

ALBERTO SCANDOLA

*It's (still) alive.*

Riscritture di *Frankenstein* nel cinema americano contemporaneo

«Non è che un libro, maestà». Con queste parole il prode Gideon, servitore della regina delle *gargoyle* che popolano le guglie di Notre Dame (*I, Frankenstein*, Stuart Beattie, 2014), esprime il suo disinteresse nei confronti di un testo – il diario del dott. Frankenstein – che anche nel secondo millennio si rivela invece ben più di un semplice «libro», se non altro per l'irresistibile fascino che il mito della Creatura nata dalla morte continua a esercitare nell'iconosfera contemporanea.<sup>1</sup>

Solo negli anni Dieci di questo secolo, infatti, si contano un film sperimentale (*Spark of Being*, Bill Morrison, Dave Douglas, 2010), una serie TV (*The Frankenstein Chronicles*, ITV Encore, 2015) e sette lungometraggi di finzione ispirati al celebre romanzo di Mary Shelley, metafora di un dissidio tra le forze del logos e quelle dell'ethos evidentemente ancora attualissimo. Detto che il *Frankenfilm*<sup>2</sup> di Morrison e Douglas – collage di immagini tratte da materiale d'archivio e assemblate mescolando rumori d'ambiente a sonorità jazz – è forse l'adat-

<sup>1</sup> Sulla fortuna internazionale del romanzo di Mary Shelley si veda, tra gli altri, S. Perkovitz, E. V. Mueller, *Frankenstein. How a monster became an icon. The Science and Enduring Allure of Mary Shelley's Creation*, London-New York, Pegasus Books 2018. Come osservano i curatori, dal 1994 a oggi si contano circa un centinaio di film e telefilm liberamente ispirati al romanzo.

<sup>2</sup> Cfr. J. Weiner, *Frankenfilm: Classical Monstrosity in Bill Morrison's Spark of Being*, in J. Weiner, B. E. Stevens, B. M. Rogers (a cura di), *Frankenstein and its classics. The Modern Prometheus from Antiquity to Science Fiction*, London-New York, Bloomsbury Academic, 2018, pp. 170-181.

tamento al contempo più astratto e più letterale tra quelli prodotti di recente,<sup>3</sup> in questo intervento ci occuperemo esclusivamente delle opere che, senza rinunciare alla drammaturgia del cinema narrativo, hanno cercato di verificare l'attualità del romanzo mescolando i codici dell'horror con quelli dell'action-movie, del documentario e della fantastoria. Accanto a *I, Frankenstein*, variazione in salsa fantasy sul tema della solitudine del *freak*, troviamo due *mockumentary* (*Theory of Frankenstein*, Andrew Weiner, 2013 e *Frankenstein's Army*, Richard Raaphorst, 2013), un B-movie semi-amatoriale (*Frankenstein vs The Mummy*, Daniel Leone, 2015), un biopic accademico (*Victor Frankenstein, Victor - La storia segreta del dottor Frankenstein*, Paul McGuigan, 2015) e quelle che, a mio avviso, sono le due riscritture più interessanti del mito, soprattutto se lette in chiave post-9/11: *Frank3n5t31n* (Bernard Rose, 2015), allegoria dai risvolti *splatter* sui pericoli dell'ingegneria genetica, e il recentissimo *Depraved* (Larry Fessenden, 2019), tentativo (riuscito) di aggiornare le suggestioni del romanzo alle inquietudini del presente.

Alcune domande sorgono spontanee: qual è il segreto dell'infinita seduzione esercitata dal capolavoro di Mary Shelley?<sup>4</sup> Come e perché la sua Creatura senza nome – spesso chiamata con il nome del creatore – riesce oggi a competere con incarnazioni del perturbante meno nobili dal punto di vista letterario ma indubbiamente più sostenute in termini di *marketing strategy* come le bambole (da *Child's play, La bambola assassina*, Tom Holland, 1988 a *Annabelle*, John R. Leonetti, 2014), i clown (da *Clown*, Jon Watts, 2014 a *It*, Andrés Muschietti,

<sup>3</sup> Per un'attenta recensione del film si veda J. Seifert, *Spark of Being: Retelling a Literary Masterpiece*, «Walkerart.org», October, 8, 2010: <https://walkerart.org/magazine/spark-of-being-retelling-a-literary-masterpiece>

<sup>4</sup> Su questo riflette anche Peter Hutchings in Id., *Historical Dictionary of Horror cinema*, New York, The Scarecrow Press, 2008, pp. 123-140.

2017) o gli indemoniati (*The Exorcist*, Serie Tv, Fox, 2017)?<sup>5</sup> A differenza di questi mostri, apparentemente innocui in virtù di un aspetto gradevole e *heimlich*, l'uomo assemblato con frammenti di cadavere è fin da subito considerato – per usare le parole della Shelley – come «a blot upon the earth», un'orrenda macchia sulla terra da fuggire, rimuovere e rinnegare.

