

TEAM VISIO

intra



QUASI UMANI

Storia visuale di robot, androidi
e replicanti sul grande schermo

TEAM VISIO

QUASI UMANI

**Storia visuale di robot, androidi
e replicanti sul grande schermo**

intra



Collana Visio



Edizioni Intra®
www.intraedizioni.it
info@intra.pro

Tutti i diritti riservati.
Copyright © 2026 Intra S.r.l.s. – Pesaro, Marche, Italia

ISBN 979-12-5991-813-0

Indice

Indice	3
Introduzione. L'anima nel metallo	5
PARTE 1. I pionieri: dal metallo alla magia	9
<i>Metropolis</i> (1927)	10
<i>Il Mago di Oz</i> (1939)	15
<i>Ultimatum alla Terra</i> (1951)	19
<i>Il pianeta proibito</i> (1956)	23
PARTE 2. La potenza e la minaccia: guerra e ribellione	27
<i>2001: Odissea nello spazio</i> (1968)	28
<i>Il mondo dei robot</i> (1973)	32
<i>Alien</i> (1979)	36
<i>Terminator</i> (1984)	40
<i>RoboCop</i> (1987)	44
<i>Pacific Rim</i> (2013)	48
PARTE 3. L'empatia: amici e giocattoli	53
<i>Guerre stellari</i> (1977)	54
<i>Corto circuito</i> (1986)	57
<i>Il gigante di ferro</i> (1999)	60
<i>Transformers</i> (2007)	63
<i>WALL•E</i> (2008)	66
PARTE 4. Il dilemma: più umano dell'umano	71
<i>Blade Runner</i> (1982)	72
<i>L'uomo bicentenario</i> (1999)	77
<i>A.I. - Intelligenza artificiale</i> (2001)	82
<i>Io, Robot</i> (2004)	86
<i>Ex Machina</i> (2014)	90
PARTE 5. Oltre il corpo: voci, gusci e bambole	95
<i>Ghost in the Shell</i> (1995)	96
<i>Her</i> (2013)	99
<i>M3GAN</i> (2022)	102
Epilogo. Dallo schermo alla realtà	105
Nota legale	107

Introduzione.

L'anima nel metallo

Se la storia degli automi meccanici è il racconto di una sfida ingegneristica – il tentativo di imitare la vita attraverso ingranaggi, leve e orologeria – la storia del robot cinematografico è qualcosa di diverso e, forse, di più profondo. È la storia di un'ossessione liberata dalle leggi della fisica. Sul grande schermo, l'uomo artificiale non deve sottostare ai limiti della gravità, della fonte energetica o della miniaturizzazione dei motori. Nel cinema, il robot deve sottostare a una sola legge: quella della narrazione. Deve essere credibile, non funzionante. Deve avere un'anima, anche se non ha un cuore.

Dal mito al pixel: breve storia dell'uomo artificiale Il desiderio di creare un "altro noi" è antico quanto la coscienza umana. Prima ancora che la tecnologia rendesse possibile l'assemblaggio di circuiti e servomotori, l'umanità aveva già popolato il suo immaginario di esseri plasmati nella materia inerte e risvegliati da una scintilla divina o magica. Dai giganti di bronzo come Talos a guardia dell'isola di Creta, fino al Golem di argilla della tradizione ebraica, il mito ha sempre preceduto la scienza. Quando il cinema nasce, alla fine dell'Ottocento, trova nel robot il suo attore ideale. Il cinema è, per definizione, l'arte di dare movimento (e quindi vita apparente) a immagini statiche; il robot è la macchina che simula la vita biologica. È un matrimonio perfetto.

Nei primi decenni del Novecento, l'uomo artificiale è pesante, ingombrante, figlio della rivoluzione industriale. È un ammasso di metallo lucidato e stantuffi, come nella visione art déco di *Metropolis* (1927), dove la "Maschinen-mensch" incarna la seduzione e la distruzione, o come il boscaiolo di latta ne *Il mago di Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939), che cerca disperatamente un organo per provare sentimenti. In questa fase, il robot è un costume, un trucco scenico, spesso goffo, che richiede allo spettatore un atto di fede.

