers, andandosi però a inserire tra *Halloween: 20 anni dopo* e *Halloween Resurrection*; *Halloween: 30 years of terror* è un volume che comprende diverse storie inedite ispirate all'originale del 1978 come omaggio per il trentesimo anniversario; e infine, *Halloween: The first death of Laurie Strode* che riempie il gap tra *Halloween 2* e *Halloween: 20 anni dopo*, raccontando cos'è succeduto al personaggio interpretato da Jamie Lee Curtis in questo lungo asso di tempo.

Infine, anche nei fumetti Freddy e Jason vanno in coppia. Entrambi hanno diverse serie in solitaria, come per esempio *A nightmare on Elm Street* del 2007 della Wildstorm Productions che arriva ad avere due archi narrativi completi e *Jason X* del 2006 che funge da sequel del film e che porta poi a *Friday the 13<sup>th</sup>: Jason vs Jason X*, la cui storia rende il Jason spaziale un altro personaggio rispetto all'originale. Più importanti di queste sono però le due serie crossover che continuano la vicenda raccontata in *Freddy vs Jason*, ovvero *Freddy vs Jason vs Ash* del 2007 e *Freddy vs Jason vs Ash: The Nightmare Warriors* del 2009, in cui si aggiunge Ash Williams da *La casa* proveniente pure da un'altra casa editrice, ovvero la Dynamite Entertainment, costituendo un crossover interaziendale.

Tutto questo elenco dimostra come il fumetto sia stato scelto quale media principale per ampliare le varie storie e i vari mondi delle saghe horror anni 80, costituendo varie narrative transmediali, ovvero “una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo”<sup>244</sup>. Ovviamente ci sono storie più o meno significative, e anzi, visto come sono strutturate le varie pellicole, nessuno di questi fumetti è inestimabile per poter comprendere l'intera storia, ma sono comunque aggiunte che possono accontentare la curiosità dei fan, soprattutto i vari sequel come quelli di *Freddy vs Jason* e di *Jason X*. Inoltre, dimostrano l'iconicità di certe figure e sono una prova della loro adattabilità, su tutte *Venerdì 13* ed *Hellraiser*. Quest'ultima si può dire che abbia una seconda vita sia nei romanzi che nei fumetti, a volte anche più riuscita rispetto a quella cinematografica.

Per quanto riguarda i videogiochi, invece, la questione è leggermente diversa, in quanto l'unico gioco ufficiale e ad alto budget uscito dagli anni 2000 in poi sulle saghe anni 80 è *Friday the 13<sup>th</sup>: The Game*, distribuito nel 2017 per PS4, XboxOne, PC e nel 2019 per Nintendo Switch. Il gioco è praticamente dedicato al multiplayer, presentando una sola

---

<sup>244</sup> Henry Jenkins, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 84

modalità in singolo che però non segue nessuna narrativa. In una partita possiamo impersonare o Jason, con il compito di uccidere tutte le vittime, o uno di quattro ragazzi, che invece hanno il compito di scappare. Sostanzialmente, questo gioco può essere visto come un simulatore di *slasher*, visto che cerca di ricreare le atmosfere della serie cinematografica con il killer che ha diversi modi e armi bianche per eliminare i giovani malcapitati, mentre quest'ultimi si devono nascondere e controllare il proprio stato di paura per riuscire a fuggire con vari metodi, come per esempio la riparazione di un'automobile. Il tutto è ovviamente ambientato a Camp Crystal Lake e in varie location tratte dalle numerose pellicole della saga. La modalità per giocatore singolo segue le stesse dinamiche, solamente che si può impersonare solo Jason Voorhess. Il gioco purtroppo ha avuto un pessimo riscontro dalla critica videoludica, che li ha condannato diversi problemi grafici, di connessione e nel bilancio dei personaggi. Nonostante ciò, il prodotto si è ritagliato una sua fetta di fan appassionati che continuano a giocarci tuttora, anche se i server ufficiali sono stati chiusi e il team sviluppo non lo aggiornerà più. Sempre su *Venerdì 13*, nel 2019 è uscito *Friday the 13<sup>th</sup>: Killer Puzzle*, un puzzle game per cellulare in cui si devono uccidere le varie vittime risolvendo degli enigmi e completando dei percorsi. Un fattore interessante per i fan è quello di aver disposizione sia costumi originali sia quelli visti nei vari film della saga. Stesso discorso per le ambientazioni e per le armi usabili, anch'esse sia già che totalmente inediti. Il gioco è sicuramente un divertente modo per indossare nei panni di Jason e vivere le varie scene dei film. C'è pure sua madre che ci dà i suggerimenti (tra l'altro, lei è rappresentata solo con la testa, proprio a rievocare il finale del primo *Venerdì 13*) come accade proprio in varie pellicole. Quest'app ha ottenuto un buon successo, tanto da risultare come *Da Non Perdere* sullo store di Google. Questa è la versione di *Venerdì 13* di un altro gioco, ovvero *Slayaway Camp*, realizzato dallo stesso studio di sviluppo. La versione normale riprende il genere *slasher* in generale, presentando però, tra i personaggi giocabili, Michael Myers. Tolti appunto i due titoli con protagonista Jason appena affrontati, gli altri protagonisti degli horror anni 80 saranno solo comparse in vari titoli videoludici, senza averne nessuno tutto per loro, se non a livello di produzioni indipendenti. Si pensi per esempio alla serie di picchiaduro *Mortal Kombat*, che nel nono capitolo, uscito nel 2011, ha tra i suoi lottatori Freddy Krueger, mentre nel decimo troviamo Leatherface e Jason. Nello stesso modo ritroviamo Freddy, Leatherface e Michael in *Dead by Daylight*, un gioco multiplayer che segue lo stesso schema di quattro sopravvissuti contro il killer come già visto in *Friday the 13<sup>th</sup>: The Game*. L'assassino creato da John Carpenter compare anche nello sparatutto in prima persona *Call of Duty: Ghosts*, con, tra l'altro, una mappa a lui totalmente dedicata chiamata Fog, che in realtà

ha un'ambientazione simile a una palude, senza aver nulla a che fare con i luoghi tipici di *Halloween*. Ancora più particolari sono gli inserimenti di Freddy e Jason rispettivamente nei gestionali de *I Griffin* e *Dragon City*. Tutte queste comparse confermano la forza di questi personaggi in quanto icone horror della cultura popolare e quindi inseribili in moltissimi contesti, anche lontano da quello in cui hanno avuto origine. Allo stesso tempo, però, non hanno più lo stesso seguito di fan da poter giustificare titoli videoludici costosi dedicati totalmente a loro, tralasciando ovviamente i tentativi fatti con Jason, che forse rimane il personaggio più conosciuto tra loro. Ci sono poi anche piccoli titoli per cellulare, come i platform usciti nel 2006 su Jason e Leatherface o *l'endless run* (ovvero un gioco in cui il personaggio corre in automatico e il giocatore deve evitare gli ostacoli, con il solo scopo di sopravvivere il più a lungo possibile, visto che il percorso non ha una fine) con protagonista Chucky uscito nel 2013 per accompagnare la distribuzione de *La Maledizione di Chucky*. I prodotti videoludici fin qui presi in considerazione, però, non sono considerabili come narrazione transmediale, in quanto non presentano nessuna narrazione. Ciò che fanno è metterci nei panni dei nostri personaggi horror preferiti e, in alcuni casi ci fanno mietere vittime come loro, mentre in altri li vediamo semplicemente come un piccolo omaggio per i loro fan, che li possono trovare in giochi totalmente diversi.

Un ruolo importante lo hanno i giochi realizzati dai fan a livello indipendente. Tra questi sicuramente spicca *Terrordrome – Rise of the Boogeymen*, un picchiaduro in 2D che riunisce tutte i personaggi più iconici dei film *slasher* e li fa combattere tra loro. Ognuno dispone di un set di mosse personalizzato che tiene conto delle armi e delle caratteristiche che abbiamo potuto ammirare durante tutte le pellicole che li hanno visti protagonisti. Alcuni di questi giochi sono poi realizzati in “flash”, ovvero utilizzando Adobe Flash Player (ormai chiuso dalla stessa casa madre) e caricati su internet, per poi poter essere giocati senza dover scaricare nulla. Questi prodotti sono di solito molto semplici, come per esempio *Michael Myers Rampage* in cui impersoniamo il killer e dobbiamo uccidere vari ragazzi con il nostro fido coltello. Il tutto attraverso una visuale in prima persona che riprende quella dei *rail shooter* (in italiano vengono di solito chiamati sparatutto su binari), ovvero quei giochi in cui il percorso è prestabilito e avanziamo solamente quando abbiamo eliminato tutti i nemici. Altri, invece, sono dei prodotti un po' più complessi e hanno bisogno di dover essere scaricati. Si pensi, ad esempio, a *Leatherface: Shadow of a massacre*, uscito durante il 2020, in cui impersoniamo il killer con la motosega con l'obiettivo di uccidere vari ragazzi e varie ragazze. Le ambientazioni sono ovviamente quelle tipiche della serie, ovvero il bosco, la casa

e il mattatoio. Il titolo ha un buon livello grafico e una buona cura nei dettagli, per essere un prodotto a budget zero. È povero nei contenuti, ma riesce comunque a ricreare l'esperienza dei film della saga, stavolta però dal punto di vista del killer. Anche i giochi realizzati per *Halloween* e *Venerdì 13* seguono la stessa falsariga di questo, come *Friday the 13<sup>th</sup> 3D*, oppure ci mettono nei panni di una vittima intenta a fuggire dai killer, come in *Halloween* uscito nel 2020 per PC. In quest'ultimo, in realtà, vestiamo entrambi i panni: prima dobbiamo riuscire a sconfiggere Michael Myers ma poi, una volta che il killer si rialza, abbiamo il compito di trovare la ragazza protagonista e ucciderla. Per le altre saghe, ovvero *Nightmare*, *La bambola assassina* e *Hellraiser*, non ci sono giochi singoli a loro dedicati, fanno solo parte del gruppo di lottatori di *Terrorordrome*, gioco che abbiamo visto prima.

Questi prodotti dei fan derivano dallo sviluppo dei pc e di internet, avvenuto dagli anni 90 in poi. "L'uso della rete non soltanto facilita il contatto tra i fan, aumentandone le capacità aggregative dei gruppi di appassionati e agevolando l'accesso e la partecipazione alle attività di fandom, ma soprattutto cambia la visibilità della *fan culture*"<sup>245</sup>. Infatti, i videogiochi di cui abbiamo appena parlato sono nati e si sono diffusi proprio grazie al web. Allo stesso modo, il miglioramento negli strumenti a disposizione dei fan, non solo a livello di computer, ma anche per ciò che riguarda i mezzi di ripresa, ha portato una notevole crescita nei cortometraggi e nei film realizzati in modo indipendente e condivisi su siti come YouTube e Vimeo. Si possono trovare prodotti audiovisivi da tutti i tipi, sia con narrazioni originali e fantasiosi (si pensi per esempio al particolare crossover tutto italiano *Freddy vs Dylan*<sup>246</sup> di Denis Frison del 2019), sia video in cui si spiegano teorie sulle varie pellicole e i vari personaggi. Non mancano ovviamente racconti scritti, le cosiddette *fan fiction*, che si possono trovare archiviate in un sito come *fanfiction.net*<sup>247</sup>, e che seguono le stesse caratteristiche di libertà dei video, dando vita alle storie più disparate. Importante a livello di fandom è anche il fenomeno dei *cosplay*, ovvero persone che si travestono da personaggi di fumetti, videogiochi, film o serie tv, sempre più diffusi nelle fiere e nelle convention di appassionati. I killer di questi horror ovviamente non fanno eccezione, essendo loro ormai delle icone della cultura pop.

Tutti questi esempi ci fanno capire il grado di diffusione che i personaggi presi in esame in questo lavoro hanno nel contesto contemporaneo. Grazie alle nuove tecnologie e allo sviluppo

---

<sup>245</sup> Paolo Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, Roma, Carocci Editore, 2020, p. 63

<sup>246</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=5PwueEhl\\_bk](https://www.youtube.com/watch?v=5PwueEhl_bk) ultimo accesso: 26 aprile 2021 ora: 11:45

<sup>247</sup> <https://www.fanfiction.net/> ultimo accesso: 26 aprile 2021 ora: 12:10

del web possiamo dire che la produzione del fandom si è assolutamente ampliata. Anzi, si può dire che sia quella principale, visto che i prodotti ufficiali di media diverso rispetto al cinema faticano a uscire e ad avere successo, tolti alcuni casi particolari. Questo aspetto ci fa intuire come i killer degli horror anni 80 siano ormai relegati a un pubblico di nicchia e di appassionati, soprattutto per quanto riguarda *Nightmare* e *Hellraiser*. *Non aprite quella porta* e *La bambola assassina*, seppur siano riuscite ad avere una discreta vita cinematografica anche in questi anni, fuori dei loro film non ha avuto praticamente nessun prodotto ufficiale e sono rimaste completamente nelle mani dei fan. Per *Venerdì 13* è, invece, esattamente l'opposto, in quanto è uscita una sola pellicola ma su altri media è sicuramente stata la saga che ha avuto molta più fortuna. In ultimo c'è *Halloween*, che con il film del 2018, e i già annunciati due capitoli successivi, sta avendo una seconda vita a livello cinematografico, confermandosi una vera icona del cinema dell'orrore. Purtroppo, però, questa nuova vita manca al di fuori del media audiovisivo, avendo avuto al massimo qualche fumetto e un romanzo, comunque usato come strumento di marketing e non come un vero prodotto a sé stante.

## CAPITOLO 4) LA SAGA DI *EVIL DEAD*: UN CASO PARTICOLARE

Nei capitoli precedenti abbiamo affrontato le sei saghe horror degli anni 80 più importanti e famose, tralasciandone però una che è sicuramente tra le più amate, ovvero quella di *Evil Dead* (uscita e conosciuta in Italia come *La Casa*). Questa saga, formata da tre film usciti negli anni 80 e 90, un remake del 2013 e una serie tv di tre stagioni andata in onda tra il 2015 e il 2018, è sicuramente un prodotto atipico e interessante all'interno del panorama del cinema dell'orrore, in quanto ripercorre le tappe che abbiamo illustrato in precedenza ma in un modo particolare. Innanzitutto, il protagonista e personaggio più amato non è un villain ma un eroe (o antieroe più precisamente), Ash Williams. Poi, la natura dei film cambia ampiamente tra un capitolo e l'altro, passando dall'horror puro del primo alla commedia nera del secondo, per cambiare completamente strada e finire nel fantasy con il terzo capitolo. Le cose tornano all'horror con il remake del 2013 e poi di nuovo al tono del secondo capitolo con la serie tv, chiudendo così il cerchio.