Nel panorama cinematografico del nuovo millennio il mostro è collocato ai margini del mercato distributivo e per questo motivo appare tanto difficile da incontrare quanto lo era il suo antenato di carta, inseguito dal dott. Frankenstein in lande sperdute, remote e desolate. Fatta eccezione per il film di Mc-Guigan – finanziato con 40 milioni di dollari dalla Fox –, quasi tutte le produzioni sopra citate abitano infatti i territori marginali del cinema indie e sono state distribuite unicamente in home video dopo un rapido passaggio festivaliero; è il caso per esempio del film di Bernard Rose, applaudito prima al Brussels International Fantastic Film Festival e poi al Trieste Science +Fiction nel 2015.<sup>6</sup>

Nel tentativo di rinverdire i fasti del secolo scorso, infatti, la Universal ha rianimato per ora solo la Mummia (*The Mummy*, Alex Kurtzman, 2017) rinviando forse a data da destinarsi il tentativo di ridare vita – l'ennesima vita – al più umano, e forse anche più disperato, dei suoi mostri.

Per ragionare sulla fortuna di questa icona nel cinema americano è indispensabile innanzitutto considerare il contesto storico-culturale di una nazione che, a più di dieci anni di distanza, non sembra ancora aver completamente superato il

<sup>5</sup> Per un'analisi socio-culturale del cinema horror contemporaneo si veda I. Conrich (a cura di), *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, London-New York, Tauris, 2010.

<sup>6</sup> Scarsa è stata anche l'attenzione critica per questo film (così come per tutti quelli presi in esame in questo saggio). Si veda, tra i pochi contributi disponibili, la recensione di Enrico Azzano su «Quinlan. Rivista di critica cinematografica»: <https://quinlan.it/2015/11/06/frankenstein/>

trauma dell'11 settembre.<sup>7</sup> Paura, smarrimento, senso di vuoto e insicurezza, infatti, popolano anche le produzioni cinematografiche e televisive degli anni dieci, caratterizzate, oltre che dalla necessità di individuare nuovi modelli di eroismo attingendo sia al fumetto (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) che alla cronaca (*American Sniper*, Clint Eastwood, 2016), dalla constatazione che l'Altro – ovvero tutto ciò che ci inquieta in quanto *unheimlich* – spesso non è lontano, ma molto vicino a noi. Vicino come possono essere una madre incapace di elaborare il lutto della morte del marito (*Babadook*, Jennifer Kent, 2014) o un fratello riflesso in uno specchio più perturbante che malefico (*Oculus*, *Oculus - Il riflesso del male*, Mike Flanagan, 2013). Sia Flanagan che Kent, autori dei due film horror in assoluto più interessanti del decennio, sfruttano in senso narrativo ed emotivo la sospensione (e la relativizzazione) del concetto di tempo, uno degli espedienti drammaturgici indispensabili alla costruzione non solo dell'orrore ma anche della suspense: «La sospensione del tempo – ha scritto Éric Dufour – è l'annientamento del futuro e l'impossibilità di sfuggire a un presente condannato a ripetersi in eterno».<sup>8</sup> Il dramma di Amelia (*Babadook*) e degli orfani di *Oculus* risiede proprio nell'impossibilità di definire il *limen* che, in un mondo non sorretto dalle leggi del fantastico, di norma separa il passato dal presente. Distruggere questa soglia è l'obiettivo dell'ultimo – al momento in cui scriviamo – dei Frankenstein contemporanei, ovvero Clay Verris (Clive Owen), il *villain* di *Gemini Man* (Ang Lee, 2019). Nel tentativo di ovviare al deperimento fisico del

<sup>7</sup> Sul cinema hollywoodiano contemporaneo si vedano almeno G. Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino, 2015 e T. Corrigan, (ed. by), *American Cinema of the 2000's. Themes and variations*, New Jersey and London, Rutgers University Press, 2012.

<sup>8</sup> É. Dufour, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Lignes d'Art, Paris, PUF, 2016, p. 69. Nostra traduzione.

soldato Brogen (Will Smith), il migliore cecchino a sua disposizione, Verris, direttore del corpo d'armata Gemini, non trova altra soluzione che clonarlo, creando in laboratorio un alter ego in tutto e per tutto identico a lui: come la Creatura di Mary Shelley, anche questo clone finirà naturalmente per ribellarsi al suo creatore.

