



# UNIVERSITÀ DI SIENA 1240

Dipartimento Scienze storiche e dei beni culturali  
Corso di Laurea in Studi Umanistici

**Spider-Man, liberaci dal male!**

**Antropologia del fumetto supereroico**

Relatore  
Prof. Massimo Squillacciotti

Tesi di Laurea di  
Ilaria Colò  
Matricola 034048

Anno Accademico 2013-2014

## SOMMARIO

|   |    |
|---|----|
| <b>INTRODUZIONE</b>                                     | 2  |
| Teoria del fumetto                                      | 3  |
| Supereroi: dal 1938 a oggi                              | 5  |
| <br>  |    |
| <b>I. SCIAMANI vs. SUPEREROI</b>                        | 10 |
| I.1 La nascita  | 11 |
| I.2 L'abito non fa lo sciamano                          | 16 |
| I.3 Buoni o cattivi?                                    | 18 |
| <br>  |    |
| <b>II. MITOLOGIA DEL FUMETTO SUPEREROICO</b>            | 20 |
| II.1 La struttura dei miti                              | 21 |
| II.2 La mitologia contemporanea                         | 23 |
| II.3 Salvatori dell'oggi: i supereroi                   | 26 |
| II.4 Chiarimenti riassuntivi                            | 33 |
| <br>  |    |
| <b>III. LA MASCHERA DEL SUPEREROE</b>                   | 34 |
| III.1 Il teatro della vita                              | 36 |
| III.2 L'uomo sotto la maschera                          | 39 |
| <br>  |    |
| <b>IV. SPIDER-MAN IL FILM, UN ANALISI ANTROPOLOGICA</b> | 44 |
| IV.1 La mitologia di Spider-Man                         | 45 |
| IV.2 Spider-Man e Goblin a confronto                    | 49 |
| IV.3 Zio Ben e zia May                                  | 51 |
| IV.4 Il filo rosso di Mary Jane                         | 53 |
| <br>  |    |
| <b>CONCLUSIONE</b>                                      | 56 |
| <br>  |    |
| <b>BIBLIOGRAFIA</b>                                     | 58 |

## INTRODUZIONE

L'uomo ha da sempre temuto l'oscurità  
e per poter sopravvivere  
ha squarciato le tenebre con il fuoco.  
*Neon Genesis Evangelion (1995-1996)*

L'argomento principale dell'elaborato che segue è la figura del supereroe e il suo possibile collegamento con l'ambito antropologico. La mia teoria si basa sull'idea che la mente umana nella stessa misura in cui ha creato i rituali e le figure salvifiche o magiche, è stata in grado anche, mediante gli stessi meccanismi e processi, di dar vita ai supereroi. Basandomi su questo principio è stato possibile costruire dei ponti tra il fumetto supereroico e la disciplina antropologica, più precisamente nell'ambito dello sciamanesimo, della mitologia e del teatro. La presenza di individui con capacità e responsabilità al di sopra di quelle comuni, è riscontrabile nell'immaginario collettivo e folklorico di molte popolazioni o gruppi di luoghi e tempi differenti, per questo motivo è lecito pensare che i processi e le necessità che portano alla creazione di questi individui siano gli stessi. Il supereroe quindi, oltre ad essere stato creato prendendo spunto da questa figura, fonda i suoi parametri di esistenza su degli archetipi legati alla necessità di avere appunto tali personaggi salvifici o protettori.

Gli sciamani, gli eroi mitologici, come il mito stesso, sono degli strumenti in grado di agire sulla sfera psicologica per riuscire a superare le difficoltà della vita quotidiana, appunto attraverso l'intervento in un mondo altro che è in grado di influenzare la realtà empirica. Nella società contemporanea c'è una maggiore comprensione, rispetto al passato, dei meccanismi mediante i quali la mente umana si articola, anche per questo motivo la figura dello sciamano o dello stregone è stata sostituita da quella dello psicologo. Una società

consapevole però continua ad avere necessità di alcuni strumenti, palesemente e consciamente fittizi, in grado di dare un supporto all'uomo che vive tale realtà. Il contenuto di questi strumenti quindi costituiscono i miti d'oggi e tra questi credo sia possibile inserirvi i supereroi, e questo è ciò che voglio dimostrare.

Il saggio affronta tre ambiti dello studio antropologico, mettendoli in relazione appunto con il fumetto supereroico, per far emergere le compatibilità e le incongruenze tra i due ambiti culturali. In una prima fase è stata comparata alla figura del supereroe, quella dello sciamano; in seguito l'attenzione si è concentrata maggiormente sulla struttura delle "storie di supereroi", la quale presenta delle forti aderenze con la costruzione del mito tradizionale. L'ultimo passaggio teorico si collega all'ambito teatrale e più precisamente all'uso della maschera, alla sua funzione e al suo rituale sociale. Infine viene presentata una sintesi del lavoro svolto attraverso l'analisi di un film supereroico, all'interno del quale è appunto possibile indagare le linee di studio sviluppate precedentemente.

### **Teoria del fumetto**

La corretta comprensione di quello che è l'argomento centrale di questo saggio impone una conoscenza, seppur generale, della teoria del fumetto e della storia dei supereroi, dalla nascita nell'America degli anni Trenta, all'espansione globale mediante medium differenti. Innanzitutto il fumetto è un metodo narrativo che unisce testo e immagini, con una comprensione chiara e più partecipe dell'azione che viene presentata. Alle immagini è quindi affidato il compito di rappresentare l'azione, mentre l'elemento testuale, il quale si divide in didascalia e balloon, può svolgere diverse funzioni che vanno dal dare voce ai personaggi alla descrizione. Will Eisner<sup>1</sup> definì il fumetto con il termine "arte sequenziale" e Scott McCloud, nel tentativo di

---

<sup>1</sup> William Erwin Eisner (New York 1917-2005) è stato un fumettista statunitense, mentre era ancora in vita gli è stato intitolato uno dei premi più prestigiosi nell'ambito del fumetto americano, l'Eisner Award.

rendere più specifica tale affermazione, la ampliò nella formula: «immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza»<sup>2</sup>. Le singole immagini quindi, che non avrebbero un significato narrativo coerente con la narrazione se prese singolarmente, accostate le une alle altre, creano un *continuum* spaziale e temporale. Quella che si viene a formare è quindi una narrazione che si basa sul doppio registro della percezione visiva e della comprensione del testo scritto, ed entrambi sono inscindibili per comprendere le vicende presentate.

Il fumetto<sup>3</sup>, in quanto arte sequenziale, permette la costruzione di una narrazione fluida mediante la giustapposizione delle immagini, il meccanismo è lo stesso delle pellicole cinematografiche, la differenza sta nella velocità. In un video lo stacco tra un fermo immagine e l'altro non è percepibile a occhio nudo e le immagini usate presentano delle differenze minime tra di loro, in modo appunto da creare l'idea del movimento attraverso l'annullamento, da parte della percezione visiva, degli stacchi. Nel fumetto invece le sequenze sono molto diverse tra loro, di conseguenza non c'è la percezione del movimento, ma la sua costruzione da parte del lettore, che svolge una funzione attiva nella produzione del racconto. Prendo in prestito da Scott



McCloud un'immagine per esprimere più facilmente e velocemente questo concetto che egli chiama *closure*. Le due immagini presentate sono la sequenza di un'azione, la quale non viene mostrata o spiegata nei minimi dettagli. La vicenda si svolge nel

marginale, secondo McCloud, e è compito del lettore intuirlo, in base alle proprie aspettative e alla propria esperienza. L'azione che l'autore vuole far percepire è chiara, ma è il lettore a deciderne le modalità di svolgimento, le

<sup>2</sup> McCloud S., *Capire il fumetto*, Torino, Pavesio, 2010, p. 17

<sup>3</sup> McCloud S., *Capire il fumetto*, Torino, Pavesio, , p. 74

quali sono leggibili individualmente, appunto nel margine bianco tra una scena e l'altra. La *closure* è essenzialmente la capacità del cervello umano di completare un'azione o un'immagine autonomamente e nel fumetto questa funzione viene sfruttata a pieno per rendere il lettore una sua componente attiva e quindi per renderlo maggiormente partecipe e coinvolto nella lettura. La parte teorica relativa al fumetto è ampia e spazia dalla scelta cromatica, alla resa del movimento; era mia intenzione però sottolineare l'importanza che ha per questo medium il lettore. Non è quindi il luogo o il contesto ideale per trattare approfonditamente tale argomento, era però necessario accennarlo e dare alcune informazioni base per comprendere l'importanza che ha avuto questo strumento per la nascita e il successo delle figure supereroiche.

### **Supereroi: dal 1938 a oggi**

L'argomento centrale di questo saggio sono i supereroi, i quali hanno avuto una storia molto lunga e a volte tormentata; però quanto detto per la parte riguardo la teoria del fumetto vale anche per la nascita e l'evoluzione dei supereroi. Sono state scritte pagine e pagine sull'argomento, le quali non possono essere replicate in quest'occasione, ma coglierò l'occasione per farne un breve riassunto<sup>4</sup> per dare un quadro generale riguardo i supereroi, la loro nascita avvenuta nel fumetto e la loro evoluzione, spesso ostacolata, che gli hanno portati a entrare anche all'interno di altri medium narrativi.

«Il primo superuomo dei fumetti, Superman, non sarebbe potuto nascere senza la spinta propulsiva di un'industria editoriale capitalistica e di massa (tipicamente metropolitana) che aveva individuato nel fumetto un nuovo

---

<sup>4</sup> La breve storia dei supereroi che sto proponendo deve necessariamente seguire le tracce delle due case editrici più importanti e conosciute dell'ambito: la Marvel Comics e la DC Comics, le quali sono appunto, i precursori di questo genere narrativo. È inevitabile non trattare, dato l'intento di dare una guida generale, case editrici minori e secondarie che si sono occupate dell'argomento, nonostante la carica innovativa e i buoni prodotti che hanno portato sul mercato del fumetto supereroico.

grande mezzo di comunicazione»<sup>5</sup>. I Supereroi infatti nacquero negli USA degli anni Trenta, un periodo storico che aveva da poco visto la prima Guerra mondiale e il disastro economico americano e che appunto, stava cercando di scongiurare le altre minacce per potersi rialzare.

Nel giugno del 1938 esce nelle edicole americane il primo numero di *Action comics*, che vede in copertina l'“appena nato” Superman, concepito e creato da Jerry Siegel e Joe Shuster, intento a sollevare un'auto. Ha così inizio la lunga storia dei supereroi e fu il grande successo di questo primo personaggio che spinse molti autori verso questo nuovo genere. L'anno successivo la Marvel Comics esce a ottobre con *Sub-Mariner* e nel 1941, ad opera di Joe Simon e Jack Kirby, viene pubblicato il supereroe simbolo della casa editrice: *Capitan America*.

Il mondo del fumetto supereroico acquista così grandi numeri, sia per quanto riguarda i personaggi che le vendite; ma il grande successo di questi personaggi tra i giovani, portò anche alla paura nei loro confronti e sull'influenza che questi potevano avere sui giovani. L'inizio di questa lotta aperta al fumetto e ai supereroi è da ricercare all'interno dell'azione della Chiesa cattolica. Il 25 marzo 1917 papa Benedetto XV con il Motu Proprio *Alloquentes*<sup>6</sup> stabilì la soppressione della Sacra Congregazione dell'Indice, i cui compiti vennero trasferiti al Sant'Uffizio; in questo modo era stato allargato ai vescovi delle diocesi il diritto di veto sulle pubblicazioni che offendessero o sfidassero la dottrina cattolica. «Una volta che un vescovo dichiarava proibita una pubblicazione, ai cattolici della sua diocesi era vietato, sotto la minaccia di peccato, venderla, acquistarla, conservarla, prestarla o leggerla»<sup>7</sup>. Nel febbraio del 1939, la Chiesa fondò l'Organizzazione nazionale per la letteratura decorosa, abbreviata NODL, la quale aveva compiti simili all'*Index Librorum Prohibitorum* creata nel 1558, per quanto riguarda la salvaguardia e

---

<sup>5</sup> DI NOCERA A., *Supereroi e superpoteri*, Roma, Castelvechi, 2006, p. 15

<sup>6</sup> Testo del Motu Proprio *Alloquentes* del 25 marzo 1917, dal sito: [http://www.vatican.va/holy\\_father/benedict\\_xv/motu\\_proprio/documents/hf\\_ben-xv\\_motu-proprio\\_19170325\\_alloquentes-proxime\\_it.html](http://www.vatican.va/holy_father/benedict_xv/motu_proprio/documents/hf_ben-xv_motu-proprio_19170325_alloquentes-proxime_it.html), consultato il 23 novembre 2014.

<sup>7</sup> HAIDU D., *Maledetti fumetti*, Latina, Tunué, 2010, p. 102

la protezione del credo e della credibilità della religione cattolica. La guerra ai fumetti era cominciata e venne supportata anche a livello scientifico, con il saggio *Seduction of the innocent* (1954) lo psichiatra Fredric Wertham identificava nei fumetti la causa principale della delinquenza giovanile, la quale era al centro del dibattito sociologico in seguito alla seconda Guerra mondiale.

Gli anni Cinquanta videro la lotta ai fumetti che veniva inneggiata dai pulpiti delle chiese e dalle parole di psicologi e sociologi, come negli anni più bui della storia della letteratura, i fumetti vennero sequestrati e bruciati<sup>8</sup> dai giovani stessi, i quali venivano convinti del male che gli albi poteva arrecare loro. In questo clima di completa intolleranza il genere supereroico tentò di adattarsi alle esigenze del pubblico, o meglio dei loro genitori ed educatori, e, «per difendersi dalle accuse di presunta immoralità, gli autori lo trasformarono in commedia fantastica, di assoluto disimpegno, scritta e disegnata però in maniera più raffinata»<sup>9</sup>.

Gli anni Sessanta in America, come anche in Europa, sono gli anni del cambiamento, nei quali fanno sentire la propria voce quei gruppi di persone che fino a quel momento erano stati costretti al silenzio. È il 1963 quando Martin Luther King tiene il suo famoso ed emblematico discorso *I have a dream*, l'anno dopo vede la partecipazione americana alla guerra del Vietnam e in questo caso sono i giovani che possono gridare contro l'ingiustizia. Gli anni Sessanta sono quindi gli anni in cui le giovani generazioni strappano ai genitori una maggiore indipendenza e la ottengono anche sul piano culturale. I fumetti supereroici quindi in questi anni, affrontano temi più maturi e attuali, spingono alla riflessione sulla società e sul concetto di giustizia; ma il dissenso è ancora presente quindi permane, fino agli anni Settanta, quel filone comico che aveva permesso un'esistenza serena ai supereroi negli anni Cinquanta.

---

<sup>8</sup> Un caso, come ce ne furono molti in tutta America, fu il rogo di fumetti nella scuola St. Patrick di Binghamton (New York), nel 1949.

