

## HUMANDROID - CHAPPIE

*(Scheda a cura di Lucia Carpini)*

### CREDITI

**Regia:** Neill Blomkamp.

**Soggetto:** Neill Blomkamp.

**Sceneggiatura:** Neill Blomkamp, Terri Tatchell.

**Fotografia:** Trent Opaloch.

**Montaggio:** Julian Clarke, Mark Goldblatt.

**Scenografia:** Jules Cook.

**Musiche:** Hans Zimmer.

**Costumi:** Diana Cilliers.

**Interpreti:** Sharlto Copley (Chappie), Dev Patel (Deon Wilson), Watkin Tudor Jones-Ninja (Ninja), Yolandi Visser (Yolandi), Hugh Jackman (Vincent Moore), Sigourney Weaver (Michelle Bradley), Brandon Aurret (Hippo), Johnny Selema (Pitbull), Jose Pablo Cantillo (Amerika)...

**Casa di produzione:** Columbia Pictures, MRC, LStar Capital, Kinberg Genre.

**Genere:** Azione.

**Origine:** USA.

**Anno di edizione:** 2015.

**Distribuzione (Italia):** Warner Bros. Entertainment Italia.

**Durata:** 120 min.

### Sinossi

Johannesburg, 2016. La metropoli sudafricana è assediata da bande criminali. Per fare fronte al numero di aggressioni, omicidi, regolamenti di conti e rapine a mano armata che sconvolgono la città, le autorità di polizia 'ingaggiano' una brigata di robot umanoidi costruiti dalla società Tetravaal e ideati da Deon, giovane ingegnere indiano che da tempo lavora sull'intelligenza artificiale.

Il sogno di Deon, di dotare le sue creature di una coscienza, è osteggiato da Michelle Bradley, presidente dell'impresa, interessata soltanto al profitto, e da Vincent Moore, ex militare esaltato e ostile che vorrebbe boicottare i robot a favore di una macchina da guerra manovrabile dall'uomo.

A complicare il progetto di Deon interviene poi un gruppo di gangster naïf, con a capo Ninja e la sua compagna Yolandi, decisi ad adottare e ad addestrare Chappie, l'umanoide intelligente e perfezionato che deve imparare a vivere come un bambino.

Ambizioni, mire ed egoismi personali annulleranno la pace armata faticosamente conquistata sulle strade.

(Marzia Gandolfi su *Mymovies.it*)

## ANALISI SEQUENZE

### 1. Titoli di Testa

Una musica inquietante accompagna i titoli di testa. In off, una voce maschile commenta ciò che sta accadendo, appare poi il personaggio, un giornalista, il quale sostiene che ciò che Chappie ha realizzato, in termini evolutivi, è plausibile. Uno scienziato dice che non lo riteneva possibile e, invece, è avvenuto: ciò è straordinario.

Didascalia: “18 mesi prima”.

Una ripresa aerea mostra un elicottero che sorvola una città, in off alcune voci, sia maschili che femminili, descrivono ciò che sta accadendo a Johannesburg e di come la metropoli sia pericolosa.

Vediamo infatti arresti, sparatorie, esplosioni... Il taglio e la velocità del montaggio ricordano quello dei reportage televisivi, così come i raid commenti che si soffermano su quanti poliziotti vengono uccisi durante gli scontri a fuoco con i malviventi.

Partendo dalla conferenza stampa del capo della polizia, viene mostrato un reale servizio giornalistico, con il logo della TV in basso a sinistra, dove vediamo alcuni robot che vengono “addestrati” per sostituire le forze dell’ordine negli arresti e nella lotta al crimine. Per il capo della polizia questi robot rappresentano la rinascita della città. La musica che accompagna queste immagini è quella tipica delle scene di azione: molto ritmata e, per certi versi, quasi epica.

In off, il capo della polizia dà il benvenuto alla prima forza di polizia robotica al mondo, mentre la m.d.p. inquadra, dal basso salendo verso l’alto con un breve movimento, un robot armato, per poi passare all’immagine in primo piano. Ed è su questa immagine, che incute timore, che compare il titolo del film: “Chappie”.

Nero.

### 2. La Tetravaal, Deon e Vincent

Appare la sigla di un programma televisivo: “Anderson Cooper 360” ed il presentatore, da cui la trasmissione prende il nome, commenta il fatto che a Johannesburg, nel 2016, il tasso di criminalità è crollato e le azioni della Tetravaal, l’azienda che produce i robot poliziotti, sono cresciute enormemente. Mentre il giornalista parla scorrono le immagini dell’azienda e della catena di montaggio dove gli automi vengono assemblati. Segue l’intervista a Michelle Bradley, la donna a capo dell’impresa, che si muove disinvoltata tra gli operai. La Tetravaal – prosegue poi dallo studio il giornalista – è dotata di un efficientissimo sistema di sicurezza che impedisce qualsiasi attacco da parte degli hacker, solo l’azienda può aggiornare il software dei robot. Prima che la città decidesse di usare questi robot, era protetta da Moose, l’“Alce”, un altro androide ideato da Vincent Moore, un ex militare che odia le intelligenze artificiali. Seguiamo, quindi, la breve intervista all’uomo che ritiene la sua “arma da difesa” migliore, in quanto guidata da un essere umano, grazie a un trasmettitore neurale che converte i pensieri umani in azioni del robot. Gli “Scout”, i poliziotti robot, invece, sono invece governati da un’intelligenza artificiale. L’ideatore di questi ultimi è Deon Wilson, anche lui intervistato, che confessa anche il suo più grande desiderio: quello di realizzare un androide dotato di pensiero e sentimento. Alla domanda se il suo ruolo in azienda è quello di costruire un qualcosa di “veramente vivo”, il giovane ingegnere però non sa rispondere.