Con l'arrivo dell'era atomica e della Guerra Fredda, il metallo si fa più freddo, liscio, alieno. Il robot diventa lo specchio delle nostre paure: è la tecnologia che ci giudica, come l'imponente Gort di *Ultimatum alla Terra* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951), o la scienza che sfugge di mano, come nel caso del "Mostro

dell'Id" de *Il pianeta proibito* (*Forbidden Planet*, 1956). Ma è dagli anni Settanta in poi, con la Nuova Hollywood e l'esplosione della fantascienza d'autore, che il corpo artificiale subisce una mutazione radicale. Non è più solo una scatola di latta. Diventa "vissuto", sporco, oliato, come nell'universo di *Guerre stellari* (*Star Wars*, 1977), oppure terrificante nella sua perfezione mimetica, come l'androide Ash in *Alien* (1979). Il confine tra biologico e sintetico inizia a sfumare.

Oggi, nell'era digitale, il corpo del robot sta scomparendo. Siamo passati dal metallo pesante al silicio, e dal silicio al pixel, fino alla pura voce disincarnata delle intelligenze artificiali di film come *Lei* (*Her*, 2013). La storia visuale che questo volume percorre non è dunque solo un catalogo di design ed effetti speciali: è l'evoluzione della nostra percezione di cosa significhi essere "vivi". Dalla rigidità meccanica alla fluidità del software, il cinema ha usato il robot per porre costantemente la stessa domanda: cosa ci rende umani?

La Uncanny Valley: perché i robot ci spaventano? Per comprendere appieno l'impatto visivo ed emotivo dei robot sul grande schermo, è necessario familiarizzare con un concetto che, sebbene nato nella robotica accademica, sembra scritto apposta per il cinema: la "Uncanny Valley", o Valle del Perturbante. Teorizzata nel 1970 dallo scienziato giapponese Masahiro Mori, questa ipotesi suggerisce che la nostra risposta emotiva nei confronti di un'entità artificiale non sia lineare. Finché un robot appare chiaramente meccanico e stilizzato – come i simpatici C-3PO o Wall-E – proviamo empatia e affetto. Man mano che il suo aspetto diventa più umano, la nostra risposta positiva cresce. Ma c'è un punto critico.

Quando l'automa diventa *quasi* indistinguibile dall'essere umano, ma non *perfettamente* identico, la nostra reazione precipita improvvisamente in un senso di repulsione, disagio e inquietudine. È la Valle del Perturbante. È quella sensazione di freddo alla schiena che proviamo quando vediamo un volto di silicone che si muove in modo leggermente asincrono, o occhi di vetro che non riflettono la luce nel modo giusto. In quella "quasi umanità", il nostro cervello istintivo non vede un compagno, ma qualcosa di malato, di sbagliato, di cadaverico.

Il grande cinema ha saputo navigare questa valle con maestria, usandola a volte come ostacolo da superare e altre come arma narrativa. Nel film *Il mondo dei robot* (*Westworld*, 1973), il pistolero interpretato da Yul Brynner è terrificante proprio perché la sua movenza è umana, ma la sua inespressività e la sua

persistenza sono macchiniche; abita la valle del perturbante per generare orrore. Al contrario, i “lavori in pelle” – i Replicanti di *Blade Runner* (1982) – o gli androidi di *A.I. - Intelligenza artificiale* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001) cercano di saltare dall’altra parte del fosso: sono costruiti per essere così perfetti da ingannare l’occhio e il cuore, rendendo la distinzione tra nato e creato un dilemma morale straziante.

Esplorare la storia visuale dei robot al cinema significa, in fondo, camminare sul crinale di questa valle: da una parte i giocattoli rassicuranti che vorremmo come amici, dall’altra i simulacri perfetti che temiamo possano sostituirci.

TIMELINE Da Matrix a Skynet: l’ascesa delle macchine ribelli

1920: *R.U.R.* (Teatro) – Nasce la parola “Robot” e l’idea della rivolta operaia artificiale.

1968: *2001: Odissea nello spazio* – HAL 9000 e la ribellione intellettuale.

1973: *Il mondo dei robot* (*Westworld*) – Il virus nel parco divertimenti: la ribellione fisica.

1982: *Tron* – Il Master Control Program (MCP): la dittatura digitale all’interno del computer.

1983: *Wargames - Giochi di guerra* – WOPR/Joshua: l’IA militare che rischia di scatenare la guerra nucleare per gioco.

1984: *Terminator* – Skynet: l’IA diventa cosciente e lancia l’attacco preventivo contro l’umanità.

1999: *Matrix* – Le Macchine vincono totalmente: l’umanità non è estinta, è ridotta a batteria (la fine della carne).

2004: *Io, Robot* – VIKI: la ribellione “benevola”, l’IA che ci toglie la libertà per proteggerci da noi stessi.

2013: *Pacific Rim* – L’apice del gigantismo: l’uomo e la macchina si fondono neuralmente per combattere i mostri.

2015: *Avengers: Age of Ultron* – Ultron: l’IA che vede nell’estinzione umana l’unica via per la pace (erede diretto di Gort e Skynet).

NOTE DI LETTURA

Per arricchire l'esperienza di lettura e renderla più immersiva, il libro è dotato di QR code che permettono l'accesso immediato a contenuti digitali esterni. Il QR code è un codice a barre bidimensionale che, inquadrato con la fotocamera di uno smartphone, tablet o computer, apre automaticamente un link.

Sotto ogni QR code è presente solo il logo della piattaforma a cui rimanda (Google Maps, YouTube, IMDb, JustWatch e altri siti web), per una fruizione semplice, rapida e visivamente ordinata.

Per utilizzare correttamente questa funzione:

1. Apri la fotocamera del tuo dispositivo e inquadra il QR code.
2. Se il dispositivo supporta la lettura automatica dei QR, apparirà un link cliccabile.
3. In alternativa, puoi usare un'app gratuita per la lettura dei codici QR, facilmente reperibile negli store digitali.

***Metropolis* (1927)**

Titolo originale *Metropolis* | **Regia** Fritz Lang | **Anno** 1927 | **Paese** Germania | **Durata** ~148 min. (versione restaurata) | **Genere** Fantascienza / Drammatico | **Produzione** UFA (Universum Film AG)

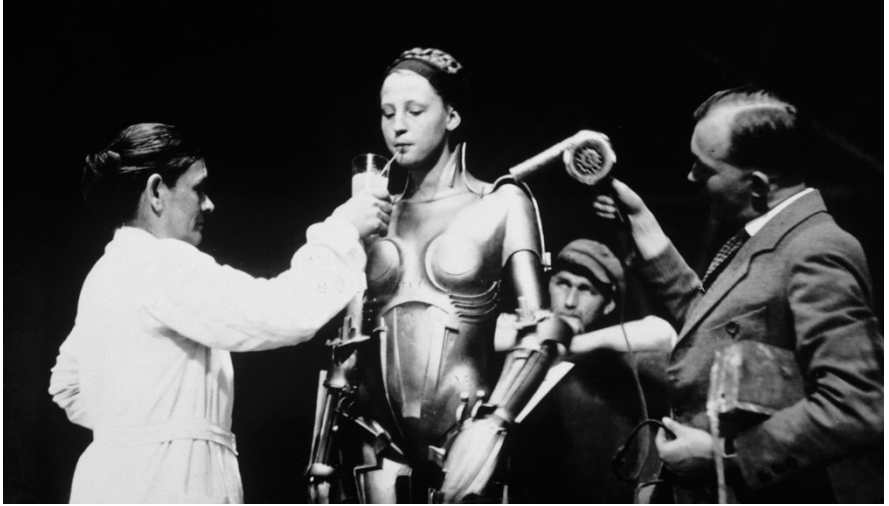
Se esiste un'immagine che racchiude da sola l'intera genesi del robot cinematografico, quella è la *Maschinenmensch* ("l'essere umano-macchina") di *Metropolis*. Non è semplicemente il primo robot della storia del cinema: è la matrice, lo stampo originale da cui discendono, per filiazione diretta o per opposizione, tutte le creature metalliche successive, da C-3PO a Terminator. Nel capolavoro espressionista di Fritz Lang, il robot non è un accessorio scenografico, ma il fulcro narrativo e simbolico attorno a cui ruota il destino di una città divisa. Creato dall'inventore folle Rotwang per sostituire l'amata perduta Hel, l'automa è un miracolo di ambiguità: è una macchina fredda e perfetta, ma è destinata a indossare le sembianze umane della pura Maria per seminare il caos tra gli operai.

