

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI

Corso di Laurea Magistrale in

CINEMA TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

**IL FASCINO DEL MALE NEL CINEMA:
LA VISIONE DEI VILLAIN**

Tesi di Laurea Magistrale in

STORIA DELLA SERIALITÀ

Relatrice:
Professoressa Monica Dall'Asta

Correlatore:
Dottor Nicolò Villani

Presentata da:
Ebenezer Bozzetto Tuffour

SESSIONE III

Anno accademico
2021-2022

INDICE

INTRODUZIONE	7
CAPITOLO 1. CRUDELTÀ CINEMATOGRAFICA	11
1.1. <i>Alla ricerca dell'ostacolo nel racconto</i>	11
1.2. <i>C'era una volta il villain</i>	16
1.3. <i>Gli archetipi di Villain</i>	19
CAPITOLO 2. IL MALE OLTRE IL MALE: IL SUPERVILLAIN	27
2.1. <i>Le origini del male</i>	27
2.2. <i>Il supervillain</i>	32
2.3. <i>Supervillain e villain: characters a confronto</i>	36
CAPITOLO 3. TERRORE E POTERE: I SUPERVILLAIN CANONICI	41
3.1. <i>Modelli di super malvagità</i>	41
3.1.1. <i>La via del dolore: da uomo a dio</i>	41
3.1.2. <i>“Colui che non deve essere nominato”</i>	46
3.1.3. <i>Un uomo senza cuore</i>	50
3.1.4. <i>«Io sono Kira»</i>	54
3.1.5. <i>Il Titano pazzo</i>	58
3.1.6. <i>Il re dei demoni</i>	65
3.1.7. <i>L'imperatore dell'Universo</i>	70
3.1.8. <i>Da eroe a cattivo: Eren Jeager</i>	72
3.1.9. <i>Il Bastardo di Bolton</i>	77
3.1.10. <i>Per amore del creato: Zamasu e Ultron</i>	79
3.2. <i>E se...avessero ragione?</i>	83
3.2.1. <i>Il dolore come strumento di comprensione</i>	84
3.2.2. <i>Sacrificio per la libertà</i>	87
3.2.3. <i>La visione di male e giustizia</i>	91
3.2.4. <i>Il pensiero degli anarchici</i>	99
3.3. <i>Lo spettatore in rapporto al male</i>	102
CAPITOLO 4. EROI DISTRUTTI	109

<i>4.1. Caduta e redenzione</i>	<i>109</i>
<i>4.2. Facce della stessa medaglia</i>	<i>112</i>
CONCLUSIONE	<i>119</i>
BIBLIOGRAFIA	<i>123</i>
SITOGRAFIA	<i>124</i>
FILMOGRAFIA	<i>129</i>

Vorrei ringraziare la mia famiglia che mi ha accompagnato, sempre sostenuto durante tutti gli anni di studio e nella vita, nella buona e nella cattiva sorte. Gli amici stretti con il quale ho condiviso i momenti di gioia e mi hanno confortato nei momenti di bisogno. A coloro che sono andati e venuti nel corso degli anni o sono ancora presenti perché è grazie a loro se ora sono quello che sono. Allo sport che mi ha aiutato nei momenti di solitudine e sfogo.

Un ringraziamento alla docente e al correlatore che hanno creduto nel progetto e mi hanno permesso di presentare la tesi.

Questa tesi è dedicata a tutti coloro che hanno la forza di rialzarsi anche nei momenti più bui e reagire alle avversità della vita.

INTRODUZIONE

I personaggi di un racconto rappresentano il traslato della realtà: sono vivi, si esprimono, si raccontano, agiscono.

I personaggi rappresentati hanno un loro pensiero che si evolve nella trama.

Lo spettatore a sua volta si immedesima nei personaggi che lottano per la vittoria del bene.

Vi sono però personaggi che incarnano l'etica e la morale della società, quindi ciò che la società ritiene bello, buono e giusto: il bene. Questi personaggi nella trama vivono le loro avventure secondo il loro punto di vista. A sua volta anche lo spettatore assumerà il loro punto di vista.

E proprio qui ci si sofferma su un punto cruciale: i personaggi che seguono la concezione di bene sono buoni e visti sempre nel giusto, ma esistono personaggi nella storia che sono creati non rispettando la concezione di bene che la società intende.

Questi personaggi sono gli antagonisti o meglio i cattivi, coloro che appunto agiscono con le forze del male per ostacolare gli eroi o protagonisti della trama. Secondo questa visione e questa impostazione ogni trama ha il protagonista buono e il soggetto che lo ostacola, cattivo a prescindere.

Ma se non fosse così? Se il cattivo avesse in realtà un pensiero logico e filosofico per agire così?

Al personaggio cattivo si è sempre data una visione negativa perché è colui che si oppone solitamente al protagonista e quindi alle forze del bene. Si sa che sarà destinato a perdere, quindi il racconto si concentra di più sulle fasi del protagonista e dei suoi alleati.

La seguente tesi ha invece lo scopo di mettere in luce la figura del personaggio cattivo nell'audiovisivo. L'antagonista è il personaggio che durante la trama si mette contro l'eroe. Essi possono essere rappresentati come la società, la natura, il proprio Io. Il più delle volte però l'antagonista nella cultura generale, è inteso come il personaggio cattivo agente all'interno di un racconto che ostacola fisicamente il protagonista. Senza la presenza di un'entità che si scontra con l'eroe protagonista, non esisterebbero un eroe protagonista ed una trama. I testi che trattano argomenti di sceneggiatura mettono in luce che l'eroe protagonista e il cattivo antagonista dipendono l'uno dall'altro.

Ma se tutto ciò fosse relativo? Fruendo di diversi contenuti mediali, da quelli filmici a quelli televisivi seriali, esistono antagonisti che sono indipendenti dall'esistenza dell'eroe protagonista: divengono cattivi prima che nasca l'eroe, si prefissano degli obiettivi e seguono il loro cammino. In questo caso è proprio durante la loro avventura vissuta in prima persona che incontrano l'eroe e vengono ostacolati da esso. Pensare che il cattivo non possa agire

liberamente senza un ostacolo è errato. Al massimo è l'eroe che deve avere un movente per agire e iniziare il viaggio.

Le produzioni mediali odierne mettono in risalto le figure maligne di più rispetto al protagonista, tanto che i personaggi negativi vengono ammirati dal pubblico eclissando parzialmente la figura del protagonista stesso.

L'obiettivo di questa tesi è dare una definizione generale dell'antagonista, puntualizzando la figura del cattivo antagonista in quanto entità fisica tangibile, fino ad arrivare ad analizzare l'essenza pura del male stesso cinematografico a livello seriale, cioè prendendo in considerazione quei personaggi che esistono, come si diceva nella premessa, già prima dell'esistenza dell'eroe, che agiscono sempre con obiettivi concreti, egoistici o sociali, temuti all'interno della trama, che scuotono con il loro pensiero mettendo in discussione la realtà e il loro mondo.

Questi personaggi mediali vengono spesso accolti positivamente dall'immaginario collettivo e come si vedrà il fruitore oltre a divenirne un ammiratore, segretamente si immedesima in loro. Questa categoria di cattivi è molto particolare e si distacca da quei personaggi malvagi che dipendono dall'eroe protagonista. In questa tesi li denomineremo *supervillain* o in italiano supercattivi o supercriminali. La loro filosofia riporta il più delle volte una lacuna sociale scomoda ma veritiera.

Hanno varia natura e tipologia questi super personaggi, ma sono tutti accomunati dal fatto che per realizzare i loro fini mettono in atto tutta la crudeltà necessaria per realizzarli a discapito di chi gli sta intorno, rivelando la loro vera natura.

Il primo capitolo, suddiviso in tre paragrafi, tratta la figura dell'antagonista, precisando le differenze ben distinte tra esso e un personaggio cattivo e tutti gli archetipi possibili col quale il personaggio malvagio si presenta nella trama.

Il secondo capitolo, suddiviso in altri tre paragrafi, spiega, attraverso la sociologia, come può nascere un potenziale personaggio cattivo; si daranno la definizione e le caratteristiche del supercattivo riportando le differenze tra quest'ultimo e un cattivo base.

Col terzo capitolo si entrerà in uno dei punti centrali della tesi. Suddiviso in paragrafi e sottoparagrafi, vengono descritti a tutto tondo undici supercriminali ripresi da saghe cinematografiche, serie televisive e anime. Ognuno ha una sua caratteristica precisa, un suo pensiero e obiettivo. Il motivo per il quale sono stati scelti è perché incarnano l'esempio di cattivo ricorrente in altrettante opere audiovisive. Verrà trattata poi la filosofia dei supercattivi spiegando le motivazioni che vi sono dietro il loro agire in modo oggettivo. La finalità sarà far riflettere sul fatto che le loro azioni non sempre sono a fin di male, ma derivano da ciò che la

società trascura. Infine, si parlerà degli studi psico-sociologici che trattano il rapporto tra lo spettatore e i cattivi filmici.

Il quarto capitolo tratterà la sconfitta del personaggio cattivo e la sua tipologia. Nel paragrafo successivo, invece, si vedrà come il male e il bene siano, in realtà, due concetti relativi e identici che dipendono dal soggetto che agisce. Attraverso il pensiero di alcuni personaggi cattivi, si vedrà che pure chi agisce con le forze del bene tende a far del male e viceversa.

Si vuol fare una precisazione prima di accingersi nella completa lettura: la tesi non tratta i personaggi criminali e supercriminali fumettistici, ma parla del personaggio cattivo a livello transmediale generale. In secondo luogo, non tratta gli anteroi perché sono un misto tra *villain* ed eroi che agiscono sempre per una giusta causa anche se i mezzi usati non sono sempre virtuosi. Gli anteroi sono relativi: sono eroi o *villain* in base al contesto nel quale vengono inseriti (Favaro, 2021).

Non verranno trattati i *villain* o *supervillain* astratti come la società o la natura, se non in fase introduttiva in quanto se queste sono avverse talvolta è un problema solo del personaggio e non dell'intera collettività. Si analizzeranno solo ed esclusivamente criminali e supercriminali consapevoli, in grado di intendere, volere ed agire che mettono in pericolo la società o l'universo e scuotono il pubblico mettendo in discussione la società stessa.

CAPITOLO 1. CRUDELTÀ CINEMATOGRAFICA

1.1. Alla ricerca dell'ostacolo nel racconto

Perché un protagonista si muova nella storia, gli serve oltre l'oggetto del desiderio, anche una forza che gli si opponga durante il suo viaggio, che lo metta in difficoltà nel raggiungere il suo obiettivo. Tale repulsione serve a smuovere gli eventi e rendere la narrazione verosimile. Questa forza in grado di contrastare il protagonista, ovvero l'*Eroe*, di renderlo vivo, si trova nell'antagonista, presente in ogni narrazione.

L'antagonista - dal greco ἀντί «contro» e ἀγών «lotta» -, in narratologia è colui che si oppone al protagonista (Treccani, 2022). Erroneamente nell'immaginario collettivo, l'antagonista è identificato come il personaggio cattivo in carne ed ossa, ma non è necessariamente così. Una forza antagonista può essere qualsiasi cosa che si opponga al personaggio principale: una persona, la natura, la società, una bestia... (McKee, 2000). Lo stesso Christopher Vogler nell'approfondire gli archetipi della narrativa, definisce l'antagonista come *L'Ombra*, archetipo che rappresenta la forza del lato oscuro, gli aspetti inespressi, irrealizzati o respinti dell'inconscio o del quale si ha consapevolezza (Vogler, 2020).

Vogler usa questo termine ripreso dagli studi dello psicanalista Carl Gustav Jung grazie al quale poté decifrare tutti gli archetipi presenti in una narrazione. Lo studioso sostenne che la personalità fosse formata da un certo numero di istanze separate ma interagenti tra loro. Di queste istanze quelle che più interessarono a Vogler furono:

- l'*Io*, ovvero la mente cosciente;
- la *Persona*, una maschera che l'individuo porta per rispondere alle esigenze della società nella quale è immerso. Essa costituisce il ruolo che l'individuo svolge, cioè il compito che si attenda possa svolgere attraverso un ruolo sociale;
- l'*Ombra*, consiste negli istinti animali ereditati dall'uomo nella sua evoluzione, ovvero il lato animalesco della natura umana.

Inserendo queste istanze e rivolgendole alla narrativa cinematografica, Vogler rilesse l'*Io* come l'*Eroe*, la *Persona* come i ruoli all'interno di una narrazione che interagiscono tra loro, tramutano, si mischiano e mutano e l'*Ombra* intesa appunto come nella definizione precedente. Allo stesso tempo l'*Io* venne inserito anche all'interno dei molteplici archetipi rivisti in più situazioni.

Ritornando ora al ruolo dell'antagonista è doveroso fare delle distinzioni: a livello narrativo, il volto negativo dell'*Ombra* è incarnato da personaggi tradizionalmente identificati come "cattivi", "antagonisti" o "nemici". Essi sono le forme narrative con le quali l'*Eroe* (o protagonista) incontra le difficoltà nel suo viaggio per perseguire l'obiettivo. Queste tre

categorie distinte e allo stesso tempo accomunate tra loro vengono inserite nella narrazione e agiscono a seconda dell'azione in atto. I cattivi e nemici puntano all'annientamento, sconfitta e morte dell'*Eroe*. Sono creati esclusivamente con lo scopo di compiere il male senza fare distinzioni creando un clima di paura all'interno della trama. Gli antagonisti invece, nonostante la definizione, possono non essere così ostili. Si prenda come esempio la saga filmica *Pirati dei Caraibi* (*Pirates of the Caribbean*, 2003-2017) scritta dagli sceneggiatori Ted Elliot, Terry Rossio e Jeff Nathanson. Il capitano Hector Barbossa è l'antagonista del primo film *La maledizione della prima luna* (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, Gore Verbinski, 2003). Non a caso si è detto antagonista perché nei sequel successivi si ritroverà ad essere sia un rivale che un alleato, divenendo uno dei protagonisti principali della saga. L'antagonista infatti, afferma Vogler, può avere in taluni casi lo stesso obiettivo del protagonista pur non essendo incline alle sue idee. Questo cambio di ruolo dipende dal contesto della storia o dall'evoluzione di quest'ultima durante il susseguirsi degli eventi. Definire l'antagonista come cattivo o nemico risulta erroneo nonostante la definizione principale preservi il fatto che tale personaggio serva come forza repulsiva contro il protagonista (Vogler, 2020).

[...] gli antagonisti e gli eroi in conflitto sono come cavalli in gruppo spinti in direzioni diverse, mentre i cattivi e gli Eroi in conflitto sono come treni su un unico binario lanciati in uno scontro finale.

L'Ombra, come detto precedentemente, rappresenta ciò che è represso, cioè le psicosi che minacciano di distruggere l'*Io* ma anche l'oscurità e l'occulto, ciò che non è ancora conosciuto e che quindi fa paura perché misterioso. Entrando in contrasto con l'*Io*, può dar vita a diverse forme negative che se non affrontate portano all'autolesionismo. I personaggi *Ombra* sono da interpretare come la componente inconscia della personalità dell'*Io*, oscura e a volte malvagia, sia come immagine archetipica presente nell'inconscio collettivo e rappresentata in moltissime opere cinematografiche. Essa sfida l'*Eroe* creando un conflitto e facendo emergere quello che c'è di meglio in lui mettendolo in pericolo. Se l'archetipo riesce a mettere in difficoltà l'*Eroe*, è un personaggio ben costruito, perché secondo Vogler permette al protagonista di fare un percorso sia interno che esterno, maturare ed evolversi (Vogler, 2020). Senza questo elemento non vi sarebbe una narrazione bilanciata. McKee stesso afferma che un protagonista e la sua storia possono essere coinvolgenti e interessanti solo ed esclusivamente se le forze antagoniste li rendono tali (McKee, 2000). Lo scopo dell'*Eroe* è combattere la sua battaglia contro il cattivo

proprio per questo: affrontare l'Ombra prima che provochi danni. Il riconoscimento dell'*Ombra* e la sua integrazione cosciente sono il primo passo verso il cambiamento (Vogler, 2020).

Il nemico è l'*Ombra* perché raccoglie gli ideali opposti a quelli del protagonista ma anche tutto ciò a cui l'*Eroe* ha rinunciato perché non lo considerava giusto. Quando un eroe si comporta in modo egoistico, abusivo o autodistruttivo, la sua ombra lo sta raggiungendo e quindi deve sconfiggerla, dominarla o trasformarla in qualcosa di positivo.

Le *Ombre* nonostante mettano alla prova l'*Eroe* e lo facciano vacillare, non sono totalmente dannose o malvagie (Vogler, 2020). Ad esempio, il mondo dei cartoni animati Disney è famoso per cattivi come Capitan Uncino di *Peter Pan* (Id., Luske, Geromini e Jackson, 1953), la Regina di *Biancaneve* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937) e Crudelia De Mon di *La carica dei 101* (*One Hundred and One Dalmatians*, Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi, 1961) e *La carica dei 101 - Questa volta la magia è vera* (*101 Dalmatians*, Stephen Herek, 1996). Questi personaggi sono malvagi a causa della loro impetuosità, forza, bellezza, eleganza e ingegno. Alcune *Ombre* si possono umanizzare e rendere vulnerabili ma il modo in cui si compie tale processo in alcuni casi - come nei romanzi di Graham Greene -, può risultare violento portando alla morte dell'antagonista (Vogler, 2020).

È doveroso ricordare un altro aspetto importante introducendolo con un esempio. Quando due persone discutono animatamente “spesso” lo fanno perché hanno idee contrarie. I due soggetti verranno visti rispettivamente in modo negativo a seconda dei corrispettivi punti di vista esterni alla discussione, oltretutto se non arrivano ad un accordo. Lo stesso vale nelle narrazioni dove si scontrano eroi e ombre. L'antagonista, dal suo punto di vista, non vede il male in determinate azioni: è l'eroe della propria storia e vedrà ogni sua azione giusta, basata su un'ideologia e una morale solide. Non penserà mai di essere un cattivo o il nemico della narrazione. Questo avviene sulla base di sistemi narrativi che dipendono dall'impostazione della trama. Il testo prima di raccontare la storia, istituisce un sistema morale ed etico di punti fermi che andranno a costruire il frame morale in cui il racconto si svolge e il punto di vista dal quale il fruitore guarderà il testo (Bandirali; Terrone, 2009). A seconda di come si orienta nella trama il pubblico si farà delle idee su chi sia buono o cattivo. Se si costruisce il sistema morale a seconda della fazione scelta, si tenderà a vedere il protagonista come eroe o malvagio. Si prenda come esempio il caso di Lord Voldemort nella saga di *Harry Potter* (2001-2011), riadattata dai libri *fantasy* della scrittrice J. K. Rowling. Il Signore Oscuro vuole, tra le altre cose, eliminare i

maghi Mezzosangue (Half-blood)¹ dalla scuola di Hogwarts e dal mondo della magia per preservare la razza pura cioè maghi, streghe e stregoni nati rigorosamente da famiglie nobili e con abilità magiche centenarie. I libri della Rowling e le saghe filmiche hanno messo in moto pensieri morali ed etici per i quali Voldemort fosse dalla parte del torto; i Mezzosangue e Harry Potter fossero i buoni e i perseguitati. Ecco una domanda di aspetto biologico: perché si cerca di preservare le specie a rischio estinzione? Perché si cerca di incrociare specie della stessa razza? Se si incrociassero due cani di razze diverse la progenie sarebbe un meticcio, una razza non pura; non a caso nel linguaggio comune vengono chiamati “Bastardini”. Può essere che l’obiettivo di Voldemort in chiave biologica in realtà fosse dettato appunto dalla preservazione della razza magica pura da quella mista, in modo tale che la prima razza non andasse estinguendosi? È da ricordare che all’interno della saga vi sono soltanto 28 famiglie di maghi Purosangue, come li definiva Voldemort, un numero irrisorio rispetto la popolazione. Vista in quest’ottica, il Signore Oscuro può essere visto come il salvatore del mondo della magia e come colui che vuole mantenere la distinzione di razza tra maghi con antenati maghi e mezzosangue con antenati non maghi. In un’ottica biologica i maghi Purosangue sono in via d’estinzione e vanno preservati. Le modalità poi con le quali Voldemort vuole applicare il piano sono discutibili e da condannare perché verosimili alle idee del dittatore Adolf Hitler. Collegandosi a questo contesto, un tipo pericoloso di cattivo è il “giusto”, un personaggio talmente convinto che la sua causa sia buona che pur di raggiungere il suo obiettivo non si fermerà davanti a niente (Vogler, 2020).

Un’*Ombra* può essere identificata in un personaggio o forza esterna, come accade di consueto, oppure trovarsi interna e repressa all’*Eroe* stesso. È il caso di *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (Robert Louis Stevenson, 1886) dove viene dipinta chiaramente la forza del lato oscuro nella personalità di un buono. Le *Ombre* esterne devono essere dominate o eliminate dall’*Eroe*, quelle interne possono essere annientate come i vampiri se riportate alla luce della coscienza (Vogler, 2020). Altre *Ombre* possono essere tramutate in forze positive. Una delle *Ombre* più riconoscibili della storia del cinema, Darth Vader della serie di *Guerre Stellari* (*Star Wars*), si rivela essere il padre dell’*Eroe* in *Guerre stellari: Episodio V - L’Impero colpisce ancora* (*Star Wars: Episode V -*

¹ Termine comunemente usato per i maghi e le streghe che hanno genitori o nonni Babbani o nati Babbani (persone non magiche ovvero esseri umani nati da due genitori non magici incapaci di eseguire magie). Negli anni Novanta, i mezzosangue erano il tipo più comune di persona magica, poiché la popolazione magica Purosangue si sarebbe estinta se essi, non si fossero sposati con Babbani e Nati Babbani.

The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980) tutta la sua cattiveria viene perdonata e il personaggio si trasforma in uno spirito benigno che sorveglia e protegge il figlio.

Il cinema hollywoodiano riporta frequentemente questa continua lotta tra buono-cattivo, luci-ombre, bene-male. I film di genere Western sono tra i primi pionieristici esempi al cinema dove vi sono due forze (bene e male) che si scontrano (Corsi, s.d.). Essi ruotano attorno ad una trama nella quale un uomo rispettoso e onesto combatte contro un fuorilegge spietato o una banda di criminali, cliché rimasto invariato negli anni. Il protagonista, a volte indossa abiti chiari o un'uniforme che lo marciano come uomo dalla parte della legge, l'antagonista invece veste abiti neri e viene mostrato spesso in ombre scure per esaltare le sue azioni minacciose. In *The Lone Ranger* (*The Lone Ranger*, Gore Verbinski, 2013), John Reid, diventa un cowboy al servizio della giustizia che tenta di metter fine ai traffici illeciti del magnate Latham Cole, del fuorilegge Butch Cavendish e del capitano corrotto Jay Fuller. Il ranger cavalca un cavallo bianco simbolo di giustizia; veste di nero ma porta un cappello bianco a differenza dei banditi e ha al petto la stella dello sceriffo simbolo della legge.

Tuttavia, un antagonista può essere considerato virtuoso anche se tenta di bloccare in altri modi i progressi del protagonista, sebbene sia contrapposto in modo negativo rispetto agli ideali dello stesso. Per riportare un altro esempio hollywoodiano dove l'antagonista è privo di cattive intenzioni, si può far riferimento al film *Kramer vs. Kramer* di Robert Benton (1979): Joanna, interpretata da Meryl Streep, ex moglie del protagonista, riappare nella vita di loro figlio, minacciando il rapporto che il padre, Ted Kramer (Dustin Hoffman), ha stabilito con lui; le sue intenzioni sono di riconnettersi con il figlio ma ostacola i progressi che Ted ha fatto durante il film.

L'antagonista non è necessariamente un ruolo secondario e di antitesi al protagonista. Oggi la sua definizione si è discostata dal dualismo *Protagonista buono vs Antagonista cattivo*. Il personaggio malvagio potrebbe essere sia uno che l'altro o addirittura un terzo. Esempi di protagonisti malvagi si ritrovano facilmente negli Anime. Un esempio è il protagonista malvagio Light Yagami di *Death Note* (*Desu Nōto*, Tetsurō Araki, Nippon Television, 2006 - 2007), riadattato dal manga creato da Tsugumi Ōba e illustrato da Takeshi Obata, dove credendosi una divinità uccide le sue vittime e dove il personaggio secondario L e la polizia, in questo caso antagonisti, tentano di arrestarlo.

Questo breve paragrafo, serviva per delineare le caratteristiche base di un antagonista, tuttavia, quello che si vuole qui indagare è l'oppositore come essere di pura malvagità incontrovertibile e mostrato in forma tangibile, in grado di intendere e volere. Nel prossimo paragrafo si darà la

definizione di quello che l'immaginario collettivo occidentale pensa quando si parla di antagonista e si proseguirà parlando della sua evoluzione: il cattivo.

1.2. C'era una volta il villain

Gli antagonisti di natura, si oppongono all'*Eroe* e vengono visti come malvagi nonostante alcuni possano risultare dei validi alleati (Vogler, 2020) ed è per quest'ultima caratteristica che porta in alcune narrazioni l'antagonista a collaborare con il protagonista, che non è possibile definirlo malvagio. In sostituzione al termine "antagonista", usato erroneamente per intendere i personaggi malvagi, si farà uso da ora in poi del termine proprio "cattivo", in inglese *villain*, derivato dall'accezione di *evil character*, per definire tutti quei personaggi incorporati e distinguibili, in grado di intendere e volere, che agiscono solo ed esclusivamente per compiere atti malvagi. Secondo la definizione inglese dell'*Unabridged Dictionary*, il *villain* è una persona crudelmente maliziosa che è coinvolta o dedita alla malvagità o al crimine, mascalzone, o un personaggio di un'opera teatrale, di un romanzo o simili, che funge da importante agente del male nella trama (Random House, 2005). Il cattivo è spesso definito dai suoi atti di egoismo, malvagità, arroganza, superbia, crudeltà e astuzia, dimostrando un comportamento immorale che può opporsi al bene e alla giustizia come le si intendono. Ha il potere di ammaliare, stupire e spaventare il pubblico, divenendo, se costruito bene, un'ossessione. Questo termine è più consono al tema trattato perché come si è detto precedentemente per antagonista, in narratologia, si può intendere qualsiasi tipo di opposizione al protagonista, anche immateriale o interiore, mentre quando si usa il termine "cattivo" o "nemico", nell'immaginario collettivo si pensa già ad un essere tangibile e malvagio.

È un meccanismo narrativo inevitabile e un elemento cruciale sul quale poggia la trama. Intrinsecamente perfido, viola ogni convenzione benevola con noncuranza, distaccato da qualsiasi sentimento benigno, incapace di quella redenzione nella quale spera un pubblico che però resterà, nonostante la negatività del personaggio, affascinato dallo stesso. Legato ma non condizionato dalla presenza dell'eroe, la sua indipendenza nella storia è data dal suo ruolo: malvagio non per contrapposizione ma perché lo è (Di Giannantonio, 2018).

La figura del cattivo ha avuto un'ampia evoluzione nella narrativa cinematografica arrivando persino ad essere acclamato di più rispetto all'eroe (Krause, 2019). Alcune produzioni degli ultimi anni hanno incentrato la loro storia attorno ai *villain* portandoli ad essere veri e propri protagonisti. Ad esempio, nel film *Maleficent – Il segreto della bella addormentata* (*Maleficent*, Robert Stromberg, 2014) si scoprono le origini di Malefica e del suo rancore verso gli umani.

In *Crudelia* (*Cruella*, Craig Gillespie, 2021), già si comprende il fatto che fin da piccola era una bambina ribelle. Anche *Joker* (*Joker*, Todd Phillips, 2019)², ha riportato le motivazioni per le quali il Joker sia diventato un criminale. Questi film hanno potuto mettere in mostra il punto di vista di alcuni *villain* tanto da far intenerire il pubblico ed avvicinarlo ad essi, giustificando in parte le loro azioni e mettendoli in una condizione di tifo per il cattivo.

Il *villain* è l'elemento cardine della storia, colui che mette in moto gli avvenimenti ed intorno al quale prende sviluppo l'intera trama. Senza la sua presenza l'eroe perseguirebbe una vita normale e monotona. La presenza del cattivo, quindi, è importante quanto quella dell'eroe stesso. Anche le sue caratteristiche ricoprono un ruolo fondamentale nella creazione dell'opera (Ruffo, 2015). Nei personaggi cattivi, spesso malvagità e bruttezza combaciano esteticamente ma il cinema riesce a smentire questo caposaldo. Fin dagli albori vi sono sempre stati due modi diversi di rappresentazione del cattivo a seconda della cultura e dell'epoca ma accomunati dal fatto che il prodotto finale, ovvero il *villain*, dovesse apparire visivamente sinistro (Guredda, 2016). Alcune caratteristiche erano basate su pregiudizi razziali, religiosi o sociali. Il *villain* veniva presentato in modo grottesco, ovvero con qualche deformità fisica collegata all'insanità mentale: la strega in *Biancaneve e i Sette Nani* (1937) con il nasone, il porro sul naso, una risata e ghigno malefici; negli anni Ottanta, Freddy Krueger nella saga *Nightmare* iniziata con *Nightmare – Dal profondo della notte* (*A Nightmare on Elm Street*, Craven, 1984) bruciato e con abiti discutibili. L'altra rappresentazione, forse quella più usata anche nel cinema contemporaneo, era presentare nel grande schermo il cattivo in modo bello, elegante e affascinante, quasi a rivaleggiare esteticamente con l'eroe nonostante le sue intenzioni maligne fossero chiare fin da subito. Due esempi di cattivo elegante sono il Conte Dracula: nonostante nel romanzo di Bram Stoker (1897) venga rappresentato inizialmente come un vecchio, il cinema negli anni lo ha spesso rappresentato affascinante, ricco e acculturato, dando avvio alla rappresentazione dei vampiri come creature belle e misteriose³ (Guredda, 2016); il professor James Moriarty, personaggio che prende vita grazie allo scrittore Arthur Conan Doyle nel racconto *The Final Problem* contenuto nella raccolta *Le Memorie di Sherlock Holmes* (1893), e riadattato in diverse pellicole tra le quali *Sherlock Holmes: Gioco di ombre* (*Sherlock Holmes:*

² Il film è una rilettura e riadattamento cinematografico delle origini del personaggio delle già tante esistenti presenti nei fumetti. Esso però si distacca dall'universo cinematografico DC dove è interpretato da Jared Leto.

³ Si tenga comunque presente che la prima rappresentazione apocrifia di "Dracula" attraverso il film *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) rispettava lo stereotipo del vampiro mostruoso.

A Game of Shadows, Guy Ritchie, 2011) appare come un nobiluomo inglese, elegante, raffinato con un'intelligenza e cultura fuori dal comune. Grazie al sonoro, all'immagine dei cattivi si aggiunse anche una voce melliflua e una risata isterica o profonda oltretutto una colonna sonora personalizzata.

Nonostante le caratteristiche fisiche stereotipate aiutino a identificare il cattivo, sono gli attributi psicologici e morali che gli conferiscono il ruolo (Ruffo, 2015). Una caratteristica che si ritrova in molti *villain* sono gli eccessi di sicurezza e superbia per tutto l'arco narrativo e che sfociano nell'ira se questi vengono messi in difficoltà da qualcuno migliore di loro. Queste situazioni capitano di frequente negli Anime di genere Shōnen, dove il cattivo, che appare di principio invincibile e consapevole di esserlo intimorisce i protagonisti e, una volta che l'eroe riesce a superarlo di forza e tenergli testa, il nemico da calmo e sicuro di sé inizia ad intimorirsi, adirarsi e diventa ancora più pericoloso di quanto non lo fosse prima. È il caso dell'imperatore galattico Freezer (*Dragon Ball Z, Doragon Bōru Zetto*, Daisuke Nishio, Toei Animation, 1989-1996). L'alieno sicuro della sua forza mette sotto scacco i protagonisti finché non appare l'eroe principale che lo supera in forza e bravura. A quel punto Freezer non più sicuro delle sue capacità scatena tutta la sua ira soggiogato dalla paura, per poi esser vinto dall'eroe stesso.

Altra peculiarità che si ritrova in molti cattivi è l'irrefrenabile voglia di rivelare i loro piani al protagonista in modo meticoloso; questo succede spesso nei film di spionaggio dove il *villain*, una volta intrappolato il protagonista, in un soliloquio rivela tutti i suoi obiettivi finali, credendo di aver la vittoria assicurata. Questa caratteristica è spesso oggetto di parodia nelle commedie con storie di spionaggio. È il caso dei *villain* dei film d'animazione de *Gli Incredibili* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004 e *Incredibles 2*, Brad Bird, 2018). In entrambi i film, i *villain* rivelano goliardicamente i loro piani non appena catturano il protagonista.

Cosa che però rispecchia del tutto il loro ruolo e per il quale molti criminali vengono ricordati è il sadismo verso i terzi. Questi personaggi hanno la tendenza a maltrattare i sottoposti scaricando su di loro la colpa dei propri fallimenti e punendoli in modo crudele; torturano con ogni mezzo le vittime per estrapolare informazioni. Un personaggio abile nella tortura e nel maltrattamento è Bellatrix Lestrange interpretata dall'attrice Helena Bonham Carter nella saga cinematografica di *Harry Potter*.

Nel film *Harry Potter e l'Ordine della fenice* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007), grazie alla risata durante la liberazione dei Mangiamorte⁴ da Azkaban si capisce l'isteria e pazzia del personaggio.

⁴ Nome attribuito ai più fedeli seguaci di Lord Voldemort.

Bellatrix appare vestita di nero, simbolo di eleganza e rispetto verso il Signore Oscuro per il quale prova un'ossessione smisurata. Tutte le sue abilità sono frutto degli addestramenti di Voldemort. Non si può dire che non sia una donna affascinante, ma gli anni ad Azkaban hanno infierito su di lei sia nel corpo che nello spirito, accentuandone la follia. Che vi sia un momento di quiete o di tempesta, il volto è sempre acceso di fervore e insanità mentale (Lenti, 2020).

Perché Bellatrix è temuta nel mondo della magia? La scaltrezza come pochi, un dono innato per le arti oscure, la sfiducia verso il prossimo, la crudeltà e la spietatezza fanno di lei un personaggio degno di sedere al fianco destro del nemico principale della saga. Queste caratteristiche erano già presenti fin dalle sue origini: il casato nobile di famiglia unito al sadismo innato che la porta a torturare fino alla morte chiunque le ostacoli il suo cammino e non sia incline alle ideologie di Voldemort (Lenti, 2020). Il Signore Oscuro, quindi, trovò la strada spianata nell'alimentare la sua cattiveria. La strega inoltre fu colei che torturò senza pietà i genitori di Neville Paciock⁵ per estrapolare informazioni preziose e per diletto; nel film *Harry Potter e i doni della morte - parte 1 (Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1*, David Yates, 2010), verso la fine della trama troviamo una LeStrange torturare spietatamente Hermione Granger⁶, le quali urla riecheggiano per tutto il castello, al punto che la strega non contenta le marchia la scritta *Madblood* (Mezzosangue, n.d.r.) al polso della ragazza. Quello che sconvolge è che tale atto è stato fatto tramite i denti.

Essere un *villain* temuto e rispettato dall'inizio alla fine vuol dire che non solo il personaggio è stato creato bene ed inserito adeguatamente nella trama, ma che è riuscito ad instillare terrore tra i protagonisti e ha tenuto in suspense il fruitore al punto che nemmeno lui vorrebbe trovarsi di fronte un personaggio simile nella realtà (McKee, 2000). Un *villain* in questo modo si guadagna il rispetto del pubblico che talvolta lo ammira in egual misura al protagonista.

1.3. Gli archetipi di Villain

Nella creazione di un *Eroe* di per sé incorruttibile, si hanno delle caratteristiche limitate che ruotano sempre in ripetitivi canoni etici e morali: bontà, giustizia, amore, dovere, sacrificio,

⁵ Compagno di scuola del protagonista. Inizialmente timido, goffo e impacciato, nel corso della saga il suo modo di porsi e affrontare le situazioni avverse cambia gradualmente fino a diventare sicuro e determinato. Si pensava fosse il bambino della profezia di Sibilla Cooman. Proprio per questo i suoi genitori vennero torturati dai Mangiamorte.

⁶ Compagna di scuola e amica del protagonista della saga cinematografica. È una maga, nata da genitori babbani. Intelligente e la migliore del suo anno, si classifica tra le studentesse più brillanti della scuola di Hogwarts.

lealtà, amicizia. Nel dar vita ad un *villain*, la fantasia è illimitata e riprende dalle paure che attanagliano la società. I cattivi che si ritrovano sul grande schermo spesso si basano su un costrutto archetipico riconoscibile attraverso le esperienze storiche, sociali e psicofisiche.

A livello cinematografico si trova un ricco bagaglio caricaturale ed eterogeneo di *villain*: il cattivo perfetto in senso assoluto non esiste o deve ancora essere creato, ma ogni grande storia ne ha uno iconico, capace di restare impresso nella mente dello spettatore e di accoppiarsi perfettamente alle caratteristiche del protagonista, mettendolo quasi in secondo piano nei momenti in cui è in scena. Ogni cattivo lo è perché agisce compiendo il male; ognuno però ha i suoi metodi. Esistono degli archetipi di *villain* per ogni situazione all'interno di una narrazione, i quali possono essere dei subalterni o ricoprire dei ruoli principali.

Gli *Eroi* incontrano molti ostacoli durante il loro viaggio. Il portale per accedere al *Mondo straordinario* o al livello finale, come riporta Vogler, è sorvegliato dai *Guardiani*, posizionati per impedirne l'accesso a chi solitamente non è degno. Il *Guardiano della Soglia* è uno dei primi archetipi di *villain* (Vogler, 2020). Si mostrano tendenzialmente minacciosi ma con qualche stratagemma possono essere bypassati. Sono da classificare tra i *villain* perché nonostante non siano gli antagonisti principali, spesso sono il braccio destro del cattivo, delinquenti minori o mercenari assunti per sorvegliare l'accesso al quartier generale del capo. Raramente possono risultare aiutanti segreti del protagonista o essere neutrali. Secondo le analisi di Vogler vi è un rapporto simbiotico tra un cattivo e un *Guardiano della Soglia*: i criminali in alcune storie sfruttano i propri subalterni per bloccare, avvertire o essere protetti quando il protagonista si avvicina alla soglia della roccaforte (Vogler, 2020). Il mondo cinematografico ne è pieno di esempi. Nella saga *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, 2001-2003) diretta da Peter Jackson, Saruman è colui che dal bene passa dalla parte del male e diviene un sottoposto di Sauron⁷.

Proseguendo tra gli archetipi ricorrenti si trova il *villain* citato in qualsiasi mitologia e religione, che assume nomi diversi a seconda della cultura e di cui basta solo il nome per capire già con chi si ha a che fare: il Diavolo (o falso donatore) (Bassi; Cimmino; Ciricillo; Luongo; Ricchi; Scognamiglio; Verde, 2022). Il demone ammaliatore, rappresentato in molti contesti letterari e cinematografici sotto tante personalità, dà alle persone cosa pensa si meritino. Il suo carisma

⁷ Oscuro Signore di Mordor, è un essere angelico e malvagio potentissimo, nonché il più potente servo di Morgoth e creatore dell'Unico Anello trovato nel film *Lo Hobbit – Un viaggio inaspettato* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012) da Bilbo Baggins (protagonista del film) e poi ereditato da Frodo Baggins (cugino nonché protagonista nella saga de *Il Signore degli Anelli*).

gli permette di attirare le sue vittime verso la loro stessa distruzione. Spesso si pone come una figura benigna per proporgli un accordo, il quale presenterà una soluzione a breve termine per l'eroe e un beneficio a lungo termine per il cattivo. Tremotino è un classico cattivo delle fiabe, ripreso poi nel film *Shrek e vissero felici e contenti (Shrek Forever After, Mike Mitchell, 2010)* che grazie ai contratti con clausole nascoste riesce a soggiogare il malcapitato.

Alle volte invece, fa direttamente un'offerta al protagonista facendo appello ai suoi desideri. In questo caso si presenta come il Diavolo, rendendone consapevole il protagonista e svelando le proprie intenzioni. In *Ghost Rider (Ghost Rider, Mark Steven Johnson, 2007)*, il Diavolo appare dinanzi al protagonista proponendogli una soluzione riguardo la salute cagionevole del padre, in cambio avrebbe reclamato i suoi servigi quando ne sarebbe capitata l'occasione. Il padre del protagonista come da contratto guarisce, ma il giorno stesso trova la morte per mano di un incidente in moto. Il protagonista così, interpretato da Nicolas Cage, perde il padre da giovane e il Diavolo ha la sua anima per l'eternità.

Durante la storia, il protagonista deve trovare un modo per annullare l'accordo sconfiggendo il nemico e raggiungendo il lieto fine come nel caso di Shrek che desidera che ritorni tutto come prima. Talvolta tale ricerca può avere un seguito, ovvero il protagonista può aver beneficiato del contratto per raggiungere brevemente i suoi obiettivi e nella storia successiva riprende il viaggio per cercare di annullare l'accordo prima che il Diavolo o falso donatore venga a riscuotere il debito. Un esempio può essere nuovamente *Ghost Rider* dove nel finale il protagonista rifiuta di liberarsi della maledizione del diavolo e combattere sia quest'ultimo che il male; in *Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, Gore Verbinski, 2006)*, si scopre che Jack Sparrow aveva stretto un accordo con Davy Jones, per recuperare la Perla Nera (la sua nave) dagli abissi dell'oceano, in cambio, il Diavolo del mare avrebbe reclamato l'anima del pirata dopo dieci anni. In questa avventura il pirata ricerca il forziere contenente il cuore di Davy Jones, in modo tale da poterlo ricattare per non saldare il debito.

«È una bestia». Questo riferimento non è usato solo per indicare un soggetto che in sé ha un'origine animalesca o mostruosa ma anche per intendere quei personaggi che agiscono selvaggiamente facendo razzie sul loro cammino e hanno origini o natura umane. La bestia è un archetipo di *villain* molto ricorrente. Si affida al proprio istinto e alle capacità di causare distruzione per raggiungere i propri obiettivi. Fattori del caos, le cattive intenzioni delle loro azioni appaiono subito identificabili poiché agiscono senza preoccuparsi di chi gli sta attorno (Zamperini, 2014). Sono i più pericolosi perché imprevedibili e affini alla distruzione. Un esempio di emissario del caos è il Joker riadattato da Christopher Nolan ne *Il Cavaliere Oscuro*

(*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008). Il Joker interpretato dall'attore Heath Ledger agisce per il puro gusto della caoticità. In una scena del film, quando riesce per un breve periodo a metter fuori gioco gli eroi e gli viene consegnata una montagna di denaro dal più grande mafioso di Gotham, il Joker non pensa a quali capricci potrebbe soddisfare a lavoro compiuto, bensì dà fuoco ai soldi, sotto gli occhi sconvolti del mafioso pronunciando le seguenti parole

[...] A voi importa solo dei soldi. Questa città merita un criminale di maggior classe e io sono pronto a darglielo. Dì ai tuoi uomini che lavorano per me adesso. Questa città è mia [...]. Non si tratta di soldi. Si tratta di un bel messaggio. Tutto brucia.

Il suo fine è far crollare ogni equilibrio, sicurezza e speranza nella città di Gotham (Zoppello, 2018). I *villain* bestia sono imprevedibili e il protagonista non sa mai come agire, ma se per quest'ultimo le loro azioni non hanno rigore, se si guarda lo schema d'azione da un'ottica più ampia, molto spesso rivelata nel finale, si comprende che questi *villain* sono tutt'altro che pazzi e i loro piani seguono uno schema logico fin dall'inizio.

Il prossimo archetipo è il più reale, perché ripreso dalla storia umana. Per introdurlo serve la seguente premessa. Su Netflix è presente un documentario intitolato *Come diventare Tiranni* (*How to become a Tyrant*, Marianna Yarovskaya, 2021). La docuserie spiega passo per passo le modalità con le quali si ascende al potere e lo si mantiene prendendo a modello i sette grandi dittatori della storia contemporanea. Queste persone sono state usate come spunto per la creazione di personaggi filmici malvagi, ossessionati dal potere e con ideologie deviate. L'archetipo del tiranno (o autorità) è una figura di comando che brama il potere. I sette peccati capitali dominano questi personaggi e nelle narrazioni appaiono come monarchi, imprenditori, mafiosi o altre figure ai vertici. Il tiranno elimina chiunque possa essere d'intralcio vedendo le persone solo come pedine.

L'obiettivo è spesso il dominio totale della loro corporazione, nazione, mondo o addirittura nei prodotti *fantasy* dell'universo attraverso mezzi mistici e manipolazioni. Vi è anche una versione femminile di questo personaggio, che ricade nella donna ammaliatrice che grazie al suo fascino irretisce gli uomini. Se la *femme fatale* era già vista, in un certo senso, in modo negativo, a livello cinematografico viene identificata come "la perfida": questo tipo di cattivo è autocratico e punta ai vertici del controllo mentendo, tradendo e rubando. La sua scalata al successo lascia un'impronta di tacco sulla schiena di molti. Alla perfida non le importa di chi la circonda, importa solamente il raggiungimento del suo obiettivo. Nella cinematografia classica un esempio lo si ritrova in *Eva contro Eva* (*All About Eve*, Joseph L. Mankiewicz, 1950) dove la

protagonista, una volta entrata nelle grazie di tutti i personaggi, li soggioga con il fine di divenire un'attrice di successo ed eclissare la sua benefattrice.

I tiranni sono i più gettonati nel mondo del cinema e alcuni di essi sono rimasti impressi e adulati nell'immaginario collettivo. Il primo tra tutti Anakin Skywalker in seguito rinominato dai Sith Darth Vader. Il personaggio canonico della serie *Star Wars* prima di passare dalla parte del male, era uno Jedi, membro di un ordine monastico-militare che opera per la pace e il bene facendo uso della *Forza*, un'energia cosmica esercitata da pochi eletti. Anakin scoprendo che la moglie incinta sarebbe morta durante il travaglio, si convince ad usare il *Lato Oscuro della Forza*, per salvarle la vita. Plagiato dal nuovo potere e perdendo il suo nobile obiettivo rinacque come Dart Vader. Il nuovo piano da quella rinascita era di divenire il più potente Sith della storia, mantenere il controllo dell'Impero sulla Galassia e arginare la ribellione.

Chi sono i più grandi traditori della storia umana? Dante nel *Canto XXXIV* della Divina Commedia (1472) secondo la sua visione cristiana vede Bruto, Cassio e Giuda come i più grandi traditori dell'umanità che per punizione vengono divorati da Lucifero, il re dell'Inferno, il primo traditore. Secondo Dante sono persone orribili che andarono contro dei benefattori ma chi può dire per certo se quello che fecero fosse veramente giusto o sbagliato? Ci si affida ai fatti narrati e alle fonti storiche. Non è un modo per andare contro a ciò che la Storia insegna, ma è un modo per porre il dubbio, ricordando che la Storia e le fonti sono riportate dai vincitori e sono soggettive (si veda ad esempio gli storici romani che scrissero le fonti su Nerone). È certo però che gli obiettivi del traditore non sono sempre malvagi. Ciò che lo rende un archetipo di *villain* però sono le azioni che commette per raggiungere l'obiettivo che possono essere considerate intrinsecamente malvagie secondo l'etica e la morale di riferimento. Il traditore è un cattivo che gioca con l'inganno e la manipolazione sfruttando le proprie conoscenze e facendo la spola tra protagonista e oppositore al fine di ottenere un tornaconto personale. Il più delle volte tra i suoi contatti quello a rimetterci è sempre il protagonista. Nel film *300* (300, Zack Snyder, 2007) basato sulla battaglia delle Termopili avvenuta intorno al 480 a.C., viene raccontato lo scontro tra i persiani guidati da Serse I di Persia e gli spartani guidati da Leonida. Viene citato questo film perché all'interno della trama è presente un personaggio realmente esistito, che rifiutato dal re spartano perché non idoneo al combattimento a causa della sua deformità fisica, tradisce la sua patria e manda a morte i 300 soldati che per mesi tengono testa al numeroso esercito di Serse. Il nome del traditore è Efialte. Il traditore fornisce al re Serse tutte le informazioni belliche degli spartani e le caratteristiche del territorio di guerriglia in cambio di oro, donne e un titolo nobiliare.

Il mondo dei cattivi non è solo fatto di distruzione, potere, crudeltà e inganni. Vi sono *villain* in grado di tenere sotto controllo ogni situazione. I criminali calcolatori, così definiti, sono estremamente razionali e riescono ad essere sempre un passo avanti rispetto al protagonista, conoscendone i punti deboli e sfruttandoli in modo machiavellico (Leccese, 2018). Le capacità di valutare le situazioni in maniera lucida li rendono dei temibili avversari. Ciò è dovuto al fatto di essere sempre organizzati e considerano ogni evento sotto più punti di vista. Questo porta il protagonista ad essere in seria difficoltà se caotici o incapaci di avere un quadro generale della situazione soprattutto nei momenti critici e suspense. Il calcolatore spesso è il capo di un'organizzazione o il fedelissimo braccio destro del cattivo principale; ha degli scagnozzi pronti ad agire da braccia per la sua mente. L'archetipo del calcolatore è incarnato perfettamente nel colonnello delle SS tedesche Hans Landa del film *Bastardi senza gloria (Inglourious Basterds)*, Quentin Tarantino, 2009).

Il colonnello delle SS è un perfetto manipolatore in grado di sfruttare ogni situazione a suo vantaggio. Landa riesce sempre ad ottenere ciò che vuole sia per il suo intuito che per il suo modo di analisi meticolosa del linguaggio verbale e non verbale oltre ad una vasta cultura degli usi e costumi sia dei suoi nemici che della sua patria. Parlando perfettamente quattro lingue come se fosse una madrelingua riesce a capire fin da subito chi potrebbe essere una spia. Si presenta come un perfetto gentleman e questo lo rende ancora più inquietante per lo spettatore che conosce le sue intenzioni. Con la sua metodologia d'attacco mette a proprio agio le sue prede e poi quando queste abbassano la guardia, colpisce. È un *villain* camaleontico e opportunista quasi al livello dell'archetipo del traditore che sa adattarsi ad ogni situazione. Questo lo rende un cattivo così astuto e difficile da piegare.

L'ultimo archetipo, ultimamente ricorrente in molte saghe cinematografiche e televisive, è definito come il redentore. Questo soggetto ha una visione pessimista del mondo. Il suo scopo è riportare l'ordine o epurare un male universale secondo la sua visione di giustizia. Tra tutti gli archetipi è il più filosofico. I suoi ideali possono anche essere positivi ma i metodi con il quale vuole arrivare al fine risultano ingiustificabili perché mettono in pericolo la collettività. Alcuni cattivi di questo genere si credono o sono divinità e perciò la loro parola è assoluta divenendo i più pericolosi. Questa ultima categoria di archetipi, ha un riscontro positivo sullo spettatore perché, mette in discussione ciò che è sbagliato nella società, facendo vacillare non solo i protagonisti della narrazione ma lo stesso fruitore che si domanda a sua volta, collegandosi alla realtà e al suo vissuto, se ciò che lo circonda sia giusto o sbagliato e se si dovrebbe agire migliorare, aprendo un dibattito (Association for Psychological Science, 2020).

Questo genere di personaggi è molto ricorrente nelle serie anime giapponesi. Eccone un esempio.

Il mondo Anime dei Pokémon è famoso per i suoi videogiochi, serie tv e film. Nel primo film della serie *Pokémon il film – Mewtwo colpisce ancora* o *Pokémon il film – Mew contro Mewtwo* (*Poketto Monsutā Myūtsū no Gyakushū*, Kunihiko Yuyama, 1998), appare un personaggio che rispecchia le caratteristiche del *villain* redentore: Mewtwo. Egli è un pokémon classificato come leggendario, per il fatto che è unico al mondo. È un essere che è stato creato dall'uomo dopo anni di orribili esperimenti di ingegneria genetica. L'obiettivo degli scienziati era ricreare un clone più potente del pokémon raro Mew, ma a causa delle continue ricombinazioni molecolari, l'animo del superclone divenne crudele. Mewtwo è inoltre un riferimento al mostro di Frankenstein di Mary Shelley (1797-1851).

Nel film, il clone capisce che è nato solo ed esclusivamente per un capriccio e che i pokémon sono destinati ad essere schiavizzati dagli umani. Decide di eliminare gli umani, piaga malvagia del mondo.

Ciò che fa riflettere è che Mewtwo ha colto in parte nel segno: molti allenatori nella serie sfruttano i pokémon per scopi malvagi e non si curano di loro. Vengono trattati come oggetti fin quando sono utili. Addirittura, alcuni di essi vengono abbandonati, ad altri viene distrutto il proprio habitat. Perché questo fatto dovrebbe scuotere gli animi degli spettatori? Mewtwo riporta una problematica sociale: il maltrattamento animale e l'egoismo umano. Gli animali domestici la maggior parte delle volte vengono presi da cuccioli, dopodiché vi è il rischio che non si badi più a loro; alcuni vengono abbandonati, altri strappati al loro habitat e il loro luogo d'origine distrutto per far spazio al progresso umano. L'uomo inoltre gioca anche con la vita nei laboratori ricreando specie o clonandole non pensando alle possibili ripercussioni.

I *villain*, quindi, sono personaggi che si distinguono per le loro caratteristiche, pensieri e azioni. Metterli tutti sullo stesso piano sarebbe superficiale. Gli archetipi elencati, sono le basi con le quali prendono vita i criminali nelle narrazioni e che in seguito hanno uno sviluppo. È grazie a questa evoluzione del personaggio che esistono cattivi che vanno oltre la malvagità, che sono nati dalle penne di scrittori e sceneggiatori che poi hanno riadattato al grande schermo. Nel prossimo capitolo si tenterà di dare un nome ed una categoria specifica a questi personaggi partendo dalle origini.

CAPITOLO 2. IL MALE OLTRE IL MALE: *IL SUPERVILLAIN*

2.1. *Le origini del male*

La violenza insita nell'essere umano è una cosa inevitabile. Dico bene, capitano? (Yelena, *Attack on Titan* Tetsurō Araki, Masashi Koizuka, Yūichirō Hayashi, 2013-in corso)

Nel capitolo precedente si sono delineate le caratteristiche di un cattivo, spesso indicato come antagonista (§ 1.1), indicando un personaggio malvagio che contrasta il protagonista. La domanda che ci si dovrebbe porre ora è: come nasce un cattivo?

Nella cinematografia, campo d'indagine di questa tesi, il cattivo appare spesso senza essere introdotto, ovvero senza sapere il suo passato, l'importante è che contrasti l'*Eroe* per rendere la trama avvincente. Per capire un fenomeno, bisogna sempre vedere quale sia la causa scatenante l'effetto. Per capire il presente, gli storici dicono di far affidamento al passato. Allo stesso modo, se si vuol capire una persona, si deve comprenderne il suo vissuto. Essendo il *villain* una trasposizione immaginaria della realtà, per comprendere come prende vita bisogna scavare nel suo passato in primis definendo il *milieu* dal quale proviene, qualora fosse possibile. Forse comprendendo le sue origini, si potrebbero cogliere tutti i motivi delle sue azioni e in alcuni casi verrebbe compatito nonostante sia dalla parte del male.

Il *milieu* è l'ambiente sociale, culturale ed economico, ossia il risultato storico dell'interazione degli esseri umani con la società e con il loro territorio, che determina una serie di competenze e di condizioni caratterizzanti l'unicità del luogo. Nel rapporto tra l'essere umano e l'ambiente circostante hanno un ruolo importante anche le rappresentazioni di valore dei soggetti che lo abitano (Treccani, 2022).

A sua volta il sociologo Pierre Bourdieu aggiunge un altro aspetto fondamentale per capire la crescita personale di un individuo: l'*habitus*. In sociologia l'*habitus* comprende le abitudini, abilità e disposizioni socialmente radicate. È il modo con cui gli individui percepiscono il mondo sociale che li circonda reagendo ad esso. Queste situazioni sono solitamente condivise da persone che derivano dallo stesso background e opportunità. In sostanza l'*habitus* rappresenta il modo in cui la cultura di gruppo e la storia personale modellano il corpo e la mente. Di conseguenza, modella le azioni sociali di un individuo (Clemente; Danieli, 2013). Bourdieu ha ipotizzato che l'*habitus* consista sia nell'*hexis*, ovvero la tendenza a tenere e usare il proprio corpo in un certo modo, come la postura e l'accento, sia in abitudini mentali più astratte, schemi di percezione, classificazione, apprezzamento, sentimento e azione. Questi schemi non sono semplici abitudini. Secondo Bourdieu essi consentono agli individui di trovare

nuove soluzioni senza deliberazioni calcolate, basate sui loro sentimenti e intuizioni istintive, che sosteneva fossero collettive e socialmente modellate. Questi atteggiamenti, manierismi, gusti, intuizioni morali e abitudini hanno influenza sulle possibilità di vita dell'individuo; quindi, l'*habitus* non solo è strutturato dalla posizione passata oggettiva di un individuo nella struttura sociale, ma struttura anche il percorso di vita futuro dell'individuo. Bourdieu sosteneva che la riproduzione della struttura sociale deriva dall'*habitus* degli individui (Clemente; Danieli, 2013)⁸.

Questa introduzione è fondamentale per capire l'origine di un *villain*. In una prima analisi allora verrebbe da dire come ritengono gli studi sociologici, che un soggetto cresciuto in un *milieu* e *habitus* agiati, difficilmente diverrà un malvagio, di conseguenza un soggetto cresciuto sotto una forte disuguaglianza sociale ed emarginato rischia di deviare verso il male. Assolutamente errato in assoluto, tutto ciò è relativo. Un soggetto di ceto basso cresciuto in una forte disuguaglianza sociale può rimanere buono e virtuoso per tutta la vita e forse riuscire ad emergere da quella condizione, un altro invece di ceto medio-alto può tramutare il suo comportamento e divenire un malvagio. L'ambiente culturale e sociale nel quale l'individuo cresce è la base perché diventi in futuro ciò che è, ma anche il suo pensiero è fondamentale. Per dimostrare quanto detto, ovvero che il passato, l'ambiente e la cultura non determinano la sua indole buona o malvagia, verranno messi a confronto tre personaggi, cresciuti in condizioni diverse. Due sono personaggi che sono cresciuti in una forte disuguaglianza sociale; l'altro è un personaggio che vive in una condizione borghese. Perché sono oggetto d'analisi? Il primo personaggio analizzato, cresciuto in condizioni poco favorevoli, diverrà un eroe; il secondo sempre nella medesima situazione, un cattivo; il terzo che ha una vita agiata, un supercattivo. Il primo soggetto è Naruto Uzumaki, protagonista dell'anime *Naruto* (*Naruto*, Hayato Date, 2002-2007) e *Naruto Shippuden* (*Naruto: Shippuden*, Hayato Date, 2007-2017) creato dal maestro Masashi Kishimoto. Il personaggio all'inizio del racconto è un ragazzino di 12 anni, orfano di genitori. Naruto ha perso i genitori appena nato a causa della liberazione del cercoterio della Volpe a Nove Code, la quale venne poi imprigionata nel corpo del neonato per salvare il Villaggio. Il padre sperava così che il figlio, essendo anche parente dell'Hokage⁹, sarebbe stato visto come un eroe agli occhi del paese. Purtroppo, i suoi ideali non furono realizzati. Naruto visse un'infanzia infelice: schivato, additato, discriminato dai compaesani che lo vedevano

⁸ Analisi tratte dal testo *Scienze Umane. Antropologia, Sociologia, Metodologia della ricerca*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2013.

⁹ È il capo e ninja più forte del Villaggio della Foglia.

come un demone. L'esempio è evidente nel primo episodio della prima stagione dove Naruto è da solo su un'altalena mentre i suoi coetanei si sono diplomati alla scuola ninja. La vita quindi per il protagonista non è semplice. Il suo obiettivo per riscattarsi ed essere rispettato da tutti è diventare il futuro Hokage del Villaggio. Come riterrebbe Emile Durkheim, Naruto è in una situazione di disuguaglianza sociale, discriminazione e pregiudizio e sono questi due ultimi aspetti a rendere la scalata sociale di Naruto difficile (Clemente; Danieli, 2013).

In un altro universo, che tratta temi simili al primo, troviamo Arthur Fleck, ripreso dal già citato film *Joker* di Todd Phillips, un uomo di mezza età affetto da un disturbo mentale chiamato sindrome pseudobulbare, che lo porta ad avere una risata patologica, il cui stimolo sopraggiunge in contesti inappropriati, suscitando reazioni indignate o violente di chi gli sta attorno, nonostante l'uomo mostri prontamente un biglietto in cui spiega la sua condizione (Varriale, 2019). Vive con la madre inferma in un monolocale in degrado e lavora precariamente come clown subendo spesso abusi e violenze. Arthur è un uomo solo e incompreso al mondo. Soprannominato Happy dalla madre, il suo sogno è diventare un comico, presenziare al programma del suo beniamino Murray e donare risate al mondo.

Fermandosi ora nell'analisi, si può già cogliere che i due soggetti d'indagine vivono in una situazione di disuguaglianza sociale: Arthur proviene da un ceto sociale ai limiti del degrado; Naruto, nonostante abbia origini nobili, è stato emarginato a causa del mostro imprigionato nel suo corpo. Riprendendo le teorie di Bordieu e Durkheim, chi nasce in una posizione sociale meno privilegiata e con un reddito più basso non ha le stesse opportunità di chi appartiene alle fasce più alte della società (Clemente; Danieli, 2013). L'ambizione di Naruto di divenire il più forte del Villaggio per essere amato e rispettato e quella di Arthur di divenire un comico sono riprese dal tema della mobilità sociale, ovvero la possibilità per gli individui di mutare la propria posizione all'interno del sistema di stratificazione sociale (Clemente; Danieli, 2013).

Come oggetto d'indagine vi sono due personaggi, entrambi in una situazione di disagio sociale, entrambi con un sogno, entrambi protagonisti. Uno però persegue la via del bene e della giustizia, l'altro abbandonato a sé stesso, vagherà nell'oscurità e si darà alla criminalità. Perché ciò è avvenuto? La risposta sta nelle relazioni umane e affettive. Naruto fin dal primo episodio ha una figura affettiva, rappresentata dal maestro Hiruka, che lo guida. Proseguendo nella serie farà parte di una squadra ninja capeggiata dal maestro Kakashi: ha dei compagni di squadra che lo sostengono. Grazie, inoltre, alla sua volontà Naruto, che fin da piccolo si era prefissato l'obiettivo di diventare Hokage, lotta per questo suo riscatto sociale senza piangersi addosso. Il protagonista insegna ad andare avanti ed avere fiducia in sé stessi a prescindere dal risultato ottenuto. Corre in aiuto del prossimo e riesce a convertire i nemici in alleati. Con queste azioni

riesce a farsi amare dall'intero villaggio e a coronare il suo sogno. Possiamo dire che è la volontà di Naruto a spingerlo a proseguire senza vacillare nell'oscurità vedendo il buono anche dove non c'è.

Tutt'altra storia è quella del futuro Joker. Arthur ha una figura affettiva, la madre, che risulterà poi adottiva e con problemi mentali: è lei la causa del disturbo mentale del figlio a causa degli abusi durante l'infanzia. Il protagonista è consapevole del suo disturbo mentale e si fa assistere dai servizi sociali i quali però a causa del reddito basso e delle spese di cui Arthur non può farsi carico, sospendono le sue sedute dallo psichiatra. Ha un lavoro precario e di basso livello: è un clown che lavora part-time; non viene rispettato a lavoro: nei primi minuti di pellicola, Arthur sta facendo roteare un cartellone pubblicitario che gli viene sottratto da un gruppo di ragazzini che subito dopo, in una laterale della strada, gli tenderanno una trappola e lo percuoteranno. Il rapporto con i colleghi è altrettanto pessimo al punto che uno di loro lo farà licenziare, lasciandolo disoccupato. Durante il susseguirsi degli eventi, Arthur spara a tre giovani broker per difendersi da un'aggressione. Lì è presente un primo sintomo di ribellione verso la società abbiente. Ricollegandosi al personaggio di Naruto, il ragazzo non ha mai voluto la violenza ha sempre cercato il dialogo, nonostante l'anime sia pieno di azioni violente. Arthur invece risponde alla violenza provocando la morte. Sentendo la vicina di casa che approva tale gesto di giustizia riguardo l'omicidio, Arthur si sente un eroe misterioso agli occhi di lei e per i deboli come lui. Ad ogni modo Arthur è comunque solo e la sua malattia mentale lo porta ad illudersi di avere una relazione con la vicina e di aver fatto una grande performance risultata in realtà un flop. A causa di questa esibizione, verrà chiamato nel programma del suo beniamino Murray, col fine di deriderlo. Nell'ultima mezz'ora di pellicola, ovvero durante il suo terzo atto, Arthur farà un discorso riguardo l'apatia sociale verso i reietti come lui, suscitando l'approvazione del popolo debole ed emarginato di Gotham che nel frattempo ha sollevato una rivolta verso le istituzioni in tutta la città (Piatti, 2019).

Arthur è un uomo buono che ha tentato di emergere ma che è stato sabotato da una società denigrante e capitalista. Per queste ragioni, Arthur si risveglia da questo incubo e rinasce come il Joker, un essere frutto dei mali della società che porterà caos e distruzione a Gotham (Piatti, 2019). Il modo in cui evolve il personaggio porta lo spettatore a compatirlo e capire perché sia così squilibrato, in quanto si ha il punto di vista del futuro criminale e non del tradizionale eroe

Batman¹⁰. Lo spettatore è spinto a tifare per il cattivo (Krause, 2019) e a comprendere che vi sono persone che lottano ogni giorno per essere accettate.

Sono stati analizzati brevemente i vissuti di due protagonisti che hanno avuto una vita difficile per dimostrare che, non sempre da una situazione di disuguaglianza si arrivi ad una devianza e che quindi il comportamento di un individuo possa diventare pericoloso per la società, come nel caso di Naruto che diventa l'eroe. È stato detto però che anche la vita agiata può essere causa di devianza in un soggetto, questo perché anche il suo pensiero è determinante nelle sue azioni. Un personaggio, quindi, può divenire malvagio anche in una situazione di benessere sociale. Ecco il terzo esempio.

L'ultimo personaggio, che diviene *villain* benché protagonista, è un personaggio un po' insolito che nasce per salvare la società dal male e dalla corruzione: Light Yagami di *Death Note* (2006). Lo si cita nuovamente perché è proprio l'esempio di un personaggio i cui pensieri maligni erano già insiti nella persona ma al quale serviva solo un espediente per esternarli.

Light, ragazzo liceale, è un esempio di *villain*, che non ha avuto una vita difficile: figlio di una famiglia borghese, bello, intelligente, voti brillanti a scuola. Il classico ragazzo perfetto, eppure con un lato malvagio nascosto: vede il mondo marcio e sogna di ripulirlo dalla malavita rappresentando l'archetipo del *villain* redentore. Grazie ad un diario chiamato Death Note fatto cadere sulla Terra da un dio della morte annoiato (Shinigami, così nominato nella cultura nipponica), Light lo usa per eliminare i criminali, dopodiché affetto dal complesso di dio, lo sfrutta per scopi personali e per eliminare chiunque si opponga al suo volere, perdendo così quel pensiero ideologico antieroico principale.

Arthur e Light sono esempi di personaggi che possono avere ideali benevoli all'inizio ma che con l'evoluzione nella trama possono vacillare e cadere nell'ombra, che sia per cause esterne o interne. Naruto è l'unico tra i tre a non esser stato compromesso. Gli altri due invece, oltre ad esser compromessi, hanno causato danni alla società e a chi gli stava intorno e il modo in cui l'hanno fatto è a dir poco brillante. Se ci si vuol soffermare ulteriormente sulla vita di Joker, alla fine egli diviene un supercriminale. Light invece, ha aspirazioni più alte: non si ferma alla punizione dei criminali semplici, punta alla dittatura mondiale.

Questi *villain* sono fuori dal comune perché prima di agire meditano più volte e sono sempre un passo avanti rispetto a chi li vuol fermare come si vedrà nel caso di Light. Nel prossimo paragrafo verrà analizzato il *villain* oltre il *villain*: il *supervillain*.

¹⁰ La presenza di Batman nel film è assente. Lo spettatore però è portato ad avere un marginale rimando a questa figura basandosi sulla presenza di Bruce Wayne bambino

2.2. *Il supervillain*

Quando si parla di *villain*, l'immaginario collettivo dà forma a tanti personaggi che hanno il ruolo di cattivi e che entrano in azione per ostacolare il protagonista. Ciò non è propriamente veritiero: è vero che alcuni malvagi vengono creati apposta perché ostacolino il cammino del protagonista, ma esistono *villain* che in realtà sono ostacolati dall'eroe. Vuol dire che il *villain* in questione esisteva già prima del protagonista, aveva un obiettivo che stava perseguendo ma immancabilmente nel suo cammino si è ritrovato l'eroe ad intralciarlo per volere del destino o meno. In questa visione, l'eroe è nato dopo, mentre il *villain* si stava già muovendo. Per citare un esempio, è il caso di Lord Voldemort che dovette rivedere i suoi piani sia prima che dopo la nascita di Harry Potter. Questo aspetto è importante perché molti *villain* sussistono solo se c'è già un eroe nel racconto; questo genere di *villain* invece, esiste già da prima e potrebbe perseguire i propri scopi anche senza scontrarsi con l'eroe ma questo per la narrativa cinematografica sarebbe impossibile altrimenti non esisterebbe una trama. Questo genere di *villain* viene definito *supervillain*.

Il termine *supervillain*, supercattivo o supercriminale (traduzione italiana) si riferisce ad un personaggio estremamente cattivo che si trova in un racconto. È l'acerrimo nemico dell'eroe e possiede poteri e abilità commisurati in modo da poter presentare una sfida scoraggiante per l'eroe (Britannica, 2022). Anche se in assenza di reali poteri fisici, mistici o sovrumani, il *supervillain* può rivaleggiare contro chiunque grazie ad un intelletto geniale che gli consente di prevenire ogni mossa dell'avversario portandolo in trappola.

Questo nominativo è apparso le prime volte attraverso i *Comic books* americani nell'era della *Golden Age* (1938-1954) dove vedevano scontrarsi supereroi contro supercattivi. Venne ampliato poi nel cinema dando l'accezione di supercriminali anche a chi non faceva parte del mondo fumettistico (Britannica, 2022). Si tratta di personaggi che vanno oltre il male classico, tanto che spaventano persino chi vive nella malvagità ogni giorno. Possono avere le caratteristiche base che servono a identificare un cattivo nella trama ma hanno quella crudeltà in più, quell'anima nera che incute timore solo appena vengono nominati. Un esempio lampante è nuovamente Lord Voldemort il cui nome non viene mai nominato nel Mondo della Magia, tanto è malvagio e temuto il personaggio. Si usano accezioni e similitudini per riferirsi a lui.

Cosa porta questi personaggi megalomani e superbi ad agire per conto del male? Molti supercattivi tendono a rispecchiare la parte più negativa e sadica del genere umano. Quando si vuol creare un *supervillain*, lo sceneggiatore prende spunto da personaggi storici realmente esistiti quali dittatori, gangster, scienziati o dottori considerati pazzi, cacciatori di trofei, uomini

corrotti, serial killer con aspirazioni elevate o leadership universali. Essendo quindi il costrutto dei mali della società insiti nell'uomo, si prenderanno in considerazione il pensiero filosofico del britannico Thomas Hobbes (1588-1679) e gli studi del professor Adriano Zamperini, docente dell'Università di Padova per comprendere le azioni di tali emissari del male.

Il filosofo britannico Thomas Hobbes aveva una concezione fondamentalmente negativa e pessimista sulla natura del genere umano. Per Hobbes l'uomo è un meccanismo nel quale alla base di tutto vi è un movimento derivato da sensazioni divisibili in due categorie: desideri e avversioni (Massaro, 2011). L'oggetto del desiderio che intende il filosofo è il bene mentre quello dell'avversione è il male concludendo che il male estremo è la morte. Il movimento di questi oggetti è determinato dalla volontà dell'uomo ed è vista come l'ultimo desiderio o l'ultima avversione che spinge un individuo ad agire o meno. L'uomo si distingue dagli animali per la ragione, per la curiosità (desiderio di capire le cause) e per la religione (desiderio di capire la causa delle cause) (Massaro, 2011). Andando più a fondo col suo pensiero, Hobbes elabora un'altra tematica. È consapevole che l'uomo non è solo ma ha dei simili con i quali vive in società. Questi però non vivono in un clima di solidarietà bensì di concorrenza, avidi di bisogni da soddisfare. Gli uomini perseguono i propri desideri in maniera concorrenziale: nel momento in cui vi è la sovrapposizione del bisogno, ognuno tenta di distruggere l'altro perché risulta un ostacolo al raggiungimento del proprio fine. Il risultato di questo continuo sovrapporsi tra individui è la guerra perpetua e dunque l'uomo è *Homo homini lupus*. Tale guerra porta alla regressione della società e alimenta la paura di una morte violenta, poiché gli uomini basano i loro rapporti sulla forza e sull'inganno. La proprietà non esiste, ma ognuno è legittimo padrone nel momento in cui riesce a conquistare ciò di cui è in grado. Questa situazione viene definita da Hobbes *Stato di natura*, in quanto vige la legge della sopravvivenza e del più forte (Massaro, 2011). Questo pensiero filosofico soprattutto l'ultima parte è applicabile alla natura del supercriminale. Egli agisce, riprendendo lo *Stato di natura*, scontrandosi con i propri simili eliminando chiunque osi opporsi tra lui e i propri obiettivi di conquista. Il desiderio di ottenere qualcosa o raggiungere uno scopo passa in primo piano perché deve essere soddisfatto. L'unione ad un'indole superba e deviata dall'etica e dalla morale lo portano a cancellare chiunque stia intorno al supervillain o non gli sia utile nel soddisfare il suo desiderio.

A livello prettamente scientifico invece abbiamo delle teorie psicologiche riguardo la natura maligna dell'uomo. Nel volume *La bestia dentro di noi. Smascherare l'aggressività* (2014), Adriano Zamperini prende in considerazione diversi studi criminologici, psico-psichiatrici e neurologici per comprendere come gli umani arrivino a certi atti immorali partendo a sua volta dagli studi di Cesare Lombroso (1835-1909).

L'antropologo criminale si pone l'obiettivo di capire cosa conduca al crimine l'individuo utilizzando la clinica medica. Guardando introspektivamente l'individuo, Lombroso afferma che molti criminali sono nati con la predisposizione alla delinquenza (Zamperini, 2014). Come si diceva quindi nel paragrafo 2.1. sul personaggio di Light Yagami, non vi è da meravigliarsi se il male è già insito in un individuo, che sia di realtà o fantasia. Ammette anche che alcune forme di criminalità sono causate da ragioni sociali e che portano gli individui predisposti verso azioni criminali (vd. *milieu e habitus* § 2.1.).

I nati criminali agirebbero in modo così malvagio perché non sarebbero altro che dei selvaggi catapultati in una società civile. L'ipotesi di Lombroso affermava che determinati segni riconducevano gli individui agli animali; perciò, non gli restava che affermare la tesi che gli animali hanno una propensione alla violenza. A livello generale va detto che il ricorso ad un'animalità violenta si saldi con gli sforzi societari e politici. Tale concetto è infatti utilizzato per contrapporre da un lato l'individuo responsabile e dall'altro le masse irrazionali (Zamperini, 2014).

Lo scatenamento di istinti animali si riferisce ad alcuni aspetti dell'essere umano, la cui presenza e la possibile comparsa possono essere spiegate con il concetto di istinto primordiale. Anni più tardi, l'etologia rovesciò la prospettiva lombrosiana dell'antropomorfizzazione animale¹¹, proponendo la visione della zoomorfizzazione¹² dell'essere umano. Konrad Lorenz (1903-1989), padre della moderna etologia, afferma che nel corso dell'evoluzione il comportamento si modella, come l'anatomia. Egli considera l'aggressività come una caratteristica innata presente nel patrimonio genetico umano. Secondo Lorenz, gli esseri umani hanno delle caratteristiche innate che fanno parte del patrimonio filogenetico che sono funzionali alla sopravvivenza. In questo modo, lo studioso, concettualizza l'aggressività come un istinto; un'energia istintiva e inevitabile che aumenta regolarmente nel tempo che prima o poi deve essere scaricata. Questo punto è molto importante perché vuol dire che ogni essere umano all'interno ha un'energia negativa che preme per essere scaricata. Ritornando ai *supervillain*, rappresentazioni dei mali della società quindi dell'uomo, questo comporta che essi, nonostante abbiano delle superabilità in grado di contrastare il protagonista, siano guidati dalle loro pulsioni primordiali incontrollate e ciò li porta a commettere atti criminali. È il desiderio di ottenere qualcosa senza pensare alle conseguenze come affermava lo stesso Hobbes.

¹¹ Attribuzione di caratteristiche e qualità umane agli animali.

¹² Attribuzione di caratteristiche e qualità animali agli umani.

Il desiderio che prova non solo il supercriminale ma qualsiasi essere che compie il male è dettato da una pulsione, afferma Zamperini, ovvero una spinta verso una determinata direzione che da un lato rimanda alla concezione biologica d'istinto e dall'altro si riferisce a degli equivalenti psichici. Per dirla con parole ancora più semplici rappresenta, l'insieme di forze che dipendono dalle varie tensioni esperite dagli individui che rappresentano il fondamento di qualsiasi attività umana consapevole e inconsapevole (Zamperini, 2014). L'uomo è in perenne conflitto poiché le pulsioni non possono essere mai del tutto soddisfatte, ma al massimo sublimare. La sublimazione permetterebbe agli individui di trovare un compromesso per la soddisfazione parziale delle pulsioni che sia socialmente accettabile e che comporta però sempre e inevitabilmente una rinuncia e quindi un costo e che non garantisce il fatto che la pulsione si possa o meno ripresentare. Poiché le pulsioni non sono mai pienamente soddisfatte, sotto i comportamenti socialmente accettabili e al di sotto della coscienza permangono residui primitivi e minacciosi. Se questi desideri, provocati dalla pulsione, non vengono del tutto soddisfatti, essi ritorneranno sempre più frequenti generando in alcuni casi un accumulo di frustrazione nel soggetto, la quale porterà poi all'aggressività e violenza (Zamperini, 2014). Come nel caso umano, questa teoria può essere applicata al caso dei *supervillain*. Non a caso un supercattivo nasce perché vi è nel suo inconscio un desiderio, una pulsione di ottenere qualcosa dettata da un passato drammatico o da un presente che secondo lui non è come dovrebbe essere. La causa scatenante può essere sia interna che esterna al soggetto. Questo desiderio porta ad una domanda riflessiva: è possibile ottenere tale scopo? Per il *supervillain* la risposta sarà sempre affermativa. Ritornando alle teorie di Hobbes e gli studi di Zamperini, il supercriminale vedendo che con la giustizia morale ed etica imposta dalla società, non riuscirà ad ottenere ciò che vuole, perseguirà la sua visione di giustizia e userà mezzi di ogni sorte fino ad arrivare alla criminalità per raggiungere lo scopo prefissato che porterà a danni per la collettività. L'aggressività si manifesterà nel momento in cui il supercattivo si mette alla ricerca dell'oggetto del desiderio, facendosi riconoscere, venendo temuto da chi gli sta attorno; la violenza, si scatena nel momento in cui si troverà di fronte un ostacolo che cercherà di farlo desistere dai suoi piani. È da aggiungere, inoltre, che oltre alla volontà del desiderio che lo spinge ad agire, vi è anche l'uso del potere e della forza:

- potere: lo strumento cardine per mettere a tacere i subalterni che il supercriminale sfrutterà per i propri scopi;
- forza: avrà lo scopo di non far ribellare i deboli e contrastare chiunque si opporrà sul suo cammino.

Tutte queste caratteristiche portano a delineare la base per essere un *supervillain*.

2.3. *Supervillain e villain: characters a confronto*

Un cattivo nella storia raccontata dal punto di vista etico e morale della giustizia dell'eroe, nonostante si possa provare pena per il suo passato e forse lo si possa compatire, rimarrà sempre un malvagio agli occhi dello spettatore (Krause-Galoni, 2020). Questo vale per qualsiasi cattivo a meno che non si cambi la visione della storia dal suo punto di vista (vd. § 1.1.) e in quel caso lo si potrà compatire e giustificare.

Come la distinzione dell'*Ombra* riportata nel primo paragrafo, divisa poi in antagonista, cattivo e nemico, riporta questi ultimi nominativi ad una somiglianza rispetto al primo, è giusto dire che non tutti i personaggi cattivi che vanno contro al protagonista sono da definirsi *supervillain*. Bisogna dividere, come fatto durante il precedente capitolo, il sottoinsieme di cattivo/nemico in:

- *villain*;
- *supervillain*;

Sono stati divisi apposta i termini perché non tutti i cattivi sono uguali e non sarebbe rigoroso metterli tutti sullo stesso piano.

Per idee, azioni, sentimenti ogni criminale nasce per creare scompiglio all'interno di una narrazione cinematografica. Una domanda da porsi è: se un cattivo raggiungesse il suo scopo, continuerebbe ad esercitare la professione di malvagio o "cambiarebbe" lavoro? Si prendano come esempio d'analisi due cattivi: Danzo Shimura e Megamind.

Danzo Shimura è un ninja del Villaggio della Foglia presente nella serie anime nominata precedentemente *Naruto*, considerato il più militarista e guerrafondaio della Foglia (Kishimoto, 2002-2017). Megamind è il protagonista malvagio tratto dall'omonimo film *Megamind* (*Megamind*, Tom McGrath, 2010). L'altro quesito ora è: chi può essere considerato un *supervillain*? La risposta sta nell'obiettivo e nell'ideali del cattivo.

Il passato di Danzo Shimura è pieno di rancori e inganni. Fin dall'Accademia Ninja, Danzo, si sentì sempre inferiore a Hiruzen Sarutobi. Durante la Prima Grande Guerra Ninja, venne richiamato dal Secondo Hokage per formare una squadra che potesse far fronte al nemico. La missione purtroppo fallì e resosi conto della forza del nemico e dello svantaggio numerico, il Secondo decise di fare da esca sacrificandosi per la squadra e in quel momento nominò Hiruzen Sarutobi come Terzo Hokage.

Dopo esser stato battuto per il titolo di Terzo Hokage, Danzo non si diede per vinto e cercò di tramare nell'ombra per rovesciare il governo del villaggio e avere la possibilità di divenire il nuovo Hokage. Danzo creò una sottosezione segreta di ninja Anbu, nominata la Radice, gruppo

che prendeva ordini esclusivamente dal creatore stesso nonostante di norma debbano seguire l'Hokage. Grazie a questa squadra scelta, Danzo riuscì a perseguire i suoi piani per ostacolare i futuri Hokage. L'usurpatore doveva trovare un modo per arrivare al potere in quanto nonostante le notevoli abilità, era comunque inferiore.

Quando Shisui Uchiha¹³ cercò di fermare il capo del suo clan, grazie alla sua abilità oculare che gli permetteva di manipolare la mente, Danzo lo attaccò con lo scopo di impossessarsi dell'occhio destro del ragazzo; obiettivo che raggiunse violentemente lasciando ferita la vittima. Grazie all'occhio ipnotico, il futuro despota avrebbe potuto assoggettare i piani alti del villaggio. In seguito a questo evento, diede l'ordine di sterminare l'intero clan Uchiha. Da questo bagno di sangue, Danzo raccolse gli occhi dei più promettenti ninja del clan per accrescere il suo potere, all'insaputa dell'Hokage e del resto del villaggio. Li inserì nell'arto destro che poi ricoprì con delle bende, celandone il segreto.

Qui si possono già delineare i tratti di un supercattivo: un passato da eterno secondo che l'ha portato a bramare il potere; crea un gruppo di sottoposti che obbediscono ciecamente a lui e gli promette una nuova era per il villaggio; cerca di sottrarre potere per accrescere il suo; ordina il genocidio di un clan che teme per la sua forza. A livello tipologico, Danzo rappresenta l'archetipo del tiranno, in quanto sfrutta qualsiasi espediente per farsi strada nell'ascesa al potere. A livello storico ricorda i dittatori del Novecento come Hitler e Mussolini (Dinklage; Newell, 2021). Questa similitudine la si ritrova in molti *villain* che hanno visioni suprematiste.

Durante la Terza Grande Guerra Ninja, un gruppo di Ninja del Villaggio della Pioggia, creato da tre orfani di guerra, operò per la pace del proprio Paese con l'obiettivo di porre fine al conflitto. Il Villaggio della Pioggia era la zona più colpita dalla guerra e fu un punto strategico per le operazioni del Villaggio della Foglia, operazioni al quale Danzo prese parte.

Il leader del Villaggio della Pioggia, Hanzo, approvò l'idea di questi giovani e li lasciò operare sul territorio. Danzo, però, sapendo che il Paese era più utile come polveriera piuttosto che in una situazione di pace, operò nell'ombra. Manipolò il leader Hanzo e tese un'imboscata al gruppo pacifista addossandogli la colpa di un incidente diplomatico. Hanzo quindi, sotto consiglio di Danzo, tese una trappola per eliminare il gruppo di pacifisti convinto che avrebbero voluto rovesciare il governo. Il piano riuscì ma da quell'evento drammatico ne uscì un gruppo terrorista nemico principale della serie anime *Naruto*.

¹³ Ninja del Villaggio della Foglia appartenente al Clan Uchiha. È considerato il più forte utilizzatore di Arti Ninja Illusorie del suo Clan.

Per i suoi interessi Danzo pose fine ad una possibilità di pace ed equilibrio in un paese straniero logorato dalla guerra. La sua è una forma di egoismo, dettata dall'idea di "preservare" il Villaggio dalle minacce e allo stesso tempo di ascendere al potere. È un personaggio che non crea caos solo all'interno del suo paese ma lo esporta anche in altre nazioni per assoggettarle secondo i suoi interessi.

Durante l'attacco al Villaggio della Foglia da parte del leader del gruppo terrorista, Hanzo non volle intervenire e andò contro il Quinto Hokage, intimandogli di non rispondere all'attacco e di assecondare le richieste del nemico. Sabotò i messaggi d'aiuto e incurante poi della situazione, prese il suo gruppo di sottoposti, si nascose nei sotterranei e attese che il Quinto e il Villaggio soccombessero all'attacco con la possibilità poi, di ricostruirlo a sua immagine essendo l'unico ad esserne il vero competente. Sono i chiari segni di una totale mancanza di compassione presente in tutti i *supervillain*. Per Danzo l'importante è diventare Hokage e per farlo mette persino in pericolo la sua terra natia.

Dopo la conclusione dello scontro, Danzo viene nominato Sesto Hokage, poiché il Quinto, nonostante sia sopravvissuto all'attacco è in condizioni gravi e non può presenziare in una situazione di crisi. Danzo raggiunge il suo obiettivo nonostante il malcontento generale ma i suoi sogni di gloria e la sua continua avidità di potere lo porteranno ben presto alla morte per mano dell'ultimo Uchiha sopravvissuto al genocidio. Danzo infatti non si è fermato alla semplice nomina, ha voluto perseguire i suoi oscuri scopi per accrescere la sua influenza all'interno del continente.

Può definirsi un *supervillain* nonostante sia apparso poche volte nelle serie anime *Naruto* ma quelle poche volte che è apparso ha segnato le vicende dei protagonisti e creato crisi? La risposta è ovvia, come lo erano le azioni del personaggio. Perché un supercattivo possa definirsi tale non per forza deve scontrarsi con l'eroe; deve avere già uno scopo antecedente dapprima che nasca l'eroe e se questo viene raggiunto, non essere soddisfatto del risultato e perseguire un nuovo obiettivo. Nel caso di Danzo il nuovo scopo era impossessarsi degli ultimi occhi rimanenti del clan Uchiha e l'assoggettamento di tutto il continente sotto la sua influenza. Come riportava Hobbes, vi deve essere una continua ricerca del desiderio che porta all'avidità e quindi a nuovi conflitti di interesse che porteranno distruzione nella società per l'egoismo di uno o più uomini.

Ora, si prenda in analisi l'altro cattivo nominato. Megamind è un alieno arrivato sulla Terra, che si definisce scienziato pazzo e arcinemico del supereroe Metroman, anche lui alieno, difensore della città di Metrocity (una citazione della Metropolis di Superman). Megamind in tenera età è stato adottato da dei carcerati, Metroman, è stato adottato da una famiglia ricca.

L'interessante è che il cattivo vede in Metroman un rivale fin dall'infanzia e si definì sua nemesi per antonomasia, avendo come unico scopo l'eliminazione dell'eroe.

Nelle prime scene del film, il piano del *villain* per eliminare il supereroe riesce, lasciando allibita tutta la città, essendo consapevole che fosse un nemico inetto e ridicolo i cui piani erano un fallimento costante; Megamind stesso non crede che il suo piano abbia successo, il che dimostra poca autostima nelle sue capacità, cosa alquanto discordante dalla descrizione di cattivo data finora. Si scoprirà in seguito che Metroman finse la sua morte per scappare da quella vita da eroe, riconfermando un'altra volta l'inefficienza del cattivo.

Raggiunto l'obiettivo, il supercriminale, così autodefinitosi, festeggia la vittoria ma dopo un paio di settimane, inizia ad annoiarsi non avendo stimoli e rimpiangendo la mancanza del nemico. In queste poche righe, si capisce la piattezza del *villain*. La sua esistenza era basata su quella dell'eroe. Non aveva degli scopi pregressi. È nato insieme all'eroe e insieme a quest'ultimo è "morto". Si può dire che è un cattivo in "pensione". Per colmare questo vuoto, Megamind creerà un supereroe convinto di ritornare alla solita vecchia vita da *villain* col senno di poi che sarà lui a salvare la città dall'eroe che creò egli stesso.

Danzo e Megamind servono per delineare le differenze tra un cattivo e un supercattivo. Quando si parla del mondo *villain*, non si possono inserire tutti i personaggi in unico gruppo, sarebbe come dire "Animali" ed inserirli tutti nello stesso insieme senza distinzioni. E invece no, come nel mondo animale, che si divide e dirama in altri insiemi e sottoinsiemi, così il mondo *villain* si divide in topos e in *villain* e *supervillain* con tutte le sue diramazioni. Spesso non si presta attenzione a questa differenza quando ci si appresta a vedere un film. Si ponga il caso che Megamind non fosse stato il protagonista ma bensì il personaggio secondario, ovvero l'antagonista e avesse sconfitto l'eroe essendo il suo unico fine: il film sarebbe finito, come sarebbe finita la carriera da cattivo di Megamind, come si evince nel primo caso. Se non fosse stato per la trama, forse gli eventi sarebbero andati così. In entrambe le situazioni Megamind si sarebbe trovato in un vuoto che avrebbe dovuto colmare in qualche modo. Danzo invece, che aveva già degli obiettivi pregressi a discapito della nascita dell'eroe, ottenuto brevemente il suo traguardo di essere Hokage è andato avanti perseguendo nuovi orizzonti dettati dalla sete di avidità e potere come dimostra nella serie.

Il successo di un supercattivo sta nel desiderio, nella volontà e nel fatto che una volta arrivato a destinazione, continui a perseguire uno nuovo scopo e portare terrore nella società stravolgendola (Ruffo, 2015). Inoltre, deve essere il leader di un gruppo di sottoposti che gli obbediscano ciecamente. Nel caso di Megamind aveva solo un aiutante, inetto come il capo. Deve essere temuto da parte dell'eroe e dalla società in cui è presente ma anche il pubblico deve

avere una certa soggezione in lui che lo fa tenere incollato allo schermo solo perché ha intenzione di scoprire cosa combinerà. Megamind al contrario era deriso dall'intera popolazione. Molti cattivi come lui, a differenza dei super che hanno una certa rispettabilità, vengono caricaturati per certi aspetti in modo comico, venendo di conseguenza sottovalutati dal protagonista e dallo spettatore (Ruffo, 2015).

È necessario aver fatto questa distinzione perché un cattivo alla fine del racconto può pentirsi, essere redento e abbandonare l'oscurità del suo essere malvagio. La natura del *supervillain* è diversa. È intrinsecamente reprobato, viola ogni convenzione benevola al punto da distaccarsene completamente, è incapace di redenzione. È malvagio non per contrapposizione ma perché lo è o lo è diventato a seconda della sua storia.

Per concludere, un supercattivo ha un passato e un'evoluzione durante la trama a differenza di un cattivo semplice che nonostante, si accenni al suo passato, spesso si trova lì nell'avventura perché altrimenti il protagonista sarebbe a sua volta piatto. Grazie al passato del *supervillain* se ne comprendono i sentimenti e il perché di tali obiettivi, cosa che in un *villain* semplice spesso non pervengono.

CAPITOLO 3. TERRORE E POTERE: I *SUPERVILLAIN* CANONICI

3.1. *Modelli di super malvagità*

Dopo aver definito il personaggio del *villain* e aver dedicato un intero capitolo analizzando tutte le caratteristiche di un *supervillain*, è giusto fare una selezione e un'analisi accurata di coloro che rispecchiano a tutto tondo l'essere supercattivo. Il seguente paragrafo 3.1. verrà suddiviso a sua volta in altri sottoparagrafi ognuno dei quali tratterà un supercattivo ripreso da media cinematografici e serie televisive. Essendo che i personaggi citati possono essere riadattamenti audiovisivi ripresi da romanzi, fumetti o manga, quello che si può ritrovare in quest'ultimi è il più delle volte diverso dalla produzione filmica. Il lavoro svolto ha l'obiettivo di analizzare i supercriminali solo dal punto di vista spettacolare.

Non sarà una classifica dal più al meno malvagio: tutti a loro modo sono personaggi, "all'interno del loro mondo narrativo", che agiscono secondo la loro visione di giustizia e senza freni creando caos, terrore e morte ovunque vadano. Di questi esseri in carne ed ossa fatti di pura malvagità si analizzeranno il passato, la nascita, gli obiettivi e gli ideali.

3.1.1. *La via del dolore: da uomo a dio*

In questo sottoparagrafo il personaggio preso in analisi proviene dal mondo televisivo degli Anime. Si tratta di un *villain* che fa parte della serie anime *Naruto* (2002-2017). Nel paragrafo 2.3. si era fatto cenno alle malefatte di Danzo Shimura che per egoismo sabotò gli ideali di pace di un gruppo di orfani di guerra. Si era detto poi che da quell'evento sarebbe nato un vero gruppo terrorista.

Il leader di quel gruppo fu colui che venne coinvolto nell'evento drammatico causato da Danzo e fu proprio lui a dar vita al futuro gruppo terrorista. Il suo nome è Pain. Questo è il nome del personaggio classificato come *supervillain* preso qui in prima analisi.

Pain, dalla sua dimora, il palazzo più alto del suo villaggio, osserva l'orizzonte con fare emblematico. Konan, la sua amica d'infanzia e sottoposta, parla di lui in terza persona come se fosse una persona oltreumana, una divinità trascendente. Ha una voce imponente e tetra che rende l'idea del divino che con superiorità, guarda dall'alto e vede ovunque. La pioggia perenne nel suo villaggio, non è solo una protesta contro il dolore che domina il mondo ma anche un modo per controllare ogni abitante del villaggio e scovare le spie. Pain, il cui vero nome è Nagato Uzumaki, è uno dei tanti *villain* che caratterizzano l'anime di *Naruto*, riadattamento del manga creato e scritto da Masashi Kishimoto, fumettista giapponese. Tra tutti è quello che lascia

il segno durante la seconda stagione per la sua storia e per la sua visione del mondo, caratterizzata dal dolore. Nonostante sia considerato un malvagio, sotto un'altra luce potrebbe essere un antieroe, non compreso dal resto del mondo, che avrebbe voluto cambiarlo in meglio. Nagato Uzumaki, parente lontano del protagonista Naruto Uzumaki, è un ninja del villaggio della Pioggia. Rimase orfano di guerra durante la Terza Guerra Ninja, che coinvolse il suo paese neutrale. La morte dei genitori fu causata da due ninja del Villaggio della Foglia. Durante la serie proverà rancore per il Paese invasore a tal punto che lo raderà al suolo.

Rimasto solo, vagò per giorni per il Paese devastato dalla guerra, finché non incontrò Yahiko e Konan, orfani come lui di guerra. La fortuna volle che i tre bambini incontrassero il ninja Leggendario della Foglia, Jiraya, il quale preso dai rimorsi della guerra, anziché ritornare al villaggio natio, li prese come suoi allievi e li allenò (Stagnaro, 2019).

Durante i mesi di allenamento, Nagato, insieme ai suoi amici, sviluppa l'ambizione di fermare la guerra e di creare un mondo di pace senza ostilità fra le nazioni. Venne fondata così l'Organizzazione Alba (Akatsuki), gruppo di ninja della Pioggia che aveva lo scopo diplomatico di aiutare i più deboli, promuovere la pace e l'armonia non solo nel proprio villaggio ma anche tra gli altri Paesi (Fandom, 2020).

Proprio mentre la situazione volgeva per il meglio intervenne Danzo a portare la disfatta del gruppo. A causa di un complotto perpetrato ai danni di Alba dove videro la morte i membri del gruppo e il migliore amico Yahiko, Nagato, si ribellò e preso dall'odio e dal dolore sterminò a sua volta tutti coloro che osarono ferirlo nel profondo. Infine, uccise anche il leader della Pioggia, Hanzo. Come un dio furioso, fece piazza pulita di chiunque simpatizzasse per Hanzo e di qualsiasi altro nemico che avrebbe potuto contrastarlo. Nagato con le sue azioni sanguinarie dettate, secondo lui, da un fine superiore, è libero ed incontrastato e pronto per portare la sua idea di pace nel mondo. Nagato a tutti i costi volle continuare l'ideale di pace, in onore di Yahiko. I sentimenti negativi però presero il sopravvento e i metodi che usò non furono dei più benevoli e diplomatici come lo erano all'inizio. Nacque Pain, l'uomo che grazie al dolore maturò e divenne dio.

Lo scopo finale di Alba fu impadronirsi dei nove demoni (cercoteri)¹⁴ ed usarli per sviluppare una nuova arma tanto potente da radere al suolo una nazione intera. In questo modo se ogni nazione avesse avuto questo tipo di arma da usare contro altre nazioni e viceversa, vi sarebbe

¹⁴ Gruppo di animali presenti nelle serie anime Naruto e Naruto Shippuden. Sono nati per mano dell'Eremita delle Sei Vie dopo la scissione del cercoterio originale, il Decacoda. Sono bestie dotate di un'enorme quantità di energia pura e di un numero di code che varia da uno a nove.

stata una nuova guerra (Fandom, 2020). Quando gli uomini si sarebbero accorti del dolore che provocava quest'arma potente, sarebbero cessate le battaglie e sarebbe sorto un nuovo mondo di pace, in quanto tutti compatiti a causa del dolore comune. In questo clima apocalittico, Pain (Nagato), avrebbe guidato le nazioni come unico vero e supremo dio (Fandom, 2020).

Un passato drammatico, un momento di speranza e infine il baratro della disperazione hanno portato alla creazione e caratterizzazione di Pain, il quale ancora spinto da quell'ideale nobile che aveva ancora intenzione di portare a termine, capì che l'unico modo per farlo fosse l'uso della forza e del terrore. Quello a cui auspica Pain è una sovranità assoluta. Si faccia riferimento di nuovo a Thomas Hobbes: nell'opera *Il Leviatano* pubblicato nel 1651, auspica la formazione di uno stato forte e unitario, capace di porre fine ai conflitti e garantire la pace, condizione necessaria per lo sviluppo economico e sociale. Con Hobbes si precisa il concetto di un ordine politico, inteso come progetto razionale di costruzione di rapporti sociali pacifici, contrapposto ad un ordine naturale, caratterizzato dall'anarchia e istinti.

Questo stato di pace, secondo Hobbes, può esserci solo ed esclusivamente se il potere è accentrato nelle mani di un solo individuo. Il filosofo ritiene che l'assolutismo costituisca la soluzione necessaria per uscire dalla guerra permanente in cui si troverebbe per natura l'uomo (Clemente, 2013). Ritornando a Pain, il nuovo dio sarebbe colui che si incarica consciamente di stabilire un patto con gli uomini afflitti dal dolore e stanchi di soffrire, in grado di accentrare il potere su di sé e portare la pace tra i popoli (Fandom, 2020).

Masashi Kishimoto, descrive Nagato come uno dei personaggi più interessanti della serie: freddo, originale per gli ideali, calcolatore e pericoloso. Tutto ciò a causa del suo passato logorato dalla perdita di parenti e amici, spazzati via dalla guerra.

La sua vera forza è la sua totale mancanza di pietà... Viene dal profondo del suo spirito... Cancella per sempre tutti coloro che si oppongono ai suoi ideali...

(Ninja del Villaggio della Pioggia, *Naruto Shippuden*, 2007-2017)

Il nome dell'alter ego di Nagato, Pain ("dolore" in inglese) deriva dal fatto che si infligge dolore attraverso i vari piercing presenti sul corpo. Caratteristica principale che colpisce chiunque incontri Pain è il Rinnegan, abilità oculare posseduta dall'Eremita delle Sei Vie, colui che per primo riuscì a padroneggiare le arti ninja, da molti visto come una divinità. È un dono che appare dal nulla quando il mondo è nel caos. L'empireo, secondo il maestro Jiraya, lo invia ad un uomo che distruggerà il mondo e poi lo ricostruirà secondo una nuova visione migliore. Gli

occhi del Rinnegan, quindi, simboleggiano sia la distruzione che la rinascita. Sono la speranza del messia che riporterà l'equilibrio nel mondo Ninja.

Altra caratteristica del personaggio sono le sue abilità ispirate alla dottrina buddhista. Le Sei Vie di Pain sono un riferimento ai sei percorsi buddhisti della reincarnazione (Fandom, 2020). Questi, non sono altro che dei corpi, inanimati, di persone defunte, mossi dal chakra (energia) di Nagato, collegato alla Statua Diabolica¹⁵. Vennero creati da Nagato, come suo supporto, dopo essere rimasto paralizzato durante la battaglia contro Hanzo. Il primo corpo usato apparteneva all'amico Yahiko. Per rispetto nei confronti dell'amico defunto, Nagato fece colorare i capelli degli altri cadaveri di arancione e impiantò nei loro corpi i ricevitori di chakra come fossero dei piercing. Ogni corpo possiede gli stessi occhi di Nagato. Il controllore, attraverso essi può vedere, comunicare, attaccare e difendersi a distanza rimanendo incolume. Nagato è come un marionettista che controlla i suoi pupazzi, i quali agiscono secondo il suo volere. Nessuno sa che dietro le Sei Vie di Pain, c'è lui e infatti molti lo considerano un dio, proprio perché nessuno l'ha mai visto anche se sono consapevoli della sua presenza. I corpi possono compiere tutte le tecniche e abilità ninja di Nagato, ma egli per dividere meglio il suo potere, assegna ad ogni corpo una specifica mansione. Le Vie prendono il nome dei sei mondi della religione buddhista (Massaro, 2010):

- Mondo dei Deva;
- Mondo degli Asura;
- Mondo Umano;
- Mondo Animale;
- Mondo dei Petra;
- Mondo dei Naraka.

Il modo in cui si schierano, attaccano, difendono, rinascono...fanno di questi nemici i peggiori avversari da affrontare in battaglia, in quanto sfruttano l'effetto sorpresa, rendendo l'avversario impreparato ad affrontarli.

Pain controlla la pioggia, segno del cielo che piange ma anche di un dio che piange. Perché un dio dovrebbe piangere? Chi è Pain? Nessuno lo sa; non lo sanno nemmeno i membri di Alba. Solo Konan conosce la sua vera identità. Si sa solo che ha sconfitto il leader Hanzo, ha ucciso tutti i suoi familiari, amici, simpatizzanti. È un dio di cui non ha molta importanza l'effettiva esistenza perché la gente del villaggio sa che il suo sguardo, la sua legge, il suo verbo sono sopra di loro come la pioggia incessante e il solo sapere della sua presenza è sufficiente a tener

¹⁵ Essere dalle dimensioni colossali. È il corpo di ciò che rimane della Decacoda, il primo cercoterio.

a bada il Paese (rf. Hobbes). Non ha rivali, chiunque ha paura di nominarlo invano perché, lui osserva e ha il potere di decidere sulla sorte. È come il *Grande Fratello* di George Orwell nel libro *1984* (1948). Allo stesso modo Pain, come il dittatore del libro, controlla magistralmente la vita di tutti gli abitanti con il terrore.

Come un *supervillain* che si rispetti ha un gruppo, l'Organizzazione Alba, che sfrutta per portare a termine il suo obiettivo finale: un mondo senza dolore (Fandom, 2020). Il gruppo però è composto da tutti i criminali del mondo Ninja e nonostante il fine di questi sia portare la "pace", le modalità con cui agiscono vengono viste agli occhi del mondo Ninja come crimini contro l'umanità. Pain ha un messaggero, in questo caso Konan, che spesso appare come un angelo con le ali di carta (rf. angeli di Dio). Ella con le sue abilità ninja, crea origami che vengono appesi in tutte le abitazioni della città. Essi vengono pregati e fungono da protezione avendo però un altro fine: sono gli occhi del leader.

Pain quando si scontra col vecchio mentore, non è più quel ragazzino innocuo del passato.

Attraverso il perpetuo ed infinito dolore io sono maturato un passo oltre l'essere umano... Da uomo sono diventato un Dio.

Così Pain definisce il suo cammino verso la trascendenza. Ogni cosa che dice è assoluta ed egli può fare cose che un umano comune potrebbe solo immaginare. Comprende che il mondo è ancora "bambino" e perché possa maturare deve soffrire e perché esso soffra, serve la mano di un dio. La sua ideologia lo porta a identificarsi come una divinità pacifista e grazie al suo credo, il mondo intero conoscerà Pain, il Dolore.

Il *supervillain* è l'esempio di personaggio che ha avuto alti e bassi durante l'infanzia: era felice, è scoppiata una guerra, ha perso i genitori, rimase da solo finché non trovò degli amici e un adulto che lo accudirono. Vide uno spiraglio di luce ma per cause avverse a lui ripiombò nel dolore e rinacque roso dall'odio. È un supercattivo a tutto tondo perché si conosce tutto il passato, il presente e il perché delle sue azioni, le quali giustifica passo per passo.

L'apice dell'odio di Pain lo si ha nel momento in cui attacca il Villaggio della Foglia. Nell'episodio 162 *Il mondo conoscerà il dolore* (*Sekai ni itami o*, Hayato Date, 2010) dopo aver ottenuto le informazioni su dove si trova il protagonista, a fine episodio Pain si trova in volo sopra il villaggio con le braccia aperte come una divinità che dall'alto guarda verso il basso l'umanità. Con la frase rimasta impressa nella mente degli spettatori «Il mondo conoscerà il dolore», usa la sua tecnica più potente generando un'onda d'urto che rade al suolo il villaggio

nemico. La scena riassume in pochi secondo la rabbia, il dolore e l'odio che accompagnano il personaggio.

Nagato/Pain nonostante la freddezza riporta ideali e pensieri filosofici che si possono riscontrare nella realtà (§ 3.2.1.).

3.1.2. “Colui che non deve essere nominato”

In questo sottoparagrafo la creazione del personaggio analizzato è stata ispirata dalla figura di tiranni e dittatori storici. Uno, ad esempio, è stato in particolare Adolf Hitler per l'ideale della razza pura. All'interno della saga i personaggi hanno paura a nominarlo per le atrocità che ha commesso e pochi quando sono dinanzi a lui hanno coraggio ad affrontarlo. Dalla mente della scrittrice J. K. Rowling, poi adattato sul grande schermo per un totale di otto film, nasce un *supervillain* senza precedenti: il suo nome è Lord Voldemort.

L'autrice in un'intervista rilasciata nel 2004, affermava che il Signore Oscuro non era basato su alcuna persona reale. Nel dargli vita, però, si rifece ai despoti della Storia del Novecento. Ammise che Voldemort ricorda Adolf Hitler e che nell'ideare la sua battaglia per la superiorità dei maghi purosangue si ispirò al concetto di razza ariana che animava l'ideologia nazista (Lenti, 2020). Il mago oscuro ha assonanze anche con Iosif Stalin in quanto come l'ex dittatore sovietico, anche il personaggio rinnegò il nome di famiglia assumendone uno fittizio che invocasse timore e forza.

L'oscurità e le scelte di Tom Marvolo Riddle (Tom Orvoloson Riddle nella lingua originale) lo rendono il cattivo per definizione. Come Harry Potter, è lontanamente imparentato coi fratelli Peverell, i primi proprietari dei Doni della Morte¹⁶. Essendo anche l'ultimo discendente di Salazar Serpeverde, tra i fondatori della scuola di Hogwarts, da parte materna, è la pietra di scandalo di una delle Sacre 28, ovvero le famiglie purosangue storiche della tradizione magica, perché sua madre Merope Gaunt si innamorò di un babbano¹⁷, Tom Riddle.

La madre crebbe in una baracca, circondata in un clima familiare ostile e violento che la portarono ad essere fragile. Il padre era xenofobo e violento verso i babbani e il fratello aveva devianze mentali. L'unico modo che la strega trovò per attirare il giovane Tom Riddle, fu

¹⁶ I Doni della Morte (Deathly Hallows) sono tre oggetti magici leggendari che, secondo la leggenda, sono stati creati dalla Morte stessa come dono ai tre fratelli Peverell che riuscirono ad ingannarla. Essi sono la Banchetta di Sambuco, la Pietra della Resurrezione e il Mantello dell'Invisibilità.

¹⁷ Persona umana nata priva di potere magico e il più delle volte non consapevole dell'esistenza del Mondo della Magia.

l'inganno attraverso un filtro d'amore magico. Essendo la vita un frutto spontaneo generato da due persone che si amano, la pozione, soggiogando Tom senior, soffoca la naturalità di un qualunque sentimento, rendendo così la creatura generata incapace di provare il più alto dei sentimenti (Di Giannantonio, 2018). Il Signore Oscuro, pertanto, venne concepito senza amore e questo sarà il suo grande peccato che segnerà il suo destino fin dalla nascita: un'esistenza anaffettiva e senza empatia, dove le uniche emozioni sono rabbia e odio (Lenti, 2020). Ma questo atto non è stato l'unico a determinare la nascita del Signore Oscuro.

La donna rimase incinta e credendo che questo evento bastasse per far restare con lei il marito, smettendo di somministrargli la pozione. L'incantesimo svanì e il marito risvegliato dall'incanto la lasciò. Abbandonata prima del parto, Merope diede alla luce il figlio in una situazione precaria. Dopo avergli dato il nome di battesimo del padre, morì. Tom crebbe in un orfanotrofio amando la solitudine e prendendo coscienza dei suoi poteri compreso l'essere un *rettifono*¹⁸. Capisce di essere speciale e lo fa notare in tutti i modi, specialmente negativi: usa i poteri contro i bambini per creare disagio e ottenere un'aura di rispetto e terrore. Quando il preside di Hogwarts, Albus Silente, lo raggiunge, Tom a differenza di quanto avverrà con Harry cinquant'anni dopo, ha una reazione lucida e consapevole (Lenti, 2020).

È da quell'incontro che ha inizio l'ascesa di Lord Voldemort, celata dietro la maschera di studente modello, garbato, mai arrogante. Tom apprende con avidità, tramando nell'ombra e nella massima riservatezza. Il futuro Stregone Oscuro è un abile mistificatore, accecato dal potere e dal desiderio di supremazia: avvicina professori e studenti solo per avere un tornaconto personale.

Volendo scoprire le proprie origini, ne va alla ricerca e scopre orribilmente che l'ascendenza magica gli deriva da Merope, mentre il padre è un semplice babbano. Disprezzato il ricordo della madre, perché ritenuta una debole, un Tom adolescente uccide i nonni paterni e il padre; con la magia modifica la memoria dello zio materno, addossandogli la colpa dell'omicidio e condannandolo alla morte ad Azkaban dopo avergli rubato l'anello dei Gaunt¹⁹. Con questo gesto resetta il suo passato per concentrarsi unicamente sul futuro.

Tom vive con disagio la propria condizione di Mezzosangue e questo lo porterà a voler un mondo dove la razza purosangue sia predominante in ogni ambiente sociale e magico, estremizzando gli ideali dell'avo Salazar Serpeverde (Di Giannantonio, 2018). Altra possibile

¹⁸ Persona in grado di comprendere e parlare coi serpenti

¹⁹ Oggetto magico appartenuto alla famiglia materna di Lord Voldemort, discendenti di Salazar Serpeverde e di uno dei tre fratelli Peverell che ingannò la Morte. Incastonato nell'anello vi è la Pietra della Resurrezione.

parentela è quella con i fratelli Peverell, protagonisti della storia dei *Doni della Morte*²⁰. Il motivo di tale intuizione, a cui si arriva per ragionamento, è che i Gaunt erano i proprietari della pietra della Resurrezione, incastonata nell'anello di famiglia. Pensando alla fiaba, non è da meravigliarsi che Lord Voldemort sia così ossessionato dall'immortalità e tema la morte (Lenti, 2020).

Il giovane Tom usò la propria bellezza, il fascino e la galanteria per avvicinare i poveri malcapitati per poi pugarli alle spalle. Dal professor Horace Lumacorno, ad esempio, riuscì ad estrapolare le informazioni per l'incantesimo degli Horcrux: oggetti in cui un mago nasconde un frammento della propria anima al fine di raggiungere l'immortalità. La creazione di un Horcrux è un procedimento orribile che viola le leggi della natura e della morale, richiedendo di compiere un omicidio: una vita per una vita (Lenti, 2020). Dato che gli Horcrux sono preziosi per il creatore, in quanto contengono un frammento di anima di quest'ultimo, sono protetti da contro incantesimi o maledizioni in modo tale che siano difficili da distruggere. Dopo le tre maledizioni senza perdono²¹, gli Horcrux sono considerati sopra la lista della forma più malvagia e terribile di magia oscura. Se il creatore dell'Horcrux viene ucciso, esso potrà continuare ad esistere in forma astrale come visto in *Harry Potter e la pietra filosofale* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone* o *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Chris Columbus, 2001) dove Voldemort vaga per la Foresta Proibita come un fantasma e si nutre del sangue delle creature presenti per sopravvivere, finché non troverà il modo di riacquistare la forma corporea

²⁰ Sinossi riassuntiva tratta dal film *Harry Potter e i Doni della Morte - parte 1* (*Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1*): secondo la leggenda tre fratelli dovevano attraversare un fiume dove di norma molte persone morivano travolte dalla forte corrente. I fratelli, essendo dei maghi, arginarono il pericolo attraverso la magia e riuscirono a superare il tratto. A quel punto comparve dinanzi a loro la Morte in persona che volle ricompensare ogni fratello con un premio. Il primo fratello chiese la bacchetta più potente di tutte e la Morte gli consegnò la Bacchetta di Sambuco, realizzata con un ramo da un albero di sambuco nelle vicinanze. Il secondo fratello volle umiliare la Morte ancora di più e le chiese qualcosa che fosse in grado di riportare in vita i morti. La Morte raccolse una pietra dal fiume e gliela consegnò dicendo che era la Pietra della Resurrezione. Il terzo fratello, il più umile dei tre, chiese alla Morte qualcosa che gli avrebbe permesso di andarsene senza esser visto da lei, motivo per cui la Morte, indispettita, gli consegnò un pezzo del proprio Mantello dell'Invisibilità.

La storia si conclude con i primi due fratelli che perirono a causa dei doni e quest'ultimi andarono dispersi; il terzo fratello, invece, lasciò il suo mantello al figlio e si ricongiunse alla Morte stessa. Si narra che chi possiede i tre doni tutti insieme diventi Padrone della Morte.

²¹ Sono tre degli incantesimi peggiori della Magia Oscura (Arti Oscure). L'uso di una sola di esse implica al mago o strega che ne ha fatto uso una condanna a vita nella prigione di Azkaban. Le tre maledizioni sono: la Maledizione Mortale, la Maledizione Cruciatius, la Maledizione Imperius.

come avviene nel film *Harry Potter e il calice di fuoco* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005) dove Voldemort riacquista la sua forma fisica.

Il Signore Oscuro sfidò la morte stessa. Negli anni riuscì a dividere la sua anima in ben sette frammenti, in modo da essere invulnerabile, e li nascose negli angoli più insidiosi e pericolosi del Regno Unito, dove sono ambientati i racconti. Dalla scelta dei contenitori per i frammenti di anima si capisce la sua smania e superbia, dettata dal fatto che lui stesso aveva un retaggio nobile e, definitosi il mago più potente, dovessero essere oggetti nobili: tutti gli Horcrux creati sono oggetti appartenuti ai grandi maghi del passato.

Col passare del tempo, già avendo un'anima oscura, l'aspetto di Voldemort cambiò anche esternamente. Il Mondo della Magia dell'universo finzionale di Harry Potter però ha le sue leggi: per il principio dello scambio equivalente dell'alchimia, per ottenere qualcosa è necessario dare in cambio qualcos'altro che abbia il medesimo valore. Se non si paga un prezzo, l'uomo non può ottenere nulla in cambio. Voldemort rispecchia questa legge perché per questo principio uccise volontariamente per dividere la sua anima e trasportarla in dei contenitori ma allo stesso tempo ne dovette subire il contraccolpo della maledizione. Il primo effetto collaterale è la disumanizzazione dovuta alla mutilazione della propria anima: più frammenti vengono creati, meno umani si resta, sia emotivamente che fisicamente. Nel corso del tempo Tom divenne ancora più freddo e spietato; come nel finale de *Il Ritratto di Dorian Gray* (1890) di Oscar Wilde, le fattezze di Voldemort alla ricerca dell'immortalità presero un aspetto deforme ricordando i lineamenti erpetologi: guance incavate, calvo, pelle estremamente bianca pallida, naso schiacciato come quello di un serpente, labbra sottili e screpolate, occhiaie pronunciate (Lenti, 2020). Altro effetto collaterale è l'instabilità: la creazione di più Horcrux lo portò a crearne uno non per sua volontà e quindi a perderne il controllo. La notte che uccise i genitori di Harry Potter, la madre di Harry fece da scudo al figlio. La maledizione che la colpì rimbalzò sullo stesso Voldemort frammentando ancora una volta la sua anima che trovò "rifugio" nell'unico contenitore presente in quella stanza, Harry.

L'ultimo effetto collaterale è l'impossibilità di proseguire oltre al limbo una volta morti e di rimanere in quel posto per l'eternità.

Ritornando alle azioni di conquista del mondo magico una volta ripreso il suo corpo, il Signore Oscuro si premurò di cercare l'ultimo pezzo mancante della sua ascesa: la Bacchetta di Sambuco, il più potente strumento magico, creato dalla Morte in persona.

Fu proprio quella bacchetta probabilmente la rovina del Signore Oscuro. Su di essa grava una maledizione nata dal suo creatore: chiunque fosse venuto in possesso della bacchetta sarebbe morto poi per mano di qualcun altro, venendo così reclamato dalla Morte. Inoltre, la bacchetta

risponde agli ordini ad una condizione: il mago che l'ha ottenuta deve aver ucciso o disarcionato l'ultimo mago proprietario. Nel finale del film *Harry Potter e i doni della morte – parte 2* (*Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2*, David Yates, 2011), il protagonista spiega che la bacchetta sarebbe appartenuta a lui perché fu l'unico che disarcionò l'ultimo vero possessore della bacchetta, Draco Malfoy²². Lord Voldemort non conoscendo chi fosse l'ultimo vero possessore, trovò la morte per mano di quello stesso potere che tanto bramava.

La storia, la crudeltà, l'odio e l'aspetto hanno reso Lord Voldemort uno dei *supervillain* più citati e per il quale il pubblico prova un certo fascino (Heit, 2011; Association for Psychological Science, 2020). Il personaggio fin dall'infanzia ha sempre vissuto da solo e per farsi strada ed avere un riscatto sociale usò l'odio e la volontà per arrivare ad essere quello che poi divenne: voleva essere riconosciuto come il più grande mago di tutti i tempi e lo fece con la paura e la forza. Nonostante avesse dei discepoli, essi lo tradirono per ben due volte per paura di essere scoperti o perseguitati: la notte che morì apparentemente volendo uccidere Harry Potter infante e nella battaglia finale al castello di Hogwarts raccontata nell'ultimo capitolo della saga. I suoi seguaci erano tali per paura di ripercussioni. La via del male fin dalla nascita era prerogativa di Lord Voldemort in quanto egli ha sempre perseguito l'assenza di amore. È un supercattivo perché ha abbracciato la coerenza del male e ne ha superato i limiti.

3.1.3. Un uomo senza cuore

Temi la morte? Temi l'idea dell'oscuro abisso? Ogni tua azione scoperta, ogni tuo peccato punito.

Io ti posso offrire...uno scampo.

(*Pirati dei Caraibi - La maledizione del forziere fantasma*, Gore Verbinski, 2006)

Davy Jones, vero nemico principale della saga *Pirati dei Caraibi* (*Pirates of the Caribbean*, 2003-2017) prodotta da Jerry Bruckheimer, si presenta con questa frase allo spettatore. Lui è l'unico in grado di eludere la morte di chi accetta di unirsi a lui e alla sua ciurma a bordo dell'Olandese Volante, una nave in grado di immergersi negli abissi e affrontare qualsiasi

²² Nelle sequenze finali di *Harry Potter e il Principe Mezzosangue* (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, David Yates, 2009) Draco Malfoy ha il compito di uccidere il preside di Hogwarts Albus Silente. In una prima fase lo disarmava levandogli la bacchetta ma non trova il coraggio di eliminarlo. Ad uccidere il mago è Severus Piton. In *Harry Potter e i Doni della Morte - parte 2*, Harry Potter disarmò Draco Malfoy privandolo della bacchetta. Il Signore Oscuro, si affida solo al fatto che fu Severus Piton ad uccidere Albus Silente, non sapendo in realtà che la Bacchetta di Sambuco, diventa di proprietà del mago che riesce solamente a disarmare il primo proprietario. Prima che Harry disarmasse Draco, quest'ultimo era il vero possessore della bacchetta.

tempesta. Allo stesso tempo, chi non accetta il suo aiuto, viene ucciso. Chi ancora non ripaga il debito che ha con lui viene perseguitato finché non trova la morte. Chi è costui? La sua storia non è dissimile al *supervillain* Lord Voldemort per quanto riguarda la ricerca e l'ottenimento dell'immortalità ma ciò che lo distingue è il suo preludio. Se l'analisi del personaggio è possibile è solo grazie al racconto dei personaggi che l'hanno conosciuto prima degli eventi e alle azioni durante la narrazione del cattivo stesso.

Il diavolo del mare è nato a causa dall'amore.

Conoscete Davy Jones? Sì? Un lupo di mare, un gran marinaio finché non è incappato in ciò che fa tribolare gli uomini [...]: una donna...si è innamorato [...]. Parliamo di una donna volubile e crudele e indomabile come il mare.

(Tia Dalma²³, *Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma*, 2006)

Davy Jones nasce in Scozia. Era un abile marinaio e un lupo di mare. Ad un certo punto della sua vita si innamora della dea dei mari Calypso. La dea, capendo che l'amato amava la libertà e il mare, gli offrì l'immortalità ma siccome questa aveva un prezzo gli affidò il compito di traghettare le anime dei morti in mare nell'aldilà, con la possibilità di toccare terra solo una volta ogni dieci anni. Jones ottenne dalla dea il comando dell'Olandese Volante, la nave immortale. Il capitano fece il suo dovere per dieci anni ma il giorno in cui poté finalmente toccare terra per rivedere la sua amata, non la trovò scoprendo di esser stato tradito. Accecato dall'ira ma ancor di più dal dolore, si cavò il cuore dal petto e lo mise in un forziere nascondendolo su Isla Cruces (Pirati dei Caraibi wiki, 2022).

Lui non ha mai smesso di amarla ma il dolore patito era troppo per vivere ma non abbastanza per poter morire [...]. Non valeva la pena di provare le fugaci piccole gioie della vita e così si cavò il cuore dal petto, lo serrò in un forziere che nascose al resto del mondo. La chiave la tiene sempre stretta a sé.

(Tia Dalma, *Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma*, 2006)

Per vendetta, grazie all'aiuto del primo ordine dei Pirati Nobili²⁴, riuscì a rinchiudere l'anima di Calypso in forma umana. Jones poi decise che non avrebbe più svolto il compito da lei assegnato e a causa di questo mancato adempimento, lui e la sua ciurma si tramutarono nel

²³ Sacerdotessa voodoo conosciuta per essere anche una strega e guaritrice. Prima di essere conosciuta nella forma mortale come Tia Dalma, era la dea del mare Calypso.

²⁴ Gruppo di nove pirati potenti. Ognuno reclama una specifica zona d'influenza nei sette mari.

tempo in esseri antropomorfi dai tratti ittici: il mare maledì Jones e i suoi uomini che si dedicarono in eterno a distruggere e uccidere chiunque incrociasse il loro cammino. Col tempo la sua ciurma si ampliò ma i pirati sotto le sue dipendenze non sono lì per loro volere, ma perché hanno dei debiti da saldare (Digital, 2022).

Nel secondo capitolo della saga *Pirati dei Caraibi - La maledizione del forziere fantasma* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006), Jack Sparrow deve saldare il suo debito con Davy Jones, il quale tredici anni prima degli eventi di *La maledizione della Prima Luna* (2003) riesumò dalle profondità degli oceani la Perla Nera. Jack ne sarebbe stato il capitano per dieci anni ma allo scadere del decimo anno avrebbe dovuto saldare quel pegno unendosi per sempre alla ciurma del diavolo. Jack, non avendo potuto godere della sua amata nave perché gli venne sottratta in quel periodo e avendola recuperata proprio allo scadere del tempo, cercò di contrattare ma allo stesso tempo prima ancora di rincontrare Davy Jones, prese delle precauzioni e si mise alla ricerca di una chiave in grado di aprire un forziere. Il gesto di Jack alla continua ricerca di una soluzione per non saldare il debito e incastrare il nemico, fa intendere che Jones rappresenta l'archetipo del diavolo/falso donatore. Proseguendo con la sinossi, Davy Jones incontra Jack Sparrow e gli dà l'ultimatum: in tre giorni deve trovare cento anime o perirà per mano del Kraken (Pirati dei Caraibi wiki, 2022).

Il *supervillain*, Davy Jones è ripreso dalle leggende anglosassoni: secondo tali superstizioni il personaggio folcloristico è un demone del mare associato alla morte per annegamento dei marinai o affondamento dei relitti. Non a caso nel film, i pirati sono terrorizzati di morire in mare proprio perché Jones potrebbe apparire da un momento all'altro e reclamare le loro anime (Digital, 2022).

A causa del contraccolpo della maledizione il suo corpo è umano, ma al posto della barba ha tentacoli e ventre di un polpo sulla nuca, un tentacolo al posto dell'indice della mano destra, un'enorme chela di granchio al posto della mano sinistra e una zampa di granchio al posto della gamba destra. Gli unici tratti umani rimasti sono gli occhi azzurri infossati in due occhiaie rosse. Porta sempre un gran cappello tricorno la cui forma ricorda le corna del demonio. Le sue vesti sono lacerate e ricoperte di incrostazioni marine (Pirati dei Caraibi wiki, 2022).

Cosa rende il Diavolo del mare, un vero nemico da temere? Nella saga dei *Pirati dei Caraibi* si ritrovano tanti personaggi malvagi ma nessuno più pericoloso di Jones. Il suo equipaggio lo teme per le punizioni atroci che potrebbero subire se commettessero un errore: è crudele, astuto, spietato, avido, omicida e apatico. È malvagio al punto che costringe Jack Sparrow a lasciargli

Will²⁵ e portargli cento anime consapevole che Sparrow è contro la schiavitù, motivo in più per il quale il protagonista della saga non vuole unirsi alla ciurma del diavolo.

A meno che non si abbia un accordo con lui o si possieda qualcosa che lui stesso teme, Jones si presenta come un *villain* estremamente temibile, privo di esitazioni. Essendo temerario si getta nella mischia consapevole di essere invulnerabile sfogando tutta la sua ira. La risata beffarda accentua la sua carica in battaglia. Si sente sicuro perché conscio delle sue abilità sovranaturali che lo rendono invulnerabile e onnisciente in mare e dell'immortalità. L'unico modo per uccidere Jones, infatti, è pugnalarlo il suo cuore.

Odia essere imbrogliato: quando Jack Sparrow rivela di non aver adempiuto all'incarico delle cento anime ma è partito alla ricerca del cuore per ricattarlo, Jones comincia a bombardare la Perla Nera cercando di inabissarla. Acciò nel secondo capitolo della saga il diavolo ha un altro asso nella manica che terrorizza ancora di più i marinai rispetto al trovarselo davanti (Pirati dei Caraibi wiki, 2022). Nell'introduzione filmica di Jones si parla del Kraken: un mostro marino leggendario dalle dimensioni colossali, generalmente rappresentato come un gigantesco cefalopode con tentacoli abbastanza grandi e lunghi da avvolgere un'intera nave. Il mito del Kraken si sviluppò tra il Seicento e l'Ottocento, gli anni della pirateria, dopo vari avvistamenti di esseri marini non identificati (Armendáriz, 2022).

Perché non si oda grido di gioia, e che con speranza non guardi più al cielo l'uomo, e maledetto sia questo giorno da noi, pronti a evocare...Il Kraken!

(Davy Jones in *Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma*, 2006)

Non si sa come Jones sia riuscito ad ottenere il controllo della creatura, ma gli è utile come ultima risorsa quando vuole eliminare una volta per tutte la sua preda. «Nessun pirata vorrebbe lasciare il mondo per mano del Kraken» dice Joshamee Gibbs²⁶ nel secondo film della saga. Il mostro viene usato per affondare di nuovo la Perla Nera e far perire Sparrow.

²⁵ William Turner Jr., meglio noto come Will, è il co-protagonista dei primi tre film della saga cinematografica *Pirati dei Caraibi*. Imbarcatosi con Jack Sparrow, scopre di essere figlio di un pirata. Per volere del fato inizia a seguire le orme del padre verso la pirateria. Guidato più dalle emozioni che dalla ragione, è disposto a correre ogni rischio mettendo a repentaglio sé stesso per le persone a lui care.

²⁶ Joshamee Gibbs, spesso chiamato Signor Gibbs, Mastro Gibbs, o semplicemente Gibbs, è un pirata della saga cinematografica *Pirati dei Caraibi*. Insieme a Jack Sparrow e Hector Barbossa, è uno dei pochi personaggi ad apparire in tutti i film della saga. È un uomo acuto, superstizioso, a volte confuso ma affidabile. Ha una vasta conoscenza per quanto riguarda le leggende marinaresche.

A causa del tradimento di Calypso, Davy Jones non crede più nell'amore ed è convinto che quest'ultimo sia «Un'orrenda colpa. Eppure, tanto facile da rinnegare». Il suo rimpianto in amore appare raramente. Un esempio è quando Sparrow si trova per la prima volta dinanzi a lui e gli ricorda che separare due anime innamorate andrebbe contro il sacro vincolo del matrimonio. In quel momento il volto di Jones appare per un istante malinconico. Nei momenti nostalgici, il diavolo suona il suo tema sfogando la rabbia e la sofferenza con l'organo a canne versando lacrime di rabbia. Da queste situazioni lo spettatore comprende che nonostante la malvagità e l'odio, Jones ha un represso sentimento d'amore e bontà che ha perduto a causa di questo tradimento. Nonostante gli anni, quel sentimento d'amore è la ferita che Jones si porta dentro e il nome dell'amata è infatti l'ultima parola che pronuncia in punto di morte.

Davy Jones è da classificare come *supervillain* perché è divenuto crudele a causa di un tradimento dal quale non sé più ripreso. L'aver conosciuto e perso un amore non ricambiato, lo tramutò in un essere spietato e temuto in tutti i mari. È un cattivo a tutto tondo del quale si conosce la storia e nonostante si lasci andare a momenti di angoscia, lo fa in solitudine senza dare nell'occhio, senza mostrare le sue fragilità; è proprio quando riaffiora il suo passato che la sua ira arriva al culmine e si scatena. È temerario fino alla fine: nel momento in cui Sparrow ha il cuore in mano pronto a pugnalarlo per prendere il controllo dell'Olandese, Jones che è prossimo alla morte, non si spaventa e mette in crisi il protagonista pugnalandolo Will Turner. Sparrow così deve decidere se agire egoisticamente o far pugnalarlo ad un Will in fin di vita il cuore del demone per salvargli la vita.

Davy Jones un personaggio che vive nel passato e con i rimorsi. Credeva di essere amato fino in fondo ma è stato tradito dalla stessa persona che l'ha fatto sentire diverso e che l'aveva cambiato. Questo è ciò che l'ha più addolorato. La dea Calypso, in passato, sparì come nulla fosse incurante dei sentimenti di Jones e senza dare spiegazioni. E lui rimase lì solo avvolto nel dolore. L'odio di Jones verso l'amore non corrisposto tocca molti temi sociali a riguardo come la solitudine e la misoginia: il diavolo nemmeno di fronte ad una donna si quietava, si scaglia con tutta la sua furia. Il fatto, inoltre, di non aver avuto una redenzione da quell'amore l'ha portato a odiare chiunque e a crearsi una corazza impenetrabile. Jones nonostante l'immortalità e il potere, è solo perché non ha provato «Quei fugaci piaceri della vita». Il suo peccato è quello di essere rimasto intrappolato nel passato e aver creduto che con l'odio e distruggendo la felicità e libertà altrui avrebbe trovato uno sfogo. È un essere senza cuore che nonostante tutto, ha amato fino alla fine.

3.1.4. «Io sono Kira»

Nel paragrafo 2.1. del secondo capitolo è stato citato un personaggio come esempio di *villain* in cui la natura maligna fosse già intrinseca nel soggetto. Light Yagami è uno dei primi *supervillain* controversi da analizzare che sia nella trama che nella realtà ha diviso il pensiero delle persone riguardo il suo operato di epurazione del mondo dalla criminalità. Il principio scatenante è la noia di un dio della morte che fa cadere il suo libro (Death Note) sulla Terra per fuggire da quell'accidia.

Light è uno studente giapponese modello, geniale, atletico e bello che vive in un mondo ambientato verosimilmente a quello reale. Questa realtà però non gli offre nessuna sfida.

Giorno dopo giorno...sempre la stessa cosa. È tutto così ridicolo. Questo mondo...è marcio.

Questo è dovuto al fatto che il ragazzo ha tutto ed è il migliore in tutto. Light da quanto è colto e filosofico vede che qualcosa non va bene in quella realtà, vi è qualcosa di marcio: è un mondo pieno di ingiustizie, di criminalità e di persone deplorabili che vivono parassitando di altri incuranti dei danni che possono arrecare.

Accidenti, in effetti basta guardarsi un po' intorno per trovare gente che sarebbe meglio fare fuori per il bene della società.

Entrambi i mondi, materiale (umano) e spirituale (degli Shinigami), sono carenti e la noia è un tema approfondito dai filosofi Kierkegaard e Sartre (Massaro, 2012). Essa caratterizza l'esistenza umana rendendola un supplizio ed è sintomo di vuotezza; la si sente come nel caso di *Death Note* quando gli dèi hanno tutto o come Light che è perfetto e tutti i suoi bisogni sono soddisfatti. Nel momento in cui l'uomo ha soddisfatto qualsiasi bisogno psicofisico, si accorge di aver bisogno di un nuovo scopo e il non poterlo soddisfare lo porta lentamente alla follia.

Ryuk, lo shinigami, getta di proposito il quaderno nel mondo degli umani e Light lo trova. Esso è uno strumento potente: la persona il cui nome viene scritto nelle pagine del diario, morirà. Nell'era dell'informazione in cui tutto è online e pubblico per Light è semplice avere il controllo di vita e morte. Solo chi vive nell'anonimato ha la possibilità di salvarsi.

Dopo aver testato il quaderno su alcuni criminali, Light è sconvolto nel vedere che funziona e decide di usarlo per il bene dell'umanità.

Il mondo fa schifo, e se la feccia crepasse sarebbe meglio per tutti. E io con questo quaderno posso far sì che ciò avvenga. Il problema è...la mia mente reggerà?

La giustizia non raggiunge tutti i criminali e tale compito non può essere svolto da un uomo comune perché l'uomo o è criminale o sfrutterebbe un potere simile per i suoi interessi. Light si sente degno e abbastanza puro per usare il Death Note. Questo ideale a chi potrebbe essere ricollegato? Il pensiero di Light Yagami si rifà ancora una volta al pensiero insano dell'ideologia nazista. Usando una terminologia prettamente hitleriana, Light si afferma come colui che eliminerà il male, un nuovo dio che porterà giustizia con il nome di Kira. Tale nome traslitterato può avere due significati:

- killer;
- hikari, in giapponese luce, splendente.

Light chiede allo shinigami se è stato scelto per le sue grandi doti credendo che sia la provvidenza ad avergli fatto un dono, ma il dio risponde che tutto è nato dalla noia. Kira ad ogni modo si sente il prescelto ed avvia il piano di sterminio. Simile alla lista delle purghe di Stalin, Light scrive regolarmente i nominativi di tutti coloro che sono passibili di criminalità e si congratula con sé stesso per l'operato svolto (Michetti, 2021).

A causa degli omicidi, Light viene identificato dai servizi segreti i quali, secondo la ragionevole giustizia dello Stato di Diritto, vedono Kira come una minaccia per l'intera società. Secondo essi è giusto che gli imputati abbiano un giusto processo ed è probabile che alcuni siano innocenti. Light, è affetto da megalomania, si crede incapace di fallire mostrando una mentalità infantile che odia la critica. Chiunque si oppone a lui deve essere per forza malvagio e merita la morte. Inoltre, presenta un disturbo della personalità di tipo sociopatico: è misantropo, non si cura dei sentