
Vanni Codeluppi
(a cura di)

EROI

Superman, Batman, Tex, 007, Harry Potter
e altre figure dell'immaginario

CON TESTI DI ALBERTO ABRUZZESE, PAOLA BONVECCHIO
YACHAYA, SERGIO BRANCATO, ANTONIO CARONIA,
GOFFREDO FOFI, MICHEL MAFFESOLI, GIUSEPPE SACCO
E WALTER VELTRONI

COMUNICAZIONE E SOCIETÀ

FrancoAngeli



Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



COMUNICAZIONE E SOCIETÀ

Collana diretta
da Vanni Codeluppi



La collana “Comunicazione e società” intende aiutare i lettori a comprendere perché la comunicazione rivesta un ruolo così centrale all’interno delle società di oggi. Mette pertanto sotto osservazione le molteplici forme assunte dalla comunicazione; e cerca di farlo con uno stile immediato e adatto ai tempi accelerati della contemporaneità. Tentando però, nel contempo, di non rinunciare alla necessaria qualità interpretativa, né ad uno sguardo critico, nella consapevolezza che tale sguardo costituisca la premessa di ogni possibile miglioramento sociale.



Tutte le proposte di pubblicazione provenienti da autori italiani vengono sottoposte alla procedura del referaggio (*peer review*), fondata su una valutazione che viene espressa da parte di due referee anonimi, selezionati fra docenti universitari e/o esperti dell'argomento.

Comitato scientifico

Arthur Asa Berger (San Francisco State University), **Mike Featherstone** (Goldsmiths, University of London), **Patrice Flichy** (Université Paris-Est Marne-la-Vallée), **Mark Gottdiener** (University at Buffalo), **Gilles Lipovetsky** (Université de Grenoble), **Geert Lovink** (Universiteit Van Amsterdam), **Lev Manovich** (The Graduate Center, City University of New York), **George Ritzer** (University of Maryland), **Dan Schiller** (University of Illinois).

Vanni Codeluppi
(a cura di)

EROI

Superman, Batman, Tex, 007, Harry Potter
e altre figure dell'immaginario

CON TESTI DI ALBERTO ABRUZZESE, PAOLA BONVECCHIO
YACHAYA, SERGIO BRANCATO, ANTONIO CARONIA,
GOFFREDO FOFI, MICHEL MAFFESOLI, GIUSEPPE SACCO
E WALTER VELTRONI

COMUNICAZIONE E SOCIETÀ

FrancoAngeli



In copertina un'elaborazione grafica dei ciottoli di Mas d'Azil in Francia, risalenti al Mesolitico.
Dipinti con motivi cruciformi, a cerchi, a bande anche serpentiformi o con serie di punti;
questi segni pittografici vengono interpretati in vario modo e sono ritenuti uno dei primi esempi
di comunicazione simbolica.

Progetto grafico della copertina: Elena Pellegrini

Copyright © 2015 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Perché gli eroi , di <i>Vanni Codeluppi</i>	pag.	7
Superman , di <i>Sergio Brancato</i>	»	9
Batman , di <i>Giuseppe Sacco</i>	»	14
Supereroi Marvel , di <i>Antonio Caronia</i>	»	22
Tex , di <i>Alberto Abruzzese</i>	»	26
007 - James Bond , di <i>Goffredo Fofi</i>	»	36
Indiana Jones , di <i>Paola Bonvecchio Yachaya</i>	»	48
Rambo , di <i>Walter Veltroni</i>	»	56
Harry Potter , di <i>Michel Maffesoli</i>	»	69
Riferimenti bibliografici	»	73
Fonti dei testi	»	75

