

Gli eroi di *Avengers* in lotta contro le nevrosi

di Claudio Risé, da "La Verità", 13 maggio 2018

Cos'è che oggi coinvolge di più l'inconscio collettivo delle persone, alimentandone le paure e nutrendone i sogni? Un'indicazione interessante ci viene dal botteghino cinematografico. Il film *Avengers: Infinity War*, presentato da fine aprile in tutto il mondo dalla Marvel (Disney) è già uno dei maggiori incassi della storia del cinema. Di cosa parla *Avengers*? Di una colossale battaglia galattica nella quale muoiono alcuni dei più amati supereroi del pubblico mondiale, tra cui Capitan America e Iron man, l'uomo d'acciaio, che si erano riuniti per l'occasione. Sopravvive invece il verde Hulk, il più selvaggio, legato alla forza primordiale della natura. Se pensiamo che alla fine dell'ultimo dopoguerra il principale personaggio dei fumetti e della Disney era Topolino, impegnato a farcela nella vita, quello più problematico Paperino, che invece non ci riusciva ed era sempre nei guai, e quello più pericoloso Gambadilegno, è facile renderci conto del cambiamento di clima psicologico. Non è il caso di liquidare la questione con "ma è solo un fumetto", "roba da bambini"! Le immagini raccontano più dei mille discorsi ascoltati da quando il film è uscito. E questi supereroi sono visti e letti da tutte le età. Dopo miliardi di parole che abbiamo sentito e risentito durante la vita, rimangono, alla fine, poche immagini, che le riassumono tutte, riuscendo a commuoverci, appassionarci, esaltarci. Sono gli eroi, i protagonisti della grande narrazioni dell'inconscio collettivo, gli archetipi. I protagonisti dei cartoon e dei fumetti sono i loro fratelli minori, segni archetipici in veloce mutamento, ad essi più o meno accuratamente ispirati. Per l'industria cinematografica americana, molto attenta nella sua apparente rozzezza ai mutamenti e tendenze della psiche collettiva, il riconoscimento della forza dei diversi archetipi, e la loro illustrazione

attraverso le varie storie, è da tempo diventata una delle proprie principali attività. Il ciclo di *Star Wars - Guerre Stellari*, realizzato da George Lucas, era stato seguito con attenzione da uno dei maggiori studiosi di mito del novecento, Joseph Campbell, di formazione junghiana e autore di importanti testi sulla figura dell'eroe. Erano gli anni '70, quelli dove l'Occidente diventa una "società senza padri" e infatti il ciclo è centrato sulla figura del padre negativo (Darth Vader), e del figlio Luke Skywalker che può essere salvato da una figura paterna di direttore spirituale e formatore psicofisico (Obi Wan Kenobi) in grado di trasformare il figlio abbandonato in un vero eroe positivo. Già in *Guerre Stellari* erano già presenti anche i temi più ampi della coscienza e inconscio collettivo, del ridimensionamento dell'importanza della terra nella scoperta della galassie, della competizione spaziale, e soprattutto del potere della tecnica. Uno sguardo sul mondo che sembrava inaugurare anche nel cinema di intrattenimento l'urgenza di una spiritualità più ampia, con forti aspetti anche mistici, e di impegno nello sviluppo delle coscienze personali. Tutte questioni in effetti molto presenti nella realtà del revival religioso che si svilupperà in tutto il mondo dagli anni '90 in poi, ed è appunto già presentata nei film e libri sulle *Guerre Stellari*. Le vicende dei Super Eroi riprendono quel tema della lotta tra bene e male, e confermano un netto distacco con l'ambito di vita quotidiana, in fondo materialista, in cui si collocavano i personaggi Disney nel dopoguerra e dopo. In essi non c'erano mostri paurosi né demoni. In Topolino e i suoi amici si trattava di vivere il meglio possibile, con uno sguardo ironico sui difetti propri e degli altri. È l'immaginario del dopoguerra: certamente positivo, ma complessivamente relativista; infatti non ci sono propriamente eroi, tranne, rare volte, il primo Topolino. Che non ha, dell'eroe, il senso del dramma, la forte relazione con la morte e con l'oscurità, che è poi condizione con il compimento e la riuscita. Manca il senso profondo del pericolo, manca il

coinvolgimento del mondo, che comincia a comparire solo negli ultimi anni. Tutto ciò finisce con i super eroi della Marvel. Che sono tali, invece, perché, fin dai più vecchi di loro, presenti negli Stati Uniti fin da prima della seconda guerra mondiale, essi lottano con il male e per il bene del mondo intero. In un certo senso i Super Eroi sono (anche) la risposta americana alla psicoanalisi freudiana. Tutti loro, infatti, hanno avuto importanti traumi alla nascita, ma mai risalenti al complesso di Edipo (l'innamoramento per la madre e la gelosia verso il padre), e piuttosto dovuti a episodi storici o di natura sociale. Con loro compaiono poi anche gli altri pianeti e mondi. Il primo ad averci a che fare è nel 1938 Superman, messo appena nato in una navicella spaziale dal padre che si rende conto che il pianeta Krypton sta per esplodere. Superman è anche il primo ad avere superpoteri in quanto è rimasto esposto alla kriptonite che gli assicura una forza sovrumana. Batman, invece, l'uomo pipistrello del 1939 (le cui prime ali erano ispirate ai disegni di Leonardo), ha assistito all'assassinio dei suoi genitori da parte di un ladro: lì nasce la sua battaglia contro la criminalità. Per combatterla ha sviluppato la sua forza fisica e la capacità di volare con la forza di volontà, l'allenamento perfetto e la dieta. I supereroi hanno appunto (almeno nelle loro prime versioni) anche l'aspetto di modello, importante in un Paese dove l'abbondanza di cibo mise in campo rapidamente problemi di obesità. Nei Super Eroi più recenti, soprattutto nelle ultime produzioni come *Avengers (vendicatori)*, i problemi da affrontare sono diventati molto più gravi che la scoperta del ladro. La narrazione dà sempre più spazio alla potenza della tecnica, asservita a figure meccaniche e disumane, avida di un potere senza regole e senza confini. La battaglia è ormai quella tra la vita umana che vuole continuare, difesa dai supereroi, e le oscure potenze del male, che vogliono mettervi fine e sottometterla. In questo ultimo film il vero protagonista è Thanos, un "cattivo" particolarmente forte e potente, sintesi di

due immagini anche mitologiche negative: Thanatos (la morte), e i Titani, i giganti di cui Zeus stesso ha dovuto sbarazzarsi per mantenere un ordine nel mondo divino. L'obiettivo di Thanos, distruggere ogni forma di vita nell'universo, lo apparenta alla figura mitica e religiosa che ha lo stesso obiettivo: Ahriman, l'oppositore del dio della luce e della vita nella religione indo-iranica, il dio della razionalità e dell'intelligenza, che vuole spegnere la vita, i sentimenti e la loro imprevedibilità. Il demone della nevrosi ossessiva, oggi frequentissima. È il Mefistofele del Faust di Goethe, il dio cui si ispira lo scienziato Edison in *l'Eve future* di Auguste de Villier de L'Isle-Adam nei suoi esperimenti di fabbricazione di esseri umani artificiali. Secondo Rudolf Steiner, fondatore dell'antroposofia, è Ahriman, il "vecchio Harry" come lo chiamano gli inglesi il demone che presiede ai tempi moderni e alla loro graduale sostituzione delle macchine al posto di umani dotati del cuore. È lui il vero protagonista di *Avengers: Infinity War*, un'operazione infatti anche finanziariamente di grande intelligenza, che nei soli primi 10 giorni di programmazione aveva già reso poco meno 1 miliardo e duecento milioni di dollari, contro un investimento complessivo di 300 milioni. Sono gli esseri umani e soprattutto il loro cuore ad essere ad essere in pericolo, sempre più spesso sostituiti da potenti mezzi e strumenti tecnici, ed è per distruggerne almeno la metà (sono troppi, dice) che Thanos lancia la grande e impressionante battaglia in piena New York, simile a un attacco terroristico moltiplicato per mille. L'inconscio si esprime attraverso le immagini, diceva C.G.Jung. E queste non sono tranquillizzanti. Anche perché le idee che veicolano sono già fatti, leggi, regolamenti, della nostra vita quotidiana.