<sup>9</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 4



I fumetti supereroici degli anni Settanta vedono compiuta l'indipendenza di questo genere, il quale può ora sfidare apertamente la società e le sue fondamenta, presentando la dura realtà delle città americane e dei loro abitanti. Gli autori di questo periodo tendono a «riversare nelle storie tematiche maggiormente legate all'attualità concreta delle grandi metropoli statunitensi, ad approfondire e a sviscerare nella maniera più ampia e coerente possibile la reale dimensione psicologica dei *characters* protagonisti»<sup>10</sup>. Insieme ai personaggi si modificava anche il pubblico, i lettori dei fumetti supereroici infatti non erano più i ragazzi o gli adolescenti attratti dai colori accesi delle copertine e dalle avventure di personaggi bizzarri, quali erano i supereroi. Il periodo tra gli anni Settanta e Ottanta vede un lettore che è ora adulto e che richiede sì l'avventura, ma anche temi e situazioni più impegnate e profonde; c'è la necessità di indagare la psicologia del supereroe e la condizione della società americana. Il lettore non è più solo «un ragazzino in cerca di brividi [...] ma un *fan* altamente specializzato, esigente e sempre più consapevole degli sviluppi delle serie e delle differenze stilistiche tra autori»<sup>11</sup>.

Gli anni Novanta rappresentano un punto di svolta per il genere supereroico, principalmente a causa della nascita di Image, una casa editrice formata dai grandi autori di successo di casa Marvel; e con essa nacquero molte altre case editrici indipendenti. I prodotti della Image presentavano l'exasperazione di alcune tendenze già presenti nel genere, «come la messa in scena compiaciuta di situazioni esasperate e iperviolente e il lancio di *characters* aggressivi, cinici, di grande ambiguità morale»<sup>12</sup>, che costrinsero le case editrici affermate ad assecondare la via intrapresa dal genere.

Negli anni Duemila il fumetto supereroico muta ancora, da un lato allontanandosi dagli estremismi narrativi e grafici raggiunti negli anni Novanta

---

<sup>10</sup> DI NOCERA A., *Supereroi e superpoteri*, Roma, Castelvechi, 2006, p. 80

<sup>11</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 4

<sup>12</sup> DI NOCERA A., *Supereroi e superpoteri*, Roma, Castelvechi, 2006, p. 201

e dall'altro lato poiché portato in maggiore rilievo dall'avvento dei supereroi sul grande schermo.

«In una incarnazione o nell'altra, per un pubblico o per l'altro, la figura del supereroe ha saputo reinventarsi e rimanere con noi per oltre settant'anni, [...] diventando patrimonio culturale comune di chi i fumetti originali non li ha letti»<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 5

## I. SCIAMANI vs. SUPEREROI

E quand te imparet a vess pipistrell a gulà senza schema  
e cürvà senza cürva  
te pruveret el tragitto impossibil del viagg  
che te feet senza moev gnanca un pàss  
cun't i aal incrusaa in soel disco de loena  
tra i ramm dii uliiv èl glicin che dunda.<sup>14</sup>  
*Lo sciamano*, Davide Van De Sfroos

Il termine *sciamano* ha avuto origine dalle lingue tunguse, appartenenti alla famiglia altaica e diffuse in Siberia settentrionale e in Manciuria; è infatti in Siberia che, alla fine del XVII secolo, fu esiliato l'arciprete russo ortodosso Avvakum<sup>15</sup>, il quale indicò, nei suoi resoconti, con il termine sciamano la sua controparte autoctona, permettendone la conoscenza in Occidente. Nel corso dell'Ottocento il termine si espanse a comprendere quel gran numero di figure analoghe a quella siberiana che erano presenti in ogni angolo del pianeta e del tempo: si trattava di figure religiose, le quali presentavano un forte legame sia nella gestualità, sia nell'apparenza, al mondo animale.

La pratica sciamanica presenta alla sua base l'idea che esiste un nesso indissolubile tra l'*aldilà* e il mondo esperienziale, il quale viene influenzato e disordinato dal primo; compito dello sciamano è quello di mediare tra questi due mondi per ristabilire l'ordine perduto e perché ciò sia possibile è sua «la facoltà di «privarsi» *intenzionalmente*, ogni volta che vi fosse bisogno di lui, della propria anima libera e di mandarla a fare un viaggio nell'*aldilà*»<sup>16</sup>.

Il fine di questo capitolo è quindi di studiare le congruenze tra la pratica sciamanica, lo sciamano e la figura del supereroe all'interno del medium

---

<sup>14</sup> E quando imparerai a essere pipistrello e a volare senza schema/e curvare senza direzione/proverai il tragitto /impossibile del viaggio/che fai senza muovere neanche un passo/con le ali incrociate sul disco di luna/tra i rami di ulivo e il glicine che dondola.  
(Dialecto comasco)

<sup>15</sup> Hamayon R. N., Sciamanesimo, voce dell'Enciclopedia delle scienze sociali a cura della Treccani, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, Roma, 1997

<sup>16</sup> MÜLLER K. E., *Sciamanismo*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 2001, p. 19

fumettistico; creando quindi un parallelismo tra due figure apparentemente molto differenti.

Nel fumetto supereroico viene presentato un “aldilà” fatto di vita quotidiana e normalità, abitato da persone comuni con vite mediocri; e poi esiste un aldilà popolato da cattivi, super-cattivi e criminalità, che sconvolge continuamente la serenità e la normalità del mondo reale<sup>17</sup>. Lo sciamano? Il nostro supereroe, che esso sia un alieno o un uomo comune che ha scelto di lottare, che sia una donna fortissima o un spara-ragnatele, il suo compito, il suo dovere morale, è quello di spogliarsi della sua condizione normale per far emergere la sua “anima sovrumana” e fare un viaggio all’interno dell’aldilà per ristabilire l’ordine e riportare tutto all’equilibrio perduto.

Lo sciamano ha molte funzioni tra le quali quella di guaritore e di controllo dell’abbondanza delle fonti di sussistenza, compiti che non sono riscontrabili tra quelli del supereroe moderno a causa del diverso ambito sociale nel quale sono inserite queste figure. Entrambi devono svolgere quei compiti che non potrebbero competere un uomo comune, ma il tempo ha permesso all’uomo contemporaneo di far fronte in maniera autonoma agli ostacoli per i quali, precedentemente, si sarebbe affidato allo sciamano o ad una figura a lui affine; in passato allo sciamano veniva chiesto un rito per poter ottenere un buon raccolto, ciò che invece l’uomo contemporaneo chiede allo sciamano/supereroe è di liberarlo dalla brutalità che soggioga il mondo, alla quale non può porre rimedio in quanto insita nella sua stessa natura di essere umano.

### **I.1 La nascita**

Uno sciamano non nasce tale, ma in alcuni casi, fin dalla nascita o dai primi anni di vita il futuro sciamano mostrava i segni del portentoso destino:

---

<sup>17</sup> Quella presentata è una descrizione semplificata ai minimi termini di quello che è il *background* nel quale i supereroi agiscono, pur non tenendo conto del gran numero di eccezioni che si sono verificate nel corso degli anni, a questo schema si possono ricollegare molte di questi casi non immediatamente identificabili con la dicotomia bene/male.

rientravano in questa categoria i bambini nati “con la camicia” o che durante l’infanzia tenevano un comportamento bizzarro. Un individuo può diventare sciamano secondo modalità diverse, le quali però riconducono in egual misura a una sorta di processo di morte e rinascita, attraverso il quale il “prescelto” abbandona la condizione di normalità, per modificare il proprio corpo e la propria mente in funzione del compito che dovrà svolgere. «Lo sciamano [...] è colui che ha acquisito un proprio potere in seguito a una crisi psicologica personale»<sup>18</sup> infatti questo passaggio è spesso associato ad un momento drammatico che segna profondamente l’individuo, il quale è appunto la scintilla che permette l’avvio della trasformazione mentale e fisica.

Il medesimo discorso va fatto per le figure dei supereroi, le quali devono essere suddivise per l’ambito dell’acquisizione dei poteri, in due sottogruppi: i supereroi che presentavano fin dalla nascita delle abilità al di là della capacità umana e quelli che le hanno acquisite in un secondo momento. Fanno parte del primo gruppo, ad esempio, Superman<sup>19</sup>, nato sul pianeta Krypton e per questo motivo dotato di super-abilità e superpoteri, e il gruppo degli X-Men<sup>20</sup>, i cui poteri sono la conseguenza del processo evolutivo umano; sebbene presentino fin dalla nascita delle abilità superiori a quelle umane, questo non li rende automaticamente dei supereroi, sono quindi momenti separati l’acquisizione dei poteri e la scelta supereroica. Il supereroe sceglie di essere tale, non è un’imposizione dettata da una condizione fisica anomala e sovrumana, ma la decisione di sfruttare le proprie capacità per qualcosa di positivo e buono; a dimostrazione di questo esistono anche i mutanti del gruppo guidato da Magneto, i quali hanno avviato una lotta contro l’umanità vista come malvagia e intollerante, nonostante anch’essi siano super-dotati fin dalla nascita, hanno preso una via differente rispetto ai “mutanti buoni”, quella contro l’uomo. In questo caso, la scelta di essere supereroi, e spesso anche di essere super-cattivi, è il rito di passaggio, di morte/rinascita che è

---

<sup>18</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 25

<sup>19</sup> Superman, SIEGEL J. e SHUSTER J., DC Comics, 1° apparizione in *Action Comics* (giugno 1938)

<sup>20</sup> X-Men, LEE S. e KIRBY J., Marvel Comics, 1° apparizione in *The X-Men #1* (aprile 1973)

stato presentato per la trasformazione dello sciamano e anche in questo caso non è priva di sofferenza o di conseguenze: divergenti furono le scelte di Charles Xavier, il mutante a capo dei “buoni”, e di Erik Lensherr, alias Magneto, che si scontreranno più e più volte l’uno, per proteggere e l’altro per annientare il genere umano.<sup>21</sup>

Il secondo sottogruppo contiene invece tutti quelle figure supereroiche che hanno acquisito poteri e capacità in seguito ad un evento particolare, numerosi e disparati sono i casi: si ha per Hulk<sup>22</sup> la contaminazione da raggi gamma causata da un esperimento per la creazione di una bomba, mentre per Jay Garrick<sup>23</sup>, il primo Flash, l’inalazione dei gas di un composto chimico, o ancora per Capitan America<sup>24</sup>, la partecipazione ad un esperimento militare segreto, chiamato significativamente “Operazione Rinascita”, teso ad accrescere le capacità fisiche per creare un esercito di soldati potentissimi. Ruolo centrale ha in questi casi la scienza, la quale, scalzando la magia, permette di creare individui con capacità impensabili e solamente sognate; ma la scienza è spesso, se non sempre, associata al rischio di errore. Le esperienze sopra citate costituiscono il rito di trasformazione dei supereroi i quali hanno rischiato la vita e sono “rinati” più forti e potenti di prima, ma anche in questo caso la scelta di intraprendere la “retta via” non è automatica, ma spesso deriva o dalla personale coscienza dell’eroe<sup>25</sup>, o dalla

---

<sup>21</sup> Professor X (Charles Xavier) confidava in una possibile convivenza pacifica tra esseri umani e mutanti, mentre Magneto determinato, da un lato ad impedire che altri mutanti o *homo superior* come lui, dovessero vivere le esperienze da lui patite nei campi di concentramento nazisti a causa della malvagità del genere umano; dall’altro lato a distruggere l’intero genere umano inferiore per permettere una vita dignitosa e normale al genere mutante. Questi due personaggi saranno a capo di due fazioni che si scontreranno continuamente sul campo di battaglia per far valere le proprie idee e quindi proteggere o annientare l’umanità.

<sup>22</sup> Hulk, LEE S. e KIRBY J., Marvel Comics, 1° apparizione in *The incredible Hulk #1* (maggio 1962)

<sup>23</sup> Jay Garrick è il primo personaggio ad assumere l’identità di Flash, FOX G. e LAMPERT H., DC Comics, 1° apparizione in *Flash Comics #1* (gennaio 1940)

<sup>24</sup> Capitan America, SIMON J. e KIRBY J., Marvel Comics, 1° apparizione in *Captain America Comics #1* (marzo 1941)

<sup>25</sup> Riprendendo gli esempi fatti per la trasformazione: Robert Bruce Banner (alter ego di Hulk) presentava un temperamento eroico già prima dell’incidente con i raggi gamma, il quale lo ha coinvolto perché stava salvando Rick Jones, un ragazzino che per scommessa si era introdotto nel luogo dell’esperimento. Lo stesso Steve Rogers (alias Capitan America), nonostante avesse

guida da parte di un personaggio più saggio<sup>26</sup>. La trasformazione dello sciamano presenta medesime caratteristiche, in quanto il prescelto avvia la sua trasformazione mistica con una malattia che lo portava al limite tra la vita e la morte, in una condizione tale da poter entrare in contatto con il mondo degli spiriti e apprendere così il proprio destino; in seguito al risveglio e all'iniziazione lo sciamano era trasformato sul piano fisico e psicologico «certe sue caratteristiche, quali una salute cagionevole, una forte tensione nervosa e una distrazione costante, svanivano. La sua personalità si irrobustiva: poteva ormai dirsi un uomo padrone di sé, deciso e forte. Egli era di fatto diventato un'altra persona, anzi, *un essere doppio*, metà uomo e metà spirito»<sup>27</sup>.

Uno sciamano, quindi un supereroe nel parallelismo presentato, come detto all'inizio del paragrafo, può diventare tale secondo modalità diverse: per scelta personale, come il caso di Batman<sup>28</sup> il quale, dopo aver visto l'assassinio dei genitori da parte di un ladro, decide di combattere la criminalità e di proteggere la "brava" gente di Gotham; il compito può essere ereditato da un antenato, questo caso può essere ricondotto a quei supereroi appartenenti a mondi diversi, quali presentano capacità comuni nel loro mondo, ma sovrumane nel nostro, è quindi il caso, ad esempio, di Superman e Aquaman<sup>29</sup>. Un'altra via per accedere al ruolo di sciamano/supereroe è la nomina da parte di un predecessore, come avviene, anche se non in modo esplicito, per gli X-Men che vengono accompagnati nella scelta da parte, inizialmente, del Professor X; infine la scelta poteva essere fatta da uno spirito di origine animale, che Müller chiama "Madre animale", la quale talvolta «faceva morire un essere vivente, un bambino che aveva dimostrato con il suo comportamento di possedere un'anima particolarmente adatta allo scopo. Le

---

ambizioni belliche, era pur sempre un soldato americano durante la Seconda Guerra Mondiale era quindi, nell'immaginario comune, dalla parte della giustizia e del bene.

<sup>26</sup> Questo caso verrà analizzato più avanti nel caso di Spider-man.

<sup>27</sup> MÜLLER K. E., *Sciamanismo*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 2001, p. 58

<sup>28</sup> Batman, KANE B. e FINGER B., DC Comics, 1° apparizione in *Detective Comics #27* (marzo 1939)

<sup>29</sup> Aquaman, WEISINGER M. e NORRIS P., DC Comics, 1° apparizione in *More Fun Comics #73* (novembre 1941)

«Madri» - alce, cervo o renna – ingoiavano l’anima destinata al futuro sciamano, diventando così «gravide», quindi la «partorivano» sotto forma di «cucciolo» che allevavano e che infine mandavano sulla terra in forma di anima: l’anima di un essere dalla *duplice natura, animale e umana* a svolgere la sua missione»<sup>30</sup>. I supereroi che ricevono i propri poteri da animali particolari o che si rifanno ai loro movimenti nel svolgere i propri compiti, rientrano in questa categoria; è quindi possibile farvi rientrare anche supereroi che non hanno acquisito i poteri dall’animale o attraverso un legame diretto con esso, come Batman, sia nella sua forma tradizionale, che nella riscrittura delle sue origini ad opera di Dennis O’Neil e Edward Hannigan (novembre 1989 – marzo 1990) sottolineata da Marco Arnuado, nella quale viene aggiunta «un’avventura di Bruce Wayne che in Alaska rischia di morire assiderato, viene salvato da uno sciamano locale, e durante il rito curativo ha una visione di un misterioso dio-pipistrello. [...] qui insomma non è solo un pipistrello che vola attraverso la finestra ma anche il ricordo di un’esperienza sciamanica a determinare la scelta dell’identità segreta di Batman»<sup>31</sup>.

