



# DARTH VADER

## ANATOMIA DI UN'ICONA

**intra**

TEAM VISIO

**TEAM VISIO**

# **DARTH VADER**

**ANATOMIA DI UN'ICONA**

**intra**



Collana Visio  
Serie Icone Pop



Edizioni Intra®  
[www.intraedizioni.it](http://www.intraedizioni.it)  
[info@intra.pro](mailto:info@intra.pro)

Tutti i diritti riservati.  
Copyright © 2025 Intra S.r.l.s. – Pesaro, Marche, Italia

ISBN 979-12-5991-793-5

# Indice

<b>INDICE</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUZIONE. L'OSCURITÀ PIÙ UMANA: IL DOLORE COME ORIGINE DEL MALE</b>	<b>5</b>
<b>PROLOGO. IL BIG BANG DEL 1977: COORDINATE DI UN MITO</b>	<b>11</b>
<b>PARTE I. LA COSTRUZIONE DEL MITO (1977-1983)</b>	<b>21</b>
CAPITOLO 1. IL PROGETTO VADER: ESTETICA DEL TERRORE E NASCITA DELLA SILHOUETTE	22
CAPITOLO 2. LA TRINITÀ DELL'ATTORE: CORPO, VOCE E GESTO	28
CAPITOLO 3. "IO SONO TUO PADRE": IL TRAUMA FONDATIVO DEL MITO	34
CAPITOLO 4. LA MASCHERA CADE: LA PIETÀ DEL MOSTRO	38
<b>PARTE II. LA CADUTA DELL'ANGELO (1999-2005)</b>	<b>43</b>
CAPITOLO 5. IL PRESCELTO: IL BAMBINO DESTINATO AL POTERE	44
CAPITOLO 6. LA SEDUZIONE DELL'ASSOLUTO: LA MORTE DELL'AMORE E DELLA REPUBBLICA	47
CAPITOLO 7. MUSTAFAR: LA LITURGIA DEL DOLORE E LA NASCITA DEL CYBORG	49
<b>PARTE III. IL FANTASMA E LA FURIA (2005-OGGI)</b>	<b>55</b>
CAPITOLO 8. <i>ROGUE ONE</i> : VADER TORNA TERRORE PURO	56
CAPITOLO 9. LA MASCHERA SPEZZATA: OBI-WAN, AHSOKA E IL LUTTO IDENTITARIO	61
CAPITOLO 10. PSICOLOGIA DEL DOLORE: UNIVERSI ESPANSI TRA FUMETTI, SERIE E VIDEOGIOCHI	64
<b>PARTE IV. ANATOMIA DI UN'ICONA</b>	<b>73</b>
CAPITOLO 11. LA GRAMMATICA DELLA MASCHERA	74
CAPITOLO 12. IL PAESAGGIO SONORO: RESPIRO E IMPERIAL MARCH	78
CAPITOLO 13. CROMATISMI DEL POTERE: NERO, ROSSO E VERTICALITÀ	83
CAPITOLO 14. IL CORPO CYBORG: LA SCHIAVITÙ TECNOLOGICA DELL'UOMO-MACCHINA	86
<b>PARTE V. FIGLI DELL'OSCURITÀ</b>	<b>89</b>
CAPITOLO 15. I DISCENDENTI DEL MALE: DA KYLO REN AI VILLAIN TRAUMA-CENTRATI	90
CAPITOLO 16. IL CATTIVO CHE AMIAMO REDIMERE: PERCHÉ PERDONIAMO VADER?	94

<b>CONCLUSIONI. REDENZIONE O DANNAZIONE?</b>	<b>99</b>
<b>FILMOGRAFIA ESSENZIALE DI DARTH VADER</b>	<b>101</b>
APPARIZIONI CINEMATOGRAFICHE (SAGA DEGLI SKYWALKER E SPIN-OFF)	101
APPARIZIONI TELEVISIVE E SERIE ANIMATE (SELEZIONE)	102
<b>NOTA LEGALE</b>	<b>107</b>