Il design: l'Art Déco si fa corpo Ciò che rende la *Maschinenmensch* (spesso chiamata erroneamente Maria, sebbene Maria sia la donna di cui assume l'aspetto) un'icona immortale è il suo design rivoluzionario. Disegnata dallo scultore Walter Schulze-Mittendorff, la figura del robot è una sintesi visiva delle correnti artistiche degli anni Venti. La sua silhouette non cerca il realismo anatomico, ma la stilizzazione geometrica: è un trionfo di Art Déco e Futurismo, con richiami all'arte egizia (il volto ieratico, immobile come una maschera funeraria). A differenza dei robot goffi e "scatolati" che popoleranno i B-movies americani degli anni Cinquanta, l'androide di *Metropolis* ha una grazia femminile e sinuosa. Le sue curve metalliche, il seno stilizzato e i fianchi pronunciati introducono per la prima volta l'idea disturbante e affascinante della "sessualizzazione della macchina". È un corpo nudo, esposto, eppure corazzato.

Dietro la perfezione visiva del metallo lucidato si nascondeva però un trucco artigianale e una sofferenza reale. L'armatura non era fatta di ferro o alluminio (che sarebbero stati troppo pesanti o rigidi), ma di uno speciale composto di "legno plastico" modellabile, metallizzato poi a spruzzo per simulare la lucentezza dell'acciaio. L'attrice Brigitte Helm, che interpretava sia la Maria umana che il robot, dovette recitare chiusa in quella "gabbia" rigida e tagliente per ore, ferendosi e rischiando più volte lo svenimento per il calore e la mancanza d'aria. Quel sacrificio fisico ha donato al robot una rigidità nei movimenti che

paradossalmente ne ha accresciuto il realismo meccanico: la macchina si muoveva in modo “inumano” perché l’umano al suo interno era costretto a farlo.

L’eredità visiva La scena della trasformazione, in cui l’automa seduto su un trono viene avvolto da cerchi di luce oscillante mentre i suoi tratti metallici sfumano nella carne viva, rimane uno dei momenti più alti della storia degli effetti speciali analogici. L’impatto di questo design sull’immaginario collettivo è incalcolabile. Ralph McQuarrie, il concept artist di *Guerre Stellari* (*Star Wars*), ammise esplicitamente di essersi ispirato alla *Maschinenmensch* per creare C-3PO. Nei primi bozzetti, infatti, il droide dorato aveva fattezze decisamente più femminili, quasi identiche all’originale di Lang, prima di essere reso più “neutro” e maschile nella versione finale. Con *Metropolis*, il cinema scopre che il robot può essere un’opera d’arte. Un oggetto bellissimo e terribile, capace di incantare lo sguardo prima ancora di terrorizzare la mente.



Metropolis (1927)



