

# They come home again and again. Estetiche e politiche della riscrittura nel cinema *slasher*

GIUSEPPE PREVITALI

Università degli studi di Bergamo  
giuseppe.previtali@unibg.it

doi: <https://doi.org/10.62336/unibg.eac.32.507>

## Parole chiave

Cinema horror  
Slasher  
Intertessualità  
Remake  
Reboot

## Keywords

Horror cinema  
Slasher  
Intertextuality  
Remake  
Reboot

## Abstract

Lo *slasher* è stato uno dei generi più longevi e fortunati dell'horror americano, capace di favorire un importante rinnovamento in direzione del cosiddetto *realist horror*. Estremamente formulaico nella sua struttura e forse proprio per questo continuamente ripensato, è stato al centro di una vasta attenzione critica. A partire dal nuovo millennio le più celebri saghe *slasher* sono state al centro di interessanti operazioni di riscrittura che, oltre a promuoverne un aggiornamento estetico, hanno favorito l'emergere di nuove narrazioni e implicazioni politiche. Il contributo intende analizzare nel dettaglio le procedure di rigenerazione delle principali serie *slasher* (*Halloween*, *The Texas Chainsaw Massacre*, *Friday the 13th*, *Nightmare*), focalizzandosi in particolare sulle diverse modalità con cui queste narrazioni sono state proseguite, riavviate, riappropriate e ripensate, avendo cura di illustrare come si siano innescati rilevanti fenomeni di arricchimento del materiale narrativo. Si osserverà inoltre come sia stato possibile per questi film conservare, aggiornandola, la capacità di riflettere sottotraccia su rilevanti questioni politiche del presente.

The slasher has been one of the longest-running and most successful genres in American horror and was able of fostering a major renewal of the genre towards the so-called realist horror. Extremely formulaic in its structure and perhaps for this very reason continually rethought, the slasher gained a lot of critical attention. Since the beginning of the XXI century, the most famous slasher franchises have been continuously rewritten, thus promoting an aesthetic update, and favoring the emergence of new narratives and political implications. Starting from this premise, the contribution intends to analyze the regeneration procedures of the main slasher series (*Friday the 13th*, *A Nightmare on Elm Street*, *The Texas Chainsaw Massacre*, *Halloween*), focusing on the various ways in which these narratives have been continued, rebooted, reappropriated, and rethought. Working diachronically on these processes will also help to show how, starting from the same source material, it was possible for these films to critically reflect on relevant political issues of the present.

## 1. Introduzione. Politica e genere / politica del genere

È la notte di Halloween del 1963 a Haddonfield, Illinois. Ci troviamo al di fuori di una casa come tante altre, con il portico e un piccolo giardino. Mentre ci avviciniamo vediamo che le luci al piano terra sono accese, così come quelle di una stanza al primo piano. Una volta arrivati in prossimità della porta d'ingresso sentiamo le voci di due ragazzi ("My parents won't be home until ten", "Are you sure?") e a questo punto ci spostiamo verso destra, osservandoli amareggiare su un divano attraverso una piccola finestra. I due ragazzi, inconsapevoli di essere spiati, si spostano poi al piano di sopra, mentre ci introduciamo in casa dalla porta sul retro. Qui, passando dalla cucina, ci armiamo di coltello e – subito dopo che uno dei due è uscito di casa – saliamo le scale. Recuperata una maschera da terra facciamo il nostro ingresso in camera della ragazza, che vediamo nuda di spalle, intenta a pettinarsi. Soltanto quando siamo ormai a pochi passi da lei, ci riconosce chiamandoci per nome ("Michael!") e a questo punto iniziamo a colpirla. Uccisala, scendiamo le scale e ci portiamo fuori dall'ingresso principale. Una coppia è appena arrivata in automobile: di nuovo veniamo chiamati per nome e solo nel momento in cui ci viene tolta la maschera il punto di vista cambia, con la rivelazione che il soggetto omicida di cui abbiamo condiviso lo sguardo è un bambino di sei anni, che ha appena ucciso sua sorella Judith.

La sequenza sommariamente descritta è quella che apre *Halloween* (John Carpenter, 1978), il film che se non ha direttamente inaugurato la fortuna del filone *slasher* ne ha certamente codificato la forma in un modo destinato a farsi canonico. A fronte di una gestazione complessa che viene fatta risalire, seppur non univocamente, al modello di *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960; Clover 1992 e – per una critica a questa argomentazione – Nowell 2010), è indubbio che nel ventennio compreso fra la fine degli anni Settanta e la fine degli anni Novanta, questo sottogenere sia stato uno dei più rilevanti dell'horror occidentale. La struttura formulaica dello *slasher* si è infatti rivelata una di quelle numericamente più consistenti all'interno della storia del genere e, pur essendosi consumata in un periodo di tempo relativamente contenuto, la sua parabola è istruttiva di una serie di dinamiche più ampie, che conviene qui richiamare.

Come si avrà modo di specificare in seguito, lo *slasher* è un filone dalle evidenti valenze politiche, che la letteratura ha saputo evidenziare piuttosto prontamente. Se a livello generale Adam Lowenstein ha senza dubbio ragione quando afferma che l'horror sembra possedere una peculiare capacità "dialettica" di mettere in scena traumi culturali e questioni socialmente rilevanti (2005: 12-16), è stata soprattutto Freeland (1995) a evidenziare come l'horror moderno (entro cui si colloca lo *slasher*) sia caratterizzato dall'idea della penetrazione degli elementi inquietanti entro i confini dello spazio americano. Il caso di *Halloween* è in questo senso già assolutamente esemplare, perché sin dalle sue prime immagini ci mette di fronte alla possibilità inquietante di un killer che colpisce senza alcuna motivazione dall'interno dell'istituzione familiare (Michael è figlio dei Myers e uccide sua sorella) e della borghesia bianca. La lettura sociale è non a caso una delle più praticate e seducenti del film e, come ha osservato Leeder, la mancanza di spiegazioni razionali non fa che rendere più inquietanti le azioni di Michael:

The opening sequence ends with the parents of Michael and Judith unmasking him, stunned and uncomprehending, as the camera pulls back to frame the three of them in a classic triangular composition. It dares us to ask: what kind of parents would raise a tiny murderer? Are they to blame? It is one of the film's mysteries. The film provides no biographical details for the Myers'. They appear to be unremarkable middle-class WASPS, and the fact that horror has arisen from their world seems shockingly inexplicable (2014: 74).

Così, se da una parte sono andate coagulandosi letture del filone che ne hanno sottolineato l'orientamento politico (esemplare in questo senso è l'idea di Wood (1983) secondo cui l'emersione dell'orrore nel contesto suburbano offre una compensazione simbolica per la promiscuità sessuale dei giovani protagonisti), è soprattutto la teoria femminista che ha interrogato questo tipo di film in termini di dinamiche di sguardo, identificazione e rappresentazione dei generi. Le pionieristiche indagini di Dika (1987) e Clover (1992) sono in questo senso del tutto emblematiche di un approccio che, situandosi al confine fra analisi testuale e studi sulla ricezione, interroga il modo in cui una certa *gender narrative* possa o meno favorire i processi identificativi di spettatrici e spettatori.

Lo stesso concetto di *final girl*, (l'unica superstite alla mattanza del killer, capace di sopravvivere spesso in virtù di una performance di genere che non eccede i ruoli socialmente prescritti) centrale nella dinamica dello *slasher* e esemplare di una forma ibrida di rispecchiamento, è ancora oggi al centro di un ampio dibattito che eccede i confini entro cui è stato originariamente elaborato, evidenziando la persistenza di un interesse anche teorico per il genere (Elliott-Smith 2016; Rockoff 2016; Petridis 2019).<sup>1</sup>

## 2. Riscritture

Pur posizionandosi in assoluta continuità con questi approcci, questo contributo intende spostare l'attenzione sull'aspetto *seriale* della narrazione cinematografica, focalizzandosi su alcune delle saghe *slasher* più iconiche ed importanti, vale a dire quelle inaugurate da *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), il già citato *Halloween*, *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980) e *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984). Questi film sono infatti stati al centro di una complessa forma di serializzazione, che a canonici *sequel* ha aggiunto una serie (più o meno lunga, a seconda dei casi) di *remake*, *reboot*, nuovi adattamenti etc. Se è senza dubbio vero che la serialità pertiene al cinema sin dai suoi esordi (Innocenti 2015: 274-5), il caso dello *slasher* risulta particolarmente interessante perché, riattualizzando dei testi che appartengono ad una stagione ormai passata della storia del cinema, le pratiche di riscrittura che li riguardano ci portano ad interrogarci sulle strategie (al contempo estetiche e politiche) di espansione e ri-narrazione testuale in un contesto visuale come quello contemporaneo, che non può che pensarsi convergente e rilocato (Jenkins 2006, Casetti 2015). Inoltre, se è vero che nel presente diventa urgente pensare alla complessità dei sistemi narrativi in una prospettiva ecosistemica e transmediale (De Pascalis, Pescatore 2018: 28-30), il caso degli *slasher* risulta ancor più interessante perché si tratta di prodotti che sembrano distinguersi per un tipo di articolazione narrativa che, per quanto complessa (Mittel 2017), rimane orgogliosamente e anacronisticamente (se non, in alcuni casi, nostalgicamente) derivativa (De Pascali, Pescatore 2018: 27) e come tale deve essere interrogata.

A livello generale è possibile distinguere, nello svi-

luppo seriale degli *slasher*, due fasi successive. Se in un primo momento (dalla fine degli anni Settanta alla fine degli anni Novanta) si è proceduto in un senso sostanzialmente additivo, producendo *sequel* che si pongono in continuità più o meno diretta con i film precedenti, è soprattutto a partire dagli anni Duemila che le narrazioni del filone vengono riscritte, spesso radicalmente, per ripresentarsi aggiornate ad una mutata sensibilità culturale. È possibile che un ruolo rilevante sia stato giocato in questo contesto dalla penetrazione degli horror giapponesi in Occidente e dai loro *remake* americani (Wee 2013), ma va anche ricordato che questi sono gli anni della *War on Terror*, le cui conseguenze sul cinema americano (Prince 2009; Brinkeinstein, Froula, Randell 2010; Markert 2011;) e sul genere horror nello specifico (Briefel, Miller 2011; Wetmore 2012) non possono essere sottostimate. In questo senso, dunque, la revisione dei miti fondativi dello *slasher* non può essere disgiunta dalle narrazioni (e contro-narrazioni) che veicola e che contribuiscono a dare corpo a quelle che sono state definite delle vere e proprie *politiche* della riscrittura (Kendrick 2016; Knöppler 2017: 43-60; Rosewarne 2020).

Come si evince dagli schemi che visualizzano lo sviluppo narrativo delle saghe cinematografiche oggetto d'analisi (figg. 1-4), pur all'interno di un contesto produttivo e di ricezione tutto sommato assimilabile, le serie *slasher* hanno avuto sviluppi piuttosto diversi, sia per numero di film complessivamente coinvolti (dai dodici di *Halloween* e *Friday the 13th* ai nove di *The Texas Chainsaw Massacre* e *A Nightmare on Elm Street*) che per complessità delle forme di serializzazione. Come vedremo, è proprio in relazione a quest'ultimo tema che la questione si fa particolarmente interessante, perché oltre a strutture paratattiche e addizionali (*Friday the 13th*), troviamo ramificazioni autoescludenti (*Halloween*) e veri e propri palinsesti (*The Texas Chainsaw Massacre*). Per facilitare il lettore che non conoscesse nel dettaglio gli oggetti d'analisi, si riporterà sempre fra parentesi quadre l'abbreviazione del titolo dei film citati alla prima occorrenza, così da facilitarne l'individuazione negli schemi già menzionati.