La scelta dello sciamano/eroe lo raggiunge attraverso la *chiamata*<sup>32</sup>: il predestinato sente e vede gli sciamani che lo hanno preceduto e lo invitano a prendere coscienza del suo destino e del suo futuro compito, quando il futuro sciamano risponde alla chiamata, gli antenati lo guideranno sulle pratiche e sullo stile di vita che dovrà tenere per poter svolgere i propri compiti in modo corretto. Il parallelismo è possibile con i mutanti del mondo Marvel, infatti Charles Xavier assume il ruolo di spirito e di maestro: attraverso *Cerebro*, un macchinario che permette di espandere il raggio d’azione dei suoi poteri telepatici e quindi usato anche per poter trovare i giovani mutanti presenti sul pianeta, per guidarli e istruirli ad un corretto uso delle proprie capacità, se

---

<sup>30</sup> MÜLLER K. E., *Sciamanismo*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 2001, p. 50

<sup>31</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, pp. 31-32

<sup>32</sup> Per questa parte del processo che porta all’effettiva attività di sciamano, il parallelismo verrà presentato con le figure degli X-Men, poiché si prestano in modo più chiaro e esplicito al confronto, ma è possibile svolgere lo stesso lavoro per altre figure supereroiche, come avverrà in seguito con quella di Spider-Man.



questi accettavano la “via del supereroe”. «I giovani sciamani cercavano un anziano maestro, particolarmente esperto e possibilmente di chiara fama, e lo pregavano di insegnare loro i rudimenti del mestiere e i principali aspetti pratici della futura professione»<sup>33</sup> questa figura era, per i mutanti, il Professor X, il quale avendo fondato una scuola per giovani dotati si prefissava una corretta istruzione alla pratica e alla morale supereroica.

### **1.2 L'abito non fa lo sciamano**

Sciamani e supereroi hanno la necessità di indossare un costume che esprima «la loro *trasformazione* interiore, in assenza della quale non sarebbero riusciti ad assolvere con successo i loro compiti»<sup>34</sup>, inoltre in alcuni popoli gli sciamani si coprivano gli occhi con una maschera o con il trucco per non essere riconosciuti dagli spiriti maligni e per mantenere la concentrazione durante i riti. Lo sciamano durante il viaggio nell'aldilà per risolvere i problemi della comunità, assumeva le sembianze non di un animale qualsiasi, ma del suo animale Madre; infine spesso erano dotato di strumenti utili alla pratica dei riti come, ad esempio, tamburi, bastoni, e altro ancora.

L'aspetto fisico e quindi l'apparato visivo-simbolico dei supereroi aumenta le affinità con gli sciamani in maniera esponenziale, infatti l'uso di costumi e maschere avevano sì la funzione di velare l'identità dell'eroe per proteggere i propri affetti dalla vendetta dei nemici, ma perché avere un costume che si rifà ad un animale? Che il potere sia stato trasmesso da un animale o che questo sia solo l'ispirazione per il supereroe, la necessità di *essere* quell'animale porta con sé l'idea che ogni volta che l'eroe svolge i propri compiti deve avvenire quel cambiamento che lo renda riconoscibile a tutti coloro che hanno bisogno di lui o che devono lottare contro di lui. La trasformazione, anche se solo apparente (in quanto i poteri sovrumani non possono essere spenti o accesi a piacimento), permette all'individuo di

---

<sup>33</sup> MÜLLER K. E., *Sciamanismo*, Torino, olati Boringherti editore, 2001, p. 61

<sup>34</sup> Ivi, p. 67

entrare nello stato di supereroe e agire di conseguenza; «Spider-Man potrebbe indossare una maschera da papero o da Pulcinella e la sua identità resterebbe celata altrettanto bene»<sup>35</sup> ciò di cui però Peter Parker ha bisogno è un simbolo che gli permetta di diventare e *immedesimarsi* in Spider-Man<sup>36</sup> e non solo di avere i suoi poteri.

«Nella grotta di Lascaux, in Dordogna, è stato rinvenuto in dipinto raffigurante un uomo con il volto coperto da una maschera a forma di testa di uccello che giace come morto sul suolo, in una postura curiosamente contratta; non distante da lui è dipinto un bastone sovrastato da un uccello»<sup>37</sup>, la necessità di avere dei simboli visivi precisi per manifestare la metamorfosi di un individuo da normale a speciale/“super” è un elemento archetipo comune ad ogni cultura e tempo, che non manca di appartenere anche alla cultura contemporanea, la quale trova i propri sacerdoti, i propri sciamani o i propri salvatori, anche nelle figure esasperate ed eccentriche dei supereroi, che dimostrano di tenere all’integrità del genere umano molto più dei suoi stessi membri.



Particolare delle immagini rupestri del Paleolitico presenti all’interno della grotta di Lascaux, presso Montignacsur-Vézère, scoperta nel 1940.

Bird-Man, POWELL B. e WOOD W., Marvel Comics, 1° apparizione in *Daredevil #10* (ottobre 1965)

<sup>35</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 27

<sup>36</sup> Spider-Man, LEE S. e DIKTO S., Marvel Comics, 1° apparizione in *Amazing Fantasy vol1, #1* (agosto 1962)

<sup>37</sup> MÜLLER K. E., *Sciamanismo*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 2001, pp. 9-10

### **I.3 Buoni o cattivi?**

Una differenza “scomoda” per gli sciamani è che la loro identità è conosciuta da tutti, poiché la celano solamente agli spiriti maligni, mentre i supereroi si nascondono non solo ai super-cattivi, ma anche ai comuni cittadini; l’eroe si cela «dietro l’uomo della strada, dietro il ragazzo piccolo-borghese, l’analista, il dottore: persone comuni con aspirazioni altrettanto comuni, costrette dal destino, magari controvolesse, a diventare giustizieri»<sup>38</sup>. Il vantaggio di non essere conosciuti e di non poter venire riconosciuti è che in questo modo il timore nei confronti dell’individuo con poteri superumani ricade solamente sull’eroe ufficiale, quindi quello mascherato, e non influisce la vita dell’individuo comune; ciò non avviene per gli sciamani i quali vengono sì rispettati e onorati per i compiti da loro svolti e quindi per l’aiuto dato alla comunità, ma sono anche fonte di timore a causa dei grandi poteri e delle capacità che possiedono. La vita dello sciamano, come quella del supereroe nella sua forma ufficiale ripeto e non nell’alter ego comune, era solitaria e priva di interazioni umane che superassero il rapporto sciamano/”paziente”. «Come per gli sciamani [...] i poteri sovrumani scatenavano nella comunità un doppio atteggiamento di rispetto e di timore verso il supereroe, il quale in teoria potrebbe usare le proprie doti tanto per curare che per danneggiare gli altri»<sup>39</sup>, ma se da un lato allo sciamano timore e riconoscimento vengono indirizzati in quanto figura spirituale religiosa, per il supereroe il timore è immediato nel momento in cui fa la sua comparsa nella comunità, ma la reverenza deve ottenerla. L’eroe infatti inizialmente viene accolto come un mostro o un essere che potrebbe distruggere l’intera umanità grazie ai suoi poteri sovrumani, nonostante l’operato a favore della giustizia e del benessere della comunità umana, l’eroe deve dare prova di essere completamente al suo servizio e di essere disposto a sacrificare sé stesso per i suoi membri. Il supereroe deve quindi affrontare un’importante e rischiosa minaccia per poter essere accettato e quindi acclamato come protettore

---

<sup>38</sup> DI NOCERA A., *Supereroi e superpoteri*, Roma, Castelvecchi Editore, 2006, p. 43

<sup>39</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 24-25

dell'umanità, anche se ciò non avverrà mai pienamente e all'unanimità, a causa della costante diffidenza da parte degli uomini.

Le difficoltà con le quali il supereroe viene accettato all'interno della comunità che salva e protegge sono riconducibili agli stessi meccanismi con i quali la comunità contemporanea non accetta il migrante finché non dimostra la completa fedeltà ai principi e alla vita degli ospitanti.

## II. MITOLOGIA DEL FUMETTO SUPEREROICO

“Il mito è il fondamento della vita, lo schema senza tempo,  
la formula secondo cui la vita si esprime quando fugge  
al di fuori dell’inconscio.”

Thomas Mann

Il primo chiarimento necessario prima di trattare l’argomento “mitologia” è che «il mito è un sistema di comunicazione, è un messaggio»<sup>40</sup>, quindi non è identificabile con l’oggetto che viene descritto in esso, ma con il modo e le dinamiche con i quali questo viene trasmesso e recepito. Il processo con cui l’inconscio attribuisce un significato altro ad un oggetto o ad un evento, secondo diverse prospettive disciplinari, è il medesimo per tutti gli individui, indipendentemente dalla cultura, l’età o il sesso; il simbolismo è quindi una capacità universale che si manifesta nella sfera individuale, attraverso i sogni e nella sfera collettiva nei miti, nel folklore e nelle leggende. Nel campo antropologico, Franz Boas sostenne che «le caratteristiche mentali dell’uomo sono le stesse in tutto il globo»<sup>41</sup>, ne consegue che i racconti mitologici possono diversificarsi per argomento e temi trattati derivanti da culture differenti, ma alla base è presente un medesimo lavoro di produzione mentale dell’inconscio individuale o “collettivo”.

Il compito della mitologia è quello di guidare l’individuo nel passaggio dalla tragedia alla commedia, nel quale «la tragedia è il frantumarsi delle forme e del nostro attaccamento alle forme, mentre la commedia esprime la selvaggia, spensierata inesauribile gioia della vita indicibile»<sup>42</sup>. Le generazioni precedenti alla nostra utilizzavano la simbologia e i rituali delle proprie mitologie e religioni per superare i pericoli psicologici che derivano dalla vita stessa: il primo passaggio sarà quello di comprendere il funzionamento di questi simboli e quindi della mitologia; in seguito sarà nostro intento

---

<sup>40</sup> BARTHES R., *Miti d’oggi*, Torino, Einaudi editore, 2014, p. 191

<sup>41</sup> CAMPBELL J., *L’eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 27

<sup>42</sup> Ivi, p. 39

comprendere quali sono, se ci sono, i miti nell'età contemporanea; per poi, infine, fare un confronto tra l'articolato mondo della mitologia e quello eclettico del fumetto supereroico.

### **II.1 La struttura dei miti**

Claude Lévi-Strauss si pose la domanda: «se il contenuto del mito è del tutto contingente,» dato che in esso è possibile ogni cosa e ogni associazione soggetto-oggetto e che il mondo mitologico non è governato dalle medesime leggi fisiche e biologiche presenti nel nostro, «come si spiega che, da un capo all'altro della terra, i miti si assomigliano così tanto?»<sup>43</sup>. Carl Gustav Jung attribuì queste somiglianze all'opera dell'inconscio collettivo, una sorta di “contenitore psichico” universale e quindi comune a tutti gli individui indipendentemente dalla provenienza culturale o dall'esperienza personale, e che contiene in forma innata, gli *archetipi*, i quali trovano manifestazione reale, conscia e quindi comprensibile attraverso la simbologia. La funzione simbolica permette all'individuo di trascendere da sé stesso e intraprendere il processo di individuazione<sup>44</sup>, i simboli e i riti legati alle mitologie non hanno il compito di svelare delle verità sulla natura del mondo, ma accompagnano l'individuo nel processo di creazione di una propria identità contemporaneamente individuale e collettiva della comunità che si riconosce in quella determinata mitologia.

Mito e sogno appartengono allo stesso ordine psicologico, sono infatti «in pari misura manifestazioni dell'inconscio»<sup>45</sup> e quindi delle espressioni spontanee della psiche umana che non sono controllabili; ciò che però li differenzia è il riconoscimento collettivo presente nel mito e che è assente invece nel sogno, il quale viene creato dalla mente individuale e che comprende non solo una componente culturale, ma anche quella dell'esperienza personale. Nella

---

<sup>43</sup> LEVI-STRAUSS C., *Antropologia strutturale*, Milano, Il Saggiatore, 1980, p. 233

<sup>44</sup> Processo psichico elaborato da C.G. Jung, mediante il quale l'io si avvicina al Sé, permette quindi una maggiore integrazione e unificazione dei complessi che costituiscono la personalità.

<sup>45</sup> CAMPBELL J., *Mito e modernità*, Milano, Red Edizioni, 2007, p.16

creazione di un mito, secondo Umberto Eco, «le tendenze, aspirazioni, timori particolarmente emergenti in un individuo, in una comunità, in un'intera epoca storica»<sup>46</sup> vengono proiettate su oggetti e immagini i quali, all'interno della "finzione mitologica" vengono identificati con quelli stessi sentimenti ed emozioni. In questo modo l'individuo che entra in contatto con tale mito, e che lo comprende, in quanto partecipa alla stessa cultura e comunità nel quale tale mito è nato, vede le sue stesse paure o aspirazioni comparire, anche se in forma di simbolo, nella rappresentazione mitica. La mitologia presenta uno spostamento dei problemi e dei timori individuali, della persona e della comunità, su un piano altro che è contemporaneamente storico e astorico, in questo modo colui che entra in contatto con il mito vi partecipa identificando i propri timori con i simboli e risolvendoli con la risoluzione del mito stesso. Un ruolo fondamentale in questa sorta di *catarsi* mitologica è l'*eroe*: «colui o colei che ha saputo superare le proprie limitazioni personali e ambientali e raggiungere le forme universalmente valide»<sup>47</sup>, tale figura rappresenta l'individuo stesso che nell'affrontare il mito, si identifica con l'eroe ed affronta anche tutte le tappe dell'eroe stesso nell'opporci alle difficoltà e nel ritorno finale a uno stato di equilibrio.