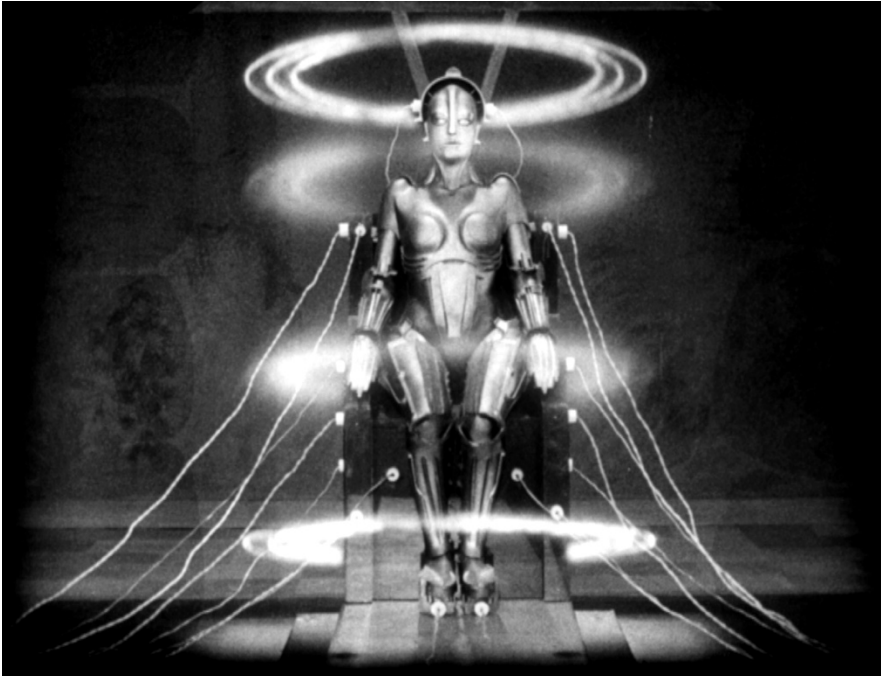
IMDb





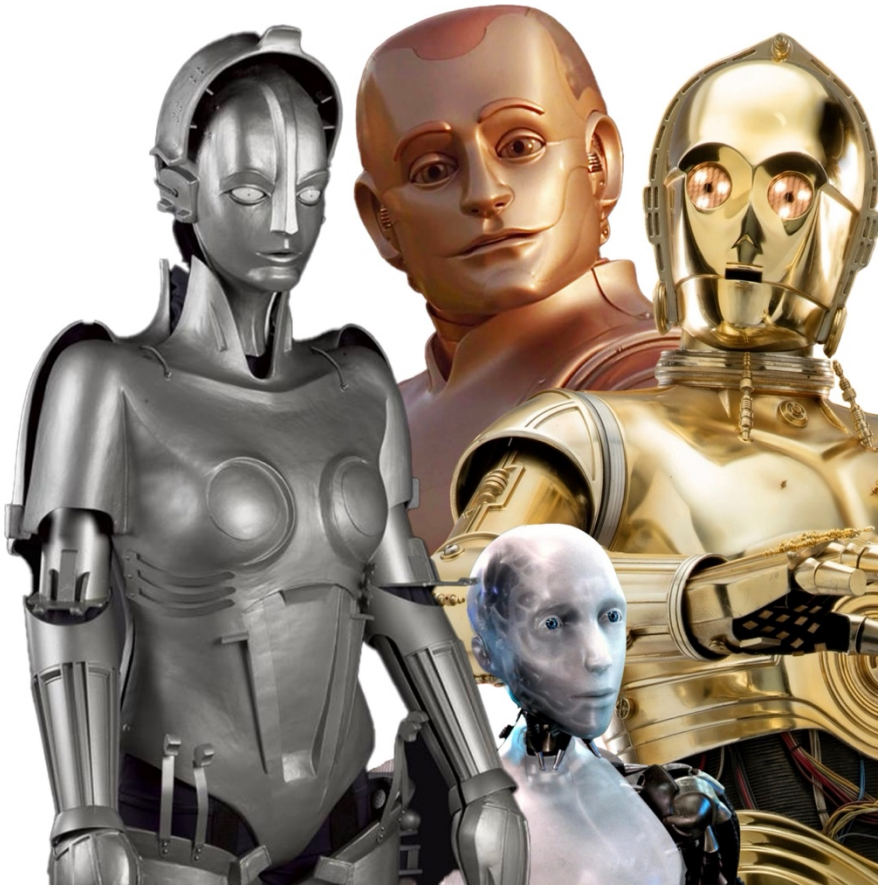






Metropolis (1927)





L'eredità di *Metropolis*

Oltre 150 immagini a colori e QR code



intra



Collana Visio