Perché gli eroi

di Vanni Codeluppi

Questo libro va idealmente ad aggiungersi a un analogo volume che è uscito nel 2013 nella stessa collana cui esso appartiene e cioè Vanni Codeluppi (a cura di), *Mostri. Dracula, King Kong, Alien, Twilight e altre figure dell'immaginario*. Nell'introduzione a quel volume veniva sostenuto che la figura del mostro può essere considerata una presenza costante nella storia di tutte le civiltà umane. Si può affermare lo stesso per la figura dell'eroe. Anche questa, infatti, ha avuto un ruolo particolarmente importante nell'evoluzione storica di tutte le culture. Pertanto, è stata oggetto di numerose analisi e interpretazioni. Tra queste, ci limitiamo a ricordare quella esemplare sviluppata molto tempo fa da Carl Gustav Jung, il quale sosteneva che l'eroe esprime la pienezza del Sé, cioè l'unità della personalità umana, comprendente sia la parte conscia che quella inconscia. La terapia junghiana mirava pertanto a raggiungere la realizzazione del Sé, ovvero a trasformare ogni individuo in un eroe. Tale terapia dunque era una specie di viaggio, come quelli che generalmente devono compiere gli eroi. Viaggi in apparenza avventurosi e rischiosi, ma che in realtà sono la metafora di un percorso interiore. Aiutano infatti l'eroe a prendere coscienza di sé e del proprio destino, della necessità di effettuare un distacco dall'infanzia per entrare nell'età adulta e nelle responsabilità che comporta. Pertanto, le avventure dell'eroe rappresentano anche una metafora di quei particolari riti di passaggio che ogni individuo ha la necessità di affrontare e superare se vuole

portare a termine il suo percorso di formazione e raggiungere così la completezza della sua personalità.

Data la loro costante presenza nella storia sociale, gli eroi sono andati progressivamente moltiplicandosi e oggi all'interno della cultura delle società contemporanee sono particolarmente numerosi. Anche perché diversi sono gli ambiti che hanno la capacità di generarli: letteratura, fumetti, cinema, ecc. È perciò difficoltoso effettuare una selezione che presenti quelli più rilevanti. Abbiamo comunque tentato questa operazione, raccogliendo alcuni contributi provenienti da importanti studiosi italiani, con lo scopo di tratteggiare un quadro delle principali figure di eroe presenti nell'immaginario odierno, a partire dai primi decenni del Novecento. Figure che vengono presentate nel volume seguendo la successione delle loro date di comparsa sulla scena sociale.

Gli eroi che hanno assunto la rilevanza maggiore nel nostro immaginario sono di solito quelli che hanno saputo stabilire un rapporto particolarmente profondo con i principali miti operanti all'interno della cultura delle società occidentali. Quei miti che, attraverso il ricorso a una qualche forma di narrazione, aiutano gli esseri umani a conciliare le contraddizioni presenti nel loro ambiente culturale. Oggi, inoltre, appare sempre più evidente che, come ha sostenuto Gino Frezza, «il mito abbia ritrovato nei media tecnologici (dell'immagine e del suono) una radice socio-culturale estremamente vitale» (2013, p. 88). E che, di conseguenza, anche gli eroi abbiano potuto trovare all'interno del rapporto con i media più avanzati delle preziose risorse in grado di rafforzarli e rilanciarli, ma anche di consentirgli di avviarsi lungo nuove direzioni di sviluppo i cui esiti potranno diventare visibili solamente nei prossimi anni.

Superman

di Sergio Brancato*

Occorre ripercorrere l'esperienza del superuomo novecentesco, incarnato al suo massimo grado nei *comics* di Superman, per cogliere il carattere di snodo implicito nelle figurazioni dell'Uomo d'Acciaio. Il personaggio, creato da Jerry Siegel e Joe Shuster nei primi anni Trenta, ma avviato alla serialità solo nel 1938, si colloca in un momento di forte ristrutturazione dell'industria dei *comics* (anzi, esattamente nel momento in cui i *comics* assumono una dimensione industriale) e dell'industria culturale nel suo insieme. I fumetti affermano la propria autonomia dal circuito dei quotidiani grazie a una nuova formula, quella dei *comic-book*, che li rende un medium del tutto autonomo (Brancato, 1994). Il disporre di un veicolo specifico trasforma la fisionomia dei testi, ma agisce anche sull'economia complessiva del linguaggio. Superman corona questo processo di trasformazione apponendo il proprio sigillo alle dinamiche del ciclo produzione-consumo, fornendo al pubblico americano – pubblico culturalmente metropolitano – un referente del tutto riconoscibile per le sue nuove istanze e pratiche. Non è un caso, in definitiva, che Superman si presenti come una sorta di Super-Io collettivo, una manifesta *icona della legge*, un testo pienamente visibile «della legge che la società detta ai propri membri» (Galimberti, 1987).

* L'Editore ringrazia Carocci Editore per la gentile concessione alla riproduzione di queste pagine.