I racconti mitologici però non presentano solo delle forti somiglianze tra di loro, nonostante la provenienza da angoli opposti del pianeta; ma il messaggio che contengono, per il quale questi sono stati creati, è comprensibile a livello universale e quando ciò non avviene, è principalmente a causa della presenza di elementi fortemente legati alla cultura di appartenenza e dei quali basterebbe colmarne l'ignoranza, data dalla distanza culturale, per comprendere il mito stesso. Ciò è possibile perché, come detto a inizio capitolo, la mente umana presenta i medesimi meccanismi di funzionamento

---

<sup>46</sup> ECO U., *Il mito di Superman*, dall'indirizzo

[https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Ffioritifilsto.xoom.it%2FLettere%2520filo%2FEco%2520-%2520Mito%2520di%2520Supermen.doc&ei=uEJXVOfOlcPmaNvegOAF&usg=AFQjCNHklDaaEg2LsnGRTcd7mxEJJ\\_Nbaw&bvm=bv.78677474,d.d2s&cad=rja](https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Ffioritifilsto.xoom.it%2FLettere%2520filo%2FEco%2520-%2520Mito%2520di%2520Supermen.doc&ei=uEJXVOfOlcPmaNvegOAF&usg=AFQjCNHklDaaEg2LsnGRTcd7mxEJJ_Nbaw&bvm=bv.78677474,d.d2s&cad=rja), consultato il 3 novembre 2014

<sup>47</sup> CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 30

per tutto il genere umano, di conseguenza l'inconscio ha lo stesso modo di manifestarsi attraverso i miti (e i sogni), le associazioni tra oggetto o emozione e simbolo sono necessariamente diverse a causa dei meccanismi culturali di simbolizzazione, ma la loro composizione nella creazione del mito e la funzione del mito stesso è universalmente riscontrabile.

Una delle caratteristiche fondamentali della mitologia è la sua capacità di mantenere inalterato nel tempo il suo messaggio, ciò è possibile grazie al tempo stesso della narrazione il quale non è definito e definibile, di conseguenza l'eroe e le sue gesta non sono mai cominciate, né terminate; la sua è un'azione che non ha un tempo, ma che si ripete ogni qualvolta ce n'è la necessità. L'eroe non è nel tempo e le sue azioni non si compiono in esso, ma stanno al di sopra, in una sorta di limbo temporale, il quale funge da modello di sopravvivenza per il mondo reale e che può emergere e essere funzionale in ogni luogo e tempo.

## **II.2 La mitologia contemporanea**

La società contemporanea apparentemente non necessita più di alcun tipo di "aiuto spirituale" in grado di guidarla, non ha più bisogno di simboli o riti che le permettano di essere condotta alla risoluzione degli ostacoli; apparentemente la società attuale, la nostra società è autosufficiente. «Non esiste più una società come quella un tempo sostenuta dagli déi. L'unità sociale non ha più un contenuto religioso, ma è un'organizzazione politico-economica. I suoi ideali [...] sono [...] quelli dello Stato secolare che lotta duramente e spietatamente per la sua supremazia materiale»<sup>48</sup>. L'uomo contemporaneo è illuminato dalla scienza alle verità del mondo, ne consegue la perdita di importanza dei sistemi rituali, mitologici e religiosi, i quali sono finiti per essere «nulla più che una occupazione per la domenica mattina»<sup>49</sup>, la morale e il corretto vivere non vengono più dettate da scritture o tradizioni,

---

<sup>48</sup> CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 449

<sup>49</sup> Ivi, p. 450



ma dalle mode e dalle istituzioni politiche e economiche. Questa società è il risultato di 200 anni di avvenimenti che hanno segnato, uno dopo l'altro, dei momenti di grande cambiamento, dei punti fermi: si va dalla Prima guerra mondiale all'ampio sviluppo tecnologico, dalla Guerra fredda alla decolonizzazione; positivi o negativi che siano, essi sono gli eventi che hanno generato il mondo attuale e verso i quali è necessario guardare per comprendere a pieno il presente.

La globalizzazione, unita al grande sviluppo nell'ambito della tecnologia, ha portato ad una contrazione spazio-temporale, la quale ha permesso, anche se non completamente, una sorta di annullamento dei confini in favore di una comunità globale, la quale trova i suoi nemici all'interno di sé stessa o all'esterno di essa, come avvenne negli anni 50 negli USA con la mania per gli avvistamenti di UFO; una società globale che è accomunata dal commercio, dalla tecnologia e dalla cultura di massa, che perde costantemente le proprie tradizioni più antiche in favore dei riti moderni, come ad esempio quello dell'interminabile coda fuori all'Apple Store in attesa che si compia il passaggio da un prima privo di iPhone ad un dopo in possesso della potenza di questo apparecchio. Ironia a parte, la storia ha portato anche la società contemporanea ad una profonda rottura causata dagli sconvolgenti e innovativi conflitti verificatisi nel XX secolo, a tale conclusione sono giunta leggendo il saggio di Campbell<sup>50</sup>, nel quale riporta un incontro avuto con lo psichiatra americano Ostow. Gli studi dello psichiatra lo avevano condotto a ricollegare «allo stesso ordine, i “meccanismi” della schizofrenia, del misticismo, dell'esperienza con l' LSD anche dell'“antinomismo” dei giovani moderni, intendendo con questo termine l'insieme di quegli atteggiamenti aggressivi antisociali che dominano il comportamento e le azioni di un gran numero di studenti e di assistenti universitari dei nostri giorni»<sup>51</sup>, personalmente credo che l'uomo moderno è rimasto profondamente scosso dalla velocità con la quale si sono verificati i cambiamenti che hanno portato

---

<sup>50</sup> CAMPBELL J., *Mito e modernità*, Milano, Red Edizioni, 2007

<sup>51</sup> Ivi, p. 82

alla società contemporanea e che per questo motivo quello che esiste ora è un “mondo schizofrenico”.

L'uomo contemporaneo vive una rottura dell'*intero*, prendendo in prestito una teoria del professor Squillacciotti, ciò a cui si deve guardare è il rapporto tra l'*interno* e l'*intorno*, il quale crea un *intero*; l'intorno dell'individuo si è modificato troppo velocemente per far sì che l'interno si adatti a tali cambiamenti, in quanto legato a “pratiche di sopravvivenza” spirituale, quali i riti e le religioni, che ormai non permettono più, a mio avviso, di colmare quelle “mancanze spirituali” causate dall'esistenza stessa. L'intero non è quindi equilibrato, presenta delle fratture, in tal senso sostengo quindi che la nostra società è schizofrenica e tale disagio si manifesta in due modalità possibili: «nella schizofrenia semplice lo schema caratteristico vede l'individuo allontanarsi dall'impatto con l'esperienza del mondo esterno» agendo in questo modo «si ritira e svanisce, e le incursioni dell'inconscio prevalgono e sopraffanno l'individuo [...] nella schizofrenia paranoide, la persona rimane vigile ed estremamente sensibile al mondo e ai suoi avvenimenti, ma interpreta tutto secondo le proiezioni delle proprie fantasie, paure e terrori, e con un senso di trovarsi in pericolo per gli assalti esterni»<sup>52</sup>. Questi sentimenti potrebbero accomunare gli esseri umani di tutte le epoche storiche, ma la differenza con la modernità sta nella perdita, anche se non completa, di quei punti di fuga che permettevano di esternare tali sentimenti affidandosi a rituali e mitologie, le quali, come detto precedentemente, conducevano l'individuo al di fuori del labirinto che era la sua psiche turbata dall'esterno. L'uomo e la società contemporanei, per far fronte a questa mancanza hanno creato una mitologia personalizzata, formata da tutte quelle pratiche che permettono di colmare i vuoti dell'intero per ristabilirne l'equilibrio perduto; con la perdita della fiducia nelle pratiche religiose, facilitata anche dal grande sviluppo scientifico, c'è stata la necessità di affidare il proprio equilibrio

---

<sup>52</sup> CAMPBELL J., *Mito e modernità*, Milano, Red Edizioni, 2007, p. 80

spirituale a un'altra sorta di divinità, fra le quali inserirei, e questo è ciò che vorrei dimostrare, il fumetto supereroico.

### **II.3 Salvatori dell'oggi: i supereroi**

Il primo supereroe giunto sulla terra fu Superman, creato nel 1938 da Siegel e Shuster, «una mistura di idee provenienti dal brodo della paccottiglia culturale degli anni Trenta: il protettore superforte delle creature inferiori; l'eroe dall'identità segreta; e il combattente del crimine in costume»<sup>53</sup>. L'argomento supereroi non è discostabile dal contesto socio-culturale nel quale essi sono nati, in quanto la situazione americana è stata la madre di tali figure, di conseguenza parlare dei supereroi significa parlare di quelli che sono stati e che sono ancora, anche se per cause diverse, quelle spaccature che, alla nascita di tali personaggi, aveva compromesso l'intero di molti giovani cittadini americani.

Gli anni Trenta negli Stati Uniti hanno visto la Grande Depressione, il sovrappopolamento delle città e la forte immigrazione, che portò alla grande crescita di comunità come quella ebraica e italiana; nonostante la povertà e i disagi, era l'America sognata da molti, uno Stato in cambiamento, che dava a tutti una possibilità di emergere e, simile a questa massa di individui sognanti era Superman. «Jerry [Siegel] vide Superman come una sorta di proiezione della sua immagine di sé o delle sue fantasie su sé stesso. Jerry era ebreo, come me – come moltissime persone nel settore del fumetto a quel tempo – e il resto erano italiani. Superman era la storia di una persona ingiustamente denigrata che sapeva di avere le abilità per spuntarla, alla fine»<sup>54</sup>, queste le parole di Bob Oskner, coetaneo di Siegel e Shuster e anch'esso inserito nel mondo del fumetto; tale affermazione conferma la prima analogia con il mito, già presente alla nascita di questo genere che vedrà numerosi mutamenti e che si svilupperà in società e culture molto diverse da quella d'origine.

---

<sup>53</sup> HAJDU D., *Maledetti fumetti*, Latina, Tunué, 2010, p. 44

<sup>54</sup> Ivi, p. 45

Il supereroe, come l'eroe mitologico, ha la funzione di accogliere nella sua figura le identità dei singoli lettori, i quali appunto possono riconoscersi in questo eroe moderno e affidare le proprie speranze nelle sue stesse azioni, come se nella buona riuscita delle imprese narrative si potesse avverare il "sogno americano" dei molti che lo seguivano. «I bambini furono particolarmente attratti da Superman, un adulto di fantasia completamente diverso dagli altri adulti, perfetto nella sua purezza infantile, che usa i suoi stupefacenti poteri per correggere gli errori del mondo dei grandi e che compie le sue azioni mirabolanti come in un gioco»<sup>55</sup>, i supereroi quindi hanno avuto maggior presa sui bambini, sia perché erano presentati su un formato di maggiore attrattiva per i giovani, ma anche perché costituiva un'innovazione nell'intrattenimento, verso il quale gli adulti non avevano interesse o tempo per dedicarvisi. Il fumetto supereroico costituiva una sorta di guida per i giovani americani che stavano per conoscere il mondo reale, al di fuori dalla mura domestiche e dall'abbraccio dei genitori: i supereroi insegnavano la verità sul mondo, il quale veniva (romanticamente) presentato come una realtà pervasa da "forze maligne" che tentano costantemente di ostacolare e ferire i più deboli, i più poveri e i più piccoli. Seguendo le orme degli eroi contemporanei era possibile affrontare questa realtà e sperare di avere la meglio sul Male, il supereroe era un invito a credere nella giustizia e a perseguire il Bene; era una figura in cui credere, con la consapevolezza della sua finzione: credere che le proprie azioni, come le sue, possano condurre alla felicità e alla *beatitudine*. L'insegnamento che i supereroi davano ai bambini e ai giovani, attraverso l'immedesimazione nelle loro figure mitiche, era di far affidamento alle proprie forze e di seguire sempre la via tracciata dalla giustizia e dalla morale, in questo modo era possibile vincere sugli ostacoli che avrebbero incontrato nella vita, ma «l'efficacia della magia implica la credenza nella magia»<sup>56</sup> ed è proprio per questo che i più giovani vennero attirati così facilmente da questo medium, non perché credessero nella reale possibilità

---

<sup>55</sup> HAJDU D., *Maledetti fumetti*, Latina, Tunué, 2010, p. 45

<sup>56</sup> LÉVI-STRAUSS C., *Antropologia strutturale*, Milano, Il Saggiatore, 1980, p. 190

dell'esistenza dei supereroi, ma perché conservano quell'ingenuità data dalla scarsa conoscenza del mondo, che permette loro di avere fiducia in quei personaggi e in quella realtà tanto irrealista da essere perfetta, nella quale il Bene e il Male sono realmente due realtà separate che si combattono fino alla vittoria della prima sulla seconda; la semplicità e la sincerità riguardo la malignità dell'uomo erano quindi le chiavi per costruire una speranza nella società americana e rinnovare il "sogno americano" che veniva spesso schiacciato dalla grave crisi che gli USA stavano affrontando.

Il mito, ogni mito generato da ogni cultura, secondo Joseph Campbell, presenta il medesimo schema di base secondo il quale l'eroe attua inizialmente si separa dal mondo (appello) e dopo aver raggiunto una fonte di potere o di verità (iniziazione), torna alla vita comune ricco di ciò che ha appreso o di cui è venuto in possesso durante questo viaggio fisico o psicologico che sia. Il parallelismo con la mitologia supereroica verrà affrontato in seguito in un'analisi specifica di un percorso mitologico di uno degli eroi contemporanei che stiamo trattando, per il momento è mio intento sottolineare quali sono, in linea generale le assonanze e le differenze che intercorrono tra gli eroi della mitologia tradizionale e i supereroi della tradizione fumettistica americana (i quali sono entrati a far parte del patrimonio culturale mondiale, anche se non in maniera universale e omogenea). Innanzitutto il primo e fondamentale elemento che accomuna eroi e supereroi, oltre al fatto che i primi sono stati in alcune occasioni inseriti apertamente in una testata supereroica<sup>57</sup>, è il possesso di capacità e poteri che stanno al di sopra delle normali possibilità umane; seppur banale, questa analogia è la prima che permette un parallelismo inevitabile e forse automatico tra i supereroi e gli eroi delle antiche tradizioni. Capacità magiche o caratteristiche fisiche superiori agli individui comuni sono quindi gli elementi base per essere un super/eroe, senza le quali non si creerebbe quella

---

<sup>57</sup> Basti pensare al caso più diretto di questo caso, il *Thor* della Marvel Comics, ideato a Lee e Kirby nel 1962; oppure al curioso *Mercury in the 20<sup>th</sup> century*, di Kirby e Bursten, pubblicato dalla Marvel Comics nel 1940.

differenza per rendere possibile l'azione contro i sormontabili, per l'uomo, ostacoli che gli vengono posti lungo il cammino.

In *Il fumetto supereroico* è presentato il confronto tra la struttura base del mito, quella descritta in linee generali precedentemente, e l'azione supereroica: «ogni volta che indossa maschera e costume e va su un altro pianeta o anche solo sulla cima del grattacieli per sconfiggere dei supercriminali, il supereroe ripercorre simbolicamente il viaggio tradizionale dell'eroe mitico»<sup>58</sup>, ciò che vorrei aggiungere è che fin dalla nascita del supereroe, questo rientra nelle linee guida della tradizione.

All'eroe e al supereroe fin dalla nascita vengono attribuiti, come accadeva per lo sciamano, eventi o poteri straordinari, «la vita dell'eroe viene presentata come un susseguirsi di meraviglie e culmina con la grande avventura»<sup>59</sup>; basti pensare allo stesso Superman, proveniente dal pianeta Krypton, inviato dai genitori sulla terra prima che il paese natio esplodesse, o ancora al gruppo di mutanti di casa Marvel, i quali essendo lo stadio successivo dell'evoluzione umana, fin dalla nascita si distinguono dall'*homo sapiens* per le capacità o per le caratteristiche fisiche.