## **Introduzione. L'oscurità più umana: il dolore come origine del Male**

Da quasi mezzo secolo una figura immaginaria continua a riaffacciarsi davanti ai nostri occhi. Avanza lenta, occupa lo spazio con una calma innaturale, non mostra il volto e tuttavia sembra guardarci con insistenza. È fatta di riflessi neri, di respiro meccanico, di una voce che non ammette esitazioni. Ogni generazione la riconosce immediatamente, anche quando non conosce più nel dettaglio la storia da cui proviene, e ognuna la ricompone a modo suo, le assegna un significato diverso, la colloca in un nuovo punto della mappa delle proprie paure. E ogni volta che la rivediamo ci sorprende scoprire, in quella presenza che pare disumana, un'eco fin troppo chiara di qualcosa che ci riguarda da vicino.

Quando diciamo “Darth Vader” compiamo un piccolo spostamento di senso, non meno significativo del fraintendimento che ci porta a chiamare “Frankenstein” la sua creatura. Scambiamo il nome di una caduta personale per il simbolo assoluto del Male, come se la cultura avesse bisogno di trasformare una biografia spezzata in un emblema compatto, rassicurante nella sua funzione di nemico. In quella semplificazione si nasconde la nostra difficoltà a misurare la responsabilità: è più comodo vedere in Vader soltanto il tiranno in armatura che interrogarsi sull'uomo che quella armatura abita. Così, dietro il titolo di “Signore Oscuro”, si tende a rimuovere il percorso, le fratture, le ferite che lo hanno reso tale.

Non è la malvagità pura, infatti, ciò che genera questo personaggio, ma l'accumularsi di perdite, paure, promesse tradite. L'esistenza di Darth Vader parla del bisogno umano di controllo, del desiderio di scongiurare il dolore al prezzo di rinunciare alla propria libertà, della tentazione di chiudersi in una struttura rigida pur di non esporsi più alla vulnerabilità. L'armatura non è soltanto uno strumento di potere: è il guscio in cui si rifugia qualcuno che ha perso fiducia in sé e negli altri. Il Male che incarna non è un principio metafisico; è l'estrema conseguenza di una serie di scelte in cui la paura ha avuto la meglio sulla cura.

Fin dall'inizio, il suo corpo è una domanda. Perché la forza dovrebbe coincidere con l'assenza di volto? Perché ciò che non mostra più la propria fragilità viene percepito come invincibile e, insieme, come irredimibile?

La figura di Vader non rappresenta semplicemente l'alterità del mostro, ma l'eccesso del simile: un corpo che un tempo è stato umano, che porta ancora i segni di un passato che non scompare, ma che si è lasciato rivestire da una seconda pelle che lo separa da ogni contatto. La maschera non nasconde soltanto la cicatrice, la rende struttura portante dell'identità: ciò che era ferita diventa facciata.

L'immaginario contemporaneo ha fatto di questa combinazione di carne e metallo un'icona. Nel corso dei decenni la sua sagoma ha attraversato il cinema, le illustrazioni, i fumetti, i videogiochi, i poster nelle camere dei ragazzi e gli schermi dei nostri dispositivi. Una figura alta, geometrica, dominata da superfici lucide e da una luce rossa che taglia il buio: ogni tratto racconta la fatica di tenere insieme ciò che non è più conciliabile, la vita biologica e la macchina che la sostiene, il ricordo di un nome e il peso di un titolo che lo ha sostituito. Vader è al tempo stesso individuo e sistema, persona e apparato, padre e ingranaggio.