Superman conduce il pubblico, con sensibilità insieme rozza e raddomantica, verso le nuove dinamiche dell'immaginario della società industriale matura, che ha pienamente metabolizzato il modello organizzativo della fabbrica ed elaborato i suoi "lutti". Dispositivo sofisticato e funzionale, l'Uomo di Domani (altra felice denominazione del personaggio) proietta l'industria culturale verso il suo futuro, nell'articolazione simbolica del sistema dei media elettronici. I superpoteri di Superman finiscono ben presto con il travalicare il proprio retaggio ottocentesco, fondato ancora sull'antagonismo con la Macchina – «più veloce di un proiettile, più potente di una locomotiva» – e approdano a una dimensione più attuale. Il palesamento della potenza avviene lungo direttrici materiali, nell'esercizio di una supervista, di un superudito: in breve, nel quadro di una progressiva estensione dei sensi che rimanda all'assunzione delle protesi simboliche di McLuhaniana memoria. Il corpo-macchina di Superman già, *in sé e per sé*, un corpo mediale. Il campo dei conflitti con cui questo detective deve fare i conti è, in partenza, assai vicino a quelli dell'immaginario metropolitano classico. La stessa natura della doppia identità, sul cui ambiguo registro si dipana gran parte dell'esistenza seriale del personaggio, rimanda a dicotomie più radicali e metafisiche, come quella che contrappone la tenebra animalesca di Mister Hyde alla solare razionalità del dottor Jekyll. E la contrapposizione (l'equilibrio) tra *notturno e diurno* (Durand, 1972) torna anche nel rapporto tra Superman e la seconda moderna mitologia eroica che prende vita sul supporto cartaceo del fumetto, quella di Batman, l'Uomo Pipistrello, deriva di una memoria letteraria e antropologica, che risale alle nebbie del Romanticismo come alle memorie ancestrali dei rituali animisti e zoomorfi.

Il corpo supereroico si moltiplica, acquisendo connotazioni impensabili che tendono a riciclare tutta la memoria dell'Occidente. Assume le forme da amazzone di Wonder Woman, ma al contempo si specializza nei miti di massa dello sport (come, per esempio, con il velocissimo Flash), rammoderna le più disparate affabulazioni (come Lanterna Verde, personaggio che deriva dai modelli fantastici di *Le Mille e una notte*). Il corpo

del superuomo a fumetti oltrepassa, rimuovendola, la contraddizione di sesso. Gioca sul doppio registro della fisicità contaminata dalla tecnica e dalla storia, e sull'immaterialità espansa nel campo dei segni e dei simboli della civiltà industriale. Questa flessibilità gli consente di proliferare e di elaborare sempre nuove strategie per attagliarsi ai bisogni del consumo. Tra periodiche fasi di recessione e rilancio, il dispositivo supereroico attraversa oltre mezzo Novecento continuando a convogliare le energie desideranti del pubblico di *comics* e a svolgere, con esemplare efficacia, una funzione rappresentativa dei conflitti di culture in atto. Negli anni Sessanta, l'incidenza della sopravvenuta centralità televisiva nell'economia dei media «costringe gli altri settori della produzione di immaginario a organizzarsi su basi nuove e tenendo conto della loro crisi storica» (Abruzzese, 1979, p. 184). La ricchezza della comunicazione televisiva si riflette in una narrazione seriale che, a differenza del passato, sa coniugare sistemicamente i codici della commedia a quelli della tragedia, in un *mélange* iconico e narrativo che assembla con grande sapienza i repertori dell'immaginario, dando loro uno spessore che mancava alle fasi precedenti della *fabula* supereroica e che può essere ascritto al progressivo dispiegamento delle sostanze mitiche comunque sottese ai prodotti della cultura di massa (Frezza, 1995). Già il McLuhan di *La sposa meccanica* (1984) aveva sottolineato la dimensione messianica di Superman, proponendo le prime sollecitazioni a rivedere funzioni e destino delle forme narrative popolari.