L'appello, una delle fasi dell'avventura dell'eroe, associato a figure maligne o malvagie che fanno da annunciatore o araldo dell'avventura, e ad immagini oscure e misteriose, è l'inizio del percorso che contemporaneamente, a mio parere, accomuna e diversifica le due figure mitiche. Ai supereroi infatti è possibile attribuire due tipi di appelli, uno iniziale, il quale corrisponde o alla trasformazione e quindi all'acquisizioni dei superpoteri e in questo caso la "zona buia" è data dal rito di morte e rinascita che attraversano i supereroi durante la dolorosa, sofferta e spesso non voluta trasformazione; oppure alla decisione di "aiutare" e proteggere il genere umano (come, ad esempio nel caso di Batman). Il secondo appello invece si presenta ogni volta che l'eroe deve entrare in azione e quindi, come sostiene Arnaudo ogni volta in cui deve indossare la maschera e combattere in difesa dell'umanità; in questo caso il

---

<sup>58</sup> ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, p. 17

<sup>59</sup> CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 371

collegamento a immagini o figure malvagie è attraverso i cosiddetti supercattivi, i quali vengono spesso rappresentati con delle fattezze demoniache o esasperate al limite dell'orrido e che solitamente hanno attraversato anch'essi una trasformazione.

L'appello, come si è detto, viene seguito dall'iniziazione, la quale consiste in una serie di prove che l'eroe deve affrontare per giungere ad una sorta di verità o di potere, nel caso dei supereroi, al ritorno e il mantenimento dell'equilibrio di forze maligne e benigne; la risposta all'appello coincide con il varco della soglia che separa l'aldiqua dall'aldilà, questa azione può essere vista come un autoannientamento dell'eroe per poter entrare nell'altro mondo, al quale non si può accedere in forma umana o corporea. Nel parallelismo la soglia è individuabile sia nel primo appello, nel quale è appunto presente un passaggio da una condizione "normale" dell'individuo, all'esistenza come supereroe, il quale avviene appunto attraverso un processo di morte e rinascita; anche nel caso del secondo appello la soglia separa la "normalità" dalla condizione supereroica, ma in questo caso, l'appartenenza al primo ordine è fittizia, di conseguenza è un passaggio da una condizione di passività umana, ad una di azione attiva contro la minaccia. Fuori dalla metafora dell'ambientazione fumettistica, è come se il supereroe entrasse nel mondo dell'incubo e dei timori del genere umano, nel quale le paure degli individui vengono incarnati nelle figure inquietanti e demoniache dei supercattivi, i quali vengono sconfitti dall'eroe per ristabilire la pace psichica e l'equilibrio mentale degli uomini; l'uomo quindi deve prendere coscienza della realtà della sua condizione ed oltrepassare la soglia dell'ignoranza per affrontare i propri demoni e le proprie paure e "rimettere ordine". «Una volta varcata la soglia, l'eroe viene a trovarsi in un paese di sogno abitato da forme fluide e ambigue, dove deve superare un certo numero di prove»<sup>60</sup> ed è proprio durante l'esperienza onirica che l'inconscio è libero di manifestarsi e mostrare ciò che di più intimo, represso e pauroso è presente nella psiche di

---

<sup>60</sup> CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 117

ognuno di noi, questi sono i nostri supercattivi; mentre però nel sogno siamo indifesi e passivi ai loro attacchi, nel fumetto abbiamo un protettore, che agisce per noi, poiché possiede i poteri per farlo e la *Mitleid*<sup>61</sup> per soccorrerci. Un'analisi più approfondita della struttura del mito supereroico verrà presentata successivamente per permettere di comprendere nell'analisi tutti quegli elementi inseriti anche negli altri capitoli, per il momento ritengo non sia fondamentale inserire altri elementi di questo ordine nel presente capitolo, ci terrei a sottolineare solamente un altro elemento di forte differenziazione tra mitologia tradizionale e supereroica esposto da Umberto Eco nel saggio *Il mito di Superman*, ossia la funzione del tempo e come questo viene rappresentato nella finzione narrativa.

Il mito tradizionale, come accennato precedentemente, inserisce il proprio eroe in un tempo indefinito, il quale gli permette di essere una figura emblematica universale, concepibile in ogni luogo e tempo; il supereroe invece deve presentarsi come «la somma di determinate aspirazioni collettive [...] deve necessariamente immobilizzarsi in una sua fissità emblematica che lo renda facilmente riconoscibile»<sup>62</sup>, ma deve anche soddisfare i requisiti che il medium impone. La struttura e la serializzazione del fumetto supereroico sposta l'attenzione del lettore «sull'intreccio di quello che avverrà, e quindi sull'invenzione dell'intreccio, che viene a porsi in primo piano. La vicenda non è avvenuta prima del racconto; avviene mentre viene raccontata»<sup>63</sup>; queste due caratteristiche difficilmente possono coincidere tra di loro poiché imporrebbe al supereroe di essere una figura contemporaneamente inserita

---

<sup>61</sup> Trad. dal tedesco: misericordia, pietà, compassione. Usata nel significato espresso da Arthur Schopenhauer nell'opera *I due problemi fondamentali dell'etica* (1841) nella quale si domanda «come può essere [...] che un individuo si dimentichi di sé stesso e della propria incolumità e arrivi al punto di mettere a repentaglio la sua stessa vita per salvare un altro dalla morte e dal dolore?»

In CAMPBELL J., *Mito e modernità*, Milano, Red Edizioni, 2007, p. 24

<sup>62</sup> ECO U., *Il mito di Superman*, dall'indirizzo

[https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Ffioritifilsto.xoom.it%2FLettere%2520filo%2FEco%2520-%2520Mito%2520di%2520Supermen.doc&ei=uEJXVOfOlcPmaNvegOAF&usq=AFQjCNHklDaaEg2LsnGRTcd7mxEJJ\\_Nbaw&bvm=bv.78677474,d.d2s&cad=rja](https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Ffioritifilsto.xoom.it%2FLettere%2520filo%2FEco%2520-%2520Mito%2520di%2520Supermen.doc&ei=uEJXVOfOlcPmaNvegOAF&usq=AFQjCNHklDaaEg2LsnGRTcd7mxEJJ_Nbaw&bvm=bv.78677474,d.d2s&cad=rja) , consultato il 3 novembre 2014

<sup>63</sup> *Ibidem*.



nel tempo presente e emblematica, quindi al di sopra di ogni limitazione che la possa bloccare in un determinato periodo. Un supereroe inserito nel presente e nella quotidianità di ogni individuo comune, impone che esso sia assoggettato alle stesse regole di vita e di morte, quindi come ogni essere umano egli deve “consumarsi” mentre vive e quindi agisce, ma in quanto eroe mitico ciò non può avvenire poiché ogni azione lo avvicinerebbe alla morte e il termine del suo tempo collima con la sua esistenza al di fuori del tempo. Il supereroe «possiede le caratteristiche del mito intemporale, ma viene accettato solo perché la sua azione si svolge nel mondo quotidiano e umano della temporalità»<sup>64</sup>, la sua presenza dell’ora è necessaria per permettere al lettore quel processo di immedesimazione senza il quale il mito non potrebbe esistere, il riconoscimento con un eroe lontano e molto diverso non potrebbe avvenire perché per trovare in un supereroe una guida o una speranza di poter diventare «un superuomo capace di riscattare anni di mediocrità»<sup>65</sup> l’uomo comune contemporaneo deve trovare un riscontro *pratico* e fisico con esso.

Il tempo dei fumetti supereroici, per ovviare a questa contraddizione, hanno sviluppato un tempo non lineare, in modo da non dover far “consumare” l’eroe avvicinandolo ad una possibile fine, mantenendo però le sue azioni nel tempo contemporaneo; innanzitutto non è facilmente individuabile una cronologia lineare tra le differenti saghe di un supereroe, inoltre con l’inserimento della possibilità dei viaggi nel tempo, come avviene spesso al gruppo degli X-Men, e di altri espedienti di manipolazione del tempo, il suo procedere cronologicamente perde d’importanza per dare risalto alle grandi azioni degli eroi e mantenerli quindi intatti alla caducità del tempo. La morte di un supereroe è però possibile, Spider-Man<sup>66</sup> moriva ad agosto 2013 mentre

---

<sup>64</sup> Ibidem.

<sup>65</sup> Ibidem.

<sup>66</sup> *Amazing Spider-Man #600*, Slott D., Ramos H., Caselli S., Martin M., Camuncoli G., agosto 2013, Marvel Comics

Superman<sup>67</sup> moriva invece nel lontano 1993, un evento così eclatante ha lo scopo di dimostrare la fragilità di chiunque, persino di un eroe apparentemente invincibile; nonostante ciò comunque i due supereroi e come loro molti altri, sono riusciti a tornare dall'aldilà per combattere nuovamente il Male, senza permettere al tempo di sciogliere il compromesso temporale tra l'azione presente e l'esistenza mitologica.

#### **II.4 Chiarimenti riassuntivi**

Il capitolo appena terminato non ha lo scopo di trovare collegamenti astrusi e, per quanto possano sembrare forzate, credo nella veridicità delle mie affermazioni. La creazione dei miti si affida a meccanismi inconsci che portano all'espressione dei sentimenti più profondi e intimi e alle stesse modalità si affida la creazione artistica e creativa; di conseguenza se la struttura mentale dell'uomo presenta le stesse caratteristiche per tutti, è possibile trovare i medesimi processi psicologici in due narrazioni così diverse come possono essere il mito tradizionale e il fumetto supereroico. È presente ovviamente una forte componente intenzionale da parte degli autori nel prendere riferimenti dal mondo mitologico, ma i meccanismi psicologici che portarono alla nascita di eroi come Ercole ad esempio, a parere mio, sono gli stessi che hanno fatto nascere Superman e che ancora oggi permettono di proseguire la lunga e importante tradizione del fumetto supereroico.

---

<sup>67</sup> *La morte di Superman*, Jurgens D., Stern R., Simonson L., Ordway J., Kesel K., DC Comics, novembre 1993

### III. LA MASCHERA DEL SUPEREROE

Tutta la vita umana non è se non una commedia,  
in cui ognuno recita con una maschera diversa,  
e continua nella parte,  
finché il grande direttore di scena gli fa lasciare il palcoscenico.

ERASMO DA ROTTERDAM, *Elogio della follia* (1509)

Il capitolo che sto presentando vuole mettere in evidenza i possibili legami esistenti tra il fumetto supereroico, il teatro, le *performance*; inserendo il tutto all'interno della prospettiva del rito di passaggio.

Un primo legame individuabile, il quale è già stato accennato nel capitolo riguardante la mitologia, si rifà alla funzione educativa del fumetto supereroico e quindi alla partecipazione emotiva del lettore del *comic* o dello spettatore di un'opera teatrale.

La catarsi in psicanalisi indica il processo mediante il quale vengono risolti traumi o situazioni di conflitto, attraverso la rievocazione degli eventi che li hanno causati; il termine deriva dal greco *katharsis* ed era utilizzato per identificare la cerimonia di purificazione legata a diverse religioni e mitologie magiche; in ambito teatrale Aristotele, nella *Poetica*, trova l'origine di tale purificazione dagli affanni della vita quotidiana e di questa riflessione su sé stessi, nelle immagini altamente *patetiche* che venivano rappresentate sulla scena tragica, infatti «le immagini particolarmente precise di oggetti che, in sé, vediamo come fastidio, ci dilettono a contemplarle, come nel caso di figure di bestie immonde e di cadaveri»<sup>68</sup>.

Il teatro, come ogni forma di rappresentazione compreso il fumetto, si basa sull'imitazione della realtà, attraverso la quale lo spettatore, nel caso del teatro, può vedere messi in scena degli eventi dai quali trarre un insegnamento, nel teatro greco però, questo processo avveniva in due modi diversi in base al genere della rappresentazione che veniva inscenata.

---

<sup>68</sup> ARISTOTELE, *Poetica*, (a cura di ANDREA BARABINO) Milano, Mondadori, 2011, p. 9

Commedia e tragedia si discostano tra loro principalmente per il modo in cui viene rappresentata la realtà, mentre la prima imita individui peggiori rispetto ai contemporanei, la tragedia ne rappresenta di migliori. Il processo catartico teatrale quindi nella commedia si basa sull'esempio del negativo per ispirare al bene, mentre nella tragedia, maggiormente carica di *pathos*, è presentato un modello ideale di giustizia e morale da seguire; entrambi questi due generi però sono efficaci per trasmettere un messaggio o un insegnamento allo spettatore. Il fumetto supereroico credo possa essere visto come un medium che fonde le caratteristiche della commedia e della tragedia greca per adattarsi alle esigenze della società contemporanea, la quale confida nelle grandi gesta, solo se queste sono fatte da individui comuni, nei quali possono riconoscersi e quindi nei quali intravedere un loro possibile futuro di fama e grandezza, alcuni dei valori più importanti della nostra società. Il supereroe infatti è un personaggio con caratteristiche e capacità al di sopra delle normali abilità umane, però contemporaneamente «impersona in modo abbastanza tipico il lettore medio assillato da complessi e disprezzato dai suoi simili»<sup>69</sup>, nei *comics* supereroici sono presenti quindi degli eroi, i quali in seguito a difficili e sofferte prove riescono a portare a compimento imprese che sarebbero impossibili all'uomo comune, le quali servono come modello, irraggiungibile, al quale tendere nell'affrontare la vita quotidiana e le sue difficoltà. Tali eroi però, curiosamente, quando non vestono "i panni" di supereroi, sono anche individui esistenti nella realtà contemporanea, con una vita simile a quella dei propri lettori, insomma sono uomini e donne come tanti, in tal senso quindi è possibile individuare degli aspetti della commedia greca all'interno dei fumetti supereroici, perché appunto mettono in scena la contemporaneità e la vita reale, contemporanea ai lettori. In sintesi il fumetto supereroico è una tragedia teatrale in quanto è «imitazione di un'azione

---

<sup>69</sup> ECO U., *Il mito di Superman*, dall'indirizzo

[https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Ffioritofilsto.xoom.it%2FLettere%2520filo%2FEco%2520-%2520Mito%2520di%2520Supermen.doc&ei=uEJXVOfOlcPmaNvegOAF&usg=AFQjCNHklDaaEg2LsnGRTcD7mxEJJ\\_Nbaw&bvm=bv.78677474,d.d2s&cad=rja](https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Ffioritofilsto.xoom.it%2FLettere%2520filo%2FEco%2520-%2520Mito%2520di%2520Supermen.doc&ei=uEJXVOfOlcPmaNvegOAF&usg=AFQjCNHklDaaEg2LsnGRTcD7mxEJJ_Nbaw&bvm=bv.78677474,d.d2s&cad=rja), consultato il 3 novembre 2014

elevata e conclusa, dotata di grandezza, [...] di persone che agiscono e non tramite narrazione, la quale attraverso pietà e paura porta a compimento la catarsi di tali passioni»<sup>70</sup>, ma tale imitazione, essendo compiuta da individui con un'identità anche conforme a quella dei lettori, è contemporaneamente anche una commedia; questo secondo aspetto, come si è detto, è fondamentale affinché si compia nell'età contemporanea la catarsi, se infatti l'impresa eroica fosse svolta da un eroe che non è altro che quello, resterebbe un individuo separato dalla realtà che offre sì un modello, il quale però rientra solamente nelle capacità dell'eroe stesso e che quindi non ha alcuna possibilità di essere seguito o attuato da un "comune mortale".