In quest'ultimo capitolo andremo proprio ad analizzare la saga nella sua interezza e a veder come si relaziona con le altre e con l'intero contesto del cinema horror negli anni 80 e poi negli anni 2000.

### **4.1) La saga negli anni 80: un'evoluzione e un protagonista atipici**

Prima di parlare del primo capitolo della saga, mi sembra giusto almeno menzionare il cortometraggio da dove tutto è iniziato, ovvero *Within the Woods*, girato nel 1978. Questa piccola opera, liberamente fruibile su YouTube<sup>248</sup>, è sostanzialmente l'embrione di *Evil Dead*: all'inizio troviamo le stesse inquadrature del bosco, tutte soggettive che ci suggeriscono la presenza di qualcosa, nonostante non sia usata la *shakycam*, ovviamente; è presente la casa, con pure lo stesso dondolo che sbatte sul muro, anche se più simile a quella di *Non aprite quella porta*; ci viene mostrata la consegna del ciondolo da parte di Bruce Campbell alla fidanzata, la quale poi verrà inseguita tra i boschi e troverà il cadavere del ragazzo; infine, la violenza e il sangue anticipano egregiamente ciò che vedremo in seguito. Ci sono, però, anche alcune piccole differenze con il successivo lungometraggio di Raimi: la mancanza del libro, sostituito da un cimitero indiano, e la presenza di un solo posseduto, Bruce Campbell, al quale però verrà comunque tagliata una mano e sarà pure utilizzata contro di lui. Questo corto è

---

<sup>248</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=sbXInaWuLJM> ultimo accesso: 3 maggio 2021 ora: 15:17

La qualità purtroppo è pessima, ma viste le condizioni in cui è stato girato non ci si poteva aspettare di più.

stato realizzato come una sorta di provino, con lo scopo di riuscire a convincere dei finanziatori per realizzare poi il film vero e proprio.

L'operazione va a buon fine e nel 1981 esce *La Casa* (*Evil Dead*, Sam Raimi, 1981), l'esordio al lungometraggio dell'allora ventiduenne Sam Raimi. Tre anni prima era uscito *Halloween* di John Carpenter, definendo la struttura tipica dello *slasher*, e solamente l'anno prima veniva distribuito nelle sale *Venerdì 13* di Sean S. Cunningham, che prendeva le regole stabilite dal film con Michael Myers per trasportarle negli anni 80 e nella loro natura più sopra alle righe e spettacolare, molto distante da quella seria e critica del decennio precedente. A questo punto si inserisce il film di Sam Raimi, che prende la struttura *slasher* e i film sui demoni e le possessioni per unirli e dargli un tono totalmente diverso rispetto a prima, più divertente e allo stesso tempo con una violenza molto più esagerata.

La trama del film è molto semplice: 5 ragazzi vogliono passare un fine settimana in una casa tra i boschi. Qui trovano un libro rivestito di pelle umana, lo leggono e vengono attaccati da delle entità demoniache. Queste prenderanno possesso dei loro corpi e li uccideranno uno ad uno finché non rimarrà soltanto Ash, colui che diverrà protagonista della saga. Come si può vedere, la struttura da film *slasher* è perfettamente rispettata ed è altrettanto chiara lo spunto da film demoniaco, vista la marea di possessioni presenti nella pellicola. Ciò che rende quest'opera così importante e influente per gli horror successivi è la sua messa in scena.

Infatti, dopo i primi 20 minuti in cui ci vengono presentati l'ambientazione e la storia, il film lascia via libera alla pura e semplice azione, condita con sangue e violenza. Le possessioni e le uccisioni si susseguono senza sosta, e tutte realizzate con fantasiose idee registiche e visive. Prima fra tutte troviamo la *shakycam*, ovvero una versione "tremolante"<sup>249</sup> della steadycam messa a punto da Raimi sia a causa del basso budget, sia per darci il punto di vista dell'entità demoniaca. Il modo veloce e vibrante con cui la telecamera attraversa il bosco fin dall'inizio film è spiazzante e ansiogeno, fin da subito ci fa capire che intorno alla casa si è risvegliato qualcosa che minaccia le vite dei protagonisti. Una cosa mai vista prima in un film horror che poi verrà ripresa tantissime volte in altre pellicole (si pensi per esempio alla scena dell'arrivo del caprone in *Ghost Stories* (*Ghost Stories*, Andy Nyman, Jeremy Dyson, 2017)). È una modifica alla tecnica già usata da Carpenter per l'inizio di *Halloween*, attuata in questo modo perché questa volta il punto di vista non è di un essere umano ma di una presenza ultraterrena, e come tale non può muoversi allo stesso modo. Ciò che questa tecnica sottolinea

---

<sup>249</sup> F. Proietti, A. Spagnoli, C. Valeri, *Il buio si avvicina - temi, figure e tecniche dell'horror americano dalle origini ad oggi*, Dino Audino, 2007, Roma pp. 164

è anche la forte presenza dell'apparato cinematografico e i suoi strumenti, anche loro protagonisti di questa pellicola. Lo si può vedere anche quando la macchina da presa sfonda una delle finestre della casa per simulare l'entrata dello spirito e la successiva possessione di una delle ragazze, oppure con il gioco di sguardi tra Ash e la testa di Linda, in cui si alternano diversi loro primi piani e che è ripreso identico da una stessa scena iniziale in cui il nostro protagonista cerca di fare la proposta di matrimonio alla sua fidanzata.

È proprio questo genere di trucchi e trovate che rendono *La Casa* un insieme di invenzioni registiche e visive che riescono sempre a sorprendere. Si pensi allo scontro finale in cui Ash lancia il Necronomicon nel fuoco e i suoi amici posseduti iniziano a decomporsi tramite la tecnica della *stop motion*, oppure a quando Shelly viene posseduta e poi taglia a pezzi da Scott, i quali continuano a muoversi. Sicuramente però, la scena che è rimasta più impressa agli spettatori è quella dello stupro di Cheryl da parte degli alberi del bosco infestato. Nonostante il trascorso degli anni, rimane comunque molto violenta ed efferata, con ancora la *shaky cam* che si muove nella foresta fino ad arrivare alla ragazza. A questo punto si alternano primi piani del suo volto e dettagli dei rami che si animano e la stringono ferocemente, togliendole pure i vestiti di dosso. Cheryl viene buttata a terra e un ramo le si insinua in mezzo alle gambe. La telecamera lo segue lateralmente finché l'arbusto non arriva al suo obiettivo e a quel punto passa per un momento a un'inquadratura frontale. La scena finisce con vari dettagli su polsi e caviglie di Cheryl che cerca di liberarsi, dandoci così il senso di lotta e resistenza a una pratica bestiale e disumana, com'è in realtà anche l'essere che la sta mettendo in atto. È infatti proprio la violenza visiva un'altra importante caratteristica del film. Gli smembramenti si susseguono per tutta la durata, con arti mozzati, addomi sfondati e decapitazioni. Il tutto corredato da un'enorme quantità di sangue che rende la pellicola veramente *splatter* e che trova il suo massimo momento nel finale, in cui Ash si vede arrivare addosso tutto il sangue dei suoi amici. Si devono aggiungere anche il make-up e gli effetti speciali ai fattori di resa di queste scene, che, pur essendo minimali e a basso budget, sono efficaci ancora oggi. Il trucco dei posseduti è al limite del ridicolo, visto che hanno solo qualche taglio in faccia, le labbra viola e gli occhi bianchi. Solo Cheryl lo ha più marcato, in quanto ottiene una pelle grigiastria che ricorda in parte l'aspetto di Linda Blair ne *L'Esorcista* di William Friedkin. Anche gli effetti speciali non nascondono la natura da B Movie della pellicola, ma anche questa è una sua forza. Tutte queste trovate volte a risparmiare, non stonano in un contesto del genere, privo di serietà e il cui univo obiettivo è quello di divertire lo spettatore.

Infatti, come già detto, *La Casa* è uno dei primi film horror degli anni 80 che si toglie di dosso il sottotesto critico e sociale delle opere del decennio precedente per puntare solamente al divertimento e all'orrore più puro. Si pensi, per esempio, alla figura della casa abbandonata:

Nel film di Raimi e nella sua casa non c'è spazio per sottotesti di natura sociale e culturale né tantomeno psicologica (come riscontrabile in Friedkin, Hooper, Carpenter e addirittura Hitchcock). Qui, l'unità di luogo è semplice contenitore di elementi spettacolari, piccolo luna park fatto di zombie, soluzioni sonore e visive argute e ricche di virtuosismi.<sup>250</sup>

È esattamente questo lo spirito degli horror anni 80, come abbiamo visto nei capitoli precedenti. Sono degli spettacoli volti a divertire il pubblico e non a farlo riflettere su importanti tematiche sociali. Proprio per questo Raimi ha potuto dar completo sfogo alla sua fantasia, inserendoci qualsiasi scena gli venisse in mente. Si pensi ancora allo stupro degli alberi, negli anni 70 nessuno avrebbe pensato a una cosa simile e anzi, probabilmente si sarebbe inserito uno stupro vero e proprio come ne *L'ultima casa a sinistra*. Non è stato smorzato solo l'intento critico, ma anche la tensione drammatica e orrorifica. Come già detto prima, nel film il sangue è ampiamente presente, anzi, è al limite dell'esagerato, e gli scontri tra i protagonisti e i demoni presentano già quella componente di forte fisicità che sarà il marchio di fabbrica dei due capitoli successivi. Penso soprattutto a ciò che accade nel finale, quando Ash deve combattere contro Cheryl e Scott e il tutto è messo in scena come se fosse una scazzottata, con il protagonista che prende a pugni e a dita negli occhi i due demoni e loro rispondono usando, per esempio, il ferro del camino, quasi come se ci trovassimo in un film di arti marziali dello stesso periodo. Questo aspetto, ovviamente, rende molto meno paurosa la pellicola, spostandola più su un lato comico e grottesco. Tra l'altro, all'interno del film c'è una scena in cui un proiettore esplose dopo essere stato inondato di sangue, quasi a voler simboleggiare che nemmeno l'apparato cinematografico può contenere tutto questo: "a horror film so excessive, so "over the top," that it uses the conventions of horror to poke fun at horror"<sup>251</sup>.

Le regole dello *slasher* vengono unite al film di possessioni e di conseguenza sono presenti alcune differenze rispetto allo schema classico nato nel decennio precedente. Innanzitutto, non c'è un assassino vero e proprio ma sono i ragazzi che vengono presi sotto il controllo dei

---

<sup>250</sup> Ibidem., p. 96

<sup>251</sup> Jeffrey Andrew Weinstock, *Postmodernism with Sam Raimi (or, How I Learned to Stop Worrying About Theory and Love Evil Dead)*, in Aalya Ahmad e Sean Moreland (a cura di), *Fear and Pedagogy – Essays on the pedagogy of horror*, Jefferson, McFarland & Company, 2013, pp. 19-20

demoni a essere gli antagonisti del film. Nessuno di loro fa sesso, al massimo, come già detto prima, si vede Ash fare la proposta di matrimonio alla sua fidanzata, e non viene nemmeno mostrato nessun uso di droghe. La differenza più forte, però, è che non abbiamo una *final girl* ma un *final boy*: Ash Williams, interpretato da Bruce Campbell, grande amico del regista Sam Raimi. I personaggi femminili, invece, sono i primi ad essere posseduti e sono sicuramente i più cattivi e agguerriti, visto anche come cercano di ingannare i loro amici maschi. Si pensi a Cheryl, che deve essere addirittura rinchiusa nella cantina, o a Linda, che fino all'ultimo cerca di convincere Ash di essere rimasta normale in realtà. Sono loro le antagoniste del film, andando a invertire una tendenza del cinema horror che abbiamo ampiamente visto nei capitoli precedenti: "in terms of the gender dynamics of the horror genre, the threatening other is typically male"<sup>252</sup>. Una femminilità sicuramente forte, nonostante la mancata *final girl*, e che mette in forte difficoltà la mascolinità, comunque non così ancora pronunciata come nei due capitoli successivi. Infatti, l'Ash che vediamo in questa pellicola non è assolutamente quello che è diventato famoso e conosciuto come icona del genere horror, al pari dei killer delle saghe già analizzate. Seppur sia già vestito con i suoi iconici abiti, ovvero una camicia di jeans e dei pantaloni marroni, gli mancano gli altri elementi e cioè la motosega al posto del braccio e il fucile a canne mozze inserito nella fodera sulla sua schiena. Ash anche fisicamente non è quello del secondo e del terzo capitolo. Non è sviluppato allo stesso modo, è alto ma non ha ancora la corporatura robusta e mascolina che tutti conoscono. La differenza maggiore, però, è a livello caratteriale. Al nostro protagonista manca la sua arroganza, la sua sicurezza e la sua sfacciataggine. Non dice nessuna battuta tagliente e non offende i demoni che si trova davanti. Qui è un ragazzo normale e tranquillo, spaventato da ciò che succede e che cerca di affrontare la possessione dei suoi amici al meglio delle sue possibilità. Quindi, "Ash is male in body, but he must nonetheless function as a female character, as one of the more consistent tropes of the horror genre is its deployment of female protagonists"<sup>253</sup>. Un'inversione di ruolo che completa quella precedente effettuata sul lato della minaccia.

Partito da un cortometraggio girato a budget zero in cui si vedevano già alcune delle idee cardine della sua opera più famosa, Raimi riesce, con il suo film d'esordio, a farci vedere cosa sarà l'horror negli anni 80. Come *La notte dei morti viventi* e *Non aprite quella porta* per il decennio precedente, *La Casa* detta già alcune delle nuove regole per questo genere: violenza,

---

<sup>252</sup> Tison Pugh, *Queering the medieval dead: History, Horror and Masculinity in Sam Raimi's Evil Dead Trilogy*, in Lynn T. Ramey e Tison Pugh (a cura di), *Race, Class and Gender in "Medieval" Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2007, p. 127

<sup>253</sup> *Ibidem*, p. 124-125

sangue, esagerazione e nessun intento di critica o presenza di alcun sottotesto. Lo spettatore si deve spaventare e divertire, non deve necessariamente pensare a cosa può esserci dietro a determinate scelte registiche e di messa in scena. Tutto questo viene portato ancora più all'eccesso con il successivo capitolo.