L'evoluzione di Superman e dei suoi epigoni, soprattutto di quelli prodotti dalla casa editrice Marvel, conferma questa ipotesi di lettura. I corpi dei supereroi si riscrivono incessantemente in forme nuove, solo in apparenza ricalcate sui prototipi storici. Mutano, inoltre, gli apparati produttivi dell'immaginario disegnato, sia perché devono fare i conti con un sistema dei media che diviene più complesso e tecnologicamente diversificato, sia perché è lo stesso corpo sociale a mutare nei suoi insiemi. La figura del mutante diviene centrale nella narrazione supereroica, esibendo una dimensione *mostruosa* sempre più marcata, una artificialità e una contaminazione con le protesi

tecnologiche spinta in direzioni un tempo impensabili. Tuttavia, la diversità radicale del mutante è diventata in qualche misura *naturale*, viene accettata come emblema di una condizione adolescenziale che cova il germe del mutamento, del transito definitivo verso ciò che Pierre Lévy definisce, non da solo e non per primo, «un altro tipo di umanità» (1996, pp. 16-17). Il corpo mostruoso è sempre più un paradigma di una alterità positiva (o, quantomeno, priva di segno), unica risposta all'esigenza di nuovi modelli organizzativi e nuove tipologie categoriali del soggetto. La pelle, che per le culture psicanalitiche svolge una funzione decisiva nei processi di definizione del Sé, non è più l'armoniosa superficie di masse muscolari che il costume – in definitiva, una *estensione della maschera* – valorizza e spettacolarizza in un'opera di pudica *de-glaciazione* del corpo (Aron, Kempf, 1979), un corpo che si spinge sempre più nei territori dell'artificio in modo consapevole e sempre meno ostracizzato dalle moderne ideologie della Natura. Il numero delle protesi aumenta, in accordo a un accresciuto potenziale mediatico, al punto di abitare non più soltanto il corpo ma l'intero ambiente: è un *habitat mediale complesso* quello che stiamo imparando a intravedere nelle configurazioni del presente.

Il “perverso sentire” che si accompagna a queste mostruose corporeità mette in gioco il tradizionale concetto di identità. Spesso perfino l'idea di *singolarità* – un solo corpo, un solo Io – viene vanificata dalle logiche aggregative dei supergruppi o dalla stessa schizofrenia di fondo dei nuovi supereroi. In quest'ottica può essere letta, per esempio, l'intera operazione legata alla morte e alla rinascita narrativa e editoriale – di Superman tra il 1993 e il 1994. Dopo la morte violenta dell'Uomo d'Acciaio per mano di una mostruosa creatura chiamata Doomsday, ovvero il biblico Giorno del Giudizio, il pubblico assiste alla comparsa di quattro insoliti replicanti dell'eroe di Metropolis. Si tratta di un cyborg dalle fattezze mostruose, di un improbabile uomo-robot che sembra rimandare all'originario modello della fabbrica, di un giovanotto scarsamente responsabile del proprio potere (espressione di quella riconfigurazione postbellica del ruolo sociale dell'adolescenza in quanto nuovo

soggetto attivo dei consumi) e di un sosia tenebroso e inquietante. Nessuno di questi, in realtà, è il vero Superman, che rinascerà nei giusti tempi del marketing, ma certo la lacerazione del corpo supereroico e l'attraversamento della soglia tra vita e morte scoprono esattamente una mutazione e una dispersione dell'identità del personaggio in componenti che sottolineano la dimensione della memoria, del doppio e della morte (Abruzzese, Cavicchia Scalamonti, 1992).

La morte, del resto, è diventata una soluzione cui le case editrici ricorrono spesso per rilanciare le vendite in un settore dell'industria culturale in cui la crisi ha assunto il carattere dell'immanenza. Argomento tradizionalmente rimosso dalla rigida organizzazione dell'industria americana del fumetto, la morte dell'eroe – per lungo tempo letteralmente *impensabile* – recupera oggi tutto il suo portato di rifondazione dell'immaginario, una potente natura palinogenetica. Ma è anche vero che le case editrici approntano le loro strategie di mercato tenendo conto del fatto che la maggior parte del loro pubblico si rinnova in cicli generazionali di circa cinque anni, rendendo possibile un proficuo rinnovamento dell'offerta attraverso il *sacrificio* (in un preciso senso rituale) dei *character* storici perché il rapporto tra questi e il pubblico esprime un basso grado di sedimentazione. Molti personaggi famosi sono stati immolati sull'altare di questa logica produttiva: Capitan Marvel, Flash, quasi tutti gli eroi della cosiddetta Golden Age. Robin, il celebre partner di Batman (anche se la sua maschera non copriva più l'identità dello storico adolescente Dick Grayson), è stato eliminato in maniera cruenta dopo un clamoroso referendum telefonico tra i lettori. Lo stesso Uomo Pipistrello ha subito una dolorosa menomazione, recuperando integralmente la cognizione del dolore a un mondo che ne sembrava affrancato. Alla fine del 1996 un altro celebre personaggio, Lanterna Verde/Hal Jordan, si sacrifica spettacolarmente, tuffandosi nel sole per redimersi dal peso insostenibile di gravi peccati commessi. Mito e merce, morte e mercato si integrano in una strategia complessiva che trasforma in profondità l'universo simbolico e produttivo dei supereroi.