C'è, in questo personaggio, una forma di innocenza che sopravvive alle sue azioni più terribili. La sua violenza, quando esplose, non appare mai del tutto gratuita: è spesso risposta sproporzionata alla paura di perdere ancora, di essere tradito, di veder sfuggire l'unico ordine che riesce a concepire. Non conosce la leggerezza del carnefice che gode del proprio potere, ma la durezza di chi si è convinto che non esistano alternative. La sua ricerca di un equilibrio è maldestra e distruttiva perché si è costruita su un'educazione spezzata, su legami interrotti, su maestri incapaci di reggere il peso delle promesse.

La sua storia ricorda che ogni figura di potere porta con sé una richiesta di riconoscimento, per quanto deformata. Non è soltanto l'eterna lotta tra bene e male, né una semplice parabola di caduta e redenzione; è il racconto di un dialogo che si interrompe nel momento esatto in cui smettiamo di vedere, dietro la funzione, una persona. Darth Vader è un racconto morale prima ancora che un racconto di fantascienza: invita chi guarda a interrogarsi su cosa accade quando la paura di soffrire diventa il criterio principale delle nostre scelte, e su quale prezzo paghiamo collettivamente quando accettiamo che il potere si incarni in figure che non possono più essere toccate.

Nel XXI secolo la sua voce, mediata da un filtro artificiale, risuona con una risonanza nuova. Protesi, esoscheletri, sistemi di sorveglianza, intelligenze artificiali che mediano le nostre decisioni: l'umanità sperimenta ogni giorno forme di dipendenza dalla tecnologia che ridefiniscono i confini del corpo e dell'identità. La figura di Vader ci osserva da questo futuro già presente e sembra chiederci se sapremo ancora distinguere tra ciò che la macchina rende possibile e ciò che riteniamo giusto. Il mostro del domani potrebbe non avere più un elmo

nero né una cappa teatrale, ma il dilemma resterà lo stesso: quanto controllo siamo disposti a cedere, in nome della sicurezza, prima di non riconoscerci più?

Darth Vader sopravvive perché non è un personaggio chiuso in una singola trama. È una forma dell'Ombra che si aggiorna con la politica, con la tecnologia, con il modo in cui cambiano le nostre idee di autorità, di protezione, di libertà. È lo specchio ostinato del lato che preferiremmo non vedere, quello in cui la paura prevale sul dialogo, il comando sulla cura, il silenzio sull'ascolto. Ogni volta che ci sembra di averlo confinato tra i ricordi di un'infanzia cinematografica, rieccolo emergere in una nuova immagine, in una citazione, in una parodia, per domandare di nuovo: che cosa diventa di noi quando lasciamo che la paura decida al posto nostro?

Esiste in questa domanda una promessa di consapevolezza e una minaccia. Darth Vader continuerà a tornare finché continueremo a misurare il successo in termini di dominio, e non di relazione. È la nostra ombra lunga, la traccia di ciò che temiamo di essere e di ciò che, talvolta, desidereremmo poter diventare per non soffrire più. Un racconto che non si può concludere, perché ogni sua conclusione aprirebbe un nuovo inizio, una nuova forma dell'armatura, una nuova declinazione del respiro che ci separa dagli altri.

La figura che avanza nel buio della sala non ha ancora trovato pace. Finché non impareremo a guardarla senza ridurla a semplice nemico, continueremo a chiamarla solo "Signore Oscuro". Ma forse, a un certo punto, saremo costretti ad ammettere che quel casco che ci inquieta, quel respiro che ci opprime, non sono altro che un frammento della nostra stessa Ombra.



TWENTIETH CENTURY-FOX Presents A LUCASFILM LTD PRODUCTION **STAR WARS**

Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**  
**PETER CUSHING**  
and  
**ALEC GUINNESS**

Written and Directed by  
**GEORGE LUCAS**

Produced by  
**GARY KURTZ**

Music by  
**JOHN WILLIAMS**

# STAR WARS

Making Films Sound Better  
**DOLBY SYSTEM**  
Noise Reduction - High Fidelity

PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®

Original Motion Picture Soundtrack on 20th Century Records and Tapes



© 1977 TWENTIETH CENTURY FOX

ONE SHEET STYLE "C"