*Frankenstein*, come noto, non racconta solo una storia di emarginazione ma anche la parabola di una tracotanza e in questo senso la reincarnazione forse più seducente dello scienziato resta, nel panorama contemporaneo, quella di Nathan Bateman (Oscar Isaac), il progettista di umanoidi 'troppo umane' di *Ex Machina* (Alex Garland, 2015). Come ha osservato Guy Lodge, *Ex Machina* è una sorta di «Mary Shelley's "Frankenstein" redreamed as a 21st-century battle of the sexes»<sup>9</sup> e il suo eroe negativo, l'amministratore delegato della Blue Book, appare lui stesso un *monstrum*, forgiato con i frammenti di Victor Frankenstein, Steve Jobs e Mark Zuckerberg: un vero Prometeo dei giorni nostri.<sup>10</sup>

Cerchiamo dunque di tracciare una breve cartografia degli adattamenti più recenti di *Frankenstein* tenendo presenti questi due *fil rouge*: da un lato, la riflessione sul tempo come antagonista dell'*hybris* del creatore; dall'altro, il tentativo di sintonizzare la psicologia della Creatura sulle note di quella *male angst*<sup>11</sup> che contraddistingue molti antieroi della Hollywood odierna, spesso mossi da un impulso di autodistruzione che sfocia in violenza omicida (penso a *The Machinist*, *L'uomo senza sonno*, Brad Anderson, 2004, ma anche a *Joker*, Todd Phillips, 2019).

<sup>9</sup> G. Lodge, *Ex-Machina*, «Variety», January 16, 2015: <http://variety.com/2015/film/reviews/film-review-ex-machina-1201405717>.

<sup>10</sup> Si veda in merito l'interessante analisi di E. Hammond, *Alex Garland's Ex-Machina or the Modern Epimetheus*, in J. Weiner, B. E. Stevens, B. M. Rogers (a cura di), *Frankenstein and its classics*, cit., pp. 190-205.

<sup>11</sup> Cfr. D. Peberdy, *Male Angst. Masculinity and Film Performance in American Contemporary Cinema*, New York, Palgrave MacMillan, 2011.

1. *Action monsters*

Riprendiamo da dove eravamo partiti, ovvero dalle atmosfere neogotiche di *I, Frankenstein*, tentativo non completamente riuscito di adattare per lo schermo un mediocre graphic novel di Kevin Greivoux, qui attivo anche nelle vesti di sceneggiatore e attore. L'obiettivo, dichiarato dallo stesso Greivoux in diverse interviste, è quello di fare della Creatura una sorta di supereroe, non umano (in quanto *not human born*) ma nemmeno divino, in modo tale che «chiunque sia alla ricerca di un posto nel mondo»<sup>12</sup> possa facilmente indentificarsi nel suo smarrimento, nella sua solitudine e nel suo istinto di sopravvivenza. Un istinto che porta il mostro a conservare intatte per tre secoli sia la forza fisica, attributo presente nel romanzo ma non sempre mantenuto in sede di riscrittura, sia la bellezza, qualità invece normalmente trascurata in sede di casting quando si tratta di dare un volto alla Creatura. Da Boris Karloff (*Frankenstein*, James Whale, 1931) a Christopher Lee (*The Curse of Frankenstein*, *La maschera di Frankenstein*, Terence Fisher, 1957) sino a Robert De Niro (*Mary Shelley's Frankenstein*, *Frankenstein di Mary Shelley*, Kenneth Branagh, 1995), infatti, la Creatura ha quasi sempre incarnato l'immagine di un'anomalia morfologica, una diversità atta non solo a suscitare orrore ma anche a giustificare quel destino di emarginazione che connota in senso melodrammatico il plot. In più occasioni, a partire da *Bride of Frankenstein* (*La moglie di Frankenstein*, James Whale, 1935), lo spettatore infatti è chiamato a entrare in empatia con il dolore di un semi-uomo respinto per il suo aspetto mostruoso e pertanto impossibilitato a soddisfare il proprio desiderio di eros e di affetto.<sup>13</sup> Nella Pa-

<sup>12</sup> Questo è quanto dichiarato dall'autore al microfono di Clewer Comic Con: [https://www.youtube.com/watch?v=z\\_zvuZh4oM0](https://www.youtube.com/watch?v=z_zvuZh4oM0)

<sup>13</sup> Sulla saga Frankenstein targata Universal si vedano in particolare A.

rigi di *I, Frankenstein* invece, sineddoche di un'Europa sconvolta dalla lotta fratricida tra angeli e demoni – entrambi caratterizzati dal gene della mutazione –, la 'bestia' Adam – questo è il nome assegnato alla Creatura<sup>14</sup> – non è tanto soggetto quanto oggetto di attrazione da parte della 'bella' dott.ssa Wade (Yvonne Strahovski), la scienziata assunta dal perfido Naberius per dare la vita a un nuovo esercito di demoni. Non è un caso che per la parte di Adam la produzione abbia pensato a Aaron Eckhart, icona hollywoodiana di una maschilità al contempo rude (*Erin Brockovich, Erin Brockovich – Forte come la verità*, Steven Soderbergh, 2000) e romantica (*Possession, Possession - Una storia romantica*, Neil LaBute, 2002), ma anche disperatamente vacillante tra le forze del Bene e quelle del Male: l'attore è infatti celebre per il ruolo di Harvey Dent, il *villain* soprannominato Due facce nel *Batman* di Christopher Nolan (*The Dark Knight, Il cavaliere oscuro*, 2008). Chiaro è l'intento di contaminare l'immaginario di Mary Shelley con l'universo DC Comics e la star, sul cui volto compare soltanto una non sgradevole cicatrice, fa il possibile per nascondere le proprie attitudini *peacock*<sup>15</sup> dietro la maschera dell'action hero. Ma se l'intento dell'operazione è quello di ribadire la natura antropomorfica della creatura – «him, not it» dice la dott.ssa Wade a Naberius – ci potremmo chiedere il perché dell'insistenza

Barbaro, *Frankenstein. Un mostro di celluloidi tra horror e parodia*, Milano, Costa & Nolan, 2006, pp. 53-106 e G. Cremonini, *Frankenstein*, L'Epos, Palermo, 2009, pp. 86-99.