### III.1 Il teatro della vita

Il teatro ha con il fumetto delle analogie maggiori rispetto alle altre rappresentazioni artistiche, innanzitutto perché entrambi presentano l'unione di parole e immagini, inoltre necessitano di una ricezione attiva da parte di chi usufruisce di essi: a differenza di un libro, una rappresentazione teatrale impone allo spettatore un tempo e un luogo prestabiliti, inoltre non gli permette di ritornare alle pagine precedenti per recuperare delle informazioni perse, è quindi necessario un alto livello di attenzione e di partecipazione da parte dello spettatore nel risolvere l'intreccio. Nel fumetto, non sono presenti delle limitazioni, ma la componente attiva della percezione è la stessa in quanto è il lettore stesso che deve, ad esempio, leggere il movimento nella staticità delle immagini, così come deve vedere un personaggio con determinate caratteristiche nella finzione scenica dell'attore. L'azione compiuta all'interno del fumetto supereroico insieme all'attività ricettiva e percettiva del lettore possono quindi essere visti come una *performance*, che significa appunto "portare a compimento", "completare", poiché durante la lettura di un *comic* si crea un'attività complessiva di percezione attiva e partecipante, la quale è anche influenzata dall'ambiente culturale di

---

<sup>70</sup> ARISTOTELE, *Poetica*, (a cura di ANDREA BARABINO) Milano, Mondadori, 2011, p. 15

provenienza. Le forme artistiche delle società complesse si basano sull'*acting* che, come spiega Turner, «è insieme lavoro e gioco, solenne e ludico, finzione e verità, il nostro traffico e commercio mondano e ciò che facciamo o a cui assistiamo nel rituale o a teatro»<sup>71</sup> e a tale descrizione credo sia opportuno accostare anche il fumetto.

Una delle principali caratteristiche dell'arte è quella di permettere all'individuo o alla società che la produce, di inserire sé stessi all'interno del prodotto artistico, di conseguenza l'interiorità di un individuo può essere esteriorizzata e impressa su un medium. L'interiorità di un individuo però è anche molto influenzata dall'ambiente in cui esso vive, di conseguenza i turbamenti causati da una società "malata" emergeranno come sentimenti personali, causati dalla società di provenienza, la quale è qualcosa di tangibile e di collettivo; è quindi inevitabile in questi casi, esteriorizzare sia i problemi che le loro cause e, nelle società complesse della modernità, tali cause sono gli ambienti sociali stessi, i quali emergeranno nell'espressione artistica di un individuo. Le espressioni artistiche quindi possono essere viste come «una sala degli specchi, o meglio degli specchi magici in cui i problemi, le questioni e le crisi sociali vengono riflessi sotto forma di immagini molteplici, trasformati, valutati o diagnosticati in opere tipiche di ciascun genere»<sup>72</sup>, in questa prospettiva Turner individua il teatro come il medium ideale per attuare questa rappresentazione critica della società in cui esso viene creato, poiché è una letteratura attiva, che permette di *vedere* la propria società, con i suoi problemi e conflitti, agire su un palcoscenico e permette di guardarle da esterno e giudicarla. A mio parere è invece il fumetto supereroico a svolgere alla perfezione questo compito, in quanto rappresenta le società contemporanee, sia reali (New York in *Spider-Man*) che inventate (Gotham in *Batman*), ne mostra i problemi e la corruzione senza alcuna limitazione, attraverso la finzione narrativa e la metafora, i cosiddetti supercattivi, hanno la funzione essenziale di impersonare, in maniera esasperata, ma al contempo

---

<sup>71</sup> TURNER V., *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino, 2013, p. 183

<sup>72</sup> Ivi, pp. 186-187

accattivante, ciò che c'è di marcio nelle società contemporanee, nella speranza che, come avviene nei *comics*, sia possibile trovarvi una soluzione.

Il fumetto supereroico mette quindi su carta i drammi sociali e lo fa seguendone i medesimi processi di attuazione: trova il suo inizio in un punto di rottura di una regola che mantiene il corretto equilibrio fra le parti, tale rottura porta ad una crisi, la quale può essere risolta attraverso dei mezzi di compensazione «da parte di coloro che si considerano o sono considerati i rappresentanti più legittimi o più autorevoli della comunità in questione»<sup>73</sup>, appunto i supereroi, i quali risolvono la situazione di instabilità mediante un'azione ritualizzata. Nell'agire, il supereroe, compie un rito caratterizzato da sacrificio e sofferenza, il tutto per ristabilire quell'equilibrio che era stato sconvolto; la società rappresentata ha quindi riconosciuto nel supereroe, nel momento in cui agisce e si presenta come tale, il ruolo universalmente riconosciuto e accettato di protettore e salvatore di sé stessa.

Il fumetto supereroico, come il teatro, permette al proprio lettore di affrontare il processo catartico che porta ad una sorta di presa di coscienza riguardo la realtà e il ruolo che ciascun individuo ha nel perseguire una maggior "purezza" della propria esistenza e del luogo nel quale questa si svolge; il supereroe che agisce e lotta per il bene fornisce quindi un modello per un corretto modo di affrontare le difficoltà della vita e le ingiustizie della società, però tale modello è raggiungibile anche dall'uomo comune, quello che è il supereroe stesso nel momento in cui si toglie la maschera. Nel presentare quindi questo scenario di una comunità sociale, il lettore può individuare le analogie e le differenze rispetto alla propria realtà vissuta e comprendere ciò che è in suo potere fare per migliorare la condizione propria e di ciò che lo circonda; quella sorta di catarsi che si crea nel fumetto supereroico non risolve i problemi personali, ma mostra una via per poterli affrontare, poi sta ad ognuno trovare la forza di volontà per poterli affrontare e risolvere; il supereroe è quindi una figura che è contemporaneamente l'eroe

---

<sup>73</sup> TURNER V., *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino, 2013, P. 167

lontano e perfetto e l'individuo comune, con i propri problemi e le proprie limitazioni.

### **III.2 L'uomo sotto la maschera**

Uno degli elementi fondamentali del teatro è la maschera<sup>74</sup> intesa sia a livello fisico, che a livello di finzione scenica, quindi come il ruolo che un attore deve interpretare e che quindi "oscura" la sua personalità per far appunto emergere un'identità diversa, separata e inventata. La maschera però, è anche uno degli elementi che accomunano il teatro appunto, e il fumetto supereroico, anzi nel secondo caso viene presentato l'incontro tra il teatro e quella forma di alienazione della società moderna. La maschera può quindi essere vista sia nel suo aspetto teatrale e rituale, quindi di rimando ad una condizione di elevazione e di diversificazione rispetto agli individui comuni; ma può essere anche quell'identità e quella funzione che ogni individuo sceglie e nelle quali si immedesima, per poter interpretare il suo corretto ruolo all'interno della comunità.

Il primo passaggio di questo paragrafo sarà analizzare la funzione della maschera nel fumetto supereroico nella sua accezione sociale di acquisizione di un ruolo, mentre in seguito l'analisi si concentrerà sull'aspetto rituale della pratica, quindi sull'importanza del gesto fisico di indossare una maschera; tale separazione è necessario soprattutto perché è impossibile parlare dell'importanza di tale pratica sul piano empirico, se prima non si analizza il meccanismo cognitivo di percezione di tale pratica.

Il *topos* del ruolo e dei compiti sociali visti come l'accettazione e la creazione di una maschera che oscura e limita la reale personalità individuale era già

---

<sup>74</sup> In ambito teatrale con il termine maschera si identifica con il suo significato fisico, ossia l'oggetto utilizzato, sia nel teatro greco e romano, che nel teatro nō giapponese, per rappresentare dei personaggi e quindi coprire l'identità dell'attore, per separarla dal personaggio interpretato. Con maschera, sempre nello stesso ambito, si può intendere un tipo di personaggio con determinate caratteristiche fisiche e psicologiche che ritorna in varie commedie; questo tipo di maschera vede il suo trionfo nella commedia dell'arte, la quale appunto presenta un campionario di personaggi fortemente caratterizzati anche dal punto di vista fisico, i quali vengono utilizzati per situazioni e intrecci diversi.



presente nella produzione pirandelliana e rispecchia perfettamente ciò che accade nella società moderna, nella quale «il soggetto [...] deve rappresentare se stesso come funzione dell'espressione di un'identità profonda, deve creare le proprie maschere e renderle riconoscibili»<sup>75</sup>. Ad ogni individuo infatti viene attribuita, da sé stesso e dagli altri, una funzione che deve essere assecondata poiché rispecchia il suo ruolo all'interno della società di appartenenza e del mondo intero. I bambini che ne sono privi, poiché non hanno ancora compiuto quel rito che è l'acquisizione di un ruolo universalmente riconosciuto e accettato e quindi non sono ancora entrati nella fase della vita fatta di responsabilità e di funzioni che è appunto l'età adulta. Gli individui che non accettano queste maschere, questo ruolo, questo personaggio sono coloro che non possono inserirsi nella società, dalla quale non vengono riconosciuti, sono quindi privi di un'identità definita: l'uomo porta con sé due tipi di identità, quella individuale e personale, fondata sui dati anagrafici e privati, e quella collettiva. Della prima categoria fanno parte tante identità quanti sono gli individui esistenti sulla terra, infatti ognuno ha una propria personale esperienza che non potrà mai essere uguale a quella di un altro e che appunto ne forma l'identità personale. L'identità collettiva invece è un "essere" in quanto persona riconosciuta tale dalla collettività in cui vive, di conseguenza esiste un numero limitato di identità collettive da poter indossare per inserirsi adeguatamente in un contesto comunitario. Se la maschera non viene accettata ciò che si otterrà sarà un individuo privo di un riconoscimento all'interno della comunità di appartenenza e privo di una funzione, un emarginato che non è in grado di entrare in contatto con il mondo reale e che non si sa adattare ad esso. La maschera quindi permette di «incarnare una identità pubblica collettivamente riconoscibile, consentendo così di alludere ad una identità privata profonda e mai pienamente

---

<sup>75</sup> SASSATELLI R., *Attraverso la maschera*, dall'indirizzo <http://users2.unimi.it/rsassatelli/wp-content/uploads/Sassatelli-postfazione-maschera-Pizzorno.pdf>, consultato l'11 novembre 2014.

comunicabile»<sup>76</sup>, ovviamente non perde di importanza l'identità personale e individuale, ma questa viene inombata dall'identità "funzionale" nel momento in cui si è pensati e visti all'interno dell'ambiente collettivo.

Il supereroe sotto questo punto di vista, è una figura funzionale, non importa quindi se esso sia Peter Parker, Bruce Wayne o Tony Stark<sup>77</sup>, che l'identità reale del supereroe sia essa conosciuta o meno non conta, poiché esso ha una funzione, la quale nel momento in cui agisce, è la sola cosa alla quale esso è associabile. Al supereroe è quindi stato attribuito un compito, quello di protettore della comunità di appartenenza e ad esso sono associati comportamenti e linee morali ai quali non deve contravvenire per mantenere il proprio *status* e il proprio ruolo; quindi se le regole vengono seguite correttamente il supereroe mantiene salda la fiducia riposta dai cittadini non in lui personalmente, ma nel suo ruolo, se invece fa un errore e quindi si allontana dall'idea collettivamente e accettata della sua funzione, questa viene persa.

Un esempio di questa mia tesi è riscontrabile in *Superior Spider-Man #1*<sup>78</sup>, nel quale Spider-Man riduce in fin di vita lo storico nemico Avvoltoio e in reazione a questo Carlie, una ragazza in confidenza con il supereroe, si esprime dicendo: «L'uomo ragno che conosco non avrebbe mai fatto questo. Mai», in seguito Spider-Man (che in realtà è Octopus) pensa: «Ho sbagliato. Non ho "recitato" bene». In questa singola scena si possono riscontrare entrambe le tesi, ossia che ognuno è identificato con una parte, della quale bisogna rispettare le caratteristiche prestabilite, come avveniva nella Commedia dell'Arte; è necessario quindi seguire il copione che la società si aspetta da una determinata funzione e se ciò non avviene, come in questo caso di Spider-Man, questa non viene più associata a quel determinato individuo, il quale, privo della propria maschera e della propria identità sociale, non verrà più riconosciuto con esse e di conseguenza dovrà crearne di nuove.

---

<sup>76</sup> Ibidem.

<sup>77</sup> Iron Man, LEE S. e KIRBY J., Marvel Comics, 1° apparizione in *Tales of Suspense vol. 1, #39* (marzo 1963)

<sup>78</sup> *Superior Spider-Man #1*, Slorr D. e Stegman R., Ottobre 2013, Marvel Comics

La maschera abbiamo detto che può essere vista non solo nel suo valore reale e materiale, ma anche al pari dei ruoli interpretabili in un'opera teatrale; i meccanismi cognitivi però che accompagnano questa acquisizione di un'identità altra e l'atto di indossare una maschera sono gli stessi. Vestire una maschera significa attuare un rito di passaggio che porta all'acquisizione manifesta di un ruolo, nonostante già precedentemente l'individuo fosse in possesso di specifiche caratteristiche è solo nel momento in cui questo accetta un'altra identità e rende tale scelta manifesta, attraverso una maschera o attraverso la finzione scenica o sociale, che queste si manifestano e vengono riconosciute dalla collettività.

Il mondo del fumetto supereroico è caratterizzato dalla presenza di indumenti e maschere caratterizzanti per ogni tipo di supereroe, tanto che questi sono immediatamente riconoscibili già dai colori tipici della propria tenuta, in questo caso la maschera e i vestiti dell'eroe rappresentano nello stesso livello quegli oggetti fondamentali per il rito di passaggio. Il supereroe possiede sempre determinati poteri e capacità impossibili o inaccessibili per l'individuo comune, escludendo alcune eccezioni come ad esempio Hulk, anche quando l'eroe si uniforma con la comunità fingendo di essere un cittadino normale per proteggere la propria individualità e le persone a cui tiene, esso comunque avrebbe la possibilità di usufruire dalle proprie abilità, ma non sarebbe legittimato a farlo. Il supereroe può agire come tale e quindi può sfruttare le proprie capacità, le quali potrebbero anche essere usate contro l'umanità senza che questa avesse alcuna possibilità di salvezza, solo nel momento in cui veste i panni dell'eroe, quindi quando esso acquisisce la propria funzione socialmente e collettivamente riconosciuta di protettore e salvatore dell'umanità; è necessario di conseguenza che esso manifesti degli elementi che permettano di percepire chiaramente il suo ruolo. Il rituale che porta l'eroe a manifestarsi come tale e che consta nella vestizione del supereroe di quei simboli che rendano visibile la sua posizione e che legittima le sue azioni, se non indossasse tali segni di riconoscimento e quindi se agisse come un

normale individuo in possesso di capacità speciali, esso non sarebbe identificato come un supereroe poiché non ne ha l'apparenza. Il rito di passaggio ha inizio nel momento in cui è necessaria la trasformazione del supereroe, quindi quando ha inizio il dramma sociale e l'equilibrio della società viene sconvolto, in seguito quindi alla "chiamata" l'eroe modifica l'aspetto fisico e psicologico per poter *interpretare* il ruolo del supereroe e quindi essere riconosciuto come tale dalla comunità che deve fidarsi di lui e che potrà farlo solo se sono in grado di riconoscerlo. La trasformazione fisica si articola essenzialmente nell'indossare una maschera e degli indumenti che siano immediatamente individuabili e riconoscibili, più complicata è la trasformazione psicologica poiché deve appunto immedesimarsi nella "parte dell'eroe", nella stessa misura in cui avviene l'immedesimazione in ambito recitativo, agisce di conseguenza come un supereroe dovrebbe fare, perché questo è ciò che la comunità in cui vive si aspetta da lui.