Batman

di *Giuseppe Sacco**

Poco dopo Superman, nasce Batman. È una delle infinite imitazioni, ispirate dal successo del fumetto, commerciali e di critica? Oppure è un qualcosa di diverso, più rispondente alla sensibilità del pubblico, il cui enorme successo – nella versione cinematografica – dura tuttora, quando Superman ha ormai perso moltissimo del suo appeal sugli spettatori del grande schermo? E se è qualcosa di diverso, quali sono le differenze fra Superman e Batman?

Superficialmente, come la vede qualche osservatore americano, la contrapposizione Superman e Batman si può considerare politica. In America, si sostiene che Superman sia di destra e Batman di sinistra. La principale prova di tali orientamenti politici sarebbe il fatto che Superman ha un'unica fidanzata, Loris Lane, mentre Batman ha una ragazza diversa in ogni avventura, ma poi le delude tutte, e non si lega mai con nessuna. E in più, Batman ha con il giovane Robin, una specie di sua mascotte, un rapporto che molti considerano di tipo omosessuale, abitudine che, secondo molti Americani, sarebbe “di sinistra”. Non solo. Superman segue le evoluzioni della diplomazia, è molto politicamente corretto, e, sin dall'inizio, assai “patriottico”, sul modello della retorica patriottarda da tempo di guerra. Batman invece combatte i criminali e non i nemici internazionali

* L'Editore ringrazia Giuseppe Sacco per la gentile concessione alla riproduzione di queste pagine.

dell'America, e la retorica patriottica non emerge mai nelle sue vicende, che tradizionalmente si svolgono tutte in un ambito puramente americano, anzi nell'ambito di una sola città... Almeno fino ai tempi più recenti, finché non si giunge all'era post Undici settembre, in cui sono dispiegati appieno gli effetti della globalizzazione, del declino dell'Impero americano, e dell'emergere di soggetti che non è più possibile riassumere nella sola Gotham.

La differenza sostanziale tra questi due supereroi è molto semplice. Superman è dotato di poteri sovranaturali; è un superuomo. Batman, invece, è un uomo del tutto normale, che non ha superpoteri. Non vola, come fa Superman. Al più, lancia dei rampini supersofisticati e si fa tirare su dal cavo. È, in un certo senso, un supereroe laico, che, in teoria, tutti potrebbero imitare, e in cui tutti possono riconoscersi. Soprattutto, essendo Batman un uomo e non un superuomo, protegge la società da minacce che vengono dall'uomo stesso e non, come fa Superman, da immani disastri naturali, tanto meno devia dalla loro orbita assurdi meteoriti che rischiano di distruggere il pianeta.

Le sue imprese trasmettono messaggi e valori che tutti possono fare propri, e sono aperti ad interpretazioni diverse, anche dal punto di vista politico. Inoltre, le sue avventure non sono, come quelle di Superman, fin dall'inizio focalizzate alla propaganda politica internazionale. Al contrario, tutto si svolge all'interno di un mondo americano che sembra ignaro, almeno fino ad una certa data, dell'esistenza dell'"altro da sé".

E tutta la vicenda dell'Uomo-pipistrello nasce dal profondo della società americana; le sue storie vengono create e sviluppate ad opera di vari scrittori e disegnatori di fumetti, che progressivamente le accrescono di personaggi, di dettagli, di rimescolamenti e di varianti, come a disegnare un nuovo e specifico *Pantheon*, ed una mitologia in cui l'uomo americano, *the common man* che vive nella società di massa, può trovare esempi e parametri di comportamento.