Il regista usa l’idea del reportage televisivo per spiegare in una breve sequenza come sono nati gli “Scout”, chi li produce, chi li ha ideati, e quali sono le sue aspirazioni. Mostra anche i loro antagonisti – che poi diverranno i nemici –, quello meccanico, il Moose, e quello umano: Vincent Moore. Praticamente, il programma TV è la “premessa” del film, dopodiché la storia può iniziare.

### 3. Scout 22

Un furgone della Tetravaal giunge al reparto manutenzione. Una voce in off annuncia l'arrivo di Scout 22, i tecnici si affrettano per scaricare il robot che è danneggiato gravemente. Nell'officina, il meccanico constata che i danni sono seri, è distrutto anche un "orecchio", velocemente lo sostituisce con un altro, questo però di colore rosso, mentre la solita voce in off annuncia che ci sono sparatorie in corso e che tutti gli Scout devono dirigersi in quel settore. Il tecnico riavvia il sistema del robot, questi si riaccende, chiede la destinazione e vi si dirige. L'androide si arma e accoglie il consiglio del "riparatore" di stare più attento.

### 4. Ninja e la sua banda

Una ripresa aerea mostra un'autostrada dove corre veloce un furgone grigio; la musica è ancora quella di tensione, a sottolineare il fatto che sta accadendo qualcosa di drammatico. All'interno del mezzo ci sono tre uomini e una donna, molto agitati: uno "scambio" è andato male. Un elicottero che trasporta gli Scout è alla caccia del furgone che corre nel traffico, provocando anche incidenti, per cercare una via di fuga. Arriva poi in un'area periferica, nell'avamposto di una banda di criminali, dove uomini armati sembrano attendere i fuggitivi, tra questi c'è Hippo, il capo.

Il conducente del furgone, Ninja, esce e cerca di giustificarsi per il fallimento. Ma il gangster non sente ragioni, gli punta addosso una pistola e chiede un risarcimento di 20 milioni, spara al complice di Ninja, ma poi è costretto a fermarsi perché stanno arrivando gli Scout. La scena si fa ancora più concitata, i banditi fanno esplodere delle bombe e sparano in direzione degli elicotteri da cui scendono sia gli androidi che i poliziotti umani.

Continua la sparatoria a cui partecipa anche Scout 22, facilmente riconoscibile per l'"orecchio" rosso. Ninja cerca di scappare con il furgone, dopo aver fatto salire Yolandi e Amerika, i suoi compari, ma non trova le chiavi; Hippo si rifugia dentro uno stabile dove conserva armi potenti. Mentre la "battaglia" continua violenta, Scout 22 cerca di entrare nel rifugio del criminale, ma questi lo distrugge con un missile. Nella centrale di comando infatti risulta che il robot è offline.

Ninja, i suoi complici e Hippo riescono a scappare, a terra rimane l'androide che verrà poi recuperato da una squadra apposita.

Questa lunga sequenza di azione ha tutte le caratteristiche del genere: molte riprese dall'alto e dal basso, il ralenti, le soggettive dell'androide, un montaggio veloce, una musica densa di pathos.

Il regista, anche in questo caso, utilizza una sola sequenza per mostrarci gli altri personaggi, con le rispettive storie, che faranno poi parte della vicenda: Ninja, Yolandi e Amerika, da una parte, il crudele Hippo dall'altra.

### 5. Il successo di Dion e la fine di Scout 22

Da un servizio al Telegiornale apprendiamo che, anche questa volta, la forza di polizia robotica ha sgominato la banda criminale; Dion, l'inventore degli Scout, entra nel suo reparto salutato con ammirazione dal personale; poco dopo, Michelle, dal microfono, annuncia che il capo della polizia ha ordinato altri 100 Scout: un'ottima notizia per la Tetravaal e un successo personale per Dion.

I colleghi si congratulano con il giovane, visibilmente soddisfatto.

Michelle chiama al telefono Vincent, il suo progetto sarà comunque esaminato dal capo della polizia ma lui deve diminuire i costi di produzione. L'uomo è frustrato e cova rancore per il giovane collega che, oltre al successo, ha garantito anche un grosso budget per la ricerca.

In officina, i tecnici riconoscono Scout 22 che è proprio malconcio, tanto che Dion deve stabilire cosa farne, dato che i suoi componenti interni sono distrutti. Il giovane decide che il robot va rottamato anche se la sua architettura celebrale è intatta.

## 6. Come trovare il “telecomando”

Il furgone di Ninja è arrivato al nascondiglio, Amerika è rimasto ferito nella sparatoria e gli altri lo soccorrono. Nel frattempo, anche Hippo è nel suo quartier generale, guarda i suoi uomini feriti e telefona a Ninja per minacciarlo nuovamente. Ninja è furioso, credeva che Hippo fosse morto nello scontro con gli androidi, invece è vivo e furibondo, in più conosce il suo rifugio. Comunica la notizia agli altri e Yolandi ha l'idea di fare un grosso colpo, magari a un furgone portavalori.

