

Valerio Coladonato

*Siamo uomini o supereroi? Trauma, mascolinità e racconto
delle origini in Batman Begins e Iron Man*

In un'ideale galleria delle figure 'mitiche' nella cultura americana del ventunesimo secolo potremmo facilmente imbatterci in qualche supereroe, impegnato a sventare una minaccia catastrofica mentre solca lo *skyline* di una metropoli. I supereroi, è evidente, non sono soltanto miti d'oggi¹; il loro ingombrante ritorno e la loro attuale produzione in massa indicano tuttavia una congiuntura particolare tra processi industriali e tendenze dell'immaginario. Il cinema hollywoodiano è il cuore pulsante di questa imponente operazione: il *superhero movie* rappresenta un filone particolarmente ricco del *blockbuster* d'azione, con una lista di oltre 50 titoli prodotti tra il 2002 e il 2012, e più di 15 miliardi di dollari generati al botteghino nello stesso periodo². A ciò vanno aggiunti il gettito economico e la presenza nell'immaginario diffuso dei vari prodotti – fumetti, videogiochi, serie TV, capi di vestiario, accessori e via dicendo – nei quali l'universo dei film affonda le radici e si dirama ulteriormente³.

¹ Com'è noto, già mezzo secolo fa Umberto Eco pubblicava un'analisi dei fumetti intitolata *Il mito di Superman* (in U. ECO, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 2008 [1964], pp. 219-262).

² Per un quadro complessivo del fenomeno, cfr. R. GRAY, B. KAKLAMANIDOU, *The 21st Century Superhero: Essays on Gender, Genre and Globalization in Film*, McFarland, Jefferson (N.C.) 2011; D. HASSLER-Forest, *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*, Zero Books, Winchester-Washington 2012.

³ La concentrazione degli sforzi produttivi all'interno di grandi conglomerati che operano in modo trasversale nel settore dell'intrattenimento costituisce la precondizione per lo sviluppo di saghe come quelle dei supereroi. Cfr. R.A. BROOKEY, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Indiana University Press, Bloomington 2010; in particolare il capitolo *Marvel Goes to the Movies*, pp. 66-89. Sugli sviluppi che hanno portato all'attuale ruolo del *blockbuster* nell'industria hollywoodiana, cfr. G. KING, *New Hollywood Cinema: An Introduction*, Columbia University Press, New York 2002, trad. it. *La nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni sessanta all'era del*

Il ruolo egemone del cinema nella propagazione del mito dei supereroi è testimoniato da almeno due fattori: da un lato, sono i film a definire i tratti identitari dei personaggi e gli intrecci narrativi poi ripresi dalle altre piattaforme medial; dall'altro, le modalità di visione specificamente 'cinematografiche' (copie in 3D, sale attrezzate con sistemi audio immersivi) ottengono risultati che trainano l'intero settore⁴.

Al di là della rilevanza sul piano industriale, mi interessa in questa sede soffermarmi sul 'lavoro culturale' che contraddistingue questo fenomeno. Non è secondario sottolineare, allora, che la rinascita del filone cinematografico è accompagnata da una marcata enfasi sulla nascita – o piuttosto, sull'origine – dei supereroi stessi. Come ha notato un critico di *Entertainment Weekly*, «Hollywood ha deciso che ogni film di supereroi dovesse essere un racconto delle origini [...]. Il segmento iniziale che solitamente durava 10 minuti ora riempie film interi – e persino saghe»⁵.

In ciò che segue vorrei interpretare il racconto delle origini, che coincide con il passaggio rituale dalla condizione di essere umano a quella di supereroe, alla luce del suo stretto legame con gli schemi edipici. È significativa, a mio avviso, l'insistenza su una certa traiettoria del soggetto maschile, che riappare in maniera quasi ossessiva all'interno del *superhero movie* recente⁶. Il testo che ci può venire in aiuto è *Il mito della nascita degli eroi*, pubblicato nel 1909 dallo psicanalista Otto Rank⁷: passando in rassegna una lunga serie di narrazioni mitologiche provenienti da culture

blockbuster, Einaudi, Torino 2004.

⁴ Cfr. N. DUPONT, *Hollywood Adaptations of Comic Books in a post-9/11 Context: the Economic and Cultural Factors*, in «Transatlantica», vol. 2, 2001, disponibile all'URL <<http://transatlantica.revues.org/5419>> (ultimo accesso 15.11.2015).

⁵ «Hollywood decided that every superhero movie should be an origin story [...]. The intro portion that used to take 10 minutes at the beginning of a movie is now filling entire movies — franchises, even». A. MARKOVITZ, *Why is Every Superhero Movie an Origin Story?*, in «Entertainment Weekly», 12 dicembre 2012 [corsivo nell'originale] <<http://www.ew.com/article/2012/12/12/origin-stories-man-of-steel-superman>> (ultimo accesso 15.11.2015).

⁶ Cfr. F. BOURLEZ, *Le complexe du super héros*, in «Théorème», a cura di Claude Forest, n. 13, 2009, pp. 233-244.

⁷ O. RANK, *Der Mythos von der Geburt des Helden. Versuch einer psychologischen Mythendeutung*, Franz Deuticke, Vienna-Lipsia, 1909; le citazioni riportate in questa sede fanno riferimento alla trad. it. di M. Levi Bianchini, *Il mito della nascita degli eroi. Saggio di un'interpretazione psicologica del mito*, Libreria psicoanalitica internazionale, Zurigo-Napoli-Vienna-Nocera Inferiore 1921. La lettura di Rank è utilizzata, in chiavi diverse, sia nel libro già citato di Hassler-Forest, che nel capitolo di R. LANG, *Batman and Robin. A Family Romance*, in ID., *Masculine Interests. Homoerotics in Hollywood Film*, Columbia University Press, New York 2002, pp. 206-242.

diverse, egli mette in evidenza il comune interesse nei confronti delle origini dell'eroe. Dalle sue analisi emergono alcuni schemi ricorrenti – tra cui l'abbandono dell'eroe da parte dei genitori, la scoperta del vero padre e della vera madre, oppure la sostituzione tra l'eroe e il padre – che Rank interpreta come fantasie legate al difficile «distacco dell'individuo adolescente dall'autorità dei genitori», ovvero «una delle funzioni più necessarie ma anche più dolorose dello sviluppo»⁸. L'insieme dei moti affettivi ambivalenti che accompagnano la vita psichica del soggetto durante tale fase di transizione dà luogo ad un «romanzo intimo», in cui si cerca di ricostruire attraverso la fantasticheria le fasi precedenti dell'esistenza. Secondo Rank, «l'ardente desiderio del bambino di ritornare al felice passato, perduto»⁹ è una risposta alla svalutazione delle figure genitoriali che avviene con la crescita. Allo stesso tempo, attraverso queste narrazioni il soggetto maschile cerca di giustificare l'ostilità che egli percepisce nei confronti del padre, e per cui si sente in colpa. L'autore rileva, in definitiva, che «l'assoluta concordanza delle tendenze fra romanzo intimo e mito eroico ci autorizza pienamente ad identificare l'Io del bambino col mito dell'eroe»¹⁰. Il libro di Rank – e d'altronde anche i lavori di Joseph Campbell che a questo testo si ispirano¹¹ – elide la posizione del soggetto femminile, e universalizza la coincidenza tra il percorso dell'eroe mitico e quello del soggetto maschile. Adottando la prospettiva dei *gender studies*, la mia intenzione è, viceversa, mostrare in che modo la traiettoria edipica maschile (e la conseguente distinzione gerarchica tra i sessi) non sia un dato universale, ma piuttosto una funzione sostenuta dalle immagini della «finzione dominante»¹².

Il rito di iniziazione allo status di supereroe porta a compimento quella predestinazione patriarcale per cui «il figlio diventa il padre»¹³. Nei film in questione, tuttavia, l'ottenimento della 'vera' mascolinità può avvenire solo se il supereroe «si è sottoposto al processo per cui egli viene picchiato, ferito, persino mutilato, e portato al punto di rottura prima di ristabilirsi»¹⁴. L'enfasi posta sul soggetto maschile traumatizzato non è

⁸ RANK, *Il mito della nascita degli eroi*, cit., p. 64.

⁹ *Ibid.*, p. 67.

¹⁰ *Ibid.*, p. 68.

¹¹ In particolare, J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon Books, New York 1949, trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano 1984.

¹² Cfr. K. SILVERMAN, *Male Subjectivity at the Margins*, Routledge, New York-London 1992, in particolare il capitolo *Ideology and Masculinity*, pp. 15-51.

¹³ HASSLER-FOREST, *Capitalist Superheroes*, cit., p. 48.

¹⁴ «[H]e has [...] gone through the process of being beaten, injured, even mutilated, and

esclusiva del *superhero movie*: al contrario, essa costituisce una tendenza generale del cinema americano recente¹⁵. Ma l'operazione che questo specifico sottogenere cinematografico riesce a compiere in maniera forse esemplare – ed è qui che la sua funzione mitica nel contesto attuale appare più evidente – è la saldatura tra il trauma individuale e quello collettivo. In particolare, queste pellicole si sono appropriate del tipo di esperienza spettatoriale (caratterizzata dalla pervasività del «trauma vicario») emersa nella sfera mediatica statunitense a seguito degli attentati dell'11 settembre 2001¹⁶. Conferendo al trauma un ruolo fondativo sia della narrazione che della soggettività del protagonista maschile, i film riaffermano la centralità di quest'ultimo. Alla luce di questi elementi, osserviamo il modo in cui due titoli emblematici della tendenza in questione, ovvero *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) e *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), configurano il racconto delle origini del supereroe¹⁷.

Nell'*incipit* di *Batman Begins*, il piccolo Bruce Wayne corre nel giardino della tenuta dei genitori, sfuggendo dalla compagna di giochi Rachel. Per nascondersi allo sguardo di quest'ultima, egli precipita in un pozzo. Tra le rocce del fondale emerge improvvisamente uno stormo di pipistrelli, che volano verso l'apertura in cima, offuscando il campo visivo del bambino. A questo punto il montaggio ci porta al Bruce Wayne adulto (Christian Bale), che si risveglia dall'incubo della scena appena descritta, nel letto del campo di addestramento della cosiddetta 'Setta delle ombre'. Il ricordo dell'episodio riaffiora in alcuni momenti-chiave, assieme alle immagini dell'uccisione dei genitori, a cui il piccolo Bruce Wayne assiste. La caduta nel pozzo si configura quindi come una traccia mnestica intrusiva, la cui forza dirompente non è temperata dal successivo salvataggio

brought to breaking point before being restored through violent brutality.» Y. ROBLOU, *Complex Masculinities: the Superhero in Modern American Movies*, in «Culture, Society & Masculinities», vol. 4, n. 1, 2012, p. 82.

¹⁵ Cfr. C. SISCO KING, *Washed in Blood: Male Sacrifice, Trauma, and the Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick 2011.

¹⁶ Si veda in proposito A. BUONAURO, *Trauma, cinema e media. Immaginari catastrofici e cultura visuale del nuovo millennio*, Bulzoni, Roma 2013.

¹⁷ I due personaggi provengono dalle case editoriali che hanno dato vita alle figure più importanti di supereroi (DC e Marvel, rispettivamente), e sono entrambi nati in momenti critici per la nazione americana (la Grande Depressione per Batman, la guerra in Vietnam per Iron Man). A proposito del modo in cui i due eroi vengono riattualizzati nel contesto odierno, cfr. W. BROOKER, *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman*, I.B. Tauris, Londra 2012; *Heroes of Film, Comics and American Culture: Essays on Real and Fictional Defenders of Home*, a cura di L.M. DeTora, Mc Farland, Jefferson (NC) 2009.

di Bruce da parte del padre (che difatti ci è presentato separatamente, soltanto qualche minuto più tardi)¹⁸. Attraverso questa sequenza, il film effettua un'associazione fondamentale e inedita nelle precedenti variazioni della saga di Batman: la fobia per i pipistrelli che caratterizza il personaggio sorge assieme al panico provocato dalla caduta nel pozzo¹⁹ (Figg. 1-2).

La mia ipotesi è che sia qui contenuto un nucleo decisivo dell'esperienza e del piacere spettatoriale proposto dal *superhero movie*, che rintracceremo più tardi anche in *Iron Man*: si tratta del terrore legato alla perdita di controllo sul proprio corpo, e alla conseguente fantasia di recupero del dominio di sé. La frase che il padre pronuncia come insegnamento per il piccolo Bruce («Perché cadiamo? Per imparare a rimetterci in piedi») racchiude appunto questa fantasia retroattiva, che in qualche modo cerca di reintegrare la 'caduta' in un percorso di volontario addestramento del sé. Il carattere retroattivo è rinforzato da un'inquadratura nel finale del film che, secondo il principio di scrittura classico, presenta una ripetizione con variazione dell'incipit: siamo nuovamente all'interno del pozzo, e vediamo le assi che Bruce Wayne sta fissando dall'esterno per chiuderne l'apertura. Ora che egli ha assunto (sia all'interno della comunità, che nel triangolo edipico) il posto del padre, Bruce compie l'azione che avrebbe potuto proteggere il se stesso bambino.

I rovesciamenti di ruolo tra l'eroe e la figura paterna – sotto forma di cadute e salvataggi reciproci – sono un meccanismo centrale del film. Tale dinamica si ripete coinvolgendo di volta in volta Batman e tutte le diverse incarnazioni del padre presenti nel film: ciò avviene, come abbiamo visto, con il genitore biologico Thomas Wayne; quindi con Ra's Al Ghul, leader della 'Setta delle ombre', che rappresenta il maestro idealizzato e poi l'antagonista; con Alfred, il maggiordomo che ha anche un ruolo protettivo e genitoriale nei confronti di Bruce; con il commissario Gordon, figura onesta ma inetta, che invece viene salvato dal supereroe; e con Batman stesso, che assume un ruolo paterno nei confronti del sé più giovane, vivo nei suoi ricordi²⁰. La trama del film di Nolan non coinvolge invece un altro personaggio maschile, che tipicamente stabilisce con Bruce

¹⁸ A proposito del ruolo dei ricordi traumatici nei film di Nolan, si veda F. PHEASANT-KELLY, *Representing Trauma: Grief, Amnesia and Traumatic Memory in Nolan's New Millennial Films*, in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, a cura di J. Furby e S. Joy, Wallflower Press, New York-Chichester 2015.

¹⁹ Com'è noto, nelle versioni precedenti, è un pipistrello che irrompe attraverso il vetro di una finestra a spaventare Bruce Wayne. Per un'interpretazione dell'episodio in relazione alla scena primaria, si veda Lang, *Masculine Interests*, cit., pp. 211-212.

²⁰ Cfr. *Ibid.*, p. 207.

Wayne un cameratismo omoerotico, ovvero l'aiutante Robin. E l'unica vera presenza femminile (che ricopre peraltro un ruolo marginale) è quella di Rachel, amica d'infanzia e assistente del procuratore distrettuale. La struttura dei personaggi è quindi particolarmente condensata²¹: il suo nucleo si riduce al protagonista da un lato, e alle molteplici rifrazioni dell'immagine paterna dall'altro²², con un percorso che porta Bruce Wayne dal ruolo di vittima a quello di protettore.

In che modo il corpo del protagonista segnala questo passaggio? Il primo atto di *Batman Begins* raffigura in dettaglio l'apprendimento di alcune tattiche d'ispirazione marziale a cui l'eroe si dedica in un non meglio specificato paese asiatico. L'obiettivo dell'allenamento ricevuto presso la 'Setta delle ombre' è quello di dominare le proprie paure, ma il percorso prevede anche una radicale riconfigurazione del corpo. Ciò che risalta in *Batman Begins* rispetto agli altri testi che compongono l'universo di Batman (e degli altri supereroi in generale) è l'esplicito riferimento alla costruzione di un fisico 'virile' e muscoloso: questa fase, solitamente rimossa, è qui invece mostrata e celebrata. Ad un tratto osserviamo persino Bruce Wayne impegnato a fare delle flessioni, laddove il corpo del supereroe sfoggia tradizionalmente «una muscolatura senza origine, innesto apparso per magia sul corpo del personaggio»²³. Ciò potrebbe avvicinare il protagonista di Nolan agli *hard bodies* del cinema americano degli anni '80²⁴. Ma a differenza di questi ultimi, Batman è «sempre in uno stato di disintegrazione imminente»²⁵: anche quando il

²¹ Rank sottolineava l'affinità tra il «romanzo intimo» (e i miti da esso derivati) e la condizione della paranoia, che ha la «particolarità di esporre strettamente condensato e collegato ciò che nella fantasia si trova disgregato». *Il mito dell'eroe*, cit., p. 77.

²² Analizzando le versioni precedenti alla trilogia di Nolan, Lang descrive la saga di Batman come il «romanzo intimo» di un soggetto che «non distingue tra l'identificazione con il padre e la scelta del padre come oggetto». *Masculine Interests*, cit., p. 211.

²³ «[U]n muscle sans origine, greffon apparû par magie sur le corps du personnage.» P. PANDELAKIS, *L'héroïsme contrarié. Formes du corps héroïque masculin dans le cinéma américain (1978-2006)*, tesi di dottorato, Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3, 2013, p. 272. Si consideri inoltre che, per la lavorazione del film precedente (*The Machinist - L'uomo senza sonno*, Brad Anderson, 2004), Christian Bale si era sottoposto ad una radicale trasformazione fisica; si veda l'intervista disponibile all'URL <<http://www.bbc.co.uk/wales/arts/sites/christian-bale/pages/machinist.shtml>> (ultimo accesso 29.04.2016).

²⁴ Le configurazioni del corpo maschile eccessivo e muscoloso di questo periodo sono analizzate in Y. TASKER, *Spectacular Bodies: Gender, Genre, and the Action Cinema*, Routledge, Londra-New York 1993; S. JEFFORDS, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, Rutgers University Press, New Brunswick 1994.

²⁵ «[A]lways in a state of imminent disintegration», Lang, *Masculine Interests*, cit., p. 210.

suo fisico è divenuto forte, potente (e fallico), il tormento che caratterizza il personaggio non svanisce, e il terrore della perdita del controllo persiste (Fig. 3).

È utile a questo punto ricordare che, nella formulazione lacaniana dello stadio dello specchio, il fantasma del proprio corpo che il bambino produce non è mai considerato come una conquista stabile e definitiva – anzi, il misconoscimento dell'integrità del sé crea retroattivamente una fantasia del corpo-in-frammenti²⁶. Inoltre, secondo Lacan c'è una stretta correlazione tra il timore dell'evirazione nel soggetto maschile e la fantasia del *corps morcelé*, «di cui i fantasmi di castrazione non sono altro che un'immagine messa in rilievo da un complesso particolare», ovvero quello dell'Edipo²⁷. Questa chiave di lettura, a mio avviso, ben si adatta al supereroe così com'è configurato in *Batman Begins*: egli appare come un soggetto determinato dalla reazione ad uno stato paranoide, ovvero dal terrore di perdere il dominio di sé. È questa la minaccia che anche la comunità di Gotham si trova ad affrontare: la cospirazione della 'Setta delle ombre' consiste nel diffondere nei condotti dell'acqua (e in seguito vaporizzare) una sostanza psicotropa che provoca allucinazioni indotte dal panico, per far sì che «la città si faccia a pezzi da sola». La condizione del supereroe replica quella della comunità: il suo corpo sta metonimicamente per il corpo di Gotham, a cui appartiene e che protegge.

Mi interessa sottolineare che la sovrapposizione tra il trauma individuale e quello collettivo, così com'è configurata nel film, permette un processo di 'mascolinizzazione' della risposta al trauma stesso. Come abbiamo suggerito, il terrore della perdita di controllo sul proprio corpo (connesso al fantasma del *corps morcelé*) non è necessariamente declinato in termini di *gender*, ma assume caratteri maschili grazie all'inserimento in una traiettoria edipica, che mobilita i connotati di una minaccia di castrazione. Di conseguenza, il legame tra il corpo dell'eroe e il corpo della comunità porta ad una mascolinizzazione simbolica di quest'ultima. Come ha mostrato Claire Sisco King, «la mascolinità nazionale, o la mascolinità percepita degli Stati Uniti in quanto corpo nazionale» è stata un aspetto

²⁶ Per la connessione tra lo stadio dello specchio e il fantasma del *corps morcelé*, si veda J. LACAN, *L'aggressività in psicanalisi*, Écrits, Le Seuil, Parigi 1966 [1948], pp. 101-124, trad. it. *L'aggressività in psicoanalisi*, in ID., *Scritti*, vol. 1, Einaudi, Torino 1974, pp. 95-118.

²⁷ J. LACAN, *Les complexes familiaux dans la formation de l'individu*, Navarin, Parigi 1984 [1938], trad. it. *I complessi familiari nella formazione dell'individuo*, Einaudi, Torino 2005, p. 27. Nel complesso dell'Edipo quindi avviene una «localizzazione immaginaria» del fantasma del corpo-in-frammenti. *Ibid.*, p. 41.

retorico centrale nel discorso pubblico successivo all'11 settembre 2001²⁸. E il film, raffigurando come nemico un'organizzazione segreta che ha lo scopo di colpire e far crollare una metropoli ritenuta corrotta e decadente, si inserisce pienamente nei discorsi contemporanei della «guerra globale al terrore» evocata da George W. Bush²⁹.

Anche la versione cinematografica di *Iron Man*, d'altronde, sostituendo il *setting* originale del Vietnam con quello della guerra in Afghanistan, evoca gli stessi scenari geopolitici. Tony Stark (Robert Downey Jr.) è a capo di un'azienda che fabbrica e vende armi sul mercato globale. Egli è dotato di straordinarie abilità scientifiche e imprenditoriali ma, come il suo omologo Bruce Wayne, non di un potere soprannaturale. Durante il viaggio per una dimostrazione dei suoi prodotti, Tony cade vittima di un agguato da parte di un'organizzazione terrorista. Gravemente ferito, si salva impiantandosi nel petto un cuore artificiale, alimentato da un'innovativa tecnologia di sua invenzione (un 'reattore ad arco'). Dopo aver scoperto che le armi prodotte dalla *Stark Corporation* vengono contrabbandate alle milizie che si oppongono all'esercito statunitense, Tony intende riconvertire la produzione dell'azienda. Egli deve però fronteggiare Obadiah Stane (ex-partner in affari del padre), che si impadronisce della tecnologia del reattore ad arco. Tony – nella sua nuova identità di Iron Man – lo sconfigge, sventa la minaccia e assume un ruolo chiave nella strategia di difesa militare degli Stati Uniti³⁰.

L'immagine divistica di Robert Downey Jr. ha contribuito a definire il tipo di piacere spettatoriale offerto da *Iron Man*: l'attore, considerato

²⁸ «[T]he national masculine, or the perceived masculinity of the United States as a national body», C. SISCO KING, *Washed in Blood: Male Sacrifice, Trauma, and the Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick 2011, p. 6.

²⁹ Sul ruolo della mascolinità nella retorica presidenziale si veda J. MESSERSCHMIDT, *Hegemonic Masculinities and the 'Selling' of War: Lessons from George W. Bush*, in *Rethinking Transnational Men: Beyond, Between, and Within Nations*, a cura di J. Hearn, M. Blagojevic e K. Harrison, Routledge, New York-London 2013, pp. 189-203.

³⁰ Per brevità, ho schematizzato al massimo la trama dei due film. Si noti comunque che le fasi previste nel percorso dell'eroe coincidono sostanzialmente in *Batman Begins* e *Iron Man*: «in ragione della predilezione per il racconto delle origini, la drammaturgia del film di supereroi degli anni 2000 sembra organizzarsi attorno ad una struttura stabile, una serie di prove qualificanti che l'eroe deve affrontare», ovvero «1. trauma; 2. trasformazione; 3. apparizione dell'antagonista; 4. allenamento/primo tentativo (costume: prima bozza); 5. confronto vs antagonista; 6. incontro di un essere amato; 7. l'essere amato è messo in pericolo; 8. confronto finale; 9. vittoria; 10. affermazione del supereroe.» S. BOATTO, *Du Surhomme à Superman*, in «Théorème», n. 13, 2009, pp. 128-129.

in declino a causa di una lunga dipendenza da sostanze stupefacenti, è tornato alla ribalta in maniera trionfale con questo film³¹. Negli articoli che accompagnano l'uscita del film, il pubblico è portato a identificare la 'trasformazione' nella vita privata di Downey Jr. con la creazione del supereroe: il divo ci è presentato come «un'anima danneggiata che ha bisogno di un'armatura per diventare pienamente se stessa»³². Il meccanismo che avevamo individuato in *Batman Begins*, ovvero la perdita del dominio sul corpo e la correlata fantasia di recupero, è replicato in *Iron Man* sia nella macrostruttura narrativa (a seguito di un trauma, il protagonista ricostituisce la sua identità) che a livello del frammento (nei numerosi episodi di combattimento in cui il supereroe è impegnato). In tal modo, i due meccanismi che caratterizzano il piacere spettatoriale prodotto dal film – la 'guarigione' dal trauma del soggetto maschile, e la possibilità di esperire l'intensità delle 'aggressioni' tipiche del film d'azione – convergono e cooperano l'uno con l'altro.

Prendiamo in considerazione la sequenza in cui Iron Man entra in azione per la prima volta nella veste di supereroe, ovvero il primo volo effettuato nell'armatura messa a punto da Tony. Durante la fase precedente al decollo, la messa in scena è caratterizzata da un'estrema mobilità della mdp, un montaggio rapido e la generale sollecitazione sensoriale dello spettatore; ma al contempo, le coordinate spaziali restano chiare e lineari, e la sensazione complessiva non è quella di shock, ma piuttosto di *potenza*, vissuta attraverso il riconoscimento e l'identificazione con le facoltà superiori dell'eroe. Le inquadrature possono essere raggruppate in tre tipologie.

1. Riprese in MF o FI di Tony completamente rivestito dall'armatura (con una rotazione combinata ad un movimento ascendente) che esaltano la figura massiccia del robot scintillante sotto i riflettori del parcheggio. La muscolatura artificiale del corpo di Iron Man è un evidente riferimento iconografico alla sua 'mascolinizzazione'.
2. PPP del volto di Tony, illuminato dalla luce blu dello schermo interattivo attraverso cui comunica con il sistema computerizzato: si tratta di immagini ibride, che sovrappongono al viso dell'attore ologrammi, mappe, schemi in rapida successione, segnalando la presenza forte della tecnologia nella nuova identità del supereroe.

³¹ Cfr. D. LENNAR, *Wonder Boys: Matt Damon, Johnny Depp, and Robert Downey Jr.*, in *Shining in Shadows: Movie Stars of the 2000s*, a cura di M. Pomerance, Rutgers University Press, New Brunswick 2012, pp. 12-31.

³² «[A] damaged soul who needs armor to fully become himself», O. GLEIBERMAN, *Iron Man*, in «Entertainment Weekly», 16.6.2012, <<http://www.ew.com/article/2012/06/16/iron-man>> (ultimo accesso 15.11.2015).

3. Inquadrature soggettive di Tony, anch'esse caratterizzate dalla sovrimpressione delle elaborazioni grafiche del sistema computerizzato, e quindi dalla creazione di uno sguardo né propriamente umano, né esclusivamente tecnologico (Figg. 4-6).

La frase pronunciata da Tony Stark appena prima del decollo è indicativa del misconoscimento delle proprie facoltà fisiche: «A volte bisogna correre prima di saper camminare». Durante il volo, infatti, il meccanismo di perdita e recupero del controllo è replicato: il supereroe decide di spingersi al limite delle possibilità, sino a uscire dall'atmosfera terrestre e provocare il congelamento dello strato esterno dell'armatura. A quel punto egli precipita vertiginosamente, per poi riprendere la situazione in mano a qualche metro dall'impatto dal suolo. Dedicata esclusivamente all'eccitazione delle riprese aeree e all'ebbrezza della velocità (e dunque superflua dal punto di vista dell'economia narrativa), la sequenza rientra a pieno titolo nel regime delle attrazioni del cinema contemporaneo, di cui il blockbuster d'azione costituisce una sede privilegiata³³.

A partire da questo episodio, il film cambia direzione e il suo protagonista si trasforma: una volta acquisita la condizione di supereroe, assistiamo al «risveglio morale»³⁴ di Tony/Iron Man, e all'inevitabile quanto prevedibile vittoria del Bene contro il Male. Il piacere del film si basa quindi sulla combinazione di due registri: da un lato, la funzione di organizzazione simbolica – rassicurante e 'tradizionale' – riservata alla narrazione; dall'altro, la ricerca dell'intensità, dello shock, dell'attrazione. Una configurazione di questo tipo avvicina il *superhero movie* ai melodrammi cinematografici di inizio '900. Nella proposta di Ben Singer, l'affermazione del genere melodrammatico nel cinema dei primi anni va interpretata in relazione al contesto della modernità urbana³⁵: gli shock fisici ed emotivi prodotti

³³ Cfr. ad esempio D. TOMASOVIC, *The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction (The Spectacular Mechanics of Blockbusters)*, in *The Cinema of Attractions Reloaded*, a cura di W. Strauven, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006, in particolare pp. 316-318. Ciò che evidentemente si perde nel contesto attuale è la componente sperimentale dell'attrazione, e il suo legame con le forme dell'avanguardia – un aspetto che era invece centrale nella definizione offerta da T. GUNNING; cfr. il suo *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, a cura di Th. Elsaesser e A. Barker, BFI, Londra 1990, pp. 56-62.

³⁴ B.W. DONOVAN, *Blood, Guns and Testosterone: Action Films, Audiences, and a Thirst For Violence*, Scarecrow Press, Lanham (MD) 2010, p. 56.

³⁵ Cfr. B. SINGER, *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and Its Context*, Columbia University Press, New York 2001.

dai film agivano come forma di negoziazione e adattamento dei soggetti al nuovo contesto; al contempo, gli scenari proposti fornivano una visione del mondo moralmente polarizzata, che rassicurava e reinstaurava nella finzione alcuni dei modelli forti di organizzazione sociale e ideologica crollati con l'avvento della modernità. Si può ipotizzare che, *mutatis mutandis*, l'universo dei supereroi contemporanei svolga un'operazione affine. Questi film prevedono un'esperienza spettatoriale immersiva e aggressiva, caratterizzata dall'implicazione programmatica del corpo³⁶: lo spettacolo offerto si basa sull'esibizione sensazionale delle innovazioni tecnologiche, che giocano un ruolo decisivo nel rapporto stabilito dal *blockbuster* con il pubblico. Allo stesso tempo, lo schema manicheo e ripetitivo dell'universo diegetico permette di limitare gli aspetti destabilizzanti dell'esperienza proposta.

Sia nel rapporto spettatoriale che nell'immaginario del film, dunque, gli effetti più 'radicali' dello scenario traumatico vengono smussati. Come nel caso di Batman, anche Iron Man appartiene alla tipologia di supereroi i cui poteri non sono connaturati, ma acquisiti attraverso la penetrazione tra macchina e organismo. Nonostante ciò, egli non ha nulla in comune con la figura del *cyborg* e la sua potenziale discussione e sovversione delle gerarchie di *gender*³⁷. Al contrario, il protagonista Tony diventa in maniera compiuta un 'vero uomo' nel momento in cui (grazie alla tecnologia) guarisce dal trauma, Da *playboy* sregolato e narcisista, egli accetta una castrazione simbolica che lo conduce a formare con l'assistente Pepper Potts la tradizionale coppia eterosessuale, e ad abbandonare gli aspetti considerati eccessivi per l'acquisizione di una mascolinità adulta. Le contraddizioni che fino a quel punto lo avevano destabilizzato (vulnerabilità/potenza; caos/ordine; eccesso/controllo; natura/tecnologia) vengono risolte e sintetizzate nella sua nuova identità. Il dominio su di sé acquisito da Tony/Iron Man legittima, inoltre, la sua posizione di detentore privilegiato della forza e del potere militare. L'allineamento tra la trasformazione fisica e la parabola morale del protagonista ne fanno il protettore ideale della nazione americana.

³⁶ Cfr. V. PRAVADELLI, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, in *Bianco & Nero*, nn. 550-551, 2004-2005, pp. 247-257; si veda anche G. CANOVA, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, in particolare pp. 149-154.

³⁷ Come scrive A. BALSAMO, «i corpi *cyborg* sono per definizione trasgressivi di un ordine culturale dominante, non tanto a causa della loro natura 'costruita', ma piuttosto a causa dell'indeterminatezza del loro *design* ibrido»; *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Duke University Press, Durham 1996, p. 11. I supereroi come Iron Man e Batman, che sembrano appunto rifiutare questa indeterminatezza, vanificano gli aspetti sovversivi della figura del *cyborg*.

È qui che risiede, a mio avviso, il ‘lavoro culturale’ del *superhero movie*: esso fornisce una fantasia rassicurante circa la natura della mascolinità, e la legittimità della sua persistente posizione di potere. Ho cercato di mostrare come tale dinamica, nei film di questo genere, coinvolge sia la diegesi che il tipo di piacere spettatoriale offerto. Il *superhero movie* opera in modo cinico³⁸: si presenta come un prodotto esplicitamente triviale, e avanza dunque la pretesa di non essere preso sul serio, di non offrirsi come strumento ermeneutico nei confronti del mondo. Ma al contempo agisce come forma simbolica efficace rispetto ai rapporti sociali e ai modelli di soggettività. Una componente decisiva della sua funzione ideologica consiste nel reiterare la credenza in una qualche proprietà intrinseca della mascolinità, che prevede il controllo sul proprio corpo e su se stessi, e di conseguenza anche il dominio sugli altri. Non si tratta di esaltare il carattere eccezionale del supereroe, quanto piuttosto di rassicurare sul fatto che l’uomo sotto l’armatura, nonostante abbia subito un trauma (e anzi proprio in reazione a quest’ultimo) sia, appunto, un ‘vero uomo’. Il mondo dei supereroi contemporanei appare dunque come una delle innumerevoli variazioni del mito della mascolinità.

³⁸ Il riferimento è alla riflessione di S. ŽIŽEK sul funzionamento cinico dell’ideologia in *The Sublime Object of Ideology*, Verso, New York 1989, in particolare pp. 28-33.



Figg. 1-2 – *Batman Begins*: il piccolo Bruce Wayne sul fondo del pozzo in cui è caduto e, in controcampo, la sagoma scura del padre che si cala per salvarlo



Fig. 3 – *Batman Begins*: Bruce Wayne da adulto che si allena per rinforzare la muscolatura

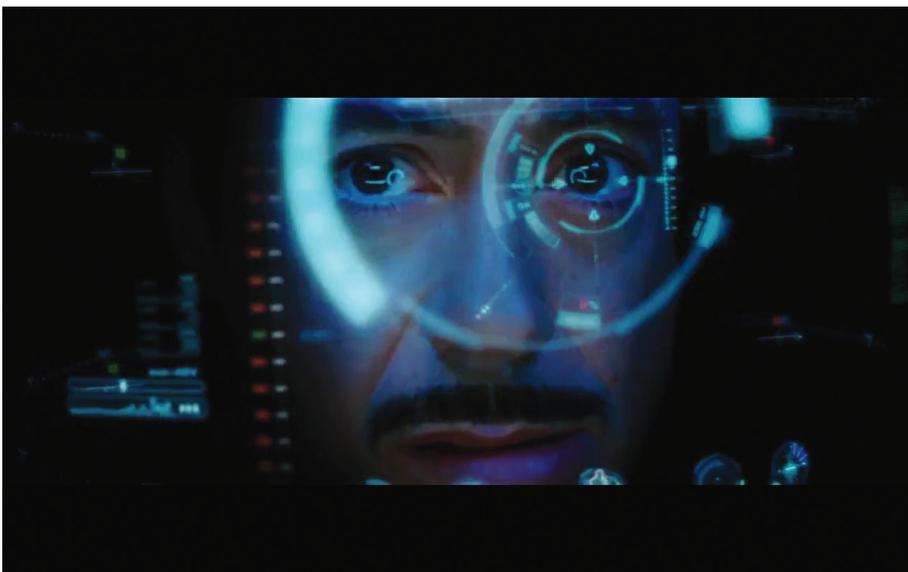
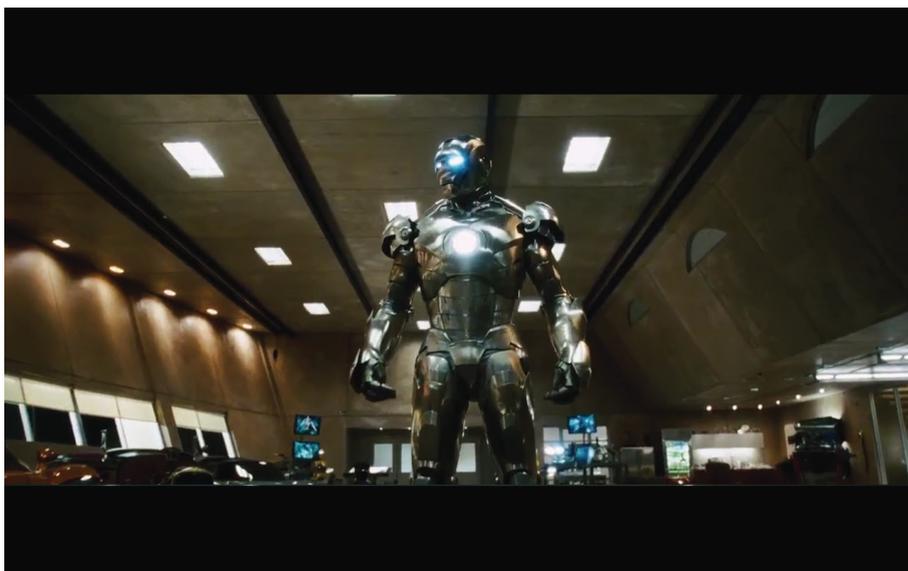
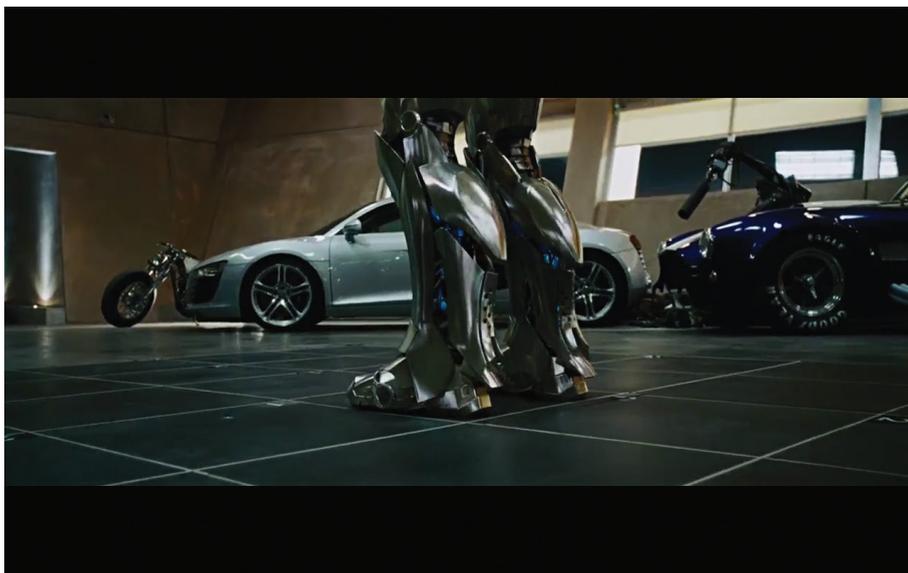


Fig. 4 – *Iron Man* : il volto di Tony Stark su cui si stagliano le elaborazioni grafiche dell'armatura di *Iron Man*



Figg. 5-6 – *Iron Man*: l'esterno della prima versione dell'armatura: le gambe in particolare richiamano le Forme uniche della continuità nello spazio di Umberto Boccioni (1913)