## 3. Accumulazioni e citazioni

A prescindere dalla cronologia interna del filone, le saghe inaugurate da *A Nightmare on Elm Street* [NES]

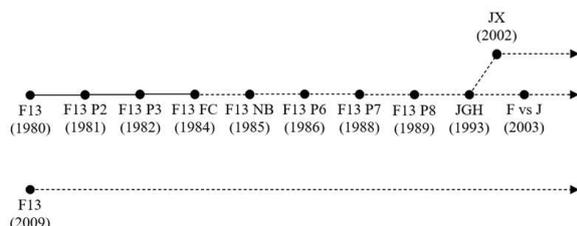


Fig. 1 | *Friday the 13th*

e *Friday the 13th* [F13] sono, da un punto di vista delle strategie di serializzazione, sostanzialmente assimilabili e costituiscono senza dubbio il caso meno problematico fra quelli proposti. F13, in particolare, è interessante nel suo elaborare in modo assolutamente canonico le caratteristiche di questo sottogenere, sia in termini di ruoli narrativi (la *final girl*) che di tensioni di *gender* e non è certamente un caso che lo stesso Wes Craven lo citi in apertura di *Scream* (1996), audace ripensamento postmoderno dello *slasher*. È forse proprio in virtù di questa sua capacità di codificare un insieme di formule sulla cui aderenza si misurerà l'adeguatezza degli epigoni che la saga di F13 si è rivelata un campione d'analisi eccezionalmente interessante, in una varietà di sensi che spazia dalla narrazione del materno in chiave psicanalitica (Creed 1993) alla decostruzione di un preciso immaginario politico-culturale legato all'era Reagan (Kvaran 2016), solo per fare alcuni esempi divenuti classici.

Dal punto di vista della struttura, la saga presenta uno sviluppo decisamente lineare. Dopo il primo film vengono prodotti a ritmo costante sette *sequel*, per un totale di otto film usciti fra il 1980 e il 1989. I primi tre-*Friday the 13th Part II* [F13P2] (Steve Miner, 1981), *Friday the 13th Part III* [F13P3] (Steve Miner, 1982) e *Friday the 13th: The Final Chapter* [F13FC] (Joseph Zito, 1984) – costituiscono una unità narrativa coerente, la cui conclusione avrebbe dovuto marcare la fine della saga. Tutte le successive iterazioni, da questo punto di vista, possono essere considerate come dei tentativi (interrelati ma narrativamente indipendenti) di rianimare il corpo di un film che, come esattamente come quello del suo protagonista Jason, si rifiuta di morire. Così, tanto *Friday the 13th: A New Beginning* [F13NB] (Danny Steinmann, 1985) quanto *Friday the 13th Part VI: Jason Lives* [F13P6] (Tom McLoughlin, 1986) sovraccaricano la dimensione *splatter* al punto da risultare quasi comici (Floyd 1985; Newman 1986).

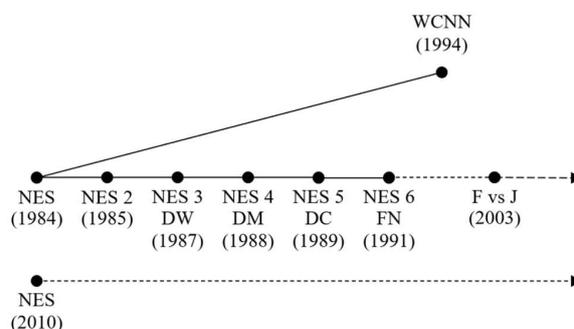


Fig. 2 | *A Nightmare on Elm Street*

Questa tendenza verso l'esasperazione proseguirà poi con i film successivi, sempre più inclini a sconfinare nel regno del paranormale (*Friday the 13th Part VII: The New Blood* [F13P7], John C. Buecler 1988), arrivando persino ad ipotizzare la possibilità di una trasmigrazione dell'identità di Jason in *Jason Goes to Hell: The Final Friday* [JGH] (Adam Marcus, 1993). La linearità delle vicende dell'assassino di Crystal Lake è interrotta soltanto da *Jason X* [JX] (James Isaac, 2002) che, nella sua esagerata autoconsapevolezza, spinge al parossismo la logica accumulativa che ha in qualche modo contraddistinto l'intera saga. (Maula 2002).

Anche la saga inaugurata da NES si sviluppa linearmente in sei film usciti fra il 1984 e il 1991, attraverso dei *sequel* inseriti all'interno di una progressione temporale che, seppur lacunosa in alcuni punti, è tutto sommato lineare. Più tarda rispetto alle altre prese in esame, la serie ideata da Wes Craven rielabora in modo originale alcuni degli elementi chiave dello *slasher*, mettendo in discussione la tenuta del reale e lasciando contaminare le immagini del film dallo spazio del sogno (Phillips 2012: 77-80). I film della saga sono infatti *slasher* piuttosto atipici, perché Freddy Krueger è prima di tutto un mostro dell'interiorità, che abita il subconscio dei protagonisti e li possiede, come si vede in modo assolutamente esemplare già in *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* [NES2] (Jack Sholder, 1985). La personale rielaborazione che Craven fa dei moduli dello *slasher* (e che i registi successivi ereditano in modo almeno apparentemente piuttosto pedissequo) è certamente il tratto più originale della saga, che spinge il discorso sulle narrazioni del *gender* in direzioni meno prevedibili e, così facendo, le rende capaci di aprirsi ad una più ampia

prospettiva queer (Kendrick 2009; Sheppard 2018).

