

# FRANKENSTEIN



TEAM VISIO

intra

ANATOMIA DI UN'ICONA

**TEAM VISIO**

# **FRANKENSTEIN**

**ANATOMIA DI UN'ICONA**

**intra**



Collana Visio



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 979-12-5991-791-1

# Indice

<b>INDICE</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUZIONE. NOI, LA NOSTRA CREATURA</b>	<b>4</b>
<b>PARTE I. LA SCINTILLA (1818-1930)</b>	<b>7</b>
CAPITOLO 1. VILLA DIODATI E L'INCUBO DELLA RAGIONE	8
CAPITOLO 2. IL CORPO PRENDE FORMA: ILLUSTRAZIONI E TEATRO	17
<b>PARTE II. L'ERA DEI BULLONI (1931-1950)</b>	<b>29</b>
CAPITOLO 3. LA MASCHERA DI KARLOFF	30
CAPITOLO 4. LA SPOSA E IL CANONE DEL GROTTESCO SUBLIME	39
<b>PARTE III. IL SANGUE E IL COLORE (1957-1974)</b>	<b>49</b>
CAPITOLO 5. HAMMER: LA SCIENZA DIVENTA CARNE	50
<b>PARTE IV. FRAMMENTI POSTMODERNI (1974-2020)</b>	<b>57</b>
CAPITOLO 6. FRANKENSTEIN JUNIOR: L'AMORE IN FORMA DI PARODIA	58
CAPITOLO 7. ANNI '80: ASSENZA CHE GENERA MITO	67
CAPITOLO 8. RITORNI TRAGICI: BRANAGH E DE NIRO	69
CAPITOLO 9. PENNY DREADFUL E LA CREATURA POETICA	76
<b>PARTE V. IL MOSTRO NEL FUTURO (2020-2025)</b>	<b>83</b>
CAPITOLO 10. <i>POVERE CREATURE!</i> E LA CREATURA FEMMINA	84
CAPITOLO 11. GUILLERMO DEL TORO: LA TRAGEDIA DELL'ABBANDONO	90
CAPITOLO 12. FRANKENSTEIN E L'ETÀ DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE	97
<b>PARTE VI. ANATOMIA DI UN'ICONA</b>	<b>99</b>
CAPITOLO 13. LA GRAMMATICA DELLA CICATRICE	100
CAPITOLO 14. PSICOLOGIA DELL'ASSEMBLAGGIO	104
CAPITOLO 15. DALLA SATIRA AL MINIMARKET: IL MERCHANDISING DEL PERTURBANTE	106
<b>CONCLUSIONI. L'IMMORTALITÀ DEL PROMETEO</b>	<b>117</b>
<b>NOTA LEGALE</b>	<b>119</b>

# Introduzione.

## Noi, la nostra Creatura

Da più di due secoli un essere immaginario continua a nascere e rinascere sotto i nostri occhi. È fatto di brandelli narrativi, di memorie vive stratificate, di paura e fascinazione. Ogni generazione lo ricompone a modo suo, gli dona un volto, una voce o un silenzio, gli assegna un posto nella mappa sempre mutevole delle nostre paure. E ogni volta che lo guardiamo ci sorprende scoprire in quello sguardo qualcosa che ci riguarda da vicino.

Quando diciamo “Frankenstein” commettiamo un piccolo tradimento, scambiando il nome dell’inventore per quello della creatura. È un errore così diffuso da essere diventato naturale, come se la cultura avesse voluto cancellare la distanza tra il gesto che crea e l’essere creato. Quel rovesciamento dice molto della nostra difficoltà nel riconoscere la responsabilità: rimuovere il nome del padre significa rendere più comoda la presenza del figlio. Eppure la creatura non dimentica. La sua nascita non è un miracolo, ma un abbandono.

Non è la morte, infatti, ciò che genera il mostro, ma l’atto di sottrarre una forma viva all’orizzonte degli affetti. L’esistenza di Frankenstein parla del bisogno umano di controllo, del desiderio di vincere la natura e poi sottrarsi alle conseguenze. La creatura è l’invenzione che nessuno vuole riconoscere come propria, il capolavoro negato che si aggira nel mondo alla ricerca di un volto amico che gli restituisca una dignità.

Fin dall’inizio, il suo corpo è una domanda. Perché la vita dovrebbe essere concessa solo a chi nasce perfetto? Perché ciò che non ci somiglia abbastanza deve essere tenuto lontano, confinato nella categoria del ripugnante? La creatura non rappresenta l’alterità assoluta, ma l’eccesso del simile: un corpo che assomiglia al nostro al punto da poterne riconoscere il dolore, ma che tradisce, in ogni cucitura, il limite delle nostre intenzioni.