<sup>14</sup> Riaffiora qui, almeno a livello nominale, la più volte evidenziata analogia tra il mito biblico della creazione e la storia di Frankenstein. Non a caso Mary Shelley pose ad epigrafe del suo romanzo una frase pronunciata da Adamo nel *Paradiso perduto* di John Milton, che la Creatura avrebbe benissimo potuto rivolgere allo scienziato: «Ti ho chiesto io, creatore, dalla creta / Di farmi uomo? Ti ho sollecitato io / A trarmi dall'oscurità?».

<sup>15</sup> Sulla distinzione tra la categoria degli attori *peacock* (di norma chiamati ad interpretare eroi romantici) e quella degli *action hero* si veda F. Hirsch, *Acting Hollywood Style*, New York, Abrams, 1991, pp. 90-91.

sull'esibizione delle doti fisiche ed atletiche a discapito di una psicologia che, invece, resta tutt'altro che approfondita. Elegante nella sua giacca *urban style*, il capo coperto dal cappuccio della felpa, questo virilissimo *monster* porta i capelli corti e pettinati ma alla dialettica forbita di Naberius risponde con un urlo che ne sottolinea la forza bruta e sovrumana, per non dire bestiale. Il paradosso, involontariamente comico, è il seguente: il mostro riesce a salvare la Bella e il mondo non perché ha un'anima, ma proprio perché non ce l'ha, rivelandosi dunque incorruttibile non solo dal tempo, ma anche dalle forze del Male.

Forze che invece abitano il corpo tutt'altro che attraente del mostro indubbiamente più disumano (ma anche più mortale) tra quelli portati di recente sullo schermo, ovvero la creatura forgiata dalla coppia Max Landis/Paul McGuigan, rispettivamente sceneggiatore e regista di *Victor Frankenstein*, tentativo di restituire alla figura del creatore quel peso narrativo che decenni di adattamenti per lo schermo avevano forse ridimensionato. Più che con i classici del filone frankensteiniano, McGuigan sembra innanzitutto volersi confrontare con un archetipo del genere quale *Freaks* (Tod Browning, 1932), per poi giocare a mescolare l'immaginario dell'orrore con quello del fantasy (e penso alla saga *Harry Potter*). Ambientata, come la storia di Browning, in un circo, la prima parte del racconto è incentrata sull'incontro tra l'ambizioso Victor, interpretato da un attore a suo agio con le sfumature del fantastico come James McAvoy, e il deforme Igor, un Daniel Radcliffe che al posto della bacchetta da mago porta una gobba da freak. Tra le novità più interessanti di questo adattamento, che si segnala per l'accuratissima ricostruzione di una Londra più vittoriana che gotica, c'è innanzitutto l'attenzione alla fisicità dei corpi dei due protagonisti, che non sono lo scienziato e la Creatura, ma Victor e Igor. La modalità con cui questo aitante Frankenstein "cura" la deformità del ragazzo, iniettandogli nella schiena un liquido



dopo averlo stretto forte nelle sue braccia, presenta inediti risvolti omoerotici, non celati neppure nell'attrazione che il giovane Finnegan, interessato a finanziare lo sconvolgente progetto, avverte nei confronti dello scienziato. Ma la novità senz'altro più originale rispetto alla tradizione è l'inserimento, nel plot, di una *detection* che trasforma lo scienziato in una sorta di *public enemy*, colpevole di blasfemia e per questo inseguito senza sosta da un cattolico ispettore di Scotland Yard. Di nuovo angeli contro demoni, dunque, almeno sino al truculento scontro finale contro il mostro dai due cuori e dai quattro polmoni. Prive di un vero e proprio sottotesto simbolico, queste due anomalie morfologiche sembrano essere introdotte solo per rendere più verosimile la strenua resistenza che il mostro oppone durante la lotta corpo a corpo con i suoi creatori, in un finale condito da urla, pioggia e ventri squarciati. Al pari dell'*australiano* Adam, dunque, questa Creatura non ha due facce ma solo una, quella dell'action-hero indomito e forzuto, inspiegabilmente dotato di un ottimo equilibrio posturale e abile nel maneggiare le armi. L'aspetto – cranio rasato, pelle bluastro e corporatura gigantesca – evoca le fattezze di Thanos, il titano protagonista della saga *Avengers*, ma a differenza del cattivo targato Marvel questo mostro non pensa, non soffre e soprattutto non parla. Vive sullo schermo giusto il tempo per spaventare qualche spettatore, distruggere il teatro di posa della sua creazione e morire, vittima sacrificale di un happy end che trasforma il virile scienziato in un Prometeo immortale e il giovane Igor in uno sposo felice.