Il film del 1981 si conclude sul primissimo piano di Ash, appena uscito dalla casa, che viene attaccato di nuovo dall'entità demoniaca. Il classico cliffhanger che si vede in molti horror anni 80, per lasciarsi così la possibilità di realizzare almeno un seguito, che, come abbiamo ampiamente visto nel secondo capitolo, solitamente viene fatto uscire l'anno dopo per sfruttare l'onda del successo. Differentemente da questa usanza, *La Casa 2 (Evil Dead 2)*, Sam Raimi, 1987) esce 6 anni dopo, nel 1987 e può essere considerato in parte un sequel e in parte un remake del primo film.

Questa seconda opera inizia con una voce che ci narra l'origine del Necronomicon, mentre ci vengono mostrati il libro, prima in un vortice oscuro e poi su un fiume di sangue, e vari demoni intorno a lui, come teschi con le ali o scheletri. Questo per farci intendere la deriva più fantasy di questo seguito, dettata dall'ampliamento della storia del libro e la presenza di mostri veri e propri. Dopo l'apparizione del titolo, vediamo Ash in macchina con Linda, la sua fidanzata, in viaggio verso la casa. Attraversano un ponte, stavolta moderno, e arrivano alla loro meta. Il nostro protagonista suona il piano mentre la ragazza balla alle sue spalle e, una volta finita la canzone, si avvicinano l'uno all'altro. Nonostante non si bacino, sentiamo che Ash è diverso rispetto al capitolo precedente, non sembra più sessualmente tenero e impacciato, ma pare molto più intraprendente e sicuro di sé. Il ragazzo va in una stanza a prendere una bottiglia di champagne e trova il registratore, con un nastro già inserito. Lo fa partire e la voce di un professor ci racconta del ritrovamento del Necronomicon nel castello di Camelot, un altro elemento che rimanda al fantasy, e del suo funzionamento. La voce registrata pronuncia poi le parole della formula per evocare i demoni e far sì che possiedano i vivi e immediatamente vediamo una ripresa uguale a quelle dell'originale: la *shaky cam* attraversa minacciosamente il bosco fino a sfondare la finestra della camera di Linda e ad attaccarla. Ash la ritrova in mezzo agli alberi e subito viene assalito dalla sua fidanzata, ormai posseduta. Il nostro protagonista ha una pala con lui e quindi la decapita immediatamente e la seppellisce. Un'altra ripresa con la *shaky cam* attraversa di nuovo il bosco, stavolta accompagnata con un rumorosissimo sottofondo sonoro che simula un verso demoniaco, fino a sfondare la porta della casa e ad attaccare Ash, riproponendo l'inquadratura finale del primo *Evil Dead*. Se tutti questi avvenimenti suonano famigliari, è perché sono gli stessi che si

susseguono per tutto il film originale. I primi 7 minuti de *La Casa 2* sono un veloce riassunto del precedente con alcune differenze, ovvero: il racconto della storia e del ritrovamento del Necronomicon, e la presenza solamente di Ash e Linda, senza nessun altro personaggio presente, se non il professore e la sua famiglia nel flashback ambientato nel castello di Camelot.

Queste scene iniziali hanno sempre creato confusione nei fan, non sapendo mai catalogare in maniera sicura questo secondo capitolo. Potrebbe essere definito un remake, vista la riproposizione degli stessi fatti, anche se con alcune differenze. Ma allo stesso tempo, tutto il resto della pellicola, ovvero un'altra ora e un quarto, è totalmente diverso da ciò che accade nell'originale del 1981. Anzi, dopo questa sorta di riassunto, si riprende proprio da dove ci eravamo fermati 6 anni prima, andando così a costituire un vero e proprio sequel. Un'altra ipotesi può essere quella di vedere questa parte iniziale come un *retcon* (contrazione di *retroactive continuity*), il quale è un espediente narrativo che ha lo scopo di modificare eventi precedentemente mostrati per poterli così adattare a un nuovo sviluppo della storia. È proprio ciò che è stato fatto, in quanto *La Casa 2* tiene poi conto di questa nuova narrazione dei fatti, tanto poi da basarci il vero sequel, ovvero *L'armata delle tenebre* (*Army of Darkness*, Sam Raimi, 1992).

Dopo aver definito cosa possa essere questo incipit, si può proseguire con il resto del film. Ash viene trasportato a folle velocità per tutto il bosco dall'oscura entità, finché non è sbattuto contro un albero. Quando si risveglia, è posseduto e lo vediamo dai denti rotti, le labbra viola e gli occhi incavati che ricordano quelli di un teschio. Anche qua il trucco riveste un ruolo di primo piano nonostante la sua semplicità. Dopo aver scoperto che il ponte è crollato, Ash torna alla casa. Essa è inquadrata frontalmente, con in sovraimpressione degli occhi diabolici, rendendo concreta la sua infestazione. Il ragazzo viene inseguito al suo interno, ripreso attraverso il solito punto di vista del demone, in un intricato piano sequenza che percorre tutta la casa finché Ash non riesce a nascondersi nella cantina e a salvarsi, per il momento. Da questo punto in poi, va in scena lo scontro tra il nostro protagonista e le varie entità demoniache, intervallato da scene in cui vediamo la figlia del professore cercare di raggiungere la casa, in quanto dimora di suo padre. È qui che Raimi mette in mostra le sue idee più folli e particolari, che allargano notevolmente il campo horror del film, fino a farlo approdare in quello della commedia slapstick. Si pensi anche solo alla prima scena che vediamo, in cui il corpo di Linda si rianima e inizia a ballare. Animato in stop motion come nel precedente capitolo, il balletto della ragazza-zombie è una scena totalmente avulsa al

contesto orrorifico più classico, non fa paura e anzi, lo spettatore si trova sconcertato davanti a tutto ciò, come anche lo stesso Ash. Tra l'altro, potrebbe essere ispirata al famoso corto animato *La danza degli scheletri* (*The Skeleton Dance*, Walt Disney, 1929), facente parte delle *Silly Symphony* e in cui vediamo quattro scheletri danzare in modi strani e divertenti. Anche le parti più horror vengono messe in scena in modo comico. Ne abbiamo subito un esempio, in quanto la testa di Linda morde la mano destra di Ash e non la molla più, costringendo il ragazzo a correre con questo peso attaccato. Il protagonista riesce a bloccare la testa in una morsa, così da poterla poi tagliare in due con la motosega. Purtroppo, però, questa non è nel suo solito posto ma è abbracciata dal corpo di Linda che attacca Ash con molta foga. Il ragazzo riesce a controbattere e a trucidare il busto con la sua stessa arma, per poi squartare anche la testa. Questa sequenza, seppur abbia palesemente delle tinte horror in quanto presenta una testa con denti affilati e un corpo che abbraccia una motosega, è presentata con una messa in scena e una recitazione sopra le righe. Le esagerate espressioni di stupore di Ash, come anche i suoi urli molto enfaticizzati, non fanno salire la tensione ma anzi, la demoliscono totalmente, portando il tutto nel campo del grottesco. Anche il colpire la testa con un libro mentre questa ride e sghignazza come una pazza o vedere un corpo decapitato e rachitico impugnare in malo modo una motosega, per poi essere da essa tranciato con conseguente ed esorbitante fuoriuscita di liquido nero, fa sì che il tono del film verti tutto verso la commedia. Una commedia prettamente fisica in cui il corpo umano, che sia del protagonista o di qualcun altro, ne è il punto centrale. Accompagnata anche da una notevole quantità di violenza e sangue, facendola diventare una commedia splatter.

Il culmine di tutto questo lo abbiamo probabilmente con la famosa scena della mano posseduta, in cui Ash si ritrova a lottare contro una parte del suo stesso corpo. E cosa fa la sua mano destra? Lo colpisce in testa con dei piatti, gliela sbatte contro i mobili della cucina o lo butta a terra con una capriola, tutte azioni che avrebbero potuto essere inserite in un film comico ai tempi del cinema muto. Interessante è la soggettiva della mano quando cerca di raggiungere una mannaia in terra, con la macchina da presa che è ancora una volta prende il punto di vista molto particolare di un oggetto inanimato, reso vivo dalla possessione demoniaca. La telecamera striscia per terra proprio come cerca di fare l'estremità dell'arto di Ash, finché non viene accoltellata proprio da lui. Una volta bloccata, il protagonista se la taglia via grazie alla motosega. Le cose, però, degenerano ancora, in quanto la mano fugge in giro per la casa, con Ash cerca di colpirla con un fucile. Se prima ci poteva essere l'ispirazione alle *Silly Symphony*, qui si può vedere una chiara influenza dei cartoni animati di

*Hanna&Barbera*, nello specifico *Tom & Jerry*, con il topo interpretato dalla mano, che tra l'altro entra in un buco nel muro uguale a quello classico ad arco che si trova in ogni puntata del cartoon, e il gatto impersonato da Ash. Viene anche inserita una doccia di sangue: quando il ragazzo spara al muro, un getto di liquido rosso gli arriva addosso, come se anche la casa fosse un organismo vivente. Fatto immediatamente confermato visto che ogni oggetto al suo interno inizia a ridere istericamente insieme ad Ash, assecondando la sua probabile pazzia.

In riferimento al corpo, si può anche notare che in questo secondo capitolo si fa notevolmente mutevole rispetto all'originale. Il motivo principale è probabilmente l'aumento del budget a disposizione di Sam Raimi e dall'influenza del body horror di David Cronenberg, che proprio in quegli anni fece uscire alcuni dei suoi film più importanti. Ne *La Casa 2* troviamo Herietta, la moglie del professore, che è stata posseduta dall'entità demoniaca quando il marito stava studiando il Necronomicon. Da quel momento, è rimasta chiusa nella cantina, come è stato fatto con Cheryl nel primo capitolo. Quando Ash viene anch'esso imprigionato nel seminterrato da Annie, la figlia del professore, e il suo gruppo arrivati nella casa, i quali pensavano che fosse un pazzo omicida, la donna si trasforma in un mostro orribile con un collo lunghissimo, la testa che ricorda un teschio e che emette gridolini molto acuti e fastidiosi. Il busto è quasi putrefatto, la pelle è praticamente mancante e si vedono le costole e i vari organi. Come nei veri e propri body horror, anche qui il corpo umano diventa mostruoso unendosi, però, non a macchina o altri apparecchi tecnologici, come in *Videodrome* e *Tetsuo*, ma a entità soprannaturali.

Rimanendo sempre nell'argomento, si può quindi parlare dell'evoluzione del personaggio di Ash. Se nel primo è sostanzialmente una *final girl* di sesso maschile, molto ingenuo e dolce con la sua fidanzata, spaventato davanti al demonio e che cerca di combatterlo come può, "In the continuing carnage of *Evil Dead II*, the viewer immediately sees a more aggressively sexual and masculine Ash, one who is more brash and direct, less hesitant and virginal"<sup>254</sup>. Troviamo quindi un ragazzo affascinante, sicuro di sé, ma anche arrogante, volgare e che non prova paura per ciò che gli sta accadendo, anzi, trova sempre una battuta per schernire i vari demoni. Questo notevole cambiamento lo si riscontra pure a livello fisico, in quanto Ash sembra molto più mascolino e robusto, con tanto di camicia strappata per mostrare il fisico e donare ancora più fascino al personaggio. "He is now a man of action, and he begins to resemble more the masculine protagonist of action films—along the lines of Sylvester

---

<sup>254</sup> Ibidem., p. 129

Stallone's Rambo or Clint Eastwood's Dirty Harry—than the Final Girl of a horror film”<sup>255</sup>. Ovviamente, la novità maggiore a livello estetico è la motosega al posto della mano destra. Questo dettaglio diventa fin da subito il tratto più distintivo di Ash, ciò che lo fa inserire tra le icone del cinema horror, nonostante non sia un killer o un villain ma un eroe, o meglio antieroe. Ecco il motivo per cui passa da un ragazzo qualsiasi a un guerriero armato con motosega e fucile a pompa che insulta e uccide demone, perché è diventato il protagonista vero del film e Raimi lo ha sostanzialmente reso un cavaliere senza paura, infatti nel capitolo successivo viene trasportato, tramite un varco spaziotemporale, in un medioevo fantasy.

Il successo di Ash Williams tra gli spettatori non si deve solamente alla maestria registica di Sam Raimi, ma anche alla recitazione di Bruce Campbell, il quale ci regala una prova da *one man show*. Infatti, per la maggior parte del tempo è solo in scena e deve interagire o con oggetti o con mostri o con addirittura il suo stesso corpo, come nella scena della mano. Proprio questa è l'esempio che ci fa notare come sia cambiato la sua prova attoriale rispetto al precedente, in quanto si fa molto più fisica e vicina alla commedia slapstick dei tempi del muto. Il tutto condito da un carisma senza eguali e da esagerate espressioni facciali, sfoggiando una recitazione sopra le righe in piena armonia con il tono e lo stile del film.

Similmente a *Non aprite quella porta 2* di Tobe Hooper uscito l'anno prima, *La Casa 2* riprende i punti cardine del suo capitolo precedente ma li rilegge in una chiave comica e sopra le righe, pur rimanendo all'interno dell'horror viste le possessioni, la violenza e il sangue. È presente l'unione di orrore e commedia che si inizia a vedere con gli ultimi *Nightmare* e che poi diventa uno dei punti cardine delle pellicole anni 90. A livello seriale, è un film di difficile definizione, vista la natura ambigua dei primi minuti e le effettive caratteristiche da seguito della restante parte della pellicola. Si può anche vederlo come una versione migliorata de il primo *La Casa*, visti i continui riferimenti e le continue idee riprese da quella pellicola. Tralasciando questi problemi di definizione, è questo il capitolo più ricordato dai fan e che ha fatto nascere l'Ash Williams che tutti conoscono, l'unico eroe tra le icone dei film horror anni 80. Ed è da qua che 5 anni dopo riparte la storia con *L'armata delle tenebre*.

Il film del 1986 finisce con Annie che legge una formula del Necronomicon mentre Ash sta combattendo contro Henrietta, ormai divenuta un mostro grosso come l'intera casa e fatto anche di alberi. Grazie alle parole magiche, si apre un varco spaziotemporale e, nella confusione da esso generata, Ash colpisce il mostro nell'occhio con la sua motosega e il

---

<sup>255</sup> Ivi

demone si ritrae. Purtroppo, il varco non si chiude e ci finiscono sia il nostro protagonista, con pure la sua auto, che il Necronomicon. Ash si ritrova nel medioevo, circondato da uno stregone e vari cavalieri in armatura. Un orribile mostro alato li attacca e il nostro eroe gli fa scoppiare la testa con il suo fucile. Per questo, i vari uomini del passato iniziano a idolatrarlo, mentre lui invece grida disperato visto in che posto è finito.