Le avventure di Batman, e i personaggi che le arricchiscono, nati nel mondo dei fumetti, hanno seguito l'evoluzione dei media, diventando *serial* per la televisione, e sono infine passati

alle grandi produzioni spettacolari della fine del secolo, mentre una nuova fase è ormai aperta nel mondo dei videogiochi. E, sul modello dei poemi omerici, non hanno un solo autore, ma molti. Si tratta di un'elaborazione collettiva e progressiva che è stata realizzata attorno ai personaggi ed alle loro avventure, passando da un mezzo all'altro e da generazione a generazione.

Batman combatte i criminali, e in un certo senso difende – sì – la Patria, ma la difende, e qui c'è un elemento di grande originalità e novità, contro se stessa. Il suo impegno prende la forma della difesa dell'ordine pubblico e della società civile. E poi, questa sua Patria non è una Patria veramente “politica”. È più la società civile che non le istituzioni, e si riduce ad una città, Gotham City, con una sola estrema eccezione. Nessuna autorità al di sopra del Sindaco e del Procuratore Distrettuale è mai presente, né nominata nelle sue avventure che si svolgono in un ambito puramente “interno”; ma in un ambito che è al tempo stesso globale, planetario. Perché il tempo gotico di Gotham City è il nostro presente medioevo; il tempo di Gotham City è il tempo del mondo.

Batman, come “eroe di carta”, è stato in continua evoluzione: è dapprima un popolarissimo eroe dei fumetti, poi una fonte d'ispirazione per una assai mediocre, e molto meno popolare, serie di telefilm, infine, a partire dalla fine degli anni Ottanta, il protagonista di una grandiosa serie cinematografica che si compone, sino ad oggi, di sette film. Ed è qui – nella saga cinematografica – che la figura di Batman e di Bruce Wayne, l'uomo che la notte si traveste per assumerne il ruolo, e soprattutto l'insieme dei comprimari e dei personaggi secondari che formano il suo “ambiente”, assumono tratti psicologici più fini e precisi, e il messaggio che le sue storie trasmettono assume una complessità ed una ricchezza che finisce per tradursi in messaggi politico-ideologici chiarissimi, e soprattutto, molto articolati, lontani anni luce dal rozzo sciovinismo di tanti altri supereroi, proliferati durante la seconda guerra mondiale.

In realtà, l'evoluzione della figura di Batman, e la crescita di forza del messaggio trasmesso all'immensa folla degli spettatori, non si arresta qui. Nell'arco dei sette film, cioè nel corso

di ventitré anni (dal 1989 al 2012), esse subiscono anzi un'evoluzione politica assai visibile e significativa, che corrisponde all'evoluzione politica dell'America, e che rispecchia la sua percezione delle minacce, vere o presunte, che gravano sulla Repubblica stellata.

Batman sul grande schermo

Bisogna aspettare la fine degli anni Ottanta perché Batman giunga sul grande schermo, in un contesto mondiale in piena contraddizione con tutto il “secolo breve” in cui si collocano le precedenti epoche del personaggio, quella dei fumetti e quella della televisione.

Il 1989 è lo stesso anno del crollo del comunismo, e della pubblicazione su *The National Interest* del saggio di Francis Fukuyama *La fine della storia*, in cui il modello americano di società viene proclamato come modello unico, universale, e destinato a durare indefinitamente in tale ruolo. È cioè l'anno dell'avvento dell'America, potenza “unipolare” che crede di poter unire alla propria superiorità militare (*hard power*) uno schiacciante *soft power* a carattere nazional-popolare capace di imporsi a livello globale come parametro della società e della cultura di massa contemporanea. Ed è quindi in una fase, che si estende su tutto il successivo quarto di secolo, di transizione storica assai accelerata e di mutamento di valori, che la saga di Batman – un film di successo dopo l'altro – porta alle nuove generazioni il proprio messaggio e la propria analisi del reale, imprimendola tanto più fortemente nelle loro menti, che quasi tutti questi film diventano “film di culto”, che i fans vedranno più e più volte.