## 2. Immagini trovate

Per nulla lieti, invece, sono i finali dei due adattamenti *indie* distribuiti nel 2013, ovvero *The Frankenstein Theory* e *Frankenstein's Army*, entrambi realizzati con la tecnica del

found footage<sup>16</sup> ma distinti nella modalità di rilettura del mito: se *The Frankenstein Theory* altro non è che un omaggio alla forza iconica del romanzo, *Frankenstein's Army* si colloca dalle parti dell'ucronia, ipotizzando la presenza di un diabolico dott. Frankenstein a servizio del Terzo Reich. Cominciamo dal primo. La teoria evocata nel titolo è quella sostenuta da un giovanissimo professore universitario, Jonathan Venkenheim, il quale, una volta entrato in possesso delle lettere autografe di Robert Walton (!), si convince che il romanzo di Mary Shelley non fosse un'opera di immaginazione e che la Creatura, pertanto, possa essere ancora viva. Per dimostrare la validità della sua tesi ingaggia una troupe di giornalisti e organizza una sorta di caccia al mostro tra i ghiacci dell'Alaska, una caccia dalla quale nessuno, naturalmente, tornerà vivo. Accolto positivamente dalla critica specializzata,<sup>17</sup> il falso documentario di Andrew Weiner, produttore all'esordio dietro la videocamera, adotta la medesima soluzione drammaturgica poi scelta da McGuigan, ovvero colloca il momento dell'apparizione del mostro nel finale ma, a differenza del blockbuster prodotto dalla Fox, non presenta né immagini splatter né scene d'azione o di violenza. Molti dei cliché presenti nei Frankenstein cinematografici – come la rappresentazione della forza della Creatura e il

<sup>16</sup> Per un'analisi dell'estetica della paura nei found footage film rimando a A. Heller-Nicholas, *The Found Footage Horror Films. Fear and the Appearance of Reality*, Jefferson, Mc Farland & Company, 2014. Da notare che l'autrice dedica solamente tre righe ai due film in oggetto, riconoscendo semplicemente ai rispettivi registi di aver saputo «esplorare la capacità unica, propria di questo sottogenere cinematografico, di sviluppare ed espandere le idee di Mary Shelley» (p. 150).

<sup>17</sup> Come scrive D. S. Ullery su «Horror Novel Reviews», il film di Weiner rappresenta «un esempio terrificante del fenomeno “costruiamo una trappola per topi migliore”, dove qualcosa di molto familiare viene sfruttato in modo così fresco, eccentrico e divertente che si distingue davvero dal resto della produzione»: <https://horrnovelreviews.com/2014/02/02/movie-talk-the-frankenstein-theory-review/>.

dettaglio dei suoi lineamenti al contempo antropomorfici e deformi – restano appositamente fuori campo, come del resto dettano le regole del found footage. A differenza degli spiriti che infestano la contea di Blair (*The Blair Witch Project, Il mistero della strega di Blair*, Daniel Myrick, Eduardo Sanchez, 1999), però, questo mostro è almeno in parte catturato dall'occhio della telecamera, che registra prima le ultime parole del tracotante Venkenheim (il quale rivendica addirittura il ruolo di creatore) e poi le grida disperate dell'ultimo membro della spedizione, una ragazza che la Creatura uccide e poi solleva sulle proprie spalle, rinnovando così una figura archetipica del cosiddetto «film de monstre». <sup>18</sup> Come avremo modo di vedere, l'attrazione erotica del mostro per l'altro sesso è forse una delle poche costanti che uniscono tutte le riscritture contemporanee di un mito che, in questo caso, si situa però più dalle parti dell'angoscia che da quelle dell'orrore. I codici dell'horror, infatti, normalmente privilegiano l'immagine alla parola e gli archetipi agli individui, mentre nell'operazione metalinguistica di Weiner tutta l'attenzione è posta a mettere in risalto i conflitti psicologici e i rapporti di forza che si generano tra i membri della spedizione.

Decisamente più orribili, in questo senso, sono i contenuti delle immagini trovate nel film nel film girato dal soldato sovietico Dimitri Asna, reporter di guerra testimone, in *Frankenstein's Army*, delle efferatezze commesse da un disgustante esercito di *zombots*, zombie-robot assemblati con frammenti di metallo, carne e ossa in tutto e per tutto obbedienti alla volontà del loro malefico creatore, tale Viktor Frankenstein (Karel

<sup>18</sup> Come ha sottolineato Éric Dufour, portando come esempi Jack Arnold (*Creature from the Black Lagoon, Il mostro della laguna nera*, 1957) e Sergio Martino (*L'isola degli uomini pesce*, 1979), «c'è sempre un momento in cui il mostro solleva l'eroina». (Cfr. É. Dufour, *Les monstres au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 12).