Nel 1992 esce *L'armata delle tenebre*, il terzo e ultimo capitolo della saga di Raimi. Come nella precedente pellicola, anche in questo caso l'incipit è un po' diverso rispetto al finale del 1986. In quel caso i cavalieri idolatravano Ash, mentre adesso lo vediamo fin da subito in catene, accusato di essere un alleato di Enrico Il Rosso, un nemico del re. Un altro tentativo di adeguare una vecchia idea a una storia ripensata qualche anno dopo. Ci viene anche fatto un piccolo riassunto de *La Casa 2* e di come il protagonista sia finito in un'altra epoca storica, attraverso le immagini del film stesso. Viene pure aggiunta una notizia su Ash, ovvero che lavora nel reparto ferramenta ed è qui che ha incontrato Linda, la sua fidanzata. Un ultimo importante dettaglio su questo prologo è il titolo, che a schermo compare come *Bruce Campbell vs Army of Darkness*, a sottolineare lo status di star raggiunto dall'attore e dal personaggio da lui interpretato, vero punto cardine della saga insieme al Necronomicon, visto che la casa è stata eliminata completamente da questa pellicola.

A questo punto, la storia vera e propria può avere inizio. A livello di trama, è molto atipica rispetto ai capitoli precedenti, ma allo stesso tempo ne riesce a cogliere lo spirito e a far continuare la saga senza sembrare forzata. Ash viene portato al castello insieme a Enrico il Rosso e gli altri prigionieri per essere giustiziati. La morte deve essere consumata per mano di una strega che vive in un pozzo. I malcapitati ci vengono gettati per poi venir squartati dall'essere che vi abita, come dimostra la colonna di sangue che si alza dopo la caduta della prima vittima. Ash è il successivo a esserci buttato dentro, ma ovviamente lui non si lascia sopraffare senza combattere e quindi, contro la strega, si dà vita a una vera e propria lotta fatta di pugni, calci e capriole, come se fossimo in un film di arti marziali. La svolta arriva quando lo stregone gli lancia la sua motosega e lui se l'attacca al volo al braccio, per poi tagliare immediatamente in due la donna mostruosa con cui sta combattendo.

Dopo aver superato questa sfida, che equivale alla prima prova del viaggio dell'eroe di Vogler<sup>256</sup>, Ash ottiene il rispetto di tutti, avendo dimostrato di essere il più forte. Supportato anche dal suo fedele fucile, intimorisce anche il re, e sostanzialmente ne prende il posto nelle

---

<sup>256</sup> Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe – la struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Roma, Dino Audino editore, 2010, pp. 102-106.

gerarchie. Grazie all'aiuto del fabbro, si costruisce una mano robotica con dei pezzi di armatura, in una sorta di commistione tra fantasy medievale e fantascienza. Mentre, con l'aiuto dello stregone, viene indirizzato verso la strada per il Necronomicon, avvicinandosi così alla sua prova centrale<sup>257</sup>.

Ash deve attraversare una foresta e, visto che è uno degli elementi più ricorrenti nella saga di *Evil Dead*, viene inseguito da un'entità demoniaca, realizzata con la tipica soggettiva in *shakycam* di Raimi che, pur cambiando ambientazione e contesto storico, non si allontana minimamente dallo stile che ha caratterizzato i due capitoli precedenti. Il nostro protagonista si rifugia in un mulino a vento e decide di passarci la notte. A un certo punto, come già capitato ne *La Casa 2*, nello specchio vede riflesso la versione maligna di sé stesso, e decide quindi di romperlo. Un errore fatale che però dà vita a una delle sequenze più famose e ricordate dell'intero franchise. Da ogni frammento di vetro esce una versione in miniatura di Ash e, come ne *I viaggi di Gulliver*, questo gruppo di mini sé lo attacca e lo lega. L'intera scena è esilarante e mette ancora più in mostra l'influenza dei cartoni animati su queste sequenze: le sue versioni in miniature lo pungono sul sedere con un forcone e di conseguenza salta e sbatte la testa contro una trave di legno; inciampa sul pavimento e cade compiendo una capriola in aria, come quando Tom scivola su una buccia di banana; appoggia la faccia su una superficie calda e quindi gli rimane attaccata come un hamburger troppo cotto, costringendolo a usare una pala del camino per levarsi di lì. Infine, le sue versioni lillipuziane lo legano e gli tengono aperta la bocca, per far sì che uno di loro ci si tuffi dentro. Tra l'altro, tutte queste azioni sono corredate da suoni tipici dei cartoni animati e da esagerate reazioni di Bruce Campbell, rendendo il tutto ancora più ilare e divertente.

Dai cartoni animati passiamo all'horror, anche se comunque sopra le righe. Il mini-Ash che gli si era tuffato in bocca cresce dentro il suo corpo e si ritrova così una seconda testa al suo fianco, che inizia a colpirlo fin da subito. I due escono dal mulino e si trovano in un piccolo spiazzo davanti alla luna, dando vita a un'inquadratura che sembra uscita da un film dell'orrore classico o da un fumetto sui mostri degli anni 50 con un tizio a due teste al chiaro di luna. La parte malvagia inizia a deriderlo e a colpirlo con pugni e dita negli occhi, come se fossero due bambini. Visto che gli spuntano anche altre due gambe, l'Ash malvagio lo trasporta via correndo come un ragno, in modo simile a quando Regan scende le scale ne *L'Esorcista* di Friedkin, anche se molto più accelerata. I due poi si dividono e quello cattivo ricomincia a sbeffeggiare e picchiare l'Ash originale, finché quest'ultimo non gli spara con il

---

<sup>257</sup> Ibidem., pp. 113-121

fucile, lo fa a pezzi con la motosega e lo seppellisce, nonostante continui a vivere vista la sua natura sovranaturale.

Ash arriva finalmente all'altare in cui si trova il Necronomicon, posto alla fine di una scalinata rocciosa e illuminato dalla luce lunare, molto simile alle illustrazioni che spesso si trovano nei libri fantasy. Il tutto è unito anche a un cimitero con statue di gargoyle e teschi per terra, ricordandoci che siamo comunque in una saga orrorifica, nonostante le scene comiche descritte pocanzi. Il nostro protagonista viene colto impreparato dalla presenza di tre libri invece che uno soltanto, ma questa situazione dà vita ad altre due gag: la prima è quella per cui Ash viene risucchiato nel libro, con tanto di allungamento degli arti in stile *Looney Tunes*, e quando fuoriesce ha il mento esageratamente lungo, dovendosi sforzare non poco per rimmetterlo a posto muovendo forsennatamente la testa; la seconda, invece, è una lotta con un altro Necronomicon, il quale prima lo morde, visto che ha un viso umano in copertina, e poi gli vola addosso, finché Ash non lo lancia via. Rimane solo il vero libro ma, purtroppo, Ash sbaglia la formula che gli aveva detto lo stregone e quindi risveglia di nuovo i morti, tra cui la sua controparte malvagia. Nella fuga dal cimitero c'è tempo per un'altra gag fisica, questa volta con delle braccia scheletriche che fuoriescono dal terreno e che lo fanno prima cadere a terra e poi gli si infilano in ogni orifizio presenta sul suo viso.

Il nostro protagonista ritorna al castello con l'intenzione di essere rimandato a casa, ma lo stregone gli spiega che, avendo sbagliato la formula magica, ha risvegliato l'esercito dei morti e che ora si sta dirigendo verso il Necronomicon, con l'intenzione di riprenderselo a ogni costo. La popolazione cerca aiuto in Ash ma, a causa del suo egoismo, lui inizialmente rifiuta la chiamata alle armi. Solo il rapimento della sua amata da parte di un demone alato lo fa ritornare sulla sua posizione e lo convince a combattere. Dopo il suo discorso motivazionale, vediamo un tipico montaggio da film degli anni 80 in cui Ash forgia le sue armi grazie alle sue conoscenze di uomo del futuro e allena gli abitanti per l'imminente battaglia finale, il tutto con in sottofondo una musica dal forte respiro epico.

Arriva quindi la sequenza dell'assalto al castello, e l'elemento più caratteristico e ricordato sono ovviamente gli scheletri. Ce ne sono di tutti i tipi, dai classici soldati con spada e scudo a quelli che suonano la cornamusa, dai cavalieri a cavallo a chi dà il ritmo di marcia suonando dei teschi come se fossero tamburi. Tutti sono ovviamente realizzati con la tecnica a passo uno, facendoci venire in mente il classico *Gli Argonauti (Jason and the Argonauts, Don Chaffley, 1963)*, in cui ci sono degli scheletri guerrieri, realizzati Ray Harryhausen, storico effettista che

ha curato film come *Il risveglio del dinosauro* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, Eugène Lourié, 1953) e *Scontro di titani* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981). L'intera sequenza della battaglia finale è una sorta di summa dell'intero film. Uno scontro epico e fantasy con all'interno siparietti comici, come i vari commenti dell'Ash malvagio o le varie gag con gli scheletri, e trovate al limite dell'assurdo, si pensi all'auto del protagonista trasformata in una macchina da guerra medievale.

Visto che ha portato alla vittoria l'esercito del re contro quello degli scheletri, il nostro eroe ottiene, dallo stregone, la pozione magica per tornare nella sua epoca storica. Lo troviamo al lavoro nel suo supermercato, mentre sta raccontando tutta questa storia a un suo collega, il quale non sembra credergli ma gli domanda comunque se stavolta ha detto le esatte parole della formula. Ovviamente no, e quindi viene attaccato da un altro demone con sembianze di donna. Ash lo sconfigge immediatamente grazie a una spettacolare azione con un fucile preso da uno degli scaffali. E il tutto si conclude con bacio molto passionale alla ragazza che ha appena salvato. Dopo aver superato anche quest'ultima minaccia, il viaggio di Ash si può dire concluso.

Come si può notare da questa ampia analisi della pellicola, *L'armata delle tenebre* ha un tono che tende decisamente più sul comico che sull'horror, abbandonando le scene di violenza a favore di quelle di azione, che siano per divertire o che siano invece delle lotte a suon di calci e pugni. Il tutto è poi ambientato in un'epoca medievale con chiare caratteristiche fantasy, come la presenza dello stregone e degli scheletri guerrieri. Tra l'altro, come ho fatto notare nel corso dell'analisi qui sopra, la storia segue ampiamente le tappe teorizzate da Christopher Vogler nel suo seminale libro, facendo percorrere ad Ash tutte le classiche fasi del viaggio dell'eroe. Una struttura totalmente diversa dalle due precedenti della saga. Si può quindi dire che questo film sia l'unione di diversi generi e di diverse influenze, che vanno dai cartoni animati, come abbiamo già fatto notare, a vecchi film, si pensi per esempio alla formula *Klatu Verata Nicto*, chiaro riferimento a quella di *Ultimatum alla Terra* (*The Day The Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951). Una soluzione prettamente postmoderna per una saga che fin dall'inizio non ha nascosto questa sua natura atipica all'interno del panorama horror, e che qui arriva al suo terzo capitolo ribaltando di nuovo tutto, come aveva già fatto il secondo nei confronti del primo.

E se si parla di evoluzione della saga non si può parlare del cambiamento avvenuto nel suo protagonista. Ash Williams è qui al suo punto di arrivo, momento in cui ha raggiunto la sua

piena mascolinità. “In this revisioned mediavel past, Ash realizes the masculinity denied him in his role as a horror protagonist”<sup>258</sup>. Infatti, in questo film non è il protagonista di un horror, ma il cavaliere di un fantasy. La motosega è la sua spada e il suo fucile il suo bastone magico. Inizia uccidendo una strega, per poi entrare in una foresta oscura in groppa al suo cavallo bianco per recuperare un libro demoniaco e infine, salva la sua amata principessa dalla maledizione e dal malvagio generale degli scheletri. Tutti compiti che si addicono appunto a un cavaliere. Ovviamente, Ash non è proprio ciò che si ritiene un gentiluomo, considerando che la sua arroganza, il suo egoismo e la sua volgarità sono molto più accentuati rispetto a *La Casa 2*. È anche più spavaldo e donnaiolo, come vediamo nella scena in cui si diverte insieme a un gruppo di concubine, salvo poi innamorarsi di una solo di loro. Dal punto di vista prettamente estetico, lo vediamo seguire la strada già intrapresa nella pellicola del 1986 e quindi il suo fisico rimane quello di un eroe dei film d’azione. Il suo vestiario è sempre lo stesso, salvo alla fine adattarsi all’ambiente in cui si trova mettendosi un corpetto di armatura e impugnando una spada, facendoci capire che tiene davvero a quelle persone e si è quindi conformato a loro. Con Ash si solidifica anche lo status di Bruce Campbell, che, come già detto sottolineando il titolo *Bruce Campbell vs Army of Darkness*, è la star assoluta della saga. In questo terzo capitolo la sua performance si fa ancora più carismatica, dicendo battute taglienti, arroganti e memorabili come mai prima d’ora. Allo stesso tempo però, il suo corpo si fa ancora più comico e la sua performance ancora più slapstick, basti pensare alla scena del mulino. Non solo, in questa pellicola subisce anche delle deformazioni, sia quando gli cresce la seconda testa che quando viene risucchiato dal libro e il suo corpo ne esce allungato.

“Ash’s queer body ties in with the trilogy’s generic evolution from horror (*Evil Dead*) to comic horror (*Evil Dead II*) to comic adventure (*Army of Darkness*)”<sup>259</sup>. Un’evoluzione parallela, quindi, per il protagonista, l’attore che lo interpreta e l’intera saga. Quest’ultima è sicuramente la più atipica tra quelle del panorama horror anni 80, in quanto non segue nessuna delle caratteristiche ricorrenti nelle altre. Non ha molti sequel e sicuramente non sono usciti a distanza ravvicinata, fattore che l’accomuna a *Non aprite quella porta*. I tre film usciti sono molto diversi tra loro, partendo da un horror puro e finendo in una commedia fantasy, senza seguire mai lo stesso identico schema. E dulcis in fundo, il personaggio iconico non è un serial killer ma un eroe, o forse è meglio dire antieroe, visto l’atteggiamento di Ash. Una saga che si è discostata dalla strada principale per anticipare un certo atteggiamento nei

---

<sup>258</sup> Tison Pugh, op. cit., p. 123

<sup>259</sup> Ibidem, p. 131

confronti dell'horror che però, una volta passata all'epoca contemporanea, si troverà ad adattarsi alle pratiche più in voga al momento.

#### **4.2) Il ritorno di *Evil Dead* nel contesto contemporaneo: tra remake e serie tv**

Se nel capitolo precedente abbiamo visto come la saga di *Evil Dead* abbia anticipato le caratteristiche dell'horror anni 80, nell'era contemporanea si adatta alle pratiche più convenzionali dell'industria per poter riportare in auge il proprio nome. E infatti, come vedremo tra poco, viene prima realizzato un remake nel 2013 e successivamente, nel 2015, esce la prima stagione di *Ash vs Evil Dead*, serie tv che funge da sequel diretto della trilogia di Sam Raimi e che è stata chiusa alla terza stagione nel 2018, causa mancanza di ascolti.

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, il remake è stato il tipo di prodotto più utilizzato per cercare di riportare in auge le saghe horror anni 80 in questo nuovo contesto, cercando anche di adattare al gusto del pubblico contemporaneo. E la saga de *La Casa* non fa eccezione, in quanto nel 2013 esce *La Casa (Evil Dead)*, di Fede Alvarez, 2013), con la produzione degli stessi Sam Raimi e Bruce Campbell, i padrini del franchise. Questo è un elemento alquanto atipico, visto che molto spesso i remake non vengono seguiti dagli autori delle pellicole originali. La loro presenza si può notare in varie scelte e dettagli che sembrano proprio adattare lo spirito dei due *La Casa*, usciti negli anni 80, al gusto del pubblico contemporaneo.

La trama è sostanzialmente la stessa, cambia solo la motivazione del loro isolamento: un gruppo di cinque ragazzi si reca in una casa in mezzo al bosco per poter aiutare una di loro, Mia, con la sua tossicodipendenza. La ragazza ha un rapporto conflittuale con suo fratello David, visto che l'ha lasciata con sua madre inferma mentalmente. Abbiamo poi Olivia, una giovane infermiera, Eric, professore in una scuola superiore e miglior amico di David, e la sua fidanzata Natalie. Nella casa trovano il Necronomicon e proprio Eric lo traduce e legge la formula che risveglia i demoni. Mia viene impossessata e chiusa nella cantina dagli altri ragazzi. Questi, però, vengono uccisi a uno a uno finché la stessa Mia non viene liberata dalla possessione e finisce con l'essere la *final girl*, la quale deve affrontare la personificazione del demone, presente per la prima volta nella saga e che quindi consiste in una differenza con l'originale. L'altra differenza è la presenza di un prologo all'inizio del film in cui vediamo due uomini catturare una ragazza nel bosco per portarla in un seminterrato e ucciderla, in quanto ritenuta di essere posseduta. La giovane si rivela essere davvero così e viene quindi

bruciata viva. Un passato diverso rispetto a quello che ci è stato suggerito nei capitoli degli anni 80 e che mai ci era stato mostrato così esplicitamente.

Partendo proprio da quest'ultimo punto, la presenza di un così esplicito prologo deriva dalla voglia del cinema contemporaneo di dare tutte le spiegazioni possibili e vedere le origini dei mostri e dei killer che abbiamo adorato nei vari film degli anni 80, come abbiamo già notato per *Non aprite quella porta* o *Halloween*. Oltre a ciò, questa scena iniziale ci è molto utile per capire il tono e la messa in scena di tutto il film. Fin da subito vediamo una fotografia volta tutta sul grigio, per quanto riguarda i primi minuti nel bosco, e poi sul marrone, quando ci si sposta nella cantina. In entrambi i casi, però, si sente un'atmosfera malata, sporca e piena di morte, confermata poi dalle azioni degli uomini. Proprio queste ci suggeriscono il livello di violenza e volgarità che andremo a vedere. Per quest'ultima, bastano le battute della posseduta, che ricordano quelle di Regan ne *L'esorcista*. Mentre per la violenza esplicita si deve guardare a quanto la macchina da presa sta sulla ragazza in fiamme e a come ci faccia assistere alla sua esplosione della testa, anche se dalle sue spalle. Quello che ci aspetta è un delirante susseguirsi di smembramenti e sangue.

Dopo la comparsa del titolo, i cinque ragazzi arrivano alla casa e ci vengono presentati a uno a uno. In sostituzione all'iniziale *shakycam* dell'originale, abbiamo un'inquadratura dall'alto rovesciata, in cui la terra è al posto del cielo e viceversa, come se la stessi guardando dall'inferno. Il primo riferimento ai film di Raimi lo abbiamo con la donazione di David del ciondolo della madre a Mia. Pure qua è un simbolo di amore, anche se fraterno. I giovani iniziano a sistemarsi nella casa e già ci sono i primi segnali della presenza di qualcosa di strano, in quanto Mia sente una puzza terribile provenire dalla cantina. Scendono giù e trovano un posto malsano e maltenuto, pieno di corpi di animali appesi e in cui è riposto uno strano sacchetto di plastica nero arrotolato con del filo spinato. Al suo interno si trova ovviamente il *Necronomicon*, e già dalla confezione si può intuire la pericolosità dell'artefatto. Una volta aperto il sacchetto, si può vedere come il libro non presenti più l'iconica faccia umana, ritenuta troppo sopra le righe e poco spaventosa per un horror di questo tipo, una trovata visiva troppo figlia degli anni 80 per essere riproposta ai giorni nostri. Eric è colui che lo esamina e lo studia, e mentre gira le pagine si taglia il dito, altro segnale che ci fa intuire le insidie che ci sono scritte al suo interno. Quando il ragazzo comincia a leggere le varie formule, vediamo finalmente la macchina da presa muoversi velocemente per il bosco, riprendendo ovviamente la sequenza realizzata con la *shakycam* da Sam Raimi nelle sue pellicole degli anni 80. Il problema è che Mia è fuori dalla casa, in quanto ha bisogno di

stare sola e lontano da quel terribile odore che ha sentito. Purtroppo, è proprio lei a essere colpita dall'entità, con la macchina da presa che le si fionda addosso, come per colpirla. La prima cosa che fa la ragazza è vomitare e noi vediamo pure un frame della sua forma da posseduta, come anticipazione di ciò che succederà. Mia vorrebbe andarsene dalla casa, ma il fratello e i suoi amici le dicono che ha bisogno di stare qua per provare a disintossicarsi. Perciò, la protagonista tenta la fuga in macchina, ma sbandando alla vista di una ragazza in mezzo alla strada e finendo quindi in un pantano nel bosco, dal quale emerge una figura mostruosa che insegue la povera Mia.

A questo punto, la protagonista inciampa durante la fuga e finisce in un cespuglio di rovi. La scena che segue è la riproposizione dello stupro da parte dei rami e degli alberi, ed è uno dei punti per capire l'adattamento de *La Casa* al contesto cinematografico contemporaneo. Innanzitutto, la fotografia è totalmente incolore, grigia e sporca, facendoci calare perfettamente nell'atmosfera malata di ciò che andremo a vedere. I rami che avvolgono Mia sono nettamente di più rispetto all'originale e creano una sorta di gabbia intorno a lei, impedendo qualsiasi fuga. Di fronte alla ragazza, vediamo colei che è stata bruciata nel prologo e che ora vomita un groviglio di rovi ricoperti di pece nera che si dirigono immediatamente verso le sue parti intime. Le percorrono tutta la gamba e le entrano nella vagina, mentre la nostra protagonista urla in preda al dolore. La scena si conclude con un'inquadratura frontale sulla posseduta che urla in segno di godimento. Ha preso così possesso del corpo di Mia. Questa nuova versione dello stupro segue perfettamente lo spirito di questi tempi, ovvero ci mostra tutto il possibile senza nessun taglio e con la maggior crudezza permessa. L'entrata dei rovi nelle parti intime è molto veloce ma non abbiamo nessuna inquadratura sul viso di Mia che ce ne omette la visione, anzi, vediamo il suo corpo nella sua interezza, così abbiamo contemporaneamente l'azione spaventosa e le sue conseguenze sul corpo di lei. La scena riesce a inorridire lo spettatore anche grazie all'inquadratura della posseduta che vomita il nero gomito di rovi. Uno stupro che segue pedissequamente i passaggi dell'originale, portandoli al gusto odierno facendoci vedere il più possibile e rendendo il tutto più orrido e schifoso, in lei con le sequenze da *torture porn* che vedremo tra poco.

Mia torna a casa dal fratello e dagli amici, ma è in un terribile stato confusionale. Scopriamo pure che ha ucciso il cane a martellate e che intanto si sta facendo la doccia con l'acqua bollente, senza provare dolore ma comunque ustionandosi. Eric vede questa scena e la collega ai disegni sul Necronomicon, capendo che ha risvegliato qualcosa di terribile. Arrivata la

notte, il demone all'interno di Mia si palesa, liberando una potenza disumana e una voce mostruosa. Attacca subito Olivia, saltandole addosso e vomitandole un terribile getto di sangue sul viso, ma per fortuna la ragazza riesce a lanciarla nella cantina. Da questo momento, inizia la violenza vera e propria, che via via diventa sempre più esagerata e sanguinolenta, sfociando volutamente in uno splatter esagerato.

La prima colpita è proprio Olivia, che va in bagno per prendere delle medicazioni per David ma lo spirito maligno prende il possesso del suo corpo e, innanzitutto, le fa vedere la sua faccia sfigurata allo specchio, il quale poi viene rotto da lei, e poi la fa pisciare addosso, in una scena umiliante per la povera ragazza, con la telecamera che segue tutto il corso dell'urina che scende sulle sue gambe. Passiamo al punto di vista di Eric che entra in bagno per controllare come sta e la vede accovacciata nella doccia, mentre usa un vetro rotto per tagliarsi la faccia. Noi vediamo la sua guancia sinistra completamente aperta e la sua bocca piena di sangue. Olivia attacca poi Eric, che intanto è scivolato su un suo pezzo di carne, colpendogli gli occhiali con una siringa e facendoli conficcare l'ago sotto il suo occhio. Il ragazzo riesce a difendersi e letteralmente la testa della ragazza con un pezzo di lavandino. Tutta questa scena si può inserire perfettamente nel *torture porn*, in quanto mostra delle violenze terribili in cui il corpo umano subisce tagli e smembramenti, conditi con la presenza di tantissimo sangue. Ora direi che l'obiettivo è chiaro: "bisogna sopraffare il pubblico, senza ironia né sarcasmo. E ottundere i sensi attraverso una frenetica esibizione di atrocità"<sup>260</sup>. Al contrario dell'originale e soprattutto del secondo capitolo, questo remake non punta sull'ironia e sul comico, ma sulla violenza visiva esagerata e sullo splatter. La prova l'abbiamo immediatamente dopo, quando Mia si taglia la lingua in due con taglierino e con Natalie, la ragazza di Eric, costretta tagliarsi il suo stesso braccio con un coltello elettrico per fermare il demone che si stava impossessando di lei. Purtroppo per lei, però, questa soluzione non ha effetto e diviene a sua volta una posseduta. A questo punto, prende una sparachiodi e se ne conficca alcuni nella testa, per poi spararli ai due ragazzi. Natalie spacca anche la mano del fidanzato con un piede di porco, prima di essere uccisa con il fucile a canne mozze.

Per poter salvare la sorella, David la stordisce e la seppellisce viva. La rianima poi con un defibrillatore e così Mia torna totalmente in sé. Purtroppo, però, Eric viene posseduto e quindi il fratello della protagonista decide di chiudersi in casa con lui e darsi fuoco, per poter liberarsi definitivamente a questa maledizione e salvare così la sorella. Così facendo, invece

---

<sup>260</sup> Antonio José Navarro, *L'impero del terrore – Il cinema horror statunitense post 11 settembre*, Milano, Bietti Heterotopia, 2019, p.104

di mettere fine a questo incubo, risvegliano definitivamente il demone, visto che cinque anime sono state sacrificate. Quindi arriviamo al finale, punto culminante dello splatter caratterizzante questa pellicola. Infatti, comincia a piovere sangue dal cielo e dalla terra viene fuori la protagonista del prologo, che fin da subito attacca Mia. È in questa sequenza finale che entra in gioco uno dei simboli più caratteristici della saga, ovvero la motosega. La ragazza la prende per poter affrontare il demone, ma quest'ultimo le fa cadere sulla mano sinistra la jeep del fratello, costringendola a staccarselo via tirando a più non posso per poter liberarsi e sopravvivere. Mia riesce a rialzarsi e a impugnare la motosega, conficcando il braccio monco all'interno della stessa, in un chiaro riferimento all'iconico arto modificato di Ash, e, dopo aver detto una battuta degna del protagonista della trilogia di Raimi, colpisce in demone in bocca per lo squartarlo, dando vita a una fontana di sangue. L'essere maligno viene riassorbito dalla terra, smette di piovere e Mia è finalmente libera di andarsene. La storia è così conclusa, ma al termine dei titoli di coda vediamo il viso di Ash che dice la sua iconica frase "Groovy!" e si gira verso il pubblico, come per commentare ciò che abbiamo appena visto e per dare un segno di approvazione degli autori originali a questo remake.

Il film riesce a ottenere anche un buonissimo risultato al boxoffice<sup>261</sup>, soprattutto in confronto al budget di 17 milioni che avevano a disposizione. Questo è stato raggiunto grazie a un perfetto adattamento delle due pellicole uscite negli anni 80 e alla riproposizione del loro spirito esagerato ma con i canoni dei giorni nostri. Innanzitutto, si deve dire che *La Casa* del 2013 lo si può intendere benissimo come un remake sia del primo che del secondo capitolo, in quanto sono presenti riferimenti a entrambi, come per esempio la storia del Necronomicon e l'amputazione del braccio che sono presenti solo in *La Casa 2*. Mentre dal film del 1981 viene preso il tono maggiormente orrorifico rispetto a quello comico del suo seguito. Così facendo, sembra che le due pellicole vengano considerate come un'unica opera o comunque un'unica storia in cui si narrano le vicende di Ash nella casa nel bosco, confermando così che *La Casa 2* possa essere considerato un remake o quanto meno un *retcon* dell'originale. Tra l'altro, questa considerazione viene confermata dalla successiva serie tv, come vedremo più avanti.

Come detto più volte durante l'analisi dell'intera pellicola, il suo tono è totalmente liberato dall'ironia e dalla comicità che si può trovare in alcune scene dell'originale ma soprattutto nel secondo capitolo. Infatti, il remake qui in esame si inserisce completamente nel genere horror

---

<sup>261</sup> Riuscì a ottenere quasi 100 milioni di dollari a livello mondiale [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1288558/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_2](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1288558/?ref_=bo_se_r_2)

e, più nello specifico, nel *torture porn*. Le scene in cui vediamo smembramenti e altre dolorose ferite sono molto violente e sanguinose, tant'è che ricadono anche nello *splatter* più esagerato, con la macchina da presa che non ci nasconde nulla, ma che anzi ci rende spettatori di ogni singolo colpo inferto. La sua attinenza all'horror la si riscontra anche nella struttura da *slasher*, stavolta rispettata anche nella sua regola principale, ovvero quello della *final girl*, in quanto è Mia a fronteggiare il demone, e non un maschio come Ash nell'originale, anche se la protagonista ne riprende alcuni aspetti nello scontro finale, come la battuta pronta e tagliente e la motosega in sostituzione della mano mozzata. Un remake, quindi, molto fedele allo spirito e alle vicende della saga, che riesce ad adattare il tutto al gusto e al contesto contemporanei e che quindi riporta in auge il franchise di cui fa parte.

Grazie a questo buon ritorno di pubblico, Sam Raimi e Bruce Campbell si decidono quindi di continuare la loro storia iniziata negli anni 80, questa volta, però, non sul grande schermo, ma in tv. Infatti, i due producono una serie tv intitolata *Ash vs Evil Dead*, così il franchise si allarga ulteriormente raggiungendo un nuovo media, in quella che può essere benissimo definita come un'operazione di *transmedia storytelling*, usufruendo del prodotto audiovisivo più in voga e più utilizzato in questi anni. La serie è andata in onda nel canale Starz dal 2015 al 2018, per un totale di 3 stagioni e 30 episodi, 10 per ogni stagione. Questi sono usciti con cadenza settimanale negli Usa, mentre in Italia la prima stagione è stata rilasciata tutta in una volta su Infinity, come usano fare gli OTT, mentre le due successive hanno visto anche nel nostro paese l'uscita settimanale, forse per cavalcare il successo della tanto amata stagione iniziale. Ora, invece, la serie completa è presente su Netflix ed è stata acquistata dopo la sua chiusura, alimentando anche qualche vana speranza nei fan per un suo proseguimento, come ha spesso fatto la piattaforma streaming appena citata, ma che ovviamente non avverrà.

La serie riprende proprio da dove si è fermata l'ultima pellicola della trilogia, ovvero *L'armata delle tenebre*, con Ash che continua a lavorare al reparto ferramenta del supermercato e ad essere un arrogante e volgare donnaiolo, sempre ubriaco e pieno di sé, pur essendo invecchiato. Da notare anche il titolo, il quale richiama quello che si vede nella pellicola del 1992, ovvero *Bruce Campbell vs Army of Darkness*, e che esplicita una volta di più il ruolo da star che ha ormai raggiunto il personaggio di Ash nel contesto dell'horror. Si deve comunque dire che questa non è una serie fatta solamente per i fan, anche se il target principale sono ovviamente loro. L'episodio pilota è esemplare in questo senso, in quanto, nella seconda parte della puntata, è stato inserito un riassunto de *La Casa* e *La Casa 2* tramite il racconto di Ash e la proiezione delle immagini di entrambe le pellicole alle sue spalle,

cosicché i nuovi spettatori non fossero disorientati. Non solo, questa scelta conferma anche la considerazione di opera unica per questi due film degli anni 80, come già detto nel paragrafo dedicato al remake.

Oltre a ciò, il primo episodio introduce nuovi personaggi per poter allargare la storia e il tipo di situazioni in cui inserire Ash Williams e la sua lotta contro il male. Tra le new entry spiccano sicuramente Pablo e Kelly, i due nuovi alleati del nostro protagonista che lo supporteranno nella sua battaglia, e Ruby, che invece è la sua antagonista principale ed è interpretata da Lucy Lawless, famosa per aver dato vita a Xena nell'omonima serie degli anni 90 sempre prodotta da Sam Raimi. Oltre che per ampliare e allungare la storia, visto il nuovo formato della serie tv, questi nuovi personaggi sono stati aggiunti per rinnovare le vicende raccontate e avvicinare il nuovo pubblico, che si ritrova così a seguire una storia da un nuovo punto di partenza. Altra cosa di interessante da notare nell'episodio riguarda Ash, o meglio il suo vestiario, il quale all'inizio non è quello che abbiamo imparato a conoscere ma sono prima abiti casual per uscire la sera e poi abiti da lavoro. Solo nel finale dell'episodio, quando si scontra con un demone, indossa i suoi iconici indumenti: camicia di jeans, pantaloni marroni, fucile a canne mozze nella fodera sulla schiena e motosega al posto della mano destra. Come se fosse un supereroe, che si cambia d'abito solamente quando deve affrontare una minaccia.

Da questo momento, la storia vera e propria può prendere il via ed equivale a una sorta di viaggio *on the road* che ha come meta la casa in mezzo al bosco, location dei primi due capitoli della saga, per poterci seppellire il libro malefico. Durante il tragitto, Ash, accompagnato da Pablo e Kelly, deve affrontare una serie di demoni e scappare da Amanda, una detective che vuole arrestarlo visto che crede sia un omicida, e da Ruby, che vuole il Necronomicon per far sorgere i suoi figli demoniaci. Il tutto è ovviamente messo in scena come la saga originale, ovvero con una forte unione di commedia e violenza esagerata, horror e scazzottate comiche. Ovviamente sono presenti diversi riferimenti ai film, tra cui alcune scene riprese con l'iconica *shaky cam*, molti di loro inseriti quando i protagonisti arrivano nella famosa casa. Non solo, quando la detective Amanda arriva nella casa e si mette ad ascoltare il nastro presente nelle vecchie pellicole, le appare un Ash malvagio, come già era accaduto ne *L'armata delle tenebre*. Invece, nel capanno degli attrezzi, il nostro eroe ritrova la testa di Linda, la sua ex fidanzata, che lo attacca a sua volta. Questa unione di vecchio e nuovo decreta il successo di questa prima stagione, facendo "sentire a casa" i fan e dando una storia interessante e divertente al nuovo pubblico.

La seconda stagione rimane sulla stessa strada traccia dalla precedente, andando però a aggiungere molte più situazioni e molti più personaggi inediti, dando anche notizie sul passato di Ash. La prima novità significativa è l'inserimento del padre del protagonista, identico a lui sia nel carattere che nel fisico. È un uomo che, nonostante l'età, non ha perso la passione per le donne e la sua volgarità. Con il figlio non ha mai avuto un bel rapporto, trascurandolo per praticamente tutta la sua vita. Solamente in punto di morte gli confesserà di essere sempre stato orgoglioso di lui in realtà. Per incontrare il suo genitore, Ash, insieme alla sua squadra ormai rodada, si reca nella sua città natale, Elk Grove. Qui scopriamo che i cittadini non lo vedono di buon occhio, in quanto credono sia un omicida seriale e che abbia ucciso tutti i suoi amici durante il loro soggiorno nella casa nel 1982 (altro segnale per cui i due capitoli sono considerati come uno unico ambientato nell'anno di uscita del primo film). Questi aspetti ci mettono a conoscenza del passato del nostro protagonista, donandogli un *background* che non era stato minimamente toccato e raccontato dai tre film di Raimi.

Anche dal lato degli antagonisti c'è un notevole approfondimento e cambiamento, in quanto Ruby passa dalla parte di Ash e gli altri per poter combattere i suoi stessi figli che le si sono ribellate. Il suo personaggio diventa così uno *shapeshifter*<sup>262</sup> (o mutaforma secondo la traduzione italiana), per dirlo con Christopher Vogler, in quanto è passato dal male al bene ma rimane comunque sospetto. Al suo posto, i protagonisti devono affrontare un demone molto potente di nome Baal, ex-marito di Ruby con il quale ha dato vita alla sua malefica prole. Proprio lui li ha fatti ribellare alla madre. Questi esseri sono protagonisti di diversi scontri fuori di testa e al limite del grottesco, primo fra tutti quello con la macchina di Ash che viene posseduta da uno di loro. La vettura si anima e uccide i ragazzi in modi sanguinolenti e violenti, come chiudendoli gli arti tra le portiere o lanciandogli addosso i suoi copricerchi. Lo scontro risolutore poi avviene ovviamente in un'arena per i *demolition derby*, il luogo più adatto per combattere contro un'automobile posseduta. Un'altra scena da segnalare è sicuramente quella all'obitorio, in cui Ash deve vedersela con un cadavere indemoniato. Lo scontro riprende lo stile estremamente fisico dei combattimenti e pure le loro forti dosi di comicità e ilarità, rendendolo molto esilarante. Si pensi al momento in cui Ash viene introdotto all'interno del cadavere passando per il suo ano. Ritorna anche il *body horror*, visto come muta il corpo del defunto: il suo intestino tenue si trasforma in un verme con la bocca dentata, per esempio. Lo scontro si conclude nel modo più classico per questa saga: una

---

<sup>262</sup> Christopher Vogler, op. cit., pp. 59-62

battuta volgare e un colpo di fucile da parte di Ash e il mostro esplode in un insieme di sangue e pure feci in questo caso.

Tralasciando le varie peripezie che il gruppo di eroi deve affrontare durante tutta la stagione, la parte interessante arriva nel finale. Come già detto pocanzi, per riportare in vita Pablo, Ash, Kelly e Ruby devono tornare indietro nel tempo al 1982, momento in cui il nostro protagonista si è recato per la prima volta nell'iconica casa. Il loro scopo è cambiare il corso degli eventi e far sì che Ash non trovi mai il Necronomicon. Per i fan della serie, questa scelta è un bellissimo omaggio ai primi due amatissimi capitoli, giocando anche con il fattore nostalgia. Infatti, nella cantina, Ash affronta di nuovo Henrietta, la moglie del professore che ha scoperto il diabolico libro, e anche stavolta le si allunga il collo, proprio come in *La Casa* 2. Scelta che conferma ancora una volta che i primi due film sono in realtà considerati come un'unica storia, visto che si ritrovano nel 1982 ma combattono un nemico del secondo capitolo. Sempre in quest'epoca passata avviene lo scontro finale tra Ash e Baal. Questo non è assolutamente epico, ma anzi, rimanendo in linea con il resto della saga, è una semplice lotta a calci e pugni, una rissa per nulla elegante e di classe, ma rozza come il nostro protagonista. Ovviamente Ash riesce a sconfiggerlo e, insieme a Ruby, Pablo e Kelly, torna nel presente. Il gruppo, però, ha cambiato il corso degli eventi e perciò Ash è ancora fidanzato con Lynda, non essendo morta nella casa, e gli abitanti di Elk Groove lo amano. Solamente Ruby lo minaccia ancora, dopo essere stata sua alleata.

Come si può vedere in questo veloce riassunto dei punti saliente della seconda stagione, la serie continua a seguire lo stile dettato da Sam Raimi nei suoi film degli anni 80 e 90, ovvero una commedia con forti tinte horror e caratterizzata da uno *splatter* esagerato e sopra le righe. Non mancano ovviamente le battute volgari di Ash, con un Bruce Campbell che ormai si identifica completamente con il suo personaggio, e ormai anche Pablo, Kelly e Ruby sono entrate nelle grazie dei fan e vengono apprezzati sempre di più.

Arriviamo quindi alla terza e ultima stagione, la quale riprende tutti gli aspetti già descritti per le prime due portandoli ancora più all'eccesso. Nella trama viene inserita anche una figlia di Ash della quale lui non sapeva assolutamente nulla, avendola concepita con una ragazza con la quale ha avuto una storia di una notte. Se nella scorsa stagione abbiamo visto il rapporto tra il protagonista e suo padre, ora ci viene mostrato come lui si comporta con sua figlia, cercando di conquistare la sua fiducia e il suo amore nell'unico modo che conosce, ovvero salvandola da dei demoni. Oltre a lei, vengono aggiunti I Cavalieri di Sumeria, un antico

gruppo di cacciatori di demoni, e gli Oscuri, i nuovi potenti nemici sempre però collegati con Ruby, tornata nemica dopo essere stata alleata.

La storia, quindi, rimane sempre la stessa, ovvero un nuovo demone viene liberato e Ash, insieme ai soliti Kelly e Pablo, deve eliminarlo. Gli scontri che ne conseguono sono più esagerati, sanguinolenti e volgari rispetto ai precedenti, basti pensare a quello nella banca del seme, con tanto di lancio di sperma, a quello con la madre di sua figlia nella sua stessa bara o a quello che hanno con due tizi in un seminterrato, i quali si uniscono per creare un orribile essere a due teste e con braccia mostruose e disumani, riprendendo quindi anche le dinamiche da *body horror*. Lo scontro finale vede contrapporsi ad Ash il mostro più grande dell'intero franchise. Kendal è alto come un palazzo e il nostro eroe deve addirittura prendere possesso di un carro armato per poterlo abbattere. Per fare ciò, Ash rimane solo, in quanto si sacrifica per salvare i suoi amici e completa così il suo cammino dell'eroe. Questo è il gesto estremo che ci mostra come sia cambiato e abbia lasciato da parte la sua natura arrogante ed egoista per proteggere le persone a cui vuole bene.

La stagione si conclude poi con Ash che si risveglia, dopo un sonno criogenico, in un futuro post apocalittico e si ritrova con la mano destra bionica e la macchina modificata, alla quale sono state aggiunte varie armi, ricordando lo stile di *Death Race* (*Death Race*, Paul W. S. Anderson, 2008) e *Mad Max: Fury Road* (*Mad Max. Fury Road*, George Miller, 2015). Ad accompagnare il nostro protagonista troviamo una donna robot, ovviamente molto bella e con la quale Ash ha subito il suo solito approccio da maschilista arrogante. Purtroppo, però, la serie è stata chiusa dopo questa terza stagione, probabilmente per un notevole calo di ascolti<sup>263</sup>, lasciando i propri fan con l'amaro in bocca visto il finale appena descritto che faceva pre gustare folli sequenze ambientate in un contesto futuristico completamente nuovo per la saga.

Nonostante questa improvvisa chiusura, *Ash vs Evil Dead* è riuscita perfettamente nel suo intento di portare Ash Williams e il suo acerrimo rivale, ovvero il Necronomicon, nell'era contemporanea, senza che la perfetta unione di horror e commedia sia stata snaturata. Il sangue, la violenza sopra le righe e un Bruce Campbell scatenato sono riusciti ad accontentare sia i fan della trilogia degli anni 80 e 90 sia i nuovi spettatori che si sono approcciati alla saga partendo da questa serie tv. Se, alla loro uscita, i film de *La Casa* sono stati degli anticipatori per il cinema horror di quel decennio, adesso è stato il franchise creato da Sam Raimi a dover

---

<sup>263</sup> <https://www.projectnerd.it/2018-04-ash-vs-evil-dead-chiusa-al-termina-della-terza-stagione/> ultimo accesso: 17 maggio 2021 ora: 15:08

rincorrere le pratiche e i prodotti mediali contemporanei, ma lo ha fatto senza perdere nulla delle sue caratteristiche principali. Anzi, è riuscito sempre a ottenere un certo successo, tant'è che lo stesso Bruce Campbell ha confermato la realizzazione di un altro capitolo della saga, intitolato *Evil Dead Now*<sup>264</sup>. Questo nuovo film vedrà il suo storico protagonista e il suo storico regista farsi da parte e rivestire solamente i ruoli di produttori, lasciando così spazio a nuovi personaggi e a una storia completamente inedita, anche se ambientata nello stesso universo narrativo.

#### **4.3) Oltre l'audiovisivo: fumetti, videogiochi e fandom**

Oltre alla serie tv appena descritta, ci sono altri media in cui il franchise si è sviluppato. Primo fra tutti c'è sicuramente quello fumettistico che, come abbiamo visto nel capitolo precedente per le altre saghe, ha ottenuto un certo successo tra gli appassionati. Si inizia nel 1992 con l'adattamento de *L'armata delle tenebre* da parte della Dark Horse, la quale traspone anche *La Casa* nel 2008. Le storie originali, invece, iniziano nel 2004 con *Ashes 2 Ashes*, una serie di quattro numeri che funge da sequel al terzo film della saga. Questa storia ha poi un suo seguito intitolato *Shop till you drop dead*, sempre di quattro numeri. Le serie a fumetti basati sui personaggi creati da Sam Raimi sono veramente tantissime e si basano sia su *L'armata delle tenebre* che su *La Casa 2*, creando così varie ramificazioni. Senza contare poi che, come il già citato *Freddy vs Jason vs Ash*, tutte queste opere sono considerate canoniche e quindi vanno ad allargare notevolmente la narrazione transmediale del franchise, iniziata, in realtà, ben prima della famosa serie tv.

La follia della saga cinematografica viene sicuramente rispettata all'interno di questi fumetti e lo si può notare soprattutto dai numerosi e curiosi crossover con i più disparati personaggi dell'horror ma non solo. Quello più duraturo è sicuramente quello con Xena, eroina mitologica portata in tv dallo stesso Sam Raimi, in quanto ha ben tre serie, per un totale di 14 numeri. Sempre sulla scia dei personaggi affrontati dal medesimo regista nel corso della sua carriera abbiamo l'incontro con Darkman, protagonista dell'omonimo film (*Darkman*, Sam Raimi, 1990). Passando invece dal lato di Bruce Campbell, nel 2019 è uscito il volume *Army of Darkness/ Bubba Ho-Tep* in cui Ash Williams incontra il clone di Elvis protagonista del film *Bubba Ho-Tep – Il re è qui* (*Bubba Ho-Tep*, Don Coscarelli, 2002), interpretato dallo stesso attore, appunto. Totalmente slegati dal franchise e dai suoi creatori, troviamo i crossover con *Re-Animator*, storico film horror diretto da Stuart Gordon nel 1985,

---

<sup>264</sup> <https://tg24.sky.it/spettacolo/cinema/2020/06/10/la-casa-4-anticipazioni> ultimo accesso: 17 maggio 2021 ora: 15:20

*Vampirella*, *Hack/Slash* e *Danger Girl*, tutte e tre serie a fumetti americane. L'ultimo che rimane è sicuramente il più prestigioso, ovvero *Marvel Zombies vs The Army of Darkness*. In questa miniserie da 5 numeri, Ash si ritrova nel mondo dei supereroi Marvel e deve affrontare, oltre ai normali zombie, anche la versione non-morta di alcuni degli iconici personaggi della "Casa delle Idee". Tutti questi crossover, qui velocemente presentati, confermano il forte valore da icona pop del personaggio di Ash Williams e di come esso, e lo stile che contraddistingue il franchise, si possa unire benissimo con altre opere, pure di diverso genere, e altri personaggi.

Dopo il fumetto, l'altro media dove *Evil Dead* ha avuto più fortuna è sicuramente quello videoludico. Non ha raggiunto i fasti della controparte disegnata, ma ha comunque un buon numero di titoli usciti su varie console. Il primo, intitolato molto semplicemente *The Evil Dead*, esce nel 1984 per Commodore64. Il giocatore, attraverso una visuale dall'alto, controlla Ash con il compito di chiudere tutte le finestre della casa e uccidere, con l'aiuto di vari armi, i demoni al suo interno. Una volta fatto ciò, appare il Necronomicon e, se il giocatore riesce a distruggere pure il diabolico libro, il gioco ha termine. Come si può notare, il titolo non è particolarmente complesso, anzi, le partite sono molto rapide e semplici, ma fino al 2000 è rimasto l'unico videogioco del franchise. Infatti, in quell'anno viene pubblicato *Evil Dead: Hail to the King* per la prima Playstation, il Dreamcast e il PC. Questo titolo è un sequel de *L'armata delle tenebre*, ambientato 8 anni dopo il film e che vede Ash affrontare di nuovo il Necronomicon e i suoi demoni per potersi liberare dai suoi incubi. Il gameplay è molto simile a quello della serie *Resident Evil*, i cui primi 3 capitoli sono usciti tra il 1996 e il 1999, in quanto sono presenti i fondali prerenderizzati, la telecamera fissa, un inventario limitato come anche le risorse che il giocatore trova nella mappa e, infine, un protagonista dai movimenti abbastanza legnosi. Il giocatore, oltre ovviamente a dover uccidere demoni di vario tipo, deve risolvere enigmi raccogliendo oggetti e compiendo specifiche azioni. Purtroppo, *Evil Dead: Hail to the King* ottiene praticamente solo responsi negativi<sup>265</sup> da parte della critica di settore, a causa di comandi scomodi e una parte tecnica mal realizzata. Nonostante l'insuccesso, tre anni dopo esce *Evil Dead: A Fistfull of Boomstick* (titolo che riprende la celebre frase che usa Ash ne *L'armata delle tenebre* per descrivere il suo fucile) per Playstation 2 e Xbox. A livello di trama, questo titolo non tiene conto del gioco precedente ma riprende dagli eventi del terzo capitolo cinematografico. Anche il gameplay si

---

<sup>265</sup> <https://www.metacritic.com/game/playstation/evil-dead-hail-to-the-king> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 15:27

distanza dal prodotto videoludico uscito nel 2000, puntando a un'azione più pura e movimentata e, visto che la tecnologia e la potenza di calcolo delle console è notevolmente aumentata, sono stati eliminati gli sfondi prerenderizzati e la telecamera fissa. Il gioco punta tutto sulla continua uccisione di non morti tramite l'utilizzo di armi da fuoco da impugnare nella mano sinistra, quella sana, e armi contundenti, e sicuramente più particolari, in quella destra, in sostituzione alla motosega. Pur andando meglio<sup>266</sup> del titolo precedente, anche questo gioco rimane comunque un prodotto per la nicchia di appassionati della saga cinematografica, ottenendo pochi consensi al di fuori di questo ristretto gruppo. La THQ (la casa di sviluppo dei due videogiochi fin qui presi in considerazione), però, non si ferma e rilascia un terzo titolo per il franchise di *Evil Dead*, ovvero *Evil Dead: Regeneration*, uscito nel 2005 sempre per Playstation 2, Xbox e PC. La particolarità del titolo è che non tiene conto de *L'armata delle tenebre*, ma narra una storia di un universo alternativo, una sorta di *what if...*, in cui Ash non torna indietro nel tempo al termine del secondo film e viene accusato delle morti dei suoi amici e rinchiuso in un manicomio. Il gameplay è totalmente rivolto all'azione e al combattimento, tant'è che può essere definito un *hack and slash*, ovvero un videogioco in cui il solo scopo è quello di eliminare i nemici con armi bianche e armi da fuoco. Infatti, questa volta il giocatore non deve preoccuparsi né delle munizioni né del gas per la motosega, in quanto sono entrambe a quantità illimitata. L'unica preoccupazione è quella di dover uccidere tutti i demoni che gli si parano davanti. Oltre a questo, si devono risolvere degli enigmi grazie all'aiuto di Sam, un piccolo uomo deforme che affianca Ash nella battaglia e che si può utilizzare per superare percorsi in cui il protagonista non può andare. Grazie a questo divertente gameplay e a una realizzazione tecnica quanto meno sufficiente, l'ultimo capitolo di questa trilogia "spirituale" sviluppata da THQ riesce finalmente a raggiungere un giudizio generalmente positivo<sup>267</sup>, ovviamente senza diventare un bestseller o essere considerato un capolavoro videoludico.

Dopo questi tre videogiochi sviluppati da THQ per le principali console dell'epoca, si deve attendere il 2011 per poter vedere di nuovo un prodotto videoludico su *Evil Dead*. Infatti, esce *Army of Darkness Defense* per iOS e Android, ovvero per cellulare e tablet. Si deve far subito notare che per la prima volta viene usato il titolo del terzo film della saga e non il solito *Evil Dead*, questo perché il gioco è ambientato proprio nel mondo medioevale e lo scopo del

---

<sup>266</sup> <https://www.metacritic.com/game/playstation-2/evil-dead-a-fistful-of-boomstick> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 15:28

<sup>267</sup> <https://www.metacritic.com/game/playstation-2/evil-dead-regeneration> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 15:33

giocatore è quello di fermare e sconfiggere le ondate di demoni utilizzando Ash e i cavalieri al suo fianco. La visuale è in 2D e il personaggio si può muovere solo verso destra e sinistra, sparando e colpendo i nemici con la motosega e utilizzando vari poteri speciali. Oltre a ciò, si ha disposizione le varie tipologie di truppe alleate (cavalieri, lancieri, arcieri ecc...) da poter inviare all'assalto dei demoni, unendo quindi elementi *action* e strategici. Il gioco riesce a restituire una buona esperienza della battaglia finale de *L'armata delle tenebre*, seppur abbia uno stile grafico caricaturale, e, pur non ricevendo voti molto buoni<sup>268</sup>, si fa apprezzare dalla nicchia di fan della saga. Nello stesso anno, solo per iOS, esce *Evil Dead: The Game*, un *action platform* con visuale dall'alto in cui si impersona Ash per uccidere vari demoni. Nel 2016, sempre per i cellulari, esce *Evil Dead. Endless Nightmare*, un *endless run*<sup>269</sup> in prima persona in cui il giocatore deve uccidere i vari demoni che gli si parano davanti. Bello l'omaggio iniziale in cui una visuale mossa come la classica *shaky cam* entra nella casa per dare il via alla partita. Dopo un videogioco per i dispositivi di *Virtual Reality*, come per esempio l'Oculus Rift, in cui per l'ennesima volta il giocatore impersona un Ash a caccia di demoni, nel 2020 viene annunciato, per l'uscita nell'anno successivo, un gioco per Playstation 4 e 5, Xbox One, Xbox One Series X e Switch intitolato semplicemente *Evil Dead: The Game*. Da quello che si è potuto veder finora<sup>270</sup>, il titolo punta tutto sull'online, sia cooperativo che competitivo, in cui i giocatori impersonano vari personaggi provenienti da tutti i prodotti audiovisivi del franchise, quindi anche la serie tv, e devono ovviamente eliminare i vari mostri che incontrano nelle varie location, anche queste ispirate a quelle viste nei film o negli episodi televisivi. Con questo si conclude, almeno per ora, il percorso del franchise di *Evil Dead* nel mondo videoludico. Seppur non ci sia nessun titolo veramente memorabile e di successo, tra le varie saghe è sicuramente stata la più presente e quella che può vantare più titoli ufficiali.

Prima di passare ai prodotti creati dal fandom, ovvero un gruppo di persone caratterizzato da: “espressione di identità, condivisione di gusto e costruzione di comunità”<sup>271</sup>, è interessante almeno citare il musical basato sul franchise di *Evil Dead*, andato in scena per la prima volta nel 2003 a Toronto e poi riproposto varie volte, in città anche non nordamericane, fino al 2017. La storia segue la struttura dei primi due film, a cui vengono ovviamente aggiunte varie

---

<sup>268</sup> <https://www.metacritic.com/game/ios/army-of-darkness-defense> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 15:51

<sup>269</sup> Un tipo di gioco che non ha mai fine e in cui il protagonista avanza da solo. Il giocatore deve quindi toccare lo schermo del cellulare al momento giusto per fargli superare gli ostacoli e andare il più avanti possibile.

<sup>270</sup> <https://www.gamesplus.it/videogiochi/2021/evil-dead-the-game-21997> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 16:08

<sup>271</sup> Massimo Scaglioni, *Consumo di cinema e pratiche di fandom*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza – Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis Edizioni, 2012, p.254

canzoni e balli dall'impronta rock. Questo musical non sarà sicuramente ricordato tra i classici di Broadway, ma è comunque una prova di come *Evil Dead* e i suoi personaggi possano adattarsi a qualsiasi medium esistente. Se il musical differenzia la saga dalle altre già analizzate, dal punto di vista dei giocattoli e delle *action figure* segue le orme già tracciate, affidandosi alla Macfarlane Toys e alla NECA che realizzano praticamente tutti i personaggi del franchise con cura e dovizia di particolari.

