

## M3gan e il morbo di Frankenstein

Articolo di: Teo Orlando



[1]

Uno straordinario terzetto del cinema *horror*, composto da **James Wan**, come produttore (autore di saghe del calibro di *The Conjuring* e *Insidious*, **Akela Cooper**, come autrice della sceneggiatura (nota già per film come *Malignant*, *The Nun 2*) e **Gerard Johnstone**, come regista (noto per *Housebound*, 2014, e *The New Legends of Monkey*, 2018), propone il film *M3gan*, in uscita nelle sale il 4 gennaio 2023. La storia ruota intorno a **M3gan**, un prodigio della **robotica** e delle ricerche sull'**intelligenza artificiale**, una bambola molto realistica, programmata per essere un'affidabile compagna per i bambini e una fonte di sicurezza per i genitori: è più di un giocattolo. È proprio parte della famiglia!

Nel film assume subito un ruolo di primo piano **Gemma**, ingegnera e progettista che lavora in un'**avanzata industria di giocattoli** (**Allison Williams**, già nota per il ruolo in di *Scappa – Get Out* di **Jonathan Peele**) e che sta mettendo a punto un nuovo **robot** dalle sembianze di **una adolescente**, **M3gan**: possiede alcune abilità come quella di ascoltare, guardare, parlare e imparare. La sua estrema adattabilità fa sì che possa facilmente trasformarsi da amica a insegnante, da compagna di gioco a protettrice, per i bambini a cui sembra addirittura legarsi **affettivamente**.

La svolta nella vita di Gemma si verifica quando la nipotina di otto anni, **Cady** (**Violet McGraw**, già nota per *The Haunting of Hill House*), improvvisamente diventa orfana di entrambi i genitori, periti in un **incidente stradale** dove la bambina esce quasi illesa. Gemma a quel punto capisce di essere insicura e impreparata nel ruolo di genitrice. Alla problematica situazione familiare si aggiungono problemi lavorativi con il **management** della potente compagnia per cui lavora. A quel punto, prende una decisione che sarà gravida di inattese conseguenze. Decide cioè di affidare la bambina alle cure del **prototipo di giocattolo robot** che sta mettendo a punto.

Il legame che si va stabilendo tra **M3GAN** e **Cady** diventa sempre più forte, finché in Gemma non matura il timore che la sua invenzione stia usando i protocolli informatici al di là delle sue apparenti possibilità, apprendendo con una velocità **impressionante**, al punto tale da arrivare a percepire minacce per Cady che in realtà sono inesistenti. Da qui comincia, con una serie di colpi di scena, la trasformazione del film da semi-fiaba per bambini in **sci-fi horror**, fino a culminare in scene decisamente **pulp**: il tutto in una progressione sempre più accelerata, che tiene il fiato sospeso nell'ultima mezz'ora.

Oltre all'eccellente **performance** di Allison Williams e di Violet McGraw, che rendono i due personaggi in modo nient'affatto psicologicamente superficiale (come spesso accade in simili pellicole), il film vede la partecipazione di Amie Donald, come voce del robot **M3GAN**, per il resto reso con un misto di automi e di animazione con **motion capture**. Abbiamo poi **Ronny Chieng** nei panni di David, il capo della società per cui lavora Gemma e che svilupperà **M3GAN**; e **Lori Dungey** per il personaggio dell'indisponente vicina di Gemma, Celia.

## M3gan e il morbo di Frankenstein

Publicato su gothicNetwork.org (<https://www.gothicnetwork.org>)

---

Il film sembra sia nato da un'idea dei produttori esecutivi, Michael Clear e Judson Scott, i quali, conversando con James Wan, osservarono che non ci fossero abbastanza film con bambole assassine: decidono così di realizzare un film con una **bambola killer** che si divide fra **Annabelle** (protagonista della serie *The Conjuring*) e **The Terminator**. Ma invece di darle una dimensione soprannaturale, si è preferito conferirle una componente tecnologica.

Gli sceneggiatori hanno molto lavorato sia sul fatto che **Gemma** abbia voluto sbarazzarsi delle proprie **responsabilità** di madre acquisita e tutrice, sia sul suo rifiuto di poter dare un sostegno emotivo alla nipote Cady. Gemma finisce così per sviluppare un forte senso di colpa, aumentato dal fatto che le terribili azioni di cui si macchia *M3GAN* sono dovute a una scelta di **programmazione** di cui lei stessa è autrice: è lei stessa a dire a *M3GAN* di proteggere Cady a tutti i costi e la bambola le obbedirà alla lettera.

A un livello più generale, il film esplora la crescente **dipendenza** delle nostre vite dalla tecnologia, e la potenziale minaccia in cui incorriamo se decidiamo di delegare ad essa tutto il controllo sulle operazioni quotidiane: il messaggio implicito è quello per cui ci affidiamo alla tecnologia e **all'intelligenza artificiale** in un modo quasi acritico. Se questi strumenti decidessero di rovesciare gli equilibri e attaccarci vivremmo una dimensione orribile, quella che alcuni filosofi hanno chiamato **il morbo di Frankenstein** (*The Frankenstein syndrome*), ossia la paura che una creazione realizzata da un essere umano si rivolti contro il suo creatore e distrugga l'umanità.

Per debellare il **morbo di Frankenstein**, gli scrittori di fantascienza **John W. Campbell** e **Isaac Asimov** avevano immaginato di poter programmare i “cervelli positronici” dei robot con tre esplicite istruzioni gerarchicamente ordinate, dette le **tre leggi della robotica**, formulate nel modo seguente, nel racconto *Runaround* (1942), scritto da Asimov (e vagamente ispirate all'imperativo categorico kantiano):

1. Un robot non può arrecare danno a un **essere umano** [*injure a human being*] né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano **riceva danno** [*to come to harm*].
2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti da esseri umani, purché tali ordini non contravvengano alla prima legge.
3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa **autodifesa** non contrasti con la prima e con la seconda legge.

Inutile dire che nessuna di queste leggi viene contemplata nelle scelte di **programmazione** di **M3gan**, con la conclusione, non troppo inattesa, per cui disattivare il robot sarà un compito esclusivamente umano. Nessun congegno potrà mai soccorrere gli uomini in difficoltà. E anzi - messaggio finale a cui alludiamo senza esplicitarlo – non si sarà mai sicuri di una completa **disattivazione** di questi congegni finché non assumeremo le nostre più complete **responsabilità**. Temi che si ritrovano anche in uno degli ultimi romanzi del grande scrittore inglese **Ian McEwan**, *Macchine come me*.

**Publicato in:** GN9 Anno XV 4 gennaio 2023

//

Scheda **Titolo completo:**

**M3GAN**

Lingua originale **inglese**

Paese di produzione **Stati Uniti d'America**

Anno **2023**

Genere **orrore, fantascienza**

Regia **Gerard Johnstone**

Soggetto **Akela Cooper, James Wan**

Sceneggiatura **Akela Cooper**

Produttore **Jason Blum, James Wan**

Casa di produzione **Blumhouse Productions, Atomic Monster Productions, Divide/Conquer**

Distribuzione in italiano **[Universal Pictures](#)** [2]

Fotografia **Peter McCaffrey, Simon Raby**

Effetti speciali **Sven Harens**

## M3gan e il morbo di Frankenstein

Publicato su gothicNetwork.org (<https://www.gothicnetwork.org>)

---

Scenografia **Kim Sinclair**

Costumi **Daniel Cruden**

Trucco **Stefan Knight**

Interpreti e personaggi

Amie Donald: **M3GAN**

Allison Williams: **Gemma**

Violet McGraw: **Katie**

Brian Jordan Alvarez: **Cole**

Ronny Chieng: **David**

Jen Van Epps: **Tess**

Stephane Garneau-Monten: **Kurt**

Arlo Green: **Ryan**

Michael Saccente: **Greg**

Doppiatori originali

Jenna Davis: **M3GAN**

Justin **Roiland**:

**Articoli correlati:** [I, Frankenstein. Azione in chiave gotica](#) [3]

[Ian McEwan e le Macchine come noi](#) [4]

- [Cinema](#)

**URL originale:** <https://www.gothicnetwork.org/articoli/m3gan-morbo-di-frankenstein>

### Collegamenti:

[1] <https://www.gothicnetwork.org/immagini/megan>

[2] <https://www.universalpictures.it/>

[3] <https://www.gothicnetwork.org/articoli/frankenstein-azione-chiave-gotica>

[4] <https://www.gothicnetwork.org/articoli/ian-mcewan-macchine-come-noi>