#### IV. SPIDER-MAN IL FILM, UN ANALISI ANTROPOLOGICA

Noi siamo quello che scegliamo di essere, ora scegli!

Goblin, *Spider-Man* (2002)

L'intento di questo capitolo è quello di far emergere le tesi presentate finora da una produzione supereroica, in questo caso ho scelto di prendere in esame un film, per vari motivi: innanzitutto è più facilmente reperibile e, di conseguenza è più semplice seguire l'analisi, rispetto ad una serie a fumetti, la quale richiede un grande impegno. Inoltre il film permette di avere una sintesi di una storia che su carta si è sviluppata in mesi se non in anni, tale riassunto inoltre mette in evidenza gli elementi essenziali per la comprensione dei vari personaggi, in modo da averne un quadro più o meno chiaro già dopo 120 minuti di proiezione, cosa che non avviene nella lettura di un fumetto. Tale scelta però ha delle controindicazioni, ovviamente, in quanto la figura del supereroe è stata adattata al medium differente, rendendolo maggiormente accattivante e idoneo al grande schermo; inoltre, se da un lato quindi agevola l'analisi e la reperibilità, dall'altro lato non può essere un'indagine completa, in quanto presenta delle lacune nella narrazione poiché si concentra su una produzione successiva e moderna del supereroe, la quale si discosterà notevolmente dall'originale produzione fumettistica.<sup>79</sup>

Il film *Spider-Man*, il primo di tre, è stato diretto da Sam Raimi nel 2002 e si basa sull'omonimo fumetto della Marvel Comics creato dal Stan Lee e Steve Ditko nel 1962, nel lungometraggio viene narrata la trasformazione di Peter Parker, uno studente del college segretamente innamorato di Mary Jane

---

<sup>79</sup> Basti pensare che il film è stato realizzato nel 2002, anno in cui sono ancora molto forti i sentimenti legati all'attentato alle Twin Towers dell'anno precedente, è quindi inevitabile che i cittadini newyorkesi manifestino una certa diffidenza nei confronti del supereroe e che presentino degli atteggiamenti che permettono di ricostruire cronologicamente la produzione della pellicola. È possibile però notare anche un parallelismo tra il tempismo con il quale si è sentita la necessità di realizzare tale film e la nascita dei supereroi, i quali sono comparsi nel momento in cui era maggiore la spaccatura, come si è detto, dell'intero e in cui era necessario dare una nuova fonte di speranza, per quanto fittizia, o una distrazione dalla propria condizione.

Watson e che vive con gli zii Ben e May, nel supereroe Spider-Man appunto. Vengono inoltre proposti quelli che sono i primi ostacoli morali e fisici che l'eroe deve affrontare per prendere coscienza del proprio ruolo e per ottenere l'accettazione e il riconoscimento da parte della città di New York, nella quale è ambientato sia il fumetto che il film. La seconda parte della pellicola vede lo scontro tra il supereroe e il super-cattivo Goblin, il quale viene presentato come l'altra faccia dell'eroe stesso, come vedremo in seguito.

Durante le pagine che seguiranno presenterò innanzitutto un confronto tra le tappe del mito tradizionale e la struttura del film, introducendo ovviamente anche delle riflessioni riguardo lo sciamanesimo e il confronto con il teatro. Questi ambiti presentano infatti molti elementi in comune, come si è visto, è quindi impossibile e controproducente suddividere in tre fasi differenti lo studio della pellicola, in questo modo sarà quindi più chiara la compenetrazione continua di questi ambiti culturali. In seguito mi soffermerò maggiormente su alcuni elementi fondamentali come il parallelismo tra il supereroe e il *villain* e sullo studio dei personaggi secondari e della loro funzione psicologica e "mitologica"; infine la mia attenzione si concentrerà sul filo rosso del film, ossia quell'elemento che in forma metaforica, è sempre presente nei passaggi fondamentali e che costituisce l'elemento base del film e dell'idea di supereroe.

#### **IV.1 La mitologia di Spider-Man**

La struttura che sta alla base della creazione dei racconti mitologici presenta le stesse caratteristiche in ogni tempo e luogo, come dimostrato da Joseph Campbell; il fine di questo paragrafo è quindi individuare all'interno dell'avventura del supereroe narrata nella pellicola tale struttura. Precedentemente abbiamo spiegato come il viaggio dell'eroe tradizionale ha inizio nel momento in cui egli sceglie o viene costretto a "partire" verso la soglia dell'avventura che divide il mondo reale dal mondo dell'ombra e del non conosciuto, per accedere al quale dovrà liberarsi della sua forma umana.

«L'eroe si avventura in un mondo di forze sconosciute, seppur stranamente familiari, alcune delle quali lo minacciano (prove), mentre altre gli danno un aiuto magico (soccorritori)»<sup>80</sup>; dopo aver raggiunto il proprio obiettivo, il compito dell'eroe è quello di ritornare.

Nel capitolo riguardante il confronto tra il fumetto supereroico e la mitologia ho mostrato che la chiamata del supereroe al proprio compito può essere di due tipi: una iniziale, ossia la trasformazione in supereroe ed un'altra che si presenta ad ogni comparsa di un super-cattivo che lo spingono all'azione. Il film *Spider-Man* si apre con il presagio di quella che sarà la sorte di Peter Parker: infatti al ragazzo, durante una visita scolastica, vengono esposte quelle che saranno le sue caratteristiche in seguito alla trasformazione. Il laboratorio nel quale sono in visita si è occupato di isolare le capacità peculiari di tre specie di ragni per *codificare un genoma del tutto nuovo, che combina le caratteristiche genetiche di tutti e tre i ragni, in [...] quindici super-ragni geneticamente modificati*<sup>81</sup>, sarà infatti uno di questi ultimi a mordere Peter e a trasmettergli i suoi poteri. Nell'ambito del fumetto supereroico accade spesso che alla tradizionale componente magica, come causa di acquisizione di capacità sovrumane, venga sostituita la scienza, la quale porta con sé un grande potenziale ma, come nel caso di questo film, è l'uso che si fa di essa e quindi l'attitudine di chi ne fa uso, a stabilire la sua pericolosità. Sia Spider-Man che Goblin, il super-cattivo di questo film, acquisiscono i super-poteri a causa dell'azione della scienza, ma la differenza sostanziale tra i due sta nell'impiego che essi fanno di tali capacità.

Peter Parker avvia quindi il processo di trasformazione fisica per il momento, che lo spinge ad avvicinarsi alla soglia dell'avventura; tale evoluzione costituisce un rito di passaggio nel quale si compie la morte dell'uomo, per rinascere superuomo<sup>82</sup>. Il futuro Spider-Man scopre con il tempo le nuove

---

<sup>80</sup> CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 292

<sup>81</sup> In corsivo qui e per tutto il capitolo sono state inserite le citazioni tratte dal testo del film *Spider-Man* (2002).

<sup>82</sup> La scelta di diversificare il superuomo dal supereroe si basa sull'idea che per il momento Peter Parker è semplicemente un individuo con delle grandi potenzialità, ma finché non

capacità in suo possesso e quando viene preso di mira da Flash Thompson, un bullo della sua stessa scuola, che cerca di colpirlo, in risposta Peter si affida all'istinto e lo colpisce; il ragazzo però verrà in seguito additato dai compagni come un «mostro» e ignorato. Agendo come superuomo quindi, il nostro eroe non ha assunto un'identità o un ruolo definito e riconosciuto dalla società, quindi non può essere accettato da essa, che lo vede come un individuo "anomalo" e non come rivestito della funzione di giustiziere o di protettore.

La prima cosa che Peter decide di fare con i suoi nuovi poteri è soddisfare i propri bisogni materiali, infatti decide di partecipare ad un incontro di wrestling per poter aggiudicarsi del denaro e con esso acquistare un'automobile per conquistare l'amata Mary Jane. Il protagonista è all'interno di una fase liminale, la quale è il momento delle decisioni, infatti ciò che avviene in questo momento determinerà quello che sarà il futuro dell'eroe; un ruolo fondamentale di guida e di soccorso lo interpreta zio Ben. Emblematica sarà infatti per la scelta futura del ragazzo, la frase che egli rivolge al nipote: *questi sono gli anni in cui un ragazzo cambia e si trasforma nell'uomo che sarà è per il resto della sua vita; ma devi stare attento a quello che diventi. Quel ragazzo Flash Thompson, probabilmente si meritava quello che è successo, ma il fatto che tu sia in grado di batterlo, non ti dà il diritto di farlo. Ricorda sempre: da un grande potere derivano grandi responsabilità.*

Peter partecipa all'incontro e vince, nonostante questo non gli viene consegnato tutto il denaro promesso, ma mentre se ne sta andando dal locale un ladro entra e ruba gli incassi della giornata e Peter invece di fermarlo, lo aiuta a fuggire, giustificandosi con il proprietario dicendo *e dove sta scritto che è un problema mio?*. La fase liminale è quindi giunta al suo apice, in quanto sono presenti due schieramenti: quello dello zio, rifiutato perché fatto di responsabilità e di sacrifici, e quello della criminalità, il quale si è dimostrato, ai suoi occhi, essere governato dalla legge "occhio per occhio, dente per dente" e, di conseguenza, più allettante. Un evento traumatico

---

deciderà la propria strada, se quella della vita supereroica o del super-cattivo, è in una fase liminale, la quale terminerà con la scelta tra le due possibilità menzionate.



però porrà fine a questa fase e l'eroe deciderà la via da seguire, facendoli capire che il mondo del Male è contenuto da quello reale e che come esso, sottostà alla terza legge della dinamica: "ad ogni azione corrisponde un'azione pari e contraria". Il ladro che Peter non fermò, una volta uscito dal locale uccise Ben per potergli rubare l'auto e così fuggire, inginocchiato di fronte allo zio in fin di vita, decide di dover agire per il Bene e per salvaguardare la giustizia, sceglie di essere il supereroe Spider-Man. Il rito di passaggio è terminato e il supereroe ha preso coscienza di sé stesso e del suo ruolo nella società, aiutato dallo zio, è giunto all'illuminazione e alla comprensione di quella che era la scelta giusta da fare.

L'avventura del supereroe quindi continua attraverso varie e difficili prove da dover affrontare, che vanno dal piccolo crimine cittadino da sventare, alla dimostrazione della sua fedeltà ai concittadini per poter essere accettato. L'ostacolo fondamentale di questo capitolo cinematografico di Spider-Man è Goblin, la cui storia decorre parallela a quella del supereroe, ma in senso opposto. Goblin è infatti il doppio negativo dell'eroe, colui che durante la fase liminale, ha preso la decisione scartata da Peter Parker.

*Sei una creatura stupefacente Spider-Man, io e te non siamo poi così diversi [...] io ho scelto la mia strada, tu hai scelto il cammino dell'eroe.*

Campbell sostiene che la prova finale dell'eroe consiste nell'«approfondimento del problema che si pone alla soglia, e che ancora non ha trovato soluzione»<sup>83</sup>. Peter infatti nello scontro con Goblin scopre cosa sarebbe diventato se non avesse dato ascolto alla ferrea morale dello zio, con la manifestazione del proprio contrario, Spider-Man comprende che la scelta di vita da lui fatta è quella corretta. Nonostante la tentazione<sup>84</sup> del super-

---

<sup>83</sup> CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, Torino, Lindau, 2012, p. 130-131

<sup>84</sup> Goblin, in una sorta di ricordo delle tentazioni subite da Gesù Cristo da parte del diavolo Satana. «Di nuovo il diavolo lo condusse con sé sopra un monte altissimo e gli mostrò tutti i regni del mondo con la loro gloria e gli disse: "Tutte queste cose io ti darò, se, prostrandoti, mi adorerai"» (Matteo 4, 5-6). Questo passaggio si può confrontare con quanto proposto da Goblin a Spider-Man: *ci sono 8 milioni di persone in questa città e quelle masse brulicanti esistono al solo scopo di portare gli esseri eccezionali sulle loro spalle. Tu ed io siamo esseri eccezionali [...] unisciti a me. Immagina che cosa potremmo combinare insieme, che cosa*

cattivo ad unirsi per sottomettere l'umanità, il supereroe non rinuncia alla propria scelta e si fa ancora una volta guidare dalle parole di Ben. Il supereroe quindi nella prova suprema avrebbe due possibilità o vincere contro il super-cattivo, o farsi sconfiggere da esso, ma come detto precedentemente, il fumetto supereroico ha il compito di dare una speranza e di spingere i propri lettori a scegliere la via del Bene, poiché questa pagherà sempre. Spider-Man quindi sconfigge il proprio nemico e così, invece di una verità o di un dono, il nostro supereroe ritorna alla vita comune con l'equilibrio che Goblin aveva rotto.

#### **IV.2 Spider-Man e Goblin a confronto**

Il film che stiamo analizzando mette a confronto il supereroe e il super-cattivo per appunto sottolineare che sono le scelte che ogni individuo fa a forgiare il proprio futuro. La vicenda dell'eroe infatti viene sempre alternata con quella di Goblin, in modo che il parallelismo sia palese e diretto; tra queste due figure però ci sono delle profonde differenze, le quali emergono appunto dal confronto tra i vari passaggi.

Goblin, come Peter e in contemporanea a lui, affronta una trasformazione e con essa il rito di morte e rinascita che lo porta ad incrementare le proprie capacità fisiche. Entrambe le mutazioni avvengono ad opera della scienza, ma mentre per Peter Parker avvenne a causa di un incidente, Norman Osborn (alias Goblin) decide di testare su di sé un'arma sperimentale che la sua azienda stava progettando per l'esercito americano. La OSCORP, azienda di cui Osborn è proprietario, è nella fase di sperimentazione di un siero che, inalato per via aerea, è in grado di incrementare notevolmente le capacità fisiche umane, ma a causa di alcuni effetti collaterali verificatisi sugli animali, la sperimentazione non può essere fatta sugli umani. La minaccia di perdere i fondi da parte del governo, Norman Osborn decide di testare su di sé l'arma,

---

*potremmo creare, oppure potremmo distruggere ogni cosa, causare la morte di innumerevoli innocenti battendoci egoisticamente ancora e ancora fino a morire entrambi.*

la quale oltre ad incrementare la forza fisica, porterà anche lo scienziato in uno stato di schizofrenia.

Le motivazioni per le quali i due personaggi avranno delle caratteristiche così differenti risiedono nella natura stessa dei due individui, l'innocenza e l'ingenuità di Peter infatti è l'opposto dell'indole di conquista di Norman. Il futuro Goblin infatti presentava già prima della trasformazione un carattere deciso a raggiungere l'eccellenza, a livello economico e di fama, ad ogni costo, sacrificando gli affetti e mettendo a rischio la propria stessa vita.