Ora possiamo passare ai prodotti realizzati dal fandom, che ovviamente si sono maggiormente sviluppati e diffusi durante l'era contemporanea grazie all'avvento di internet e del web. Infatti, Un importante punto "di ritrovo" per la comunità è sicuramente il sito Deadsites Online<sup>272</sup>, nel quale si trovano tutte le informazioni relative al franchise, dai film e gli altri prodotti ufficiali fino al forum e gli altri siti sulla saga (alcuni davvero particolari, come quello sulla motosega<sup>273</sup> o sulla casa<sup>274</sup>). La parte più sostanziosa è sicuramente quella legata alle fanfiction e ai fanfilm. Per il primo gruppo, ovvero le storie scritte dai fan, esiste un importante e imponente archivio sul sito *fanfiction.net*<sup>275</sup>, in cui si già notare la fantasia dei sostenitori della saga, creando sia storie che ne portino avanti la trama, sia crossover con i franchise più improbabili, come il manga *Inuyasha* o *Puppet Master*. Anche i fanfilm seguono la stessa divisione tra sequel o *what if* e crossover. Tra quest'ultimi si trovano i prodotti più curiosi e interessanti, come per esempio *Marvel Zombies vs Army of Darkness*<sup>276</sup> e *Ash vs Lobo and DC Dead*<sup>277</sup>, entrambi realizzati dallo stesso gruppo di persone. Lo stile sopra le righe della saga cinematografica è ripreso brillantemente, anche se portato in uno zombie movie abbastanza classico. Ci sono ovviamente le riprese in stile *shaky cam* e il tono del film verte maggiormente sul comico, soprattutto grazie ai dialoghi e alle battute di Ash ma non solo. Gli scontri tra il protagonista e i vari supereroi di entrambe le fazioni sono tutti delle scazzottate degne dei film di Sam Raimi. I personaggi provenienti dalla Marvel e dalla DC sono stati adattati molto bene con l'universo di *Evil Dead* e interagiscono perfettamente con Ash. Basti pensare al suo scontro con Wolverine e al fatto che al posto della motosega ha un braccio di Iron Man, o ancora all'alleanza con Freccia Verde e la battaglia con Lobo. Nonostante i limiti di budget, questo due cortometraggi hanno anche un buon comparto tecnico, che quasi riesce a limitarne l'ovvia natura amatoriale. Sempre su YouTube si possono

---

<sup>272</sup> <https://deadites.net/> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 17:41

<sup>273</sup> <http://www.evildeadchainsaws.com/website/index2.html> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 17:42

<sup>274</sup> <http://evildeadcabin.blogspot.com/> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 17:49

<sup>275</sup> <https://www.fanfiction.net/movie/Evil-Dead-Army-of-Darkness/?&srt=1&r=103&p=1> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 17:58

<sup>276</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pqbp9JZIDAY> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 18:08

<sup>277</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=K9uKE3kwfOg> ultimo accesso: 19 maggio 2021 ora: 18:09

trovare anche molti video di recensione e spiegazione della trama dell'intero franchise, completando così le pratiche di fandom più diffuse. Sotto questo punto di vista, quindi, i fan di *Evil Dead* non hanno prodotto niente di diverso rispetto al resto, rimanendo quindi sulla realizzazione di nuove storie, che siano racconti o cortometraggi, e video di commento sui film e la serie tv. In ognuna di queste opere però, soprattutto in quelle di fantasie, lo spirito degli originali è perfettamente seguito e rispetto, riproponendo l'ironia, la commedia, l'horror e la violenza esagerata, nonostante l'ovvia differenza di budget e professionalità. Va notato, infine, che ci si concentra maggiormente, se non solamente, su Ash Williams e i film a esso dedicati, non tenendo molto in considerazione il remake del 2013, nonostante il successo ottenuto. Questo perché il personaggio interpretato da Bruce Campbell è troppo carismatico e iconico, oltre che chiaramente più presente sullo schermo, per essere ignorato dai fan.

## CONCLUSIONI

In questo lavoro abbiamo visto la nascita, lo sviluppo e la momentanea conclusione delle saghe horror anni 80, facenti parti dello *slasher* e che hanno come protagonisti dei killer inarrestabili e sanguinari. Il sottogenere è nato negli anni 70, insieme a due delle opere più importanti per le serie cinematografiche analizzate, ma è appunto nel decennio successivo che hanno il loro massimo splendore e la loro più ampia diffusione, viste le numerose opere uscite per le varie serie. Nell'era contemporanea, invece, queste saghe rimangono ai margini del cinema horror, se non per alcuni casi particolari. Tentano di tornare in auge attraverso remake, reboot o improbabili sequel, ma generalmente sono operazioni che non ottengono il successo sperato e che i fan non apprezzano appieno.

Abbiamo visto che *Evil Dead* si distanzia da questo percorso, in quanto negli anni 80 e 90 escono solo tre film a essa dedicati, tra l'altro diretti tutti da Sam Raimi, rendendoli parte di un'opera abbastanza unica e coesa. Due aspetti questi totalmente in opposizione alle altre saghe, in quanto i numerosi capitoli usciti sono sempre diretti da un regista diverso e perciò non hanno una continuità chiara a livello di storia, che così risulta frammentata e posticcia. Altra particolarità, è il personaggio simbolo di *Evil Dead*, ovvero Ash che, diversamente dai killer degli *slasher*, è un eroe e uccide dei demoni. Tecnicamente poi, solo *La Casa* del 1981 si può dire faccia parte di questo sottogenere horror, e pure ne anticipa di qualche anno la sua deriva soprannaturale, mentre gli altri due capitoli cambiano totalmente stile e tono, spingendosi sempre di più verso la commedia e il fantasy.

Per quanto riguarda la sua presenza nell'era contemporanea, invece, si può dire che la saga perde il suo lato innovativo per seguire le pratiche e i prodotti audiovisivi più comuni di questi anni. Infatti, prima di tutto ritorna con il remake nel 2013, il quale è il tipo di opera più usata nel genere horror all'inizio degli anni 2000. Poi, viene realizzata la serie tv *Ash vs Evil Dead*, la quale riprende la storia di Ash Williams. Anche in questo caso, il format della serie televisiva è sicuramente una dei più in voga nei tempi recenti, grazie anche alla larga diffusione delle piattaforme streaming, seppur quella di Sam Raimi sia l'unica saga ad averne usufruito in questi anni (almeno per ora, visto che è in produzione quella de *La Bambola Assassina*, scritta dal creatore originale del personaggio, ovvero Don Mancini).

Nonostante questo progressivo declino a livello qualitativo e di successo, i serial killer protagonisti di queste saghe restano delle vere e proprie icone del genere horror, con alcuni di loro che sono famosi anche nella cultura popolare. Penso innanzitutto a Jason di *Venerdì 13* e

proprio ad Ash di *Evil Dead*, i quali sono sicuramente i più presente nei prodotti al di fuori del media cinematografico, seppur il protagonista della saga di Sam Raimi sia più di nicchia rispetto al killer con la maschera da hockey.

## BIBLIOGRAFIA

- Aalya Ahmad e Sean Moreland (a cura di), *Fear and Pedagogy – Essays on the pedagogy of horror*, Jefferson, McFarland & Company, 2013
- Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Nell'occhio, nel cielo – Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Torino, Lindau, 2008
- Alvisè Barbaro, *Frankenstein – un mostro di celluloidi tra horror e parodie*, Milano, costa & nolan, 2006
- Paolo Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, Roma, Carocci Editore, 2020
- Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema – autori, film, correnti*, Novara, UTET, 2012
- Cristina Borsatti, *Il remake – il cinema degli ultracorpi*, Revolver Libri, Bologna, 2003
- Paola Brembilla, *It's All Connected – l'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, FrancoAngeli, 2018
- Pino Bruni, *Cinema Northern – storia del cinema horror e di fantascienza*, Chieti, Libreria Universitaria Editrice, 1996
- Giulia Carluccio e Federico Villa (a cura di), *L'intertestualità: lezioni, lemmi, frammenti di analisi*, Kaplan, Torino, 2006
- Giulia Carluccio (a cura di), *America Oggi – Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Torino, Kaplan, 2014
- Giulia Carluccio, Luca Malavasi, Federica Villa, *Il cinema – percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015
- Massimo Causo, Davide Di Giorgio, *Halloween – dietro la maschera di Michael Myers*, Genova, Le Mani, 2010
- Wickham Clayton (a cura di), *Style and form in the Hollywood slasher movie*, New York, Palgrave Macmillan, 2015
- Monica Dall'Asta, *Trame Spezzate – Archeologia del film seriale*, Genova, Le Mani, 2009

- Federico di Chio, *American Storytelling – Le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*, Roma, Carocci Editore, 2016
- Vera Dika, *Games of Terror – Halloween, Friday the 13th and the films of the stalker cycle*, London, Associated University Presses, 1990
- Elizabeth Erwin, Dawn Keetley (a cura di), *Friday the 13th at 40*, Horror Homeroom, 2020
- Craig Frost, *Erasing the B out of Bad Cinema: Remaking Identity in The Texas Chainsaw Massacre*, Monash University, maggio 2017
- Carol J. Glover, *Men Women ana Chainsaw – gender in the modern horror film*, Princeton, Princeton University Press, 1993
- K. B. Grant (a cura di), *Film Genre III*, Univerisity of Texas Press, Austin, 1995
- Marco Greganti, *Slasher – il genere, gli archetipi e le strutture*, Eboli, Edizioni NPE, 2017,
- Ken Hanke, *A critical guide to horror film series*, New York, Routledge Library Editions, 1991
- Steffen Hantke (a cura di), *American Horror Film – The genre at the turn of millennium*, Mississippi, Univeristy Press of Mississippi, 2010
- Peter Hutchings, *The horror film*, Harvard, Pearson Longman, 2004
- Henry Jenkins, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007
- Carolyn Jess-Cooke, Constantine Veresis, (a cura di), *Second Takes – Critical approaches to the film sequel*, New York, Suny Press, 2010
- James Kendrick, *Hollywood Bloodshed – Violence in 1980s American Cinema*, Southern Illinois University Press, 2009
- Aaron Michael Kerner, *Torture Porn in the Wake of 9/11 – Horror, Explotation, and the Cinema of Sensation*, New Jersey, Rutgers University Press, 2015
- Johannes Mahlknecht, *The Hollywood Novelization – film as literature or literature as film promotion?*, in *Poetics Today*, N. 33, giugno 2012

- Franco Marineo, *Il cinema del terzo millennio – immaginari, nuove tecnologie, narrazioni*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2014
- Leon Marvell, *The Torture Chambers of Pleasure & All the Saints of Hell On Clive Barker's Hellraiser*, in *Double Dialogues*, N.12, Inverno 2010
- Terence McSweeney (a cura di) *American Cinema of 9/11 Shadow*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017
- Antonio José Navarro, *L'impero del terrore – il cinema horror statunitense post 11 settembre*, Milano, Bietti Heterotopia, 2019
- Adam Ochonicky, *Nostalgia and Retcons: The Many Returns, Homecomings, and Revisions of the Halloween Franchise (1978-2018)* in *Adaptation*, Volume 13, dicembre 2020
- Colin Odell, Michelle Le Blanc, *Horror Films*, Harpenden, Pocket Essentials, 2001
- Francesco Pascuzzi (a cura di), *The Spaces and Places of Horror*, Wilmington, 2020
- Bernard Perron (a cura di), *Horror Video Games – Essays on the fusion of fear and play*, Jefferson, McFarland & Company, 2009
- Sotiris Petridis, *A Historical Approach to the Slasher Film*, Film International, Volume 12, Numero 1, marzo 2014
- Kendall R. Phillips, *Projected Fears – Horror Films and American Culture*, Westport, Greenwood Publishing Group, 2005
- Caroline Joan S. Picart, John Edgar Browning (a cura di), *Speaking of Monster – a teratological anthology*, New York, Palgrave Macmillan, 2012
- Veronica Pravadelli, *Dal classico al postmoderno al global – teoria e analisi delle forme filmiche*, Venezia, Marsilio Editori, 2019
- William Proctor, 'Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot', *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, n.22, febbraio 2012
- Fabiana Proietti, Alessia Spagnoli, Carlo Valeri, *Il buio si avvicina - temi, figure e tecniche dell'horror americano dalle origini a oggi*, Roma, Dino Audino Editore, 2007

- Lynn T. Ramey e Tison Pugh (a cura di), *Race, Class and Gender in "Medieval" Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2007
- Emilio Ranzato, *Wrong Turn – il cinema horror americano da Psycho a Le colline hanno gli occhi*, Roma, Sovera Edizioni, 2013
- Bon Rehak, *Materializing monsters: Aurora models, garage kits and the object practices of horror fandom*, in *Journal of Fandom Studies*, Vol. 1, Numero 1, 2013
- Adam Rockoff, *Going to the pieces – the rise and fall of slasher film 1978 – 1986*, Jefferson, McFarland & Company, 2002
- Mauro Salvador, *Il videogioco*, Milano, Editrice La Scuola, 2013
- Matthew Sautman, *Domestic Bodies in Hell: The significance of gendered embodiment in Clive Barker's Hellraiser*, in *Body Studies Journal*, Vol. 2, No. 7, 2020
- Adam Scales, *'Something is Trying to Get Inside My Body': A Gay Reception and Narrative Analysis of A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge*, in *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, Vol. 6 No. 4, gennaio 2014
- William Schoell, *The Horror Comics – Fiends, Freaks and Fantastic Creatures 1940s-1980s*, Jefferson, McFarland&Company, 2014,
- David J. Skall, *The monster show – storia e cultura del cinema horror*, Imola, Cue Press, 2020
- Hans Staat, *Reenvisioning The DevilDoll: Child's Play and the Modern Horror Film*, in *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, N. 11, giugno 2012
- Chuck Tryon, *Reboot Cinema*, in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 19, N. 4, novembre 2013
- Kristin Thompson, David Bordwell, *Storia del cinema – un'introduzione*, Milano, McGraw-Hill Education
- Christopher Vogler, *Il viaggio dell'Eroe – La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Roma, Dino Audino Editore, 2010
- Gregory A. Waller (a cura di), *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, Urbana: University of Illinois Press.

- Valerie Wee, *The Scream Trilogy, "Hyperpostmodernism", and the Late-Nineties Teen Slasher Film*, in *Journal of Film and Video*, Vol. 57, No. 3, Fall 2005
- Brett Weiss, *Retro Pop Culture A to Z: From Atari 2600 to Zombie Films*, Dark Dreaming Publisher, 2014
- Mark J.P. Wolf (a cura di), *The Videogame Explosion – a history from pong to playstation and beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008
- Rick Worland, *The horror film – an introduction*, Oxford, Blowell Publishing, 2007
- Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza – industria, racconto, pubblico*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2012

## SITOGRAFIA

- <https://www.boxofficemojo.com/>
- <https://www.the-numbers.com/>
- <https://www.youtube.com/>
- Douglas Parks, *Hellraiser: Paranoid Knowledge and the Rhetorical Structure of the Splatterpunk Film*, <http://www.cenobite.com/interact/fan/essay/paranoid.htm> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:19
- <https://www.imdb.com/>
- Todd K. Platts, Mathias Clasen, *Scary Business, Horror at the North American Box Office, 2006-2016*, in *Frames Cinema Journal*, N. 11, maggio 2017 <http://framescinemajournal.com/article/scary-business-horror-at-the-north-american-box-office-2006-2016/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:22
- <https://blog.screenweek.it/2020/05/spiral-leredita-di-saw-il-nuovo-capitolo-della-saga-slitta-al-2021-736271.php/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:23
- <https://collider.com/chucky-series-childs-play-series-premiere-date/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:25
- Stella Castelli, *Freddy and Jason – Their New Full-Length Feature*, *Horror Homeroom*, aprile 2020 <http://www.horrorhomeroom.com/freddy-and-jason-their-new-full-length-feature/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:26

- <https://www.fanfiction.net/>
- <https://tg24.sky.it/spettacolo/cinema/2020/06/10/la-casa-4-anticipazioni> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:32
- <https://www.projectnerd.it/2018-04-ash-vs-evil-dead-chiusa-al-termina-della-terza-stagione/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:32
- <https://www.metacritic.com/>
- <https://www.gamesplus.it/videogiochi/2021/evil-dead-the-game-21997> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:34
- <http://www.evildeadchainsaws.com/website/index2.html> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:35
- <https://deadites.net/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:35
- <http://evildeadcabin.blogspot.com/> ultimo accesso: 31 maggio 2021 ora: 22:36