Roden). Girato in Repubblica Ceca con poca CGI e molti effetti speciali artigianali, *Frankenstein's Army* riscrive dunque in termini fantastorici la seconda guerra mondiale e in particolare un episodio avvenuto durante uno scontro tra l'esercito russo e quello tedesco. Apprezzabile è l'ironia che alleggerisce alcuni dettagli splatter, come il cranio del soldato russo aperto per errore da un commilitone, ma il parallelismo tra la follia dello scienziato tedesco e quella del nazismo è sin troppo scontato e l'unica nota davvero degna d'interesse risulta il design biomeccanico dei mostri, firmato dal regista stesso con un occhio a John Carpenter (*The Thing*, *La cosa*, 1982) e l'altro a Shinya Tsukamoto,<sup>19</sup> il cineasta che, negli anni Ottanta, meglio di altri ha indagato i limiti della soglia che separa l'umano dall'inumano e soprattutto l'organico dall'inorganico. A differenza del cyborg di *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto, 1989), però, queste creature, ricche di metallo ma povere di coscienza, non evocano in alcun modo l'esperienza kafkiana della metamorfosi e neppure la sofferenza della creatura di Boris Karloff, ma rappresentano, con la loro orripilante deformità, quello che Éric Dufour definisce un semplice «stato di cose», ovvero un luogo in cui l'orrore nasce indipendentemente dallo stato d'animo di colui o colei che di esso fa esperienza: «Ciò che l'immagine mostra – scrive Dufour – è la modalità in cui lo sguardo rivela il potenziale terrorizzante contenuto in uno stato di cose, in modo tale che l'orrore risulti inseparabile da questo stato di cose e dalle possibilità in esso racchiuse».<sup>20</sup> La focalizzazione interna, fondata sulla presenza di uno sguardo vivo e dunque vulnerabile dietro la cinepresa, non fa che potenziare l'identificazione dello spettatore in un narratore narrato (il reporter) terrificato da ciò

<sup>19</sup> Sul cinema di Tsukamoto si veda, tra gli altri, A. Chimento, P. Parachini, *Shinya Tsukamoto. Dal cyberpunk al mistero dell'anima*, Alessandria, Falsopiano, 2010.

<sup>20</sup> É. Dufour, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, cit., p. 198.

che vede e al contempo angosciato da ciò che non vede. Più che nei frammenti di cervello o nei corpi senza organi che affollano il laboratorio di questo Frankenstein, infatti, l'orrore – in *Frankenstein's Army* – si nasconde nelle «figure dell'assenza»,<sup>21</sup> ovvero in qualcosa che la cinepresa non inquadra, non fosse altro perché l'uomo che la manipola, ad un certo punto, muore. Se nel finale di *Theory of Frankenstein* la videocamera, gettata a terra e quindi senza più padrone, lascia fuori campo il volto del mostro, il reportage di *The Frankenstein's Army* si conclude con il passaggio del filmmaker da soggetto a oggetto di sguardo. Legato su una barella e immediatamente aggredito da uno dei mostri, il soldato Dimitri non riesce a raccogliere la confessione del dott. Frankenstein e quindi fallisce nel suo tentativo di documentare non tanto gli effetti, quanto le ragioni del Male. Più che la tracotanza della scienza, dunque, Weiner e Raaphorst ci raccontano l'arroganza di uno sguardo – quello della cinepresa – e soprattutto il suo scacco.

### 3. La cognizione del dolore

Nessuno, invece, cerca di filmare le efferatezze delle più perturbanti tra le creature plasmate dai Frankenstein contemporanei, perturbanti perché estremamente somiglianti all'uomo nell'aspetto, nel portamento e nel fatto di possedere non solo una coscienza, ma anche una memoria. Mi riferisco ai due ragazzi creati – forse non a caso – nelle due metropoli più iconiche degli Stati Uniti: Los Angeles, sede del laboratorio di genetica dove operano Victor Frankenstein e sua moglie (*Frank3n5t31n*), e New York, teatro di un omicidio che fornirà a Henry, giovane medico militare affetto da PTSD (Post Trau-

<sup>21</sup> Cfr. M. Vernet, *Figure dell'assenza*, (1998), tr. it., Torino, Kaplan, 2008.

matic Syndrome Disorder), la materia prima per la sua pericolosissima creazione (*Depraved*). Interpretati rispettivamente da Xavier Samuel (*Frank3n5t31n*) e Alex Breaux (*Depraved*), questi due mostri hanno forza sovrumana, volti privi di bulloni e portano lo stesso nome della creatura di Stuart Bettie, Adam. Bernard Rose e Larry Fessenden, autori non solo della regia ma anche della sceneggiatura, si concentrano, più che sulla tecnologia impiegata dal creatore, sulla sofferenza della creatura, recuperando almeno parte di quella cognizione del dolore esperita dal personaggio di Mary Shelley.