L’immaginario moderno ha fatto del suo volto un’icona. Nel corso del Novecento, la sua figura ha trovato nel cinema una seconda nascita, colorandosi di forme nuove, dall’espressionismo del bianco e nero fino ai bagliori digitali dei giorni nostri. Una fronte troppo ampia, occhi spesso incerti, mani che non sanno ancora come stare nel mondo: ogni tratto racconta la fatica di un’identità che si costruisce nella mancanza.

C'è, in Frankenstein, una forma di innocenza che sopravvive a ogni trasformazione. La sua violenza, quando esplode, non è mai gratuita, ma risposta alla paura di essere cancellato. Non conosce la cattiveria del carnefice, ma la disperazione del rifiutato. La sua ricerca del bene è maldestra perché non ha modelli a cui ispirarsi: è stato gettato nel mondo senza istruzioni, senza un nome che lo protegga, senza un amore che gli indichi una direzione.

La sua storia ricorda che ogni creatura porta con sé una richiesta di riconoscimento. Non è soltanto l'eterno conflitto tra creatura e creatore, ma un dialogo che si interrompe nel punto esatto in cui smettiamo di vedere l'altro come un essere umano. Frankenstein è un racconto morale prima ancora che un racconto dell'orrore: invita chi legge a interrogarsi su ciò che rende la vita degna di cura.

Nel XXI secolo la sua voce risuona con un'intensità nuova. Biotecnologie, algoritmi, ricerca genetica, protesi intelligenti: l'umanità sperimenta ogni giorno forme alternative di esistenza, spesso senza sapere quale posto riserverà a ciò che genera. La creatura ci osserva e segue le nostre mani mentre costruiscono, programmando forse il prossimo passo della sua evoluzione. Il mostro del futuro potrebbe non avere più cicatrici visibili, né una carne assemblata per tentativi, ma il dilemma resterà lo stesso: saremo in grado di riconoscergli un volto, una storia, un diritto?

Frankenstein sopravvive perché non è un personaggio concluso. È un enigma morale che si aggiorna con la tecnologia, con la politica, con il modo in cui cambiano le definizioni di umano e di vita. È il nostro specchio più ostinato. Ogni volta che ci sembra di averlo relegato in soffitta, tra i cimeli del gotico, rieccolo nelle sale cinematografiche, nei laboratori, nei discorsi pubblici, a domandare di nuovo: che cosa faremo delle nostre creazioni quando saranno troppo simili a noi?

Esiste in questa domanda una promessa di futuro e una condanna. Frankenstein continuerà a tornare finché continueremo a cercare di superare i limiti che ci definiscono. È la nostra ombra lunga, la traccia di ciò che vorremmo diventare e di ciò che temiamo di essere. Un racconto che non si può concludere, perché ogni sua conclusione aprirebbe un nuovo inizio.

La creatura cammina verso di noi da due secoli e non ha ancora trovato pace. Finché non impareremo a guardarla senza paura, continueremo a chiamarla mostro. Ma forse, a un certo punto, saremo costretti ad ammettere che quella cicatrice che ci inquieta è in realtà un frammento della nostra.

## Capitolo 3.

### La maschera di Karloff

---

Nel 1931 il cinema dava forma definitiva a una figura che per oltre un secolo aveva vissuto tra le righe del romanzo e le tavole del teatro. *Frankenstein* (1931) di James Whale non fu soltanto un adattamento, ma una vera e propria rifondazione visiva del mito. Da quel momento in poi, la Creatura avrebbe portato per sempre un volto riconoscibile, diventando immagine impressa nella memoria collettiva più di qualunque descrizione letteraria.

Boris Karloff, attore di origine angloindiana, venne scelto dopo che il ruolo era stato inizialmente destinato a Bela Lugosi. Il suo volto, scavato dalle fatiche di anni di cinema muto e ruoli minori, conteneva già un'ombra naturale che sembrava chiedere una storia più grande. Ma fu Jack Pierce, responsabile del trucco, a trasformarlo in un'icona. La creazione del personaggio fu un gesto di artigianato tanto preciso quanto visionario. La fronte alta e piatta, gonfiata da strati di cotone e colla di pesce, suggeriva un cervello che non aveva trovato ancora spazio sufficiente per sé stesso. Le palpebre pesanti obbligavano lo sguardo a un semi-abbassamento che ricordava la fragilità del neonato, mentre i famosi elettrodi sul collo, destinati inizialmente a rimanere tubicini anonimi, si imposero come il simbolo più immediato del legame tra vita e tecnologia.