Un'altra differenza sostanziale tra i due personaggi sta nella scelta, infatti Spider-Man prende una posizione rispetto alle proprie capacità e decide di unirsi alla causa della giustizia. Norman invece non avvia quel processo di autocomprensione e di autocoscienza che permette al superuomo di decidere appunto se schierarsi dalla parte del Bene o del

Male; nel suo caso, è un abbandono alla follia e alla maschera di Goblin, la quale acquisisce una propria personalità nella testa di Norman e lo guida, sottomettendolo infine al proprio volere. Goblin decide di attaccare al cuore zia May per istruirlo al dolore e alla perdita e quindi per sottometterlo e distruggerlo, ma il super-cattivo non ha tenuto in conto che, a differenza sua, Peter ha già ricevuto questo insegnamento, dalla morte di Ben, causata indirettamente dal nipote stesso. Norman invece non ha provato nulla di tutto ciò, egli ha semplicemente reagito istintivamente agli ordini della maschera e della sua follia, non ha deciso, non ha sofferto, ma ha solamente sfruttato la situazione per un guadagno personale.

La particolarità di Goblin e ciò che lo rende un personaggio così attuale e amato, è la sua aderenza con l'uomo contemporaneo. Norman Osborn è un

uomo dedito al lavoro e amante del denaro e del potere, un uomo disposto a tutto per raggiungere i propri obiettivi e che non si fa scrupoli a creare armi di distruzione. Questo personaggio è però anche un uomo privo della forza necessaria per lottare e schierarsi dalla parte del Bene, ma che si pente di non esserci riuscito, è quindi un uomo spaccato e lacerato dalle possibilità e dalle scelte non fatte, ma assecondate. È quindi la metafora dell'uomo contemporaneo che non combatte contro una società o contro un sistema che lo schiaccia e che lo conduce su vie oscure, ma che si fa guidare dai vantaggi che questi possono portare senza alcuna intenzione volontaria. Un uomo insomma, che nonostante le apparenze non sceglie e si fa guidare dagli avvenimenti esterni senza rifiutarsi o opporsi.

### **IV.3 Zio Ben e zia May**

I personaggi secondari di Ben e May, coniugi e zii di Peter Parker, sono dei sostegni per la corretta guida del nipote lungo la strada per diventare un supereroe. Ben è il primo dei due a comparire all'interno del film e lo fa citando un passo della Bibbia *il Signore disse "che luce sia" e voilà, la luce fu*, infatti il ruolo di questo personaggio è quello di mentore morale e spirituale di Peter. Nonostante la morte prematura all'interno del film, le sue parole e i suoi consigli continueranno a guidare il nipote nella sua missione, è una sorta di "profeta" del supereroe, una guida nel suo cammino verso la "giusta causa". Lo zio impedisce a Peter di fare le scelte sbagliate, persino la sua morte è funzionale a questo scopo all'interno della vicenda, infatti lo zio sarebbe rimasto inascoltato dal ragazzo se esso non fosse stato la dimostrazione diretta che l'illegalità e il Male non pagano mai.

Una funzione complementare la svolge zia May, colei che ha il ruolo di aprire, come si suol dire, gli occhi al ragazzo; la zia è il supporto psicologico che aiuta Peter a trovare nella confusione delle voci, gli insegnamenti di Ben. Questo personaggio inoltre costituisce il ponte tra zio e nipote, in quanto contribuisce a svelare quanto non detto dal primo: *non ha mai dubitato [Ben] che saresti*

*diventato un vero uomo, uno destinato a fare grandi cose e so che non lo deluderai.* Grazie a May, le parole di Ben diventano *dogma* e permettono al supereroe di intraprendere senza rimpianti la vita che a scelto, grazie all'aiuto di queste due figure.

Ben e May sono due facce di una stessa cosa: il supporto e i soccorritori dell'eroe, ma mentre uno ha il compito di insegnare la morale e la via corretta, l'altra ha il fine di aiutare l'eroe ad ascoltare e comprendere tali insegnamenti.

Il film presenta diverse chiavi di lettura, una delle quali è riconducibile al parallelismo tra la trasformazione dell'eroe e la crescita dell'individuo dall'infanzia all'età adulta. Il bambino durante la crescita modifica il proprio corpo, il proprio comportamento e il proprio modo di pensare sotto la tutela e la protezione dei genitori, ma con l'adolescenza ha avvio la medesima fase liminale affrontata dal supereroe, infatti è il periodo delle scelte, le quali condizioneranno per sempre quello che l'individuo sarà in età adulta. Questa lunga e difficile soglia, costituita dall'adolescenza, impone all'individuo la costruzione di difese autonome per poter entrare nel mondo adulto, fatto di poteri e di responsabilità. Il ragazzo infatti deve liberarsi dalle figure genitoriali e dalla loro protezione, per poter quindi intraprendere, in base ai loro insegnamenti e grazie alla loro guida, le scelte giuste e assumersi un ruolo nella società.

All'interno della pellicola questi passaggi sono evidenziati dallo stesso percorso intrapreso dal protagonista, il quale dopo il diploma appunto, inizia la propria vita indipendente cambiando città e cercando di assumere un ruolo attraverso un impiego. Tale parallelismo è però individuabile anche nella vita del supereroe, il quale dopo la trasformazione viene guidato dagli zii (figure genitoriali) nell'acquisizione della propria autonomia e nella scelta di vita. L'allontanamento da loro permette all'eroe di entrare nella dimensione matura, quindi di agire liberamente senza alcuna restrizione, guidato però sempre dagli insegnamenti appresi durante le fasi di crescita precedenti.

La fase adulta nasce e si sviluppa partendo dall'acquisizione di un ruolo riconosciuto socialmente, quindi nel momento in cui si sceglie quale maschera indossare e interpretare. Nel caso del nostro supereroe, e in molti casi della vita reale quotidiana, tale processo comporta delle sfide. Nel film inizialmente il ruolo del supereroe non viene accettato (e tale rifiuto viene anche veicolato attraverso i mass media), in quanto manca una reale fiducia nel personaggio e poiché non vi è stata ancora un'azione tale da permettere la completa assimilazione del ruolo da parte dell'"attore". Solamente la grande impresa di Spider-Man nella parte finale di film<sup>85</sup>, durante la quale l'eroe non si permette di scegliere chi mantenere in vita, ma mette in pericolo sé stesso pur di mettere tutti in salvo, permette a quest'ultimo di ottenere la piena accettazione da parte della società, la quale lo identificherà sempre con il ruolo del supereroe, senza metterlo mai in dubbio.

#### **IV.4 Il filo rosso di Mary Jane**

La figura di Mary Jane può esser vista come la metafora della sfera dei piaceri e dei desideri dell'eroe, ma la sua avventura lo porterà a comprendere che tutto ciò non può combaciare con la vita da lui scelta. Nella prima fase del film è già presente l'importanza di questo personaggio, infatti durante la visita al laboratorio, Peter non presta ascolto alla descrizione del lavoro svolto sul genoma dei ragni per prestare invece attenzione all'amico Harry Osborn che sta cercando di "soffiargli" la ragazza.

Le prime imprese che Peter compie con i suoi poteri inoltre, sono tutte in funzione di Mary Jane: la soccorre mentre sta scivolando; partecipa alla sfida di wrestling per potersi permettere un'auto e quindi conquistarla. Il ruolo di supereroe sembra quindi ostacolato, o meglio deviato, dalla presenza di Mary Jane, fuor di metafora, dalla presenza di distrazioni di carattere mondano.

---

<sup>85</sup> In questa sequenza Goblin pone una scelta a Spider-Man: salvare una funivia piena di bambini, o l'amata Mary Jane. Il supereroe tenta di salvare tutti, ma per fare ciò rimane inerme e scoperto, il nemico lo attacca quindi ripetutamente, ma i cittadini soccorrono l'eroe colpendo il super-cattivo, quindi lasciando a Spider-Man il tempo per portare in salvo tutti.

Mary Jane però non è solo un “oggetto del desiderio”, rappresenta anche la sfera degli affetti, i quali devono essere protetti dai pericoli della vita supereroica e dagli attacchi nemici. La maschera è il primo dei provvedimenti necessari a questo scopo, ma come dimostra il film analizzato, questo non basta<sup>86</sup>. Il film mostra la più difficile delle scelte affrontate dai supereroi, ossia l’allontanamento sia dai propri desideri e bisogni, ma anche da coloro che li circondano. La pellicola infatti si chiude con la presa di coscienza di Peter/Super-Man, il quale rifiuta Mary Jane e con lei ogni necessità personale in nome del Bene e della protezione dei propri concittadini, poiché *qualsiasi cosa io faccio e per quanto io mi sforzi, le persone che amo sono sempre quelle che pagano*.

Il film quindi si chiuderà con l’ultima e riassuntiva considerazione del supereroe: *qualunque cosa la vita ha in serbo per me, non dimenticherò mai queste parole: “da un grande potere derivano grandi responsabilità”; è il mio talento e la mia maledizione. Chi sono io? Sono Spider-Man e la figura del supereroe che sorvola la città di New York per fermarsi infine appoggiato all’asta della bandiera americana, a simboleggiare la sua totale dedizione ai suoi concittadini e alla loro protezione, per le quali lui stesso ha rinunciato, metaforicamente parlando, alla vita.*

L’intera pellicola quindi simboleggia il percorso psicologico che il supereroe deve affrontare per comprendere a pieno le proprie responsabilità nei confronti delle persone a lui affezionate, le quali vanno protette e nei confronti dell’equilibrio che intende mantenere, il quale verrebbe inombro dai desideri e dalle futili necessità “umane”. L’eroe quindi comprende che il suo destino è quello di abbandonare i piaceri e le passioni della vita comune per essere in grado di compiere a pieno il suo compito. La sua vita è quindi segnata dai sacrifici e dalle rinunce, le quali però porteranno ad essere

---

<sup>86</sup> Goblin infatti scopre la reale identità di Spider-Man e, nonostante siano in buoni rapporti a causa dell’amicizia del figlio Harry con Peter Parker, Norman attacca prima zia May e in seguito prende in ostaggio Mary Jane, per indebolire l’avversario sul piano morale, minacciarlo e intimidirlo.

realmente un supereroe, il quale antepone alla materialità, i propri doveri e le proprie responsabilità morali.



## CONCLUSIONE

Una persona che non riesce a fare sacrifici  
non può fare niente.

*Shingeky no kyojin* (2013)

Le letture possibili del fumetto e della sua storia sono tante e differenziate tra loro. Il taglio che ho voluto dare al mio lavoro è stato quello di una analisi a partire dagli strumenti dell'antropologia del teatro, del mito, del rito. L'idea fondamentale che mi ha spinto ad affrontare questo tema è la necessità per l'uomo di avere delle "valvole di sfogo" per liberarsi dai problemi e dalle difficoltà che si affrontano quotidianamente, oltre che in periodi di disagio sociale. L'antropologia mi ha insegnato quali sono stati per le popolazioni non industrializzate questi strumenti di liberazione, di conseguenza è stato interessante comprendere quali sono i nostri.

Il saggio ha voluto mostrare le possibili correlazioni tra le pratiche rituali e mitologiche con il mondo e le modalità del fumetto supereroico; ci tengo però a sottolineare che lo studio di questo tema mi ha portato a conclusioni che non avevo lontanamente preso in considerazione inizialmente. La lettura della figura del supereroe con strumenti antropologici mi ha permesso di individuare un comportamento e un'esigenza comune al genere umano di qualsivoglia luogo o tempo. L'uomo ha bisogno di allontanare da sé stesso le proprie oppressioni e affidarsi a una figura in grado di agire per lui, o di guidarlo nell'affrontare i disagi della realtà. La lettura del fumetto supereroico, come la visione di una tragedia greca, o la partecipazione ad un rito sciamanico, permettono in egual misura di ristabilire l'equilibrio necessario ad ogni individuo per affrontare la vita e che la vita stessa aveva messo in pericolo.

La scrittura di questo saggio mi ha portato a comprendere la fondamentale importanza dei riti della nostra società e di come questi, erroneamente, vengano spesso considerati dei giochi infantili o degli espedienti per fuggire

dalla realtà, quando in fondo non sono altro che degli strumenti per affrontarla in modo meno angosciante. L'idea che l'uomo contemporaneo si sia spaccato nel tentativo di stare al passo con la realtà sociale che lo circonda, conferisce maggiore importanza alle pratiche che permettono all'animo umano di risollevarsi dall'oppressione di una società soffocante, il cui unico scopo è il profitto e il risultato. Il fumetto e con lui tutte quelle pratiche inseribili nella mitologia e nella ritualità contemporanea, permettono all'uomo comune di sollevare il capo verso il cielo e di respirare finalmente a pieni polmoni, senza alcun peso e senza alcun dubbio sulla propria libertà di immaginare e di lasciarsi trascinare in un'avventura fantastica e spettacolare.

## BIBLIOGRAFIA

- ARNAUDO M., *Il fumetto supereroico*, Latina, Tunué, 2010, pp. 200
- BARTHES R., *Miti d'oggi*, trad. it. Lidia Lonzi, Torino, Einaudi, 2014<sup>14</sup>, pp. 275 (ed. orig. *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957)
- CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, trad. it. Franca Piazza, Torino, Lindau, 2012, pp. 526 (ed. orig. *The Hero with a Thousand Faces*, Novato, California, New World Library, 2008)
- CAMPBELL J., *Mito e modernità*, Milano, Red Edizioni, 2007, pp. 142
- DI NOCERA A., *Supereroi e superpoteri*, Roma, Castelvecchi, 2006<sup>11</sup>, pp. 393
- HAJDU D., *Maledetti fumetti*, a cura di Marco Pellitteri, Latina, Tunué, 2010, pp. 453 (ed. orig. *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, New York, Farrar, Strauss and Giroux, 2008)
- LÉVI-STRAUSS C., *Antropologia strutturale*, Milano, Il Saggiatore, 1980<sup>VIII</sup>, pp. 447
- MÜLLER K. E., *Sciamanismo*, trad. it. Andrea Michler, Torino, Bollati Boringhieri, 2001, pp. 129 (ed. orig. *Schamanismus*, Munich, Beck C. H., 1997)
- NIOLA M., *Miti d'oggi*, Milano, Bompiani, 2012<sup>IV</sup>, pp. 153
- REY A., *Spettri di carte*, trad. it. Gino Frezza, Napoli, Liguori Editore, 1988<sup>IX</sup>, pp. 238 (ed. orig. *Les spectres de la bande – Essai sur la bande dessinée*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1978)
- TURNER V., *Dal rito al teatro*, a cura di Stefano De Matteis, Bologna, Il Mulino, 2013, pp. 216 (ed. orig. *Fron Ritual to Theatre. The Human Serousness of Play*, New York, Performing Arts Journal Publications, 1982)
- VAN GENNEP A., *I riti di passaggio*, trad. it. M. L. Remotti, Torino, Bollati Boringhieri, 2006, pp. 223

*La  
dedica  
di questa tesi  
è divisa  
in sette modi:  
alla mia Famiglia,  
a Marta,  
a Giulia,  
al Farne,  
a Jacopo,  
a Ire e Pa,  
e a tutti coloro,  
che sono  
rimasti  
con me  
fin proprio  
alla  
fine.*