Emblematico, in questo senso, è l'incipit di *Frank3n5t31n*, sorretto dalla voce over di un essere *not born* incapace, proprio come la Creatura del romanzo, di rielaborare perfettamente i ricordi della sua venuta al mondo. Le prime parole di Adam ricalcano pressoché alla lettera quanto Mary Shelley mette in bocca al suo mostro nel secondo volume del romanzo, all'inizio del paragrafo 3: «Faccio molta fatica a ricordare le origini della mia esistenza: tutti i fatti di quell'epoca mi appaiono confusi e indistinti. [...] Ricordo che gradualmente una luce fortissima mi premette sui nervi e mi costrinse a chiudere gli occhi».<sup>22</sup> A differenza di quello della Creatura originale, però, il corpo di questo Adam non è composto di carne morta, ma di strati sintetici di cellule perfettamente agglomerati anche grazie all'utilizzo di una stampante 3D. Sostituendo le pratiche della chirurgia e dell'elettricità con quella, decisamente più avveniristica, dell'ingegneria genetica, Rose riesce dunque a trasformare il freak romantico del XIX secolo in un mostro del nostro tempo.

Se, come ha scritto Angela Smith, il romanzo di Mary Shelley si presta facilmente a interpretazioni in chiave eugenetica in

<sup>22</sup> M. Shelley, *Frankenstein* (trad. it. di S. Fefè), Feltrinelli, 1995, p. 133. Il riferimento è alla prima edizione, del 1818, divisa in 3 volumi. Nell'edizione del 1831, che non presenta questa suddivisione, il brano citato apre l'XI capitolo.

quanto «presenta Frankenstein come una figura disgenica la cui incapacità di riprodursi normalmente genera un mostro distruttivo per l'unità familiare ideale»,<sup>23</sup> il plot di Rose è quello che meglio degli altri indaga il lato oscuro di questa *hybris*, sottolineando ad esempio il contrasto tra le sofferenze fisiche del ragazzo – il quale urla e si agita sul lettino come un tossicodipendente in crisi di astinenza – e il cinico autocompiacimento dello scienziato che, avendo impiegato sei mesi e miliardi di microstrati di cellule per costruire gli occhi della creatura, decide di asportarli e tenerli per sé. Anche con il cranio vischiosamente aperto, a seguito del primo dei numerosi accessi di violenza di cui sarà protagonista Adam, l'uomo pronuncia parole perfettamente inquadrabili in una prospettiva eugenetica: se il Frankenstein di carta immaginava di essere benedetto come creatore di una nuova specie di «happy and excellent natures», questo ricercatore muore con il sorriso, sussurrando al suo assassino: «You are the future».

Tra le novità di questo adattamento, oltre alla rinuncia alla retorica lombrosiana del cervello guasto – ripresa, invece, nel mediocre *Frankenstein vs The Mummy*<sup>24</sup> – troviamo un'inedita relazione della Creatura con il mondo animale (penso al cane lupo che difende Adam dalla polizia), mentre la celebre scena dell'infanticidio è riveduta e corretta al fine di rafforzare un'innocenza che invece Mary Shelley non aveva esitato a macchiare. Se la creatura del 1818 spezza il collo a un bambino nella pianura del Giura, Adam non esita a tuffarsi per salvare la bambina che lui stesso aveva gettato in acqua. Ma l'idea forse

<sup>23</sup> A. Smith, *Hideous Progeny. Disability, Eugenics and Classical Horror Cinema*, New-York, Columbia University Press, 2012, p. 59.

<sup>24</sup> Il dott. Frankenstein di Damien Leone, regista di questo horror semi-amatoriale, è un aiutante professore di filosofia il quale, avendo perduto il cervello che aveva scelto per la sua creatura, si vede costretto a utilizzare quello del suo fornitore di cadaveri.

più originale di Rose, purtroppo non sufficientemente sviluppata, è l'inserimento della tematica del materno in un universo sinora riletto sempre in chiave patriarcale o comunque maschile. Legato al letto di contenzione come Ettore in *Mamma Roma* (Pier Paolo Pasolini, 1962), il mostro invoca a gran voce la madre ma Mrs. Frankenstein, convocata dalla polizia, afferma di non aver mai visto quel ragazzo. A poco servirà l'aiuto di una prostituta che, impietosita dalla dolcezza di quel volto sfigurato, offrirà il proprio corpo quale surrogato di quello della madre per poi morire stretta in un abbraccio involontariamente mortale. Rose, in conclusione, ha trasformato la creatura di Mary Shelley in un angelo caduto non dal cielo, bensì dal grembo di una madre anaffettiva e seducente, come conferma, nel finale, la visione notturna della scena edipica da parte del fuggiasco.