Il verde cadaverico della pelle non era visibile nelle copie in bianco e nero del film, ma fu scelto proprio per rendere sotto la luce dei riflettori un tono malato e innaturale. Nella percezione del pubblico, quel colore invisibile si sedimentò comunque come segno identitario, tanto da diventare negli anni la tinta canonica del mostro. La maschera creata da Pierce non era un velo che nascondeva, ma una rivelazione: il corpo della creatura diventava un dispositivo narrativo, capace di raccontare la sua storia prima ancora che pronunciasse una parola.

Ciò che rendeva quell'immagine così forte era il rapporto tra la rigidità della forma e la delicatezza della recitazione di Karloff. L'attore costruì un linguaggio fisico basato sull'incertezza, sulla goffaggine malinconica di chi non domina il proprio corpo. I suoi movimenti sembrano sempre incompiuti, come se

qualcosa dentro di lui stesse cercando un ritmo che la vita non gli aveva insegnato. La creatura non è brutalità cieca, ma un bambino gigantesco e vulnerabile, su cui il mondo sembra pesare più del consentito.

Whale comprese che l'orrore più efficace nasce dall'ambiguità. Nelle scene più celebri, come l'incontro con la bambina sul lago, la creatura si avvicina a un sentimento di innocenza che il pubblico riconosce. Il gesto fatale che segue non è sadico, ma tragicamente ingenuo. La violenza è l'altra faccia di una fragilità mai protetta. È l'atto di un essere che comprende il mondo attraverso tentativi disperati. In quel momento l'icona si carica di una complessità emotiva che supera i confini del cinema horror. La Creatura non è più un "mostro": è un essere che soffre.

Il film costruisce anche un contrasto fondamentale tra la Creatura e il suo creatore. Victor, interpretato da Colin Clive, appare nervoso, ossessivo, quasi febbrile. La sua arroganza scientifica si frantuma nel momento in cui assiste alla vita che ha generato. La Creatura, invece, guarda il mondo con un misto di stupore e timore, come se la propria nascita fosse più un interrogativo che una vittoria. Il rifiuto immediato del suo creatore dà origine al destino di abbandono che segnerà la sua esistenza.

La bellezza tragica del personaggio di Karloff sta nel fatto che solo i suoi persecutori lo considerano un incubo. Per lo spettatore, quella figura alta e incerta, con le braccia tese in una ricerca continua di appoggio, appare sempre vicina a una redenzione che il film non gli concede. Più viene inseguita e ferita, più si rivela fragile, non minacciosa ma minacciata. Il cinema, meno timido del teatro nel mostrare i dettagli della sofferenza, riuscì a imprimere nello sguardo della creatura un messaggio che sopravvive al tempo: ciò che appare mostruoso non sempre è malvagio.

L'impatto culturale del film fu immediato e definitivo. Il volto di Karloff cominciò a popolare poster, maschere di carnevale, fumetti, illustrazioni: la Creatura divenne una figura archetipica, pronta per essere risemantizzata all'infinito. Il pubblico non aveva più bisogno di leggere il romanzo per conoscere Frankenstein. L'icona aveva trovato il suo corpo, un corpo destinato a restare e a diventare riferimento per ogni reinterpretazione futura.

Nel 1931 Frankenstein smise di essere un'oscillazione tra empatia e paura per diventare un marchio della cultura visiva. Lo sguardo smarrito della creatura di Karloff, la sua postura pesante e la maschera che lo imprigionava e insieme lo definiva, diedero al mito un'identità chiara. Il cinema aveva compiuto ciò che il teatro aveva solo preparato: aveva fissato nell'immaginario un volto che nessuno avrebbe più dimenticato.

## FRANKENSTEIN

Da quel momento in poi, chiunque volesse reinventare Frankenstein avrebbe dovuto partire da lì, da quella fronte piatta e da quegli occhi stanchi che chiedevano al mondo una cosa soltanto: non essere lasciati soli.



<b>Titolo</b>	<i>Frankenstein</i>
<b>Regia</b>	James Whale
<b>Anno</b>	1931
<b>Paese</b>	Stati Uniti
<b>Durata</b>	circa 70 minuti
<b>Genere</b>	Horror
<b>Produzione</b>	Universal Pictures / Carl Laemmle Jr.





FRANKENSTEIN





Da incubo della ragione



a specchio dell'umano

L'ETERNO RITORNO DI FRANKENSTEIN



Oltre 200 immagini a colori



**intra**

Collana Visio



e QR code