Al di là delle inventive soluzioni visive, i film della saga hanno col tempo trasformato il personaggio inquietante di Fred Krueger in un'icona *camp*, tradendo almeno in parte le intenzioni originali di Craven (Newman 1989; Desio 1991); non sorprende quindi che nel 1994 sia proprio lui a dirigere *Wes Craven's New Nightmare* [WCNN] che, sviluppando complessi meccanismi di rispecchiamento metacinematografico, rilancia il mito di Krueger squalificando la legittimità di tutti i *sequel* precedenti. Ricollegandosi direttamente a *NES*, WCNN restituisce al personaggio di Freddy la sua carica inquietante, con un'operazione che avvicina il film ad una sorta di saggio teorico sul postmoderno e che sembra inaugurare un modo nuovo e più problematico di concepire le riscritture filmiche (Grünberg 1995; Norcen 1995; Rouyer 1995). Un ulteriore punto di svolta in questa vicenda solo apparentemente lineare avviene poi con il nuovo millennio, quando l'uscita di *Freddy vs. Jason* [FvsJ] (Ronny Yu, 2002) rilancia – senza però aggiornarle – le mitologie dei due personaggi. L'aspetto più interessante di questo *crossover* è forse proprio la sua necessità di delegittimare tanto WCNN quanto JX, il cui statuto canonico risulta fortemente compromesso da questa nuova iterazione.

L'esaurimento creativo del filone *slasher*, che la ricezione di molte di queste produzioni (liquidate come irrilevanti) testimonia, non corrisponde però all'eclissi del genere. In un mutato contesto produttivo e culturale, entro una più generale attenzione del dell'industria cinematografica per la pratica del rifacimento (Piemontese 2000; Dusi 2006) gli anni Zero vedono fiorire una serie di *remake slasher* che tentano di riaccendere l'interesse per le rispettive saghe presso un nuovo pubblico, confermandone al contempo lo statuto di *cult* (Knöppler 2017: 50). L'analisi comparativa di film originali e *remake* condotta con strumenti quantitativi ha dimostrato, in modo non sorprendente, come in generale le nuove versioni presentino un numero superiore di scene cruente (Hernández-Santaolalla, Raya 2021). Se il nuovo *A Nightmare on Elm Street* [NES 2010] (Samuel Bayer, 2010) rivista il mito kruegeriano senza innovazioni di sorta ed anzi finendo per anestetizzarne il potenziale disturbante (Newman 2010), *Friday the 13th* [F13 2009] (Marcus Nispel, 2009) sembra adottare un approccio più teorico. Il film, infatti, rimette in scena la

sua matrice originale e al contempo i processi della sua serializzazione: il prologo sintetizza il momento generatore dell'orrore (la morte della madre di Jason, Pamela Voorhees) per poi mostrare allo spettatore, in due sequenze successive, i massacri del protagonista, re-immaginando alcune scene chiave di *F13P2* e *F13P3*. Oltre al prelievo di singole sequenze, a contare è però soprattutto l'idea di rivisitare la radice di un terrore originario e assolutamente radicale, capace di manifestarsi ciclicamente senza alcun preavviso, animato da un intento arcaicamente moralizzante (Malausa 2009).

#### 4. Palinsesti

Se le serie cinematografiche inaugurate da *NES* e *F13* si sono sviluppate in forma accumulativa e hanno prodotto, attraverso i loro *remake*, una forma di omaggio citazionista, il caso della saga inaugurata da *The Texas Chain Saw Massacre* [TCM] è senza dubbio più complesso e stratificato. A partire da questo vero e proprio centro di gravità, riferimento fondamentale a cui i vari registi sembrano non poter che tornare in continuazione, la saga si sviluppa non tanto per accrescimenti paratattici, quanto piuttosto attraverso continui tradimenti e riscritture anche radicali; recuperando la metafora resa celebre dallo studio di Genette (1997), i film della saga sembrano costituire un vero e proprio palinsesto, nel quale ogni nuova iterazione sovrascrive le altre lasciandole però intravedere in trasparenza, in un continuo gioco di riferimenti incrociati.

Più di dieci anni dopo l'uscita di *TCM*, Tobe Hooper realizza *The Texas Chainsaw Massacre 2* [TCMP2] (1986) ed è già a quest'altezza cronologica che il rapporto con il film capostipite si fa complicato, al punto da rendere confuse e quasi inutilizzabili le tipologie dell'intertestualità che la letteratura ci offre (Leitch 1990). *TCMP2* è infatti al contempo una forma di omaggio già fuori tempo massimo, una estensione narrativa e una parodia grottesca di *TCM*. La legittimità di questo *sequel* viene però immediatamente compromessa dal successivo *Leatherface: The Texas Chainsaw Massacre III* [L:TCM3] (Jeff Burr, 1990), che – focalizzandosi maggiormente sull'omonimo personaggio – funge già da *reboot* di *TCM*, apportando rilevanti cambiamenti alla vicenda e risultando perciò incompatibile con *TCMP2*; in questo senso, mu-

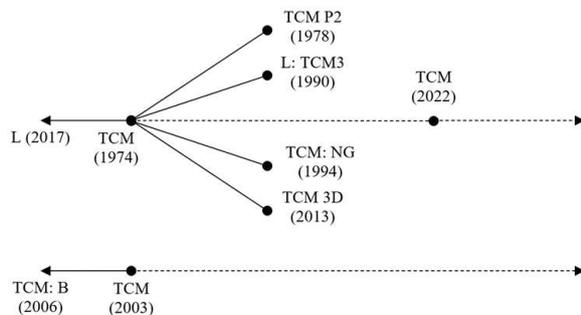


Fig. 3 | *Texas Chainsaw Massacre*

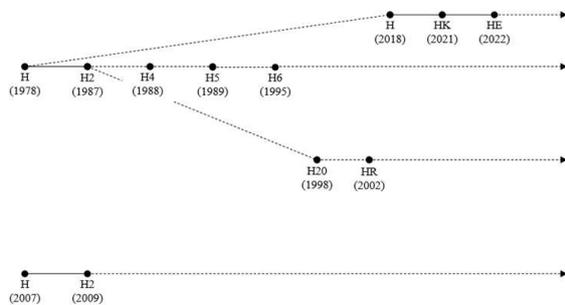
tuando un termine proprio dei fumetti, possiamo dire di trovarci di fronte ad una prima forma di *retcon*, di "riallineamento postumo" della saga, procedura che diventerà una caratteristica distintiva di questo franchise. La violenza della famiglia Sawyer si fa qui più esplicita e anche la figura di Leatherface viene dotata di una *backstory* sviluppata, che lo rende in qualche modo più simile al Jason di *F13*. Da forza nichilista capace di purgare le contraddizioni del capitalismo e le aberrazioni della modernità (Merrit 2010), Leatherface diventa qui individuo disfunzionale, risultando certamente meglio caratterizzato ma al contempo meno inquietante. Lo stesso può dirsi, in senso ancor più radicale, per il problematico processo di ridicolizzazione del *villain* messo in atto da *The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation [TCM:NG]* (Kim Henkel, 1995), che ancora una volta sceglie di ricollegarsi direttamente all'originale *TCM*, liquidando i due film precedenti come "minor incidents".

Se anche *Texas Chainsaw 3D [TC3D]* (John Lussenhop, 2013) e *Leatherface [L]* (Julien Maury e Alexandre Bustillo, 2017) cercheranno a loro modo di posizionarsi all'interno dell'intricata struttura narrativa della saga, è soprattutto al *remake The Texas Chainsaw Massacre [TCM 2003]* (Marcus Nispel, 2003) che conviene qui rivolgersi, perché – rinunciando sin da subito e con grande consapevolezza a qualsiasi forma di adesione filologica – riesce a ripensare l'estetica di *TCM*, aggiornandola ad una mutata temperie culturale, a favore di un nuovo pubblico, rispetto al quale diviene urgente una operazione di *rebrand* (Kermode 2003). Così, se *TCM* trovava la sua identità in uno stile grezzo e volutamente *low-fi* (Malusa 2014), *TCM<sub>2003</sub>* segue la rotta di un'adesione totale all'esplorazione pornografica del corpo violato che caratterizza l'horror dei primi anni Duemila (Lee

2008: 25). Lo dimostra in modo emblematico già la sequenza inaugurale dell'incontro con l'autostop-pista, che in Nispel culmina con una vertiginosa inquadratura sul cranio sfondato, che ripositiona il film all'interno delle nuove coordinate del mostrabile cinematografico. In *TCM 2003* ogni elemento è volutamente portato all'eccesso: gli ambienti sono sporchi e marci, le ferite sanguinano copiosamente e i liquidi corporei scorrono incontrollati; è uno spettacolo dell'abiezione (Kristeva 2006) che sconfinava nella pornografia dell'ipervisibile, amplificando nei contenuti (ma al contempo, significativamente, tradendo nelle forme di rappresentazione) le caratteristiche dell'originale *TCM*.

Pienamente conforme allo spirito hooperiano è invece l'idea che la famiglia cannibale del film rappresenti un resto osceno della società americana, una sorta di lato oscuro che – per quanto residuale – rimane parte ineliminabile dell'identità statunitense. Il Texas putrescente messo in scena da Nispel è in questo senso uno spazio fermo nel tempo, escluso dal corso della modernizzazione e nel quale la deformità dei personaggi è il segno di un contesto sociale e culturale irrimediabilmente Altro. Il personaggio di Leatherface ne emerge come il crocevia simbolico di una condizione esistenziale al limite, come dimostra splendidamente già l'incipit di *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning [TCMB]* (John Lussenhop, 2006), che ne mostra la tragica genesi.

Una ulteriore (e almeno momentaneamente) ultima stratificazione di questa saga-palinessto si deve al recente *Texas Chainsaw Massacre [TCM 2022]* (David Blue Garcia, 2022), primo caso di uno *slasher* ad essere distribuito esclusivamente in streaming su Netflix. Gaynor (2022: 12) ha giustamente osservato come questo genere di piattaforma costituisca ormai una risorsa fondamentale per l'horror contemporaneo, perché oltre a una nuova forma di diffusione, garantisce inedite possibilità di sperimentazione in termini di sviluppo narrativo e serializzazione. Ancora una volta, *TCM 2022* sceglie di ricollegarsi a *TCM*, delegittimando tanto i sequel quanto la *continuity* alternativa inaugurata dal *TCM 2003*. Tenendo fede ai presupposti politici che animano la saga e problematizzando il tema del rapporto di sudditanza economica degli spazi rurali, *TCM 2022* è l'ennesimo esempio di riscrittura di un *franchise* che, anziché assumere una forma accumulativa, è stato continuamente ri-

Fig. 3 | *Halloween*

pensato e aggiornato.

## 5. Ritorni

La saga aperta da *Halloween* [*H*] è senza dubbio la più sviluppata e complessa all'interno del filone *slasher*. La *continuity* si sviluppa in modo piuttosto lineare sino all'uscita di *Halloween: The Curse of Michael Myers* [*H6*] (Joe Chappelle, 1995), sulla scorta di una dinamica già vista all'opera nei casi precedenti. In tutta questa prima fase del suo sviluppo, la serie lavora sulle premesse, al contempo vaghe e ricchissime (Causo, Di Giorgio 2011), poste da Carpenter ed è solo in occasione del ventesimo anniversario di *H* che si verifica la prima "riaccensione" del mito di Myers. *Halloween H20: 20 Years Later* [*H20*] (Steve Miner, 1998) rigetta la legittimità di parte della saga e, risalendo direttamente al finale di *Halloween II* [*H2*] (Rick Rosenthal, 1981) immagina un nuovo "ritorno a casa" di Michael (specularmente a quanto avviene subito dopo l'incipit di *H*) vent'anni dopo la sua presunta morte.

Già a partire da questa prima istanza si intuisce uno dei tratti peculiari che orienta la serializzazione della saga, che ha a che vedere con l'inevitabilità del ritorno, in una sorta di ciclicità senza fine nella quale il *come back* originale di Michael è soltanto la prima occorrenza di un processo destinato a non esaurirsi mai, neppure con la sua morte naturale se si fa fede al recente *Halloween Ends* [*HE*] (David Gordon Green, 2022). Lo stesso principio è infatti all'opera in tutte le altre linee narrative lungo cui si articola il *franchise*, da quello di Rob Zombie (che ha la pretesa di riscriverne l'origine) a quello di David Gordon Green, che delegittima tutti i *sequel* e si ricollega direttamente ad *H*, immaginando uno iato di quarant'anni tra il film

capostipite e *H 2018* e ripensando le figure di Michael e della sua vittima d'elezione Laurie nel contesto del post-*MeToo* (Miolato 2019).

A fronte di questa struttura complessa e ricorsiva nel mostrarci il ritorno (e la successiva sconfitta) di Michael, l'operazione più complessa di ripensamento della saga si deve certamente a *Halloween* [*H 2007*] (Rob Zombie, 2007), perché nell'atto stesso di ri-visualizzare il momento aurorale di questa vicenda, il film ci interroga sulle forme e le politiche della riscrittura. Il segno più evidente di questo interesse al contempo cinefilo e teorico è dato dalla prima parte di *H 2007*, che presenta in modo piuttosto dettagliato allo spettatore la *backstory* di Michael Myers, suturando un vuoto importante del testo di partenza. Se in *H* le sequenze che precedono il "ritorno a casa" di Michael hanno una durata complessiva di circa sette minuti, Zombie dedica quasi metà del suo film a questa operazione immaginativa, al punto tale che *H 2007* si presenta al contempo come un *prequel* e un *remake* (Knöppler 2017: 228). Se *H* era volutamente vago nel presentare la figura del killer (che appare nei titoli di coda semplicemente come "The Shape"), Zombie offre allo spettatore un quadro clinico completo, funzionale a produrre un nuovo interesse verso Michael e capace di intercettare la sensibilità contemporanea. Come ha giustamente osservato Bocchi: "*Halloween* dei nostri tempi deve giustamente essere più robusto e diretto di quello di Carpenter, meno sottile e morboso e strisciante; ha una minore eleganza compositiva ma maggior furia: non è una questione di qualità, piuttosto di mondo" (2008: 45).

Se di fedeltà si può parlare, in relazione al modo in cui Zombie elabora l'eredità carpenteriana, questa non riguarda primariamente il rapporto con l'autore, né con la saga (di cui peraltro *H 2007* omaggia diversi episodi nella sua rivisitazione di *topoi* e scene chiave), ma il personaggio di Michael, icona e marchio di fabbrica del *franchise*. Il Michael di *H 2007* (come lo sarà quello di *H 2018*, che da Zombie sembra recuperare più di un'idea) non è più un corpo astratto, incarnazione del male radicale, ma un soggetto di carne e sangue, che subisce lo scorrere del tempo (Antonini 2008). L'umanizzazione di Michael è senza dubbio il tratto più interessante e autoriale di *H 2007*, che lo differenzia sia dalla mera emulazione di *NES 2010* che dalla ripetizione "potenziata" alla base di *F13 2009*.

Se i Myers di *H*, pur essendo appena caratterizzati,

si presentavano come la tipica famiglia nucleare della borghesia WASP, l'universo in cui Michael cresce in *H 2007* è immediatamente visto in modo sinistro e disturbante. La violenza paterna, che si fa castrante e omofoba sin dalle prime battute del film, si accompagna ad una rappresentazione più esplicita delle dinamiche edipiche in gioco all'interno del nucleo familiare (peraltro già abbozzate da Carpenter; Huddleston 2005). I massacri compiuti da Michael, che nella saga originale vengono illuminati solo retrospettivamente da qualche una forma di razionalità, sono subito percepiti in *H 2007* come la sola risposta possibile ad una condizione di disagio e subalternità che passa prima di tutto lungo la linea del posizionamento di classe. Pur appartenendo alla cosiddetta "white trash" (Knöppler 2017: 232-3), Michael si mostra agente di una moralità vendicativa che è profondamente etica, a differenza della sua controparte di *H*, che agisce in modo nichilista e distruttivo.

Se *H* era caratterizzato da una generale assenza di figure genitoriali e da una notevole inefficacia delle forme costituite di autorità – se si eccettua l'intervento, comunque assai problematico, del dott. Loomis – (Leeder 2014: 71-5), *H 2007* elabora ossessivamente il tema della famiglia come luogo al contempo originario e destinatario della violenza. In particolare, tutta la sequenza che funge da *prequel* e ci mostra l'infanzia di Michael sino alla sua fuga dal manicomio è imperniata sulla rappresentazione degradante della famiglia Myers come luogo di incubazione del trauma, mentre la seconda metà di *H 2007* sviluppa – per opposizione – la rappresentazione della famiglia Strode. Quest'ultima ci appare come una famiglia adottiva (Laurie non è la loro figlia biologica) che cementa i propri legami attraverso l'appartenenza di classe ed è per questo destinata a incontrare la furia "restauratrice" di Michael. È in questa inedita attenzione sul rapporto economico fra i nuclei familiari che si annida la vera sfida politica di *H 2007*, che nella sua radicale riappropriazione del testo originale rende possibile una varietà di letture che *H* lasciava volutamente allo stato di pura suggestione.

## 6. Conclusione

Riscritture continue, tentativi di aggiornamento a nuove sensibilità e rianimazioni "post-mortem" sembrano dunque essere alla base dei processi interte-

stuali che riguardano lo *slasher*, filone ancora oggi dotato di grande forza mitopoietica. Se da un punto di vista metariflessivo questo appariva già evidente al termine della prima ondata di questo fenomeno, culminata nel già citato *Scream*, estasi postmoderna di una formula ridotta a matrice eternamente produttiva, la condizione contraddittoria entro cui si colloca il sottogenere nello scenario contemporaneo è forse ben esemplificata da un passaggio del già citato *TCM 2022*. Ad un certo punto del film, il killer fa irruzione su un pulmino dove un gruppo di adolescenti sta tenendo una festa e, poco dopo, dà il via alla consueta mattanza. Per tutta risposta, le vittime si mettono a *streammare* l'evento in diretta su Instagram e TikTok, mentre lo spettatore può vedere il flusso dei commenti in diretta (p.e. "That's look so fake!").

Nel suo essere volutamente eccessiva, questa sequenza interroga il posizionamento del film (e in qualche modo dell'intero filone) all'interno della nuova economia/ecologia del cinema su piattaforma: qual è il ruolo che queste immagini, vecchie ma ancora vitali, possono giocare in questo spazio di circolazione e contaminazione fra immaginari? Se, da un lato, la presenza di Netflix e di altri servizi streaming (come Shudder, specializzato nel genere horror) offre certamente nuovi spazi di emergenza per lo *slasher*, dall'altra questa nuova componente *corporate* impone ristrutturazioni di forma ed estetica che sono certamente rilevanti (come dimostra il caso del recente remake di *Hellraiser*, David Bruckner, 2022). Se dunque i legami intertestuali sono al contempo garanzia di poter perpetuare uno statuto culturale, dall'altro sembrano oggi insufficienti a garantirne la preservazione; non stupisce, allora, che frammenti di queste narrazioni abbiano negli ultimi anni cominciato ad uscire dal contesto cinematografico e seriale, per invadere – per esempio – lo spazio del videogioco, in pieno accordo con la logica della transmedialità (Bertetti 2020). Si pensi, soltanto per menzionare un esempio che meriterebbe un più ampio approfondimento, a *Dead by Daylight*, dove tutti i personaggi più iconici della storia dell'horror contemporaneo diventano personaggi giocabili in una sorta di grottesca versione di guardia e ladri. Anche fuori dallo schermo e con una carne completamente digitale, in altri termini, lo *slasher* non cessa di provocare brividi di terrore.

## Note

<sup>1</sup> Non è possibile sintetizzare qui la fortuna che la figura della *final girl* ha assunto nelle iterazioni contemporanee dello *slasher* a cavallo tra cinema e televisione (si pensi al film *The Final Girls* diretto da Todd Strauss-Schluson o alla serie *Scream Queens*), ma gli *horror studies* hanno da tempo segnalato come proprio questo ruolo archetipico sia oggi al centro di un profondo processo di aggiornamento e riscrittura, che se da una parte ne aggiorna le caratteristiche facendola uscire dai propri confini definitivi (come accade *High Tension*, film di Alexandre Aja in cui *final girl* e killer finiscono per coincidere), dall'altra ne problematizza lo statuto di genere (come avviene nella recente trilogia Netflix *Fear Street*) (cfr. Paskiewicz, Rusnak 2020).

## Bibliografia

- ANTONINI M. (2008), "Halloween – The Beginning", in *Segnocinema*, 150, p. 34.
- BERTETTI P. (2020), *Che cos'è la transmedialità*, Carocci, Roma.
- BIRKENSTEIN J., FROULA A., RANDELL K. (2010, eds.), *Reframing 9/11: Film, Popular Culture and the "War on Terror"*, Bloomsbury, Londra-New York.
- BOCCHI P.M. (2008), "Il nero e il bianco del male", in *Cineforum*, 471, pp. 43-5.
- BRIEFEL A., MILLER S.J. (2011, eds.), *Horror After 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*, University of Texas Press, Austin.
- CASSETTI F. (2015), *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.
- CAUSO M., DI GIORGIO D. (2011), "La maschera e l'identità. Su *Halloween – La notte delle streghe* di John Carpenter", in *Filmcritica*, 613, pp. 131-7.
- CLOVER C. (1992), *Men, Women, and Chainsaws: Gender and the Modern Horror Film*, Princeton University Press, Princeton.
- CREED B. (1993), *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge, Abingdon-New York.
- DE PASCALIS I., PESCATORE G. (2018), "Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi", in PESCATORE G. (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma, pp. 19-30.
- DESIO G. (1991), "Nightmare 6: La fine", in *Film*, 2:8, pp. 42-3.
- DIKA V. (1987), "The Stalker Film 1978-1981", in WALLER G.A. (ed.), *American Horrors. Essays on the American Horror Film*, University of Illinois Press, Chicago, pp. 86-101.
- DUSI N. (2006), "Replicabilità audiovisiva", in DUSI N., SPAZIANTE L. (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, pp. 95-155.
- ELLIOTT-SMITH D. (2016), *Queer Horror Film and Television: Sexuality and Masculinity at the Margins*, I.B. Tauris, Londra-New York.
- FLOYD N. (1985), "Friday the 13th – A New Beginning", in *Monthly Film Bulletin*, 52: 619, p. 246.
- FREELAND C.A. (1995), "Realist Horror", in ID. (ed.), *Philosophy and Film*, Routledge, London, pp. 126-42.
- GAYNOR S.M. (2022), *Rethinking Horror in the New Economies of Television*, Palgrave Macmillan, Cham.
- GENETTE G. (1997), *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino.
- GRÜNBERG S. (1995), "Entretien avec Wes Craven", in *Cahiers du Cinéma*, 491, pp. 60-1.
- HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA V., RAYA I. (2021), "Male Monsters Still Stalk, Yet More Violent: A Comparative Analysis of Original Slasher Films and Their Remakes", in *Sexuality and Culture*, 26, 1167-89.
- HUDDLESTON J. (2005), "Unmasking the Monster: Hiding and Revealing Male Sexuality in John Carpenter's *Halloween*", in *Journal of Visual Literacy*, 25:2, pp. 219-36.
- INNOCENTI V. (2015), "Serialità", in CARLUCCIO G., MALAVASI L., VILLA F. (a cura di), *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci Roma, pp. 273-84.
- JENKINS H. (2006), *Cultura convergente*, Apogeo, Milano.
- KENDRICK J. (2009), "Razors in the Dreamscape: Revisiting *A Nightmare on Elm Street* and the Slasher Film", in *Film Criticism*, 33:3, pp. 17-33.
- ID. (2016), "The Terrible, Horrible Desire to Know: Post-9/11 Horror Remakes, Reboots, Sequels and Prequels", in MC SWEENEY T. (ed.), *American Cinema in the Shadow of 9/11*, Edinburgh University Press, Edimburgo, pp. 249-68.
- KERMODE M. (2003), "What a Carve Up!", in *Sight & Sound*, 13:12, pp. 12-6.
- KNÖPPLER C. (2017), *The Monster Always Returns: American Horror Films and Their Remakes*, Columbia University Press, New York.
- KRISTEVA J. (2006), *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali,

- Bologna.
- KVARAN K.M. (2016), "You're All Doomed! A Socioeconomic Analysis of Slasher Films", in *Journal of American Studies*, 50:4, pp. 953-70.
- LEE N. (2008), "The Return of the Return of the Repressed! Risen from the Grave and Brought Back to Bloody Life: Horror Remakes from *Psycho* to *Funny Games*", in *Film Comment*, 44:2, pp. 24-8.
- LEEDER M. (2014), *Halloween*, Auteur, Hartwell Crescent.
- LEITCH T. (1990), "Twice-Told Tales: The Rhetoric of the Remake", in *Literature-Film Quarterly*, 18, pp. 138-49.
- LOWENSTEIN A. (2005), *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema and the Modern Horror Film*, Columbia University Press, New York.
- MALAUSSA V. (2002), "Jason X", in *Cahiers du Cinéma*, 570, p. 88.
- ID. (2009), "Vendredi 13", in *Cahiers du Cinéma*, 643, pp. 40-1.
- ID. (2014), "Soleil noir", in *Cahiers du cinéma*, 705, pp. 12-6.
- MARKERT J. (2011), *Post-9/11 Cinema: Through a Lens Darkly*, Scarecrow Press, Lanham.
- MERRITT N. (2010), "Cannibalistic Capitalism and Other American Delicacies: A Bataillean Taste of *The Texas Chain Saw Massacre*", in *Film-Philosophy*, 14:1, pp. 202-31.
- MIOLATO G. (2019), "Halloween", in *Segnocinema*, n. 215, pp. 38-9.
- MITTEL J. (2017), *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, mimimum fax, Roma.
- NEWMAN K. (1988), "Jason Lives: Friday the 13th Part VI", in *Monthly Film Bulletin*, 55: 651, pp. 112-3.
- ID. (1989), "A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child", in *Monthly Film Bulletin*, 56: 664, p. 146.
- ID. (2010), "A Nightmare on Elm Street", in *Sight & Sound*, 20:7, 64.
- NORCEN L. (1995), "Nightmare - Nuovo incubo", in *Segnocinema*, XV:72, pp. 56-7.
- NOWELL R. (2010), *Blood Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle*, Continuum, New York.
- PASKIEWICZ K., RUSNAK S. (2020, eds.), *Final Girls, Feminism and Popular Culture*, Palgrave Macmillan, Cham.
- PETRIDIS S. (2019), *Anatomy of the Slasher Film: A Theoretical Analysis*, McFarland & Company, Jefferson.
- PHILLIPS, K.R. (2012), *Dark Directions: Romero, Craven, Carpenter, and the Modern Horror Film*, Southern Illinois University Press, Carbondale.
- PIEMONTESE P. (2000), *Remake. Il cinema e la via dell'eterno ritorno*, Castelvecchi, Roma.
- PRINCE S. (2009), *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*, Columbia University Press, New York.
- SHEPPARD D. (2018), "His Body, Himself: Mark Patton and the Performance of Heterosexuality in *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* (1985)", paper presentato al convegno *Cine-Excess XII*, Birmingham City University, 8-10 novembre 2018.
- ROCKOFF A. (2016), *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film 1978-1986*, McFarland & Company, Jefferson.
- ROSEWARNE L. (2020), *Why We Remake: The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes*, Routledge, Abingdon.
- ROUYER P. (1995), "Freddy sort de la nuit. Freddy 8½", in *Positif*, 411, pp. 40-1.
- WEE V. (2013), *Japanese Horror Films and their American Remakes*, Routledge, Abingdon.
- WETMORE K.J. (2012), *Post-9/11 Horror in American Cinema*, Continuum, New York.
- WOOD R. (1983), "Beauty Bests the Beast", in *American Film*, 8, pp. 63-5.