Nessun risvolto edipico, invece, presenta la sessualità della creatura di *Depraved*, scritto, diretto e prodotto da quel Larry Fessenden<sup>25</sup> che nel 1991 aveva già tentato di rinfrescare l'icona di Frankenstein con *No Telling* (*La sindrome di Frankenstein*, 1991), storia di un medico dedito a cruenti esperimenti scientifici su alcuni animali. L'oggetto delle ricerche di Henry Frankenstein e del suo assistente Polidori – il quale, a differenza dell'amico, non soffre di alcun disturbo post-traumatico – non è un animale, ma un umanissimo *monstrum* creato nel modo "tradizionale", ovvero assemblando frammenti di diversi corpi tra cui quello di Alex, un ventenne web designer di Brooklyn. Al pari di Rose, Fessenden filma uno dei momenti più topici del romanzo, ovvero l'inizio della vita della creatura, come una sorta di risveglio («You're awake!», esclama Henry), confezionando per questa occasione il primo di tanti omaggi cinefili di cui il film è farcito. Il braccio destro del ragazzo sol-

<sup>25</sup> Accanto all'attività di regista, Fessenden unisce quella di produttore (Glass Pix Eye) e attore (per Scorsese, Jarmush e altri).



levato verso l'alto evoca in modo evidente la mano dello zombie che spunta dal terreno in *Night of living Dead* (*La notte dei morti viventi*, George Romero, 1968), ma nelle maglie visive del racconto si nascondono anche David Cronenberg (la creatura cammina sul soffitto come Jeff Goldblum in *The Fly*, *La mosca*, 1986) e James Whale: se il mostro di Boris Karloff prendeva vita dall'energia dei fulmini, Adam è tormentato da ricordi della vita di Alex che si configurano come intermittenti e dolorose scariche elettriche.

Non so se, come ha osservato William Bibbiani,<sup>26</sup> *Depraved* voglia davvero invitare lo spettatore a riflettere sulla nevrosi della paternità. Di certo questo giovane Frankenstein condivide con i suoi predecessori la riluttanza nei confronti della paternità biologica e un affetto quasi paterno per una creatura che, a poco a poco, sostituisce nella sua mente il posto prima occupato dalla fidanzata. Poco attratto dall'esibizione di effetti splatter o gore, Fessenden cerca di andare oltre le cicatrici penetrando l'orrore 'interiore' dei suoi personaggi, tormentati rispettivamente dal senso di colpa per la morte dei commilitoni (il creatore) e dal senso di estraneità nei confronti di un corpo non suo (la creatura). C'è qualcosa, nella disperata vitalità di questo mutante, che ricorda gli eroi tragici del primo Cronenberg, costretti a fare i conti con la labilità della nozione di identità (penso a *La mosca*, ma anche a *Videodrome*, 1982). Grazie anche allo straordinario lavoro di Breaux, che si muove con una lentezza ieratica e con una grazia simili a quelle di Boris Karloff, Adam/Alex è, tra le creature sin qui prese in esame, quella più drammaticamente consapevole della propria tragedia e per questo più vicina alla disperata malinconia del personaggio originale. Più che dall'esposizione delle armi da guerra,

<sup>26</sup> W. Bibbiani, *Larry Fessenden's Latest is a Mumblecore Frankenstein*, «thewrap.com», September, 12, 2019: <https://www.thewrap.com/depraved-film-review-larry-fessenden-frankenstein/>

che invece affascinano *oncle* Polidori, durante la visita al museo il mostro è infatti attratto dalla pittura di Van Gogh e in particolare dal celebre autoritratto, che il montaggio frammenta in un suggestivo campo-controcampo quasi a voler suggerire un affascinante parallelismo tra le due solitudini: quella dell'artista emarginato e incompreso e quella di un giovane che, nell'era del narcisismo e della «*self indulgence*» – per utilizzare la parole con cui Polidori descrive l'epoca contemporanea – si accorge solo ora di quello che ha perso. Per questo nel finale, dopo aver compiuto l'immane vendetta ai danni dei suoi creatori, Adam consegna all'ex-fidanzata quella collana che aveva ricevuto per regalo la sera della sua morte, quando aveva rifiutato il progetto di vita della ragazza, ovvero l'idea di costruire una famiglia. Ha capito, come recita la canzone di Elizabeth Ziman scelta come cornice del racconto, che quello che aveva era *more than enough*.

Per concludere: se il romanzo di Mary Shelley è, ancora oggi, frequentatissima fonte di ispirazione per il cinema, questo si deve alla straordinaria duttilità interpretativa del suo plot, che ci racconta non tanto e non solo una storia di emarginazione o di diversità, ma anche – per citare le parole di David Cronenberg – «quel momento unico in cui ci si rende conto che, per i nostri occhi, la realtà non è che una possibilità, debole e fragile come tutte le altre possibilità».<sup>27</sup>

<sup>27</sup> Dichiarazione di David Cronenberg tratta da P. Handling, P. Véronneau (a cura di), *L'horreur intérieure. Les films de David Cronenberg*, Les Editions du Cerf, Paris, 1990 e citata in G. Canova, *David Cronenberg*, Milano, Il Castoro Cinema, 1992, p. 8.