Tali film costituiscono perciò un corpus letterario autonomo rispetto ai fumetti e alle serie televisive, anche se ne riprendono, rimescolano e reinterpretano personaggi e situazioni. Essi parlano ad un pubblico immenso, bruciando record di spettatori, di incassi e di fans. E il messaggio che trasmettono è carico di significati e di messaggi politici, molto più che nella norma

del cinema hollywoodiano; Per questo motivo, la serie cinematografica di Batman non può – per la densità e organicità di tali contenuti e messaggi – essere comparata alla massa dei film di propaganda “americanista”, e neanche a serie come quelle di Indiana Jones. Quei film infatti avevano un altro scopo: quello – nella fase in cui l’America usciva dalla “sindrome del Vietnam” – di rivendicare, attraverso una rievocazione di un *grande gioco* asiatico focalizzato sugli anni Trenta, l’aggressività e la brutale capacità distruttiva dell’Occidente come prova della sua superiorità.

Nei film di Batman, la molteplicità e continuità dei messaggi politici è così ampia, e pur nella sua ricchezza così coerente, e la loro forma così aperta ed esplicita che finiscono per costituire una sorta di enciclopedia della storia contemporanea e della mitologia americane.

Batman, come abbiamo detto, si distingue dalla folla dei fantastici supereroi per il fatto che egli è fondamentalmente eguale allo spettatore. Non ha superpoteri, non è bionico né viene da un altro pianeta, con una missione comparabile a quella di Mosè. È un essere umano come gli altri. Ma Bruce Wayne, che lo manovra, si distingue dalla massa solo perché si è autoinvestito di una missione salvifica, e perché dispone di grande ricchezza e del controllo della tecnologia. E in questo senso, in una visione che non rimanga all’interno del “piccolo mondo americano”, Batman può essere visto come un simbolo dell’America nel mondo.

È interessante notare che mai, nei primi quattro film, Batman esca dai confini dell’America; come se il resto del mondo fosse inesistente, e Gotham rappresentasse, ed esaurisse in sé, l’intera umanità.

È all’interno della *polis* di Gotham, dell’America-mondo, che si manifestano uno dopo l’altro i pericoli che minacciano la collettività, ed è al suo interno che il giustiziere ristabilisce l’ordine (anche se non proprio la legge). Il resto del mondo è assolutamente ignorato. Ma non sarà sempre così. L’assenza del mondo esterno, la sostanziale riduzione di tutta l’esperienza civile e politica contemporanea alla sola città di Gotham City,

pure prevalente nella saga, si rivela alla lunga insufficiente a resistere nel corso dei ventitré anni che corrono tra la proiezione nelle sale del primo e del settimo film dedicato a Batman.

Nel quinto film, *Batman begins*, che rievoca la giovinezza di Bruce Wayne, la sua trasformazione nel giustiziere travestito da pipistrello, il mondo intero fa la sua comparsa, sotto forma di sfida globale e mortale che ricorda quella dell'Antrace, portata contro Gotham City nelle stesse ore dell'attacco alle torri Gemelle; sfida assunta a simbolo della civiltà occidentale in una fase storica che copre gli anni conclusivi del "secolo breve" (1917-1989) – come definito dallo storico marxista inglese Hobsbawm – ed il primo decennio (abbondante) del nuovo secolo. Fase storica che sembra doversi prolungare indefinitamente, in un ventunesimo secolo dai caratteri ancora indefiniti, ma che è apparso sin dall'inizio carico di angoscia, e in cui la natura della minaccia della quale l'America e Batman debbono far fronte, non fosse altro che per non dissolversi nel nulla, potrebbe assumere qualsiasi volto.

Statu quo e consenso del pubblico

Appaiono a questo punto evidenti le ragioni per cui val la pena di prestare tanta attenzione ai film di Batman. Perché questo supereroe trasmette sempre, tranne poche eccezioni, e con molta forza, un messaggio politico-culturale a carattere conservatore (che razza di tutore dell'ordine e della pace sociale sarebbe altrimenti Batman?), ma che in realtà riflette ogni volta il "presente" della congiuntura politica. Mentre il suo creatore ed il suo burattinaio, Bruce Wayne, rimane – favorito com'è dalla sua riservatezza e dalla vita quasi da recluso che egli conduce – fondamentalmente un *liberal*, fedele ai valori storici e politici della democrazia americana.

Si può perciò veramente affermare che non c'è stato, nella lunga vita del personaggio, dai primi fumetti ad oggi, "un solo" Batman, e neanche "un solo tipo" di Batman. Ogni film, ogni fumetto, ogni *graphic novel*, ogni storia – anche quelle cupe