1977



1980

DARTH VADER



1983

10

## Capitolo 2.

### La trinità dell'attore: corpo, voce e gesto

---

L'identità cinematografica di Darth Vader è il risultato di una sovrapposizione di presenze. Nessun interprete ne esaurisce la figura: il corpo appartiene a un uomo, la voce a un altro, il movimento a un terzo. Questa scomposizione dell'unità attoriale non è un incidente creativo, ma una scelta precisa, che trasforma il personaggio in un organismo plurale, costruito per sottrazione e ricomposizione. Per comprendere il funzionamento di Vader, occorre dunque considerarlo come un attore a tre teste, nel quale la coordinazione tra fisicità, vocalità e gesto dà origine a una figura che sfugge alla definizione tradizionale di interpretazione.

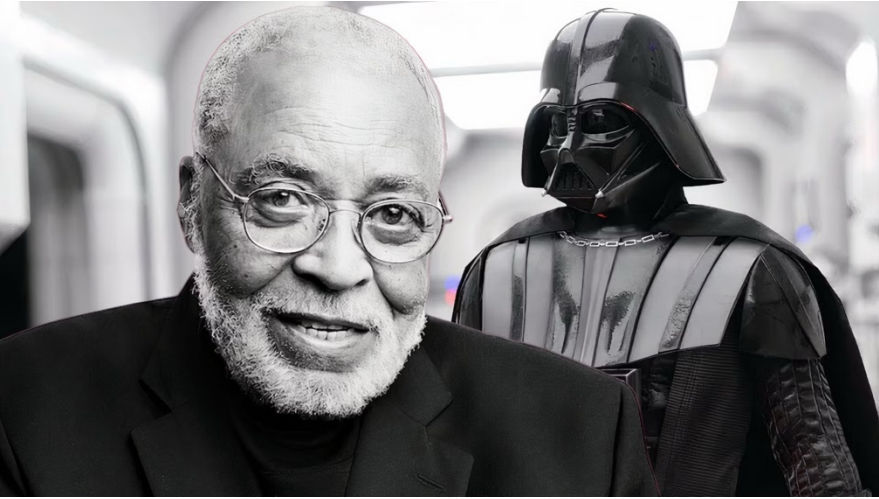
Il corpo di Vader nasce dalla presenza scenica di David Prowse, culturista e atleta, scelto per la sua capacità di occupare lo spazio con una monumentalità incompatibile con i corpi ordinari della narrazione. La postura eretta, le spalle larghe, la camminata lenta e sicura concorrono a comporre una silhouette in cui la forza appare evidente senza bisogno di essere esibita. La sua fisicità diventa un fondamento strutturale del personaggio: non una somma di movimenti aggressivi, ma un'architettura stabile, quasi un edificio che avanza. In questo senso, il corpo non comunica attraverso l'espressione, ma attraverso la gravità: Vader è una massa in movimento, una presenza che si impone per diffusione, come un peso che modifica la percezione attorno a sé.

Tuttavia, la corporeità modellata da Prowse non potrebbe raggiungere la sua piena efficacia drammatica senza il contributo altrettanto essenziale della voce di James Earl Jones. Il paradosso è evidente: la voce è l'elemento più umano che possediamo, il primo tramite dell'identità personale, ma qui diventa strumento di disumanizzazione. Il timbro profondo, modulato con un controllo quasi teatrale, restituisce a Vader una verbalità scarna ma assoluta. Ogni frase è priva di incertezza, priva di esitazione, priva di emotività scoperta. La voce non accompagna il corpo: lo domina, lo organizza. È ella a trasformare un'armatura in un soggetto. Se l'elmo impedisce allo sguardo di comunicare, la voce ne prende il posto, e lo fa assumendo un tono distaccato che non lascia spazio né all'intimità né al dubbio.



**David Prowse**

DARTH VADER



**James Earl Jones**

*Darth Vader Behind the Camera  
Making of The Costume and Voice Performance*



*Darth Vader behind the scenes (1977-2022) | On the set of Star Wars*



Infine, c'è il gesto, affidato alla competenza di Bob Anderson, schermidore e coreografo di fama. Ex atleta olimpico e considerato per anni uno dei migliori maestri di scherma nel mondo del cinema, Anderson ha portato nella saga una disciplina rigorosa e una visione quasi teatrale del combattimento. Non si limitò a definire le coreografie: fu lui a muoversi dietro la maschera in molte delle sequenze più celebri dei duelli con la spada laser, in *The Empire Strikes Back* e *Return of the Jedi*, sostituendo fisicamente David Prowse per garantire a Vader la sua inconfondibile presenza nell'azione. La sua competenza modellò anche l'evoluzione tecnica dell'eroe: Anderson allenò infatti Mark Hamill nell'utilizzo della spada, contribuendo a creare il contrasto gestuale tra l'inesperienza di Luke e la calma dominante del suo avversario. La sua lunga esperienza in film come *The Three Musketeers* e *The Princess Bride* portò nella saga una cifra coreografica unica: la spada non come elemento acrobatico, ma come linguaggio essenziale del potere.



**Bob Anderson**

L'uso della spada laser non è soltanto un elemento spettacolare, ma una grammatica del movimento che definisce l'interiorità del personaggio. La lentezza controllata, l'assenza di slanci inutili, la precisione nell'attacco: tutto parla della logica del dominio. Vader non combatte per affermare la propria abilità, ma per dimostrare la sproporzione di forze: è un duello che contiene già in sé la sconfitta dell'altro. La sua arte marziale è priva di teatralità, come se ogni colpo fosse inevitabile, già deciso, e l'azione fosse solo l'adempimento di una sentenza.

DARTH VADER




**Mark Hamill e Bob Anderson**

Quando queste tre componenti — il corpo, la voce e il gesto — si uniscono, l'effetto che ne risulta non è la somma delle parti, ma l'emergere di una presenza che oltrepassa i limiti individuali di ciascun interprete. Vader non è riconducibile a chi lo interpreta, perché eccede sempre l'attore. È una figura che nasce dalla collaborazione invisibile di professionisti differenti e dalla loro rinuncia a essere pienamente riconosciuti nel risultato. Questo spiega anche la sensazione di distanza che il personaggio suscita: Vader non esprime sé stesso, non rivela un'interiorità, non lascia trasparire alcuna emotività che possa essere attribuita a un volto umano.

La dissociazione percettiva prodotta da questa tripartizione rende possibile un fenomeno particolare: lo spettatore non cerca dentro Vader un io psicologico, perché non lo percepisce come individuo. La maschera si sostituisce al volto, la meccanica al respiro, il ruolo alla persona. Siamo di fronte a una presenza che non può essere fissata in una biografia: la sua vita interiore ci è sottratta, e proprio questa sottrazione libera il personaggio dalla fragilità dell'attore. È, in senso profondo, un simbolo reso carne e circuito.

Il risultato è uno dei più radicali capovolgimenti dell'attore nel cinema moderno: anziché incarnare un personaggio, Vader incarna un'idea. La sua efficacia deriva dal fatto che nessuna parte del suo corpo — né la mano che impugna la spada, né la voce che pronuncia un ordine — ci invita a cercare in lui un altro simile a noi. Tutto è costruito affinché l'umano si ritiri, affinché resti solo il potere. Eppure, proprio questo eccesso di distanza apre lo spazio per una possibile riconfigurazione: quando la maschera cadrà, quando il respiro meccanico verrà meno, quando la voce non sarà più quella della macchina, allora il personaggio rivelerà la contraddizione su cui si fonda. La trinità dell'attore ha costruito una fortezza; la storia, in seguito, dovrà mostrarci la crepa che la incrina.



Oltre 100 immagini a colori e QR code



**intra**



Collana Visio