Il problema però sono i robot: in un attimo posso essere sul posto e fermarli. La ragazza ha un'intuizione: gli Scout sono macchine, quindi basta trovare un “telecomando” e spegnerle tutte. Devono solo individuare chi costruisce gli androidi e prendergli il dispositivo che li comanda.

## 7. I progressi di Deon

Deon torna a casa, ad accoglierlo un piccolo robot con cui il giovane si comporta come se fosse una persona di famiglia, dal loro colloquio capiamo che la macchina è in grado di svolgere lavori domestici ed è al corrente del progetto al quale Deon sta lavorando: un'intelligenza artificiale avanzata. Grazie al jump-cut vediamo, in sintesi, il video-messaggio dell'inventore, in cui annota i progressi del suo lavoro. È molto soddisfatto, pensa di essere vicino alla realizzazione del proprio sogno.

Ninja e Yolandi hanno trovato su Internet una pagina dedicata a Deon e alle sue invenzioni, decidono così di prendersi il suo “telecomando”.

Il giovane sta lavorando febbrilmente al computer, vediamo le sue mani muoversi veloci sulla tastiera, e lo schermo del PC riempirsi di dati; è quasi passata la notte, ma ancora non è riuscito a finire il programma, viene segnalato un errore. Deon non si dà per vinto e continua a digitare, mentre la musica che accompagna la scena diventa sempre più incalzante. Finalmente ottiene il risultato sperato; la sorpresa e la soddisfazione lo lasciano quasi senza fiato. Registra un nuovo video-messaggio (anche in questo caso il regista utilizza il jump-cut) dove annuncia la sua scoperta, ma si rende conto che, prima di tutto, è necessario fare un test.

È ormai l'alba quando Deon prende il furgoncino Tetravaal e si reca all'azienda, corre in officina e ordina di non rottamare lo Scout 22. Poi va da Michelle e le illustra ciò che la nuova intelligenza artificiale può fare: giudicare un'opera d'arte, scrivere poesie, formulare un proprio pensiero... Ma l'amministratrice delegata lo interrompe: la Tetravaal costruisce armamenti non futuri poeti.

L'azienda è molto contenta di lui e del suo lavoro ma deve attenersi a questo. Deon insiste, chiede solo di poter utilizzare Scout 22 per testare il suo programma, ma Michelle è inflessibile. Seduto al tavolo da lavoro, in un open space, il giovane è frustrato: sa di aver raggiunto un grande risultato ma non può provarlo. Alla fine decide di infischiarne degli ordini, scende in officina, prende Scout 22, la chiavetta di sicurezza, mette tutto sul suo furgone ed esce dall'azienda.

Mentre sta percorrendo la strada verso casa Ninja e Amerika lo bloccano e stordiscono con un colpo alla testa.

Nero.

## 8. Il fallimento di Vincent e il risveglio di Deon

Vincent illustra le capacità del Moose ad alcuni ufficiali di polizia che, però, sembrano essere più interessati al pranzo che alle sue spiegazioni. Alla fine, uno di loro esprime il proprio parere: sono tutti molto soddisfatti degli Scout, il Moose è brutto, costoso e troppo grande, praticamente non lo vogliono. Vincent ascolta imperturbato l'uomo che disprezza il suo lavoro, ma il regista ci fa capire cosa prova mettendo in sottofondo il colloquio e dando maggior risalto alla musica che ricorda il battito di un cuore agitato. Vincent aspetta di essere da solo, in bagno, per esprimere la rabbia e la frustrazione attraverso delle espressioni facciali molto intense.

Nel covo di Ninja, Deon ha un brusco risveglio, i criminali gli chiedono subito il “telecomando” per spegnere i robot, lo picchiano e lo minacciano, il giovane è terrorizzato. Quando li informa che i robot sono progettati per non poter essere spenti, decidono di ucciderlo, ma Amerika ha trovato Scout 22 nel furgone. È ancora Yolandi ad avere l’idea di costringere Deon a programmare l’androide in modo che lavori per loro, trasformandolo in un robot gangster. Il giovane gli spiega che hanno trovato il progetto a cui sta lavorando: un robot con una mente simile a quella umana, ma, all’inizio, questi sarà come un bambino, dovrà essere istruito, dopo potrà fare quello che vorranno. I tre decidono di tentare l’esperimento e permettono a Deon di completare l’opera.

## **9. La nascita di Chappie**

Deon si mette subito al lavoro, spiegando che Scout 22 era pronto per la rottamazione in quanto la sua batteria si è fusa con lo chassis e non può essere ricaricata. Il robot è in grado di “vivere” per 5 giorni, poi “morirà”. Deon inserisce la chiavetta di sicurezza che serve per installare il nuovo software e chiarisce, di nuovo, che il robot dovrà imparare tutto e che lui dovrà tornare per “educarlo”. Poi lo accende. L’androide si muove con timore, spaventato dagli umani che gli sono intorno, poi va a nascondersi, Deon gli parla con gentilezza chiedendogli di avvicinarsi, Ninja lo chiama come se fosse un cane, poi perde la pazienza e diventa nuovamente violento. Yolandi lo allontana, adesso ci penserà lei. Dal suo nascondiglio l’ex Scout li osserva, ma ancora non sa parlare e non capisce tutto quello che avviene. Vediamo la soggettiva del robot, con gli umani che gli sorridono e lo invitano a uscire dal nascondiglio.

Yolandi con lui è molto dolce e, insieme a Deon, riesce a farlo avvicinare. Il robot inizia a pronunciare le prime parole; la ragazza gli trova anche un nome: Chappie. Tutto sembra procedere bene quando torna Ninja e allontana con le minacce Deon che, però, promette di tornare per continuare l’istruzione della sua “creatura”, dimenticando di togliere la chiavetta di sicurezza dalla testa di Chappie. Da notare, in questa scena, l’uso accurato delle luci e dei colori, soprattutto il rosso ed il verde, e la scelta dell’arredamento del covo di Ninja, ben lontano dai classici rifugi dei criminali. Le soggettive dell’androide permettono allo spettatore di vedere come questo elabora le immagini e come “vede” ciò che lo circonda.

Durante il film Chappie sarà “umanizzato”, ma attraverso l’uso delle soggettive, appunto, lo spettatore dovrà sempre tener presente che si tratta di una macchina e non di un essere umano.

## **10. Chappie e la pistola**

Nottetempo, Vincent si reca nei laboratori meccanici della Tetravaal per cercare la chiavetta di sicurezza degli Scout. Con stupore scopre che è sparita e si chiede cosa stia tramando Dion.

Controllando al computer apprende che Scout 22 è ancora attivo e ha la chiavetta installata.

L’accompagnamento musicale che ha sostenuto le scene precedenti è sempre stato ritmato, di tensione, mentre adesso, quando Chappie scopre il “mondo” (il covo di Ninja), la musica ricorda quella per bambini, molto lenta e dolce, quasi un carillon, che ben si adatta ai colori e ai disegni che ornano le pareti del rifugio e all’arredamento. Chappie impara a conoscere anche la TV e i cartoni animati, ne è affascinato, ma l’arrivo di Ninja lo spaventa. L’uomo inizia il suo addestramento alla criminalità: vuole insegnargli a sparare. Ma il robot ha paura e quando si trova in mano la pistola preme il grilletto senza guardare, poi butta l’arma per terra, spaventato. Ninja lo rimprovera aspramente e solo l’arrivo di Yolandi lo tranquillizza.

La ragazza è molto protettiva con Chappie, capisce che è ancora “piccolo” e che deve crescere.

## **11. Vincent scopre Chappie e Chappie scopre il mondo**

Dion sta facendo delle ricerche al computer sul comportamento dei bambini quando Vincent gli arriva alle spalle, prima gli parla cordialmente, facendo l’amico, poi gli chiede in prestito la

chiavetta di sicurezza dicendo che è Michelle che vuole fare un controllo sugli standard degli Scout e del Moose. Dion, ricordando che la chiave è ancora su Chappie, gli dice che non può dargliela, è contro le regole. Vincent si arrabbia e lo minaccia con una pistola; malgrado la paura, Deon non cede e quando l'altro preme il grilletto scopre che l'arma era scarica. Vincent la butta sul ridere, dicendo che era uno scherzo per giustificarsi di fronte agli altri impiegati, ma, sia lui che il giovane, sanno che non è così.

Deon esce dall'azienda, spiato e seguito da Vincent.

Intanto, Yolandi insegna a Chappie il nome di alcuni oggetti ma il robot sembra non capirla.

Amerika sostiene che è stupido, ma la ragazza lo difende accuratamente. Alla fine, l'androide inizia a ripetere tutto quello che dicono e Yolandi è pazza dalla felicità, gli chiede di chiamarla "mami" e anche Amerika è stupito del velocissimo sviluppo del robot.

Quando arriva Deon la ragazza cerca di mandarlo via, temendo che Ninja possa tornare. Ma il giovane è fermamente deciso a educare la sua "creatura" e non teme nulla; si scontra con Amerika quando scopre che Chappie dice le parolacce e solo l'intervento di Yolandi riesce a calmare gli animi. Alla fine, Deon, la ragazza e Chappie rimangono soli e il "creatore" si fa giurare dall'androide che non commetterà atti criminali. Ottenuta la promessa inizia a mostrargli ciò che ha portato: per primo un libro che parla di una pecora nera, poi una tela e dei colori per dipingere.

Ancora Deon si fa promettere di non ascoltare le persone che vogliono limitare le sue aspirazioni e i suoi desideri, Chappie ha grandi potenzialità e deve esprimerle tutte quando vuole.

Vincent, intanto, è arrivato alla vecchia fabbrica-covo di Ninja e scopre ciò che i tre stanno facendo, ma soprattutto che Chappie ha la chiavetta di sicurezza. L'uomo è furioso e lascia il luogo mentre Ninja sta arrivando. Quest'ultimo, quando scopre che Deon sta insegnando a Chappie a dipingere, spara al giovane, il colpo va a vuoto solo perché Yolandi lo spinge via. Il criminale vuole una macchina da guerra, non un pittore e Deon è costretto ad andarsene, malgrado la ragazza cerchi di difenderlo.

Amerika riceve una telefonata: un furgone portavalori ha un carico prezioso che loro possono rapinare, ma Ninja sa che potranno riuscirci solo con l'aiuto di Chappie e allora ha un'idea su come intradarlo verso il crimine. Con un tono di voce stranamente calmo rispetto al suo solito, invita il robot a fare un giro in macchina per mostrargli com'è brutto il mondo fuori e com'è bella la loro casa. Chappie lascia malvolentieri "mami" ma va fiducioso con "papi".

All'inizio è curioso e contento di ciò che vede, poi si spaventa di nuovo quando il furgone si ferma in uno spiazzo periferico dove bivaccano dei ragazzi. Il robot, intimidito, non vuole scendere dal furgone, ma Ninja lo convince mentre i ragazzi si spaventano credendolo uno Scout. I due uomini lo abbandonano anche se Chappie li prega di prenderlo in macchina, mentre i balordi capiscono che non è un poliziotto e si fanno avanti minacciosi; iniziano a tirargli grosse pietre e a colpirlo con tubi di ferro, il robot chiede il perché di tanta violenza ma i ragazzi ridono e continuano a colpirlo arrivando a tirargli persino una molotov, fino a quando Chappie riesce a fuggire.

La musica, drammatica e densa di pathos, le soggettive dell'androide, i ralenti: tutto questo aiuta il regista a far identificare lo spettatore con il dolore e lo spavento che prova Chappie, dimenticando che non si tratta di un essere umano ma di una macchina.

## 12. Vincent e Chappie

Deon arriva a casa, è furioso per quanto accaduto da Ninja, in più riceve una telefonata dall'ufficio di sicurezza della Tetravaal che gli chiede di riportare la chiavetta entro la giornata altrimenti avviseranno l'amministratrice.

Chappie cammina per le periferie di Johannesburg, malconco e disorientato.

Un grande camion della TetraVaal, con a bordo Vincent e i suoi uomini, percorre l'autostrada alla ricerca di Chappie; il robot intanto si siede e accarezza un cane che gli è andato incontro, il primo essere che sembra dimostrargli amicizia. Vincent lo ha localizzato, ordina ai suoi uomini di essere molto aggressivi con il "bersaglio" e, armato con uno strano apparecchio, inizia la "caccia". Trova facilmente Chappie e, dopo averlo deriso, gli punta addosso l'arma. Il robot cade immediatamente.

Nero

Chappie si "risveglia" nel camion con Vincent e i suoi soldati. È molto spaventato, soprattutto quando sente che l'uomo vuole prendere qualcosa dalla sua testa; cerca di difendersi ma Vincent lo blocca e gli dà una "lezione": con un frullino gli taglia un braccio. Ma non si accontenta di "torturarlo", vuole anche umiliarlo: gli dice che non ha un cervello, che non esiste, che è solo un ammasso di cavi. Aiutato da un cacciavite, riesce a prendere la chiavetta di sicurezza e, non contento, ordina ai suoi uomini di sbarazzarsi del robot. Appena si avvicina con il frullino, Chappie non chiede più "per favore" ma si ribella e riesce a fuggire, seguito dai colpi di mitragliatrice dei soldati. Anche in questa scena il regista mira a far identificare lo spettatore con l'androide e rende Vincent un personaggio veramente odioso.

### **13. L'anima di Chappie**

Yolandi è molto in ansia per Chappie e quando finalmente lo vede arrivare, così malridotto e senza un braccio, si scaglia contro Ninja e gli rivolge parole di odio per averlo lasciato da solo. La ragazza è molto dolce e materna nei confronti del robot, cerca di confortarlo e chiede ad Amerika di attaccare un braccio di ricambio. Chappie si sente amato e la sua ripresa è sorprendente. La sera, a letto, Yolandi gli legge la favola della pecora nera, tratta dal libro regalatogli da Deon. La storia dell'animale differente dal resto del gregge offre lo spunto per parlare della "diversità": Chappie sa di non essere come lei o Amerika. La ragazza afferma che ciò che conta non è l'aspetto esteriore ma ciò che si ha nell'anima. Il corpo muore, ma l'anima va nel secondo mondo e lei gli vuole molto bene perché l'essenza di Chappie gli piace tanto. La scena si chiude su un primo piano del robot che sembra riflettere sulle parole della sua "mami". Anche in questo caso, il regista sceglie una musica delicata per accompagnare le immagini e sottolineare il momento di dolcezza, e d'amore, dopo tanta violenza e crudeltà.

### **14. Il gangster robot**

Deon decide di comprare una pistola.

Chappie sta giocando con una bambola che identifica con Yolandi e quando arriva Ninja si affretta a nascondersela, ma l'uomo è venuto per scusarsi: ha sbagliato a lasciarlo solo con i ragazzi. Adesso vuole essere davvero il suo "papi" e gli insegnerà come diventare un vero robot gangster.

Chappie si lascia coinvolgere dagli atteggiamenti da duro dell'uomo, dalla camminata "sciolta" e dalla parlata gergale, ma quando si tratta di sparare il robot si ferma: non può farlo, ha promesso al suo "creatore" di non commettere crimini. Ninja si arrabbia di nuovo, ma interviene Amerika che cerca di trovare una strada diversa per far fare a Chappie ciò che vogliono. Infatti, gli dice che non deve usare le pistole o il mitra, basta un coltello, colpire le persone per farle "dormire". Questa soluzione convince il robot che si mostra infallibile nel colpire i bersagli con armi bianche di vario tipo. Una musica rap accompagna l'"allenamento" e i due uomini sono finalmente soddisfatti. Inizia la trasformazione di Chappie in un gangster robot: con immagini velocizzate, vediamo Ninja e Amerika colorarlo con vernice spray, applicargli delle scritte e fargli indossare collane e anelli.

Gli propongono di uscire a fare una cosa tutti insieme. I tre se ne vanno con il furgone sotto lo sguardo preoccupato di Yolandi.

### **15. Non si ruba l'auto di Papi**

Ninja ha ormai capito come deve comportarsi con Chappie, così gli fa credere che un uomo cattivo gli ha rubato una macchina e che tocca al robot andare a riprenderla. Quando vedono una Mercedes scatenano l'ingenuo Chappie che, però, non ha capito bene come comportarsi: spaventa a morte l'ignaro automobilista e distrugge l'auto. Ninja è di nuovo furioso, ha bisogno di macchine intatte per poterle rivendere, ma adesso l'androide sa cosa deve fare. Infatti, seguono scene molto veloci in cui Chappie prende le auto accusando i proprietari di essere o dei ladri o degli alcolizzati e arriva a prenderne una anche per se stesso, che guida con destrezza.

Ninja è finalmente felice, adesso devono rivendere le auto e, con i soldi, comprare l'attrezzatura per fare il colpo, ma Chappie non vuole fare il colpo: è un crimine.

Questa è una scena molto divertente, dove l'ingenuità e la fantasia del robot regnano protagoniste, anche la musica scelta dal regista è allegra e si adatta perfettamente all'atmosfera.

### **16. Occorre un corpo nuovo**

Il clima è ben diverso in questa nuova sequenza, tutta dominata da una luce grigia, metallica e da una musica triste. Ninja, Amerika e Chappie sono in un grande, fatiscente palazzo a torre, dove, nel basamento, si svolgono lotte tra cani. Gli scommettitori appena vedono il robot scappano tutti, convinti che si tratti di uno Scout, i due uomini vanno ai "piani alti" per prendere gli esplosivi per il colpo, lasciando Chappie da solo per punizione. Il robot si guarda in giro e poi scorge un cane morto. Quando Ninja e Amerika lo raggiungono lo trovano triste e pensieroso. Papi approfitta per dargli un'altra lezione di vita: il mondo è duro e, se non lotti, muori, come il cane. Ma l'androide si sente indistruttibile, è di titanio! Ninja coglie questa affermazione per sferrare il suo "attacco": la sua batteria si sta esaurendo, Deon gli ha dato un corpo che presto morirà. Lui, invece, gli vuole bene e gli troverà un altro corpo, per ottenerlo però deve aiutarli nel colpo perché un corpo nuovo costa tanti soldi. Chappie alla fine cede.

### **17. Deon riprende Chappie**

Deon arriva al rifugio di Ninja, determinato a portar via Chappie, ma trova solo Yolandi, anche lei lo sta aspettando. Poco dopo sopraggiunge il furgone, ma il robot non degna di uno sguardo il suo "creatore", si limita a scaricare gli esplosivi. Alla fine, Deon riesce a farlo parlare; il risentimento dell'androide è dovuto al fatto che ormai sa che gli restano pochi giorni da "vivere", ma non vuole morire, vuole restare al mondo insieme a Mami. Il giovane prova a giustificarsi: non poteva immaginare, quando l'ha creato, che sarebbe diventato un essere senziente.

Vincent, nei laboratori della Tetravaal, grazie alla chiavetta che ha preso a Chappie, inizia a disattivare gli Scout. Li vediamo cadere uno a uno, Chappie compreso.

Arrivano Ninja e Amerika e si scontrano subito con il giovane, ma Deon è armato e prende il suo robot per portarlo via.

### **18. La rivincita di Vincent**

Hippo, nel suo covo, riceve la telefonata di un informatore che gli riferisce che gli Scout sono tutti spenti, è il momento giusto per mettere la città in ginocchio. Il criminale avverte i suoi e tutti esultano alla notizia.

Iniziano atti di vandalismo, saccheggi e sparatorie; Vincent vede le notizie in TV e anche lui è felice: finalmente ha ottenuto ciò che voleva.

Gli elicotteri sorvolano la città mentre i poliziotti umani invitano tutti a rientrare nelle proprie case, alcuni Scout sono ancora attivi ma, uno a uno, cadono offline, mentre una musica apocalittica accompagna queste immagini di follia collettiva.

Nel quartier generale della polizia, il capo richiama anche i riservisti per dominare il caos che regna in città.



Deon, nel frattempo, porta Chappie nei laboratori della Tetravaal; Vincent sente arrivare qualcuno e si nasconde, osservando il giovane che collega il robot al PC scoprendo un malware.

Chappie si riprende e Deon lo abbraccia felice, incitandolo però ad andare via. Ma il robot è troppo curioso, si ferma a osservare tutto, fino a vedere il Moose e il casco neurale che serve per comandarlo. Scopre anche uno Scout utilizzato per i test e pensa che possa sostituire il suo corpo che sta morendo. Deon dice che la batteria non è il solo problema: non può copiarlo perché non è solo un insieme di dati, è ormai un essere senziente e ancora non è stato scoperto come creare o copiare la coscienza. Chappie non ci crede, lui può risolvere tutto: Papi gli darà un corpo nuovo e lui potrà usare l'elmetto neurale per trasferire la sua coscienza. Deon cerca invano di fermarlo ma il robot scappa via con il casco, lui non può inseguirlo perché riceve una chiamata da Michelle.

Intanto la polizia è arrivata in azienda e inizia a ispezionare ogni locale, Vincent è costretto ad abbandonare il suo nascondiglio, lasciando la chiavetta di sicurezza collegata al computer. Una musica drammatica e di forte tensione accompagna la scena.

## 19. Il colpo

Chappie torna da Ninja e inizia a lavorare con l'elmetto neurale e il PC, Yolandi lo raggiunge. Il robot le fa indossare il casco per tentare di far uscire la sua coscienza, ma deve ancora capire come fare, ed Internet può aiutarlo.

Michelle chiede a Deon di scoprire perché gli Scout sono offline; il giovane inizia a lavorare e Vincent ne approfitta per chiederle di utilizzare il Moose per far tornare la sicurezza in città. Ma Michelle risponde ancora una volta di no.

Chappie lavora freneticamente al computer per far uscire la propria coscienza e ci riesce: sul monitor appare una "nebulosa" di pixel che il robot guarda tra lo stupito e l'incredulo. Arriva Ninja, è ora di andare a fare il colpo e Chappie è pronto: vuole i soldi per comprare un corpo nuovo. La banda si prepara: luci rosse illuminano i quattro che si armano, mentre una musica elettronica accompagna i loro movimenti; il ralenti e un carrello a precedere li mostrano, poi, in "assetto" da rapina mentre escono.

Nero.

Il "colpo" è ripreso alternando immagini e nero, il montaggio è veloce, così come veloci devono essere i rapinatori per terminare il furto. Chappie usa gli shuriken, le stelle rotanti dei ninja, per "mandare a dormire" le guardie.

Deon lavora al PC per capire cosa sia successo agli Scout e, alla fine, scopre dove si trova la chiavetta di sicurezza e intuisce che il responsabile di tutto è Vincent. Si alza per affrontarlo, ma si ferma perché vede tutti gli altri impiegati che fissano lo schermo TV spaventati. Le immagini sono in diretta e mostrano Chappie mentre compie la rapina al furgone portavalori. Deon promette a Vincent che sarà punito, poi se ne va furioso. Il colpo è terminato e i banditi si apprestano alla fuga, ma Chappie va verso una guardia ferita e rimane interdetto quando questi lo implora di lasciarlo vivere, non capisce, lui vuole solo farlo dormire. Alla fine raggiunge gli altri e scappano.

## 20. Il Moose

Vincent va da Michelle, dà tutta la colpa a Dion per quello che sta accadendo, dice di aver visto uno Scout senziente, creato dal giovane contro il veto dell'azienda, lo stesso che adesso sta compiendo la rapina. L'unico modo per rimettere le cose a posto è usare il Moose e distruggere l'androide criminale; Michelle cede e dà l'ordine di usare l'Alce.

I preparativi nel laboratorio sono febbrili, ma anche Deon organizza in fretta la sua risposta: carica nel suo furgone alcune casse prese nell'azienda e parte.

Nel covo di Hippo tutti festeggiano, ma il criminale non è contento, ha visto Chappie in azione e lo vuole.

Una musica sontuosa e roboante accompagna le immagini di Vincent che si mette al posto di controllo del Moose, accende i comandi e il mostro decolla.

Il furgone di Ninja corre nel traffico, all'interno il bandito è felice, finalmente è ricco. Chappie però ha urgenza di trovare un nuovo corpo e l'uomo è costretto a dirgli che gli ha mentito, non c'è nessun corpo nuovo. Chiappie capisce di essere stato ingannato e diventa violento. Arrivano al rifugio insieme a Deon e tutti cercano di calmare il robot che si chiede perché gli umani dicano tante bugie e ingannino. Deon però lo avvisa che sta arrivando il Moose ed è in un pericolo ancora più grave, gli mostra perciò le armi che ha preso alla Tetravaal. Ma Chappie è stanco di violenza, tra poco la sua batteria sarà esaurita e morirà comunque. Questo breve momento di malinconia è subito cancellato dall'arrivo di Hippo e dei suoi uomini. Inizia una sparatoria tra banditi, sia Deon che Yolandi chiedono aiuto a Chappie, questi sembra riflettere poi osserva le armi della Tetravaal e ne sceglie una. Arriva il Moose e tutti si fermano terrorizzati (l'unico a ridere è Vincent che, da una postazione sicura, in azienda, gode per il suo trionfo).

L'Alce uccide Amerika e poi cerca di colpire Ninja che, però, riesce a sfuggirgli. Il mostro poi si solleva in aria e Vincent spara una bomba a grappolo per "fare pulizia". Infine, concentra la sua attenzione su Deon, ma arriva Chappie che si scaglia contro il robot e spara, l'arma è così efficace che non solo il Moose indietreggia ma resta danneggiato, tanto che Vincent non riesce a comandarlo al meglio. Quando Chappie sta per lanciare l'ordigno più potente, il mostro riesce a colpirlo e a farlo cadere a terra. La sparatoria continua, ma Vincent non riesce a vedere più niente sui monitor, dando modo a Deon di prendere il furgone. Qui succede un parapiglia con Hippo che lo vuole per sé, ma Ninja lo ferma rimanendo ferito, il criminale spara al giovane ma Ninja riesce ad ucciderlo. Chappie corre in aiuto di Deon, il ragazzo è gravemente ferito, il robot lo carica sul furgone e, con Yolandi e Ninja, scappano. Vincent attiva i visori di emergenza e segue la fuga dei quattro. Chappie si ferma per prendere l'elmetto neurale ma il Moose inizia a sparare e distrugge tutto. L'androide capisce che per salvare il suo creatore deve andare alla Tetravaal e prendere l'altro casco. Ninja si offre di distrarre il Moose per facilitare la loro fuga. L'uomo sa che la sua sorte è segnata, dà un ultimo sguardo al furgone che si allontana con dentro la sua Yolandi e aspetta la morte. La ragazza non se la sente di abbandonarlo e scende dalla macchina, imbraccia un mitragliatore e spara contro l'Alce che la uccide.

La musica e le immagini al ralenti (o slow-motion: il tempo del racconto filmico è più lento rispetto a quello della realtà) enfatizzano questa lunga scena rendendola molto drammatica, specialmente nella parte finale. Yolandi che cade a terra, sorretta da Chappie, e il sacrificio di Ninja trasformano questi due criminali in eroi positivi.

Il Moose continua a sparare ma Chappie ha visto la bomba che gli era caduta in precedenza e lo distrugge. Vincent che già assaporava la vittoria, non riesce a capire cosa stia accadendo, il Moose non dà più segnali e l'uomo capisce di essere stato completamente sconfitto. Ninja piange la sua Yolandi e Chappie grida vendetta per la sua Mami.

## **21. Un corpo nuovo**

Chappie guida il più veloce possibile per arrivare alla Tetravaal, Deon sta perdendo molto sangue; attraverso i monitor delle telecamere di sicurezza, Vincent vede il loro arrivo e carica la pistola, sparando appena varcano la soglia. Chappie protegge, con il suo corpo di titanio, il giovane poi riconosce l'uomo che lo ha torturato sul camion e inizia a inseguirlo. Lo ferisce con una chiave inglese ma Vincent continua a fuggire e a sparare, chiamandolo "Mostro senza Dio". Chiappie lo

disarma e, con la sua forza straordinaria, lo fa volare di ufficio in ufficio, gridandogli di smetterla con le armi, con la violenza e la sofferenza. Gli altri impiegati fuggono terrorizzati, ma Chappie è concentrato sul suo nemico, gli dice che è stato molto cattivo ma lui lo perdona; se ne va lasciando Vincent sanguinante ma vivo. Corre poi da Deon, lo porta in laboratorio, qui il giovane nota che c'è solo un corpo da androide e non possono salvarsi tutti e due. Chappie gli fa indossare il casco neurale e poi inizia il trasferimento di coscienza.

Nel frattempo, è arrivata la polizia, sa che i due sono all'interno del laboratorio e cerca di forzare la pesante porta di metallo. Il trasferimento è avvenuto e Deon si risveglia con il corpo di uno Scout. Guarda i suoi resti umani, ma è ancora disorientato. Ripresosi, si rende conto che adesso deve aiutare Chappie e, inaspettatamente, è proprio il tradimento di Vincent a venirgli in aiuto: grazie alla chiavetta di sicurezza, può rintracciare uno degli Scout offline e trasferire la coscienza di Chappie in quello. E, mentre la polizia è quasi riuscita a entrare, anche il robot trova un altro corpo. Deon scappa e, poco distante, trova il "nuovo" Chappie e insieme tornano al rifugio di Ninja. Qui l'uomo sta bruciando le foto di Yolandi, in una scatola trova la bambola di Chappie e una chiavetta. Un flashback ci riporta al giorno in cui la ragazza aveva indossato il casco neurale e il robot aveva "caricato" la sua coscienza.

Al momento della sepoltura di Yolandi, Ninja mette sul suo corpo la bambola, tenendo la chiavetta ben stretta in mano; Deon e Chappie assistono all'ultimo saluto, il robot le promette che le darà un corpo nuovo, non andrà nel secondo mondo.

## **22. Il futuro sono i robot?**

La speaker della TV annuncia che le forze di polizia sudafricane hanno annunciato di non ricorrere più ai robot, seguono le immagini di un servizio giornalistico, in cui i riservisti sono richiamati all'attività. Invita chiunque a comunicare qualsiasi avvistamento di Chappie.

Il robot intanto entra nei computer della Tetravaal e inizia a costruire un androide, vediamo i macchinari assemblare le varie componenti per dare un corpo nuovo a Yolandi. Entra la musica, mentre il robot di Mami prende vita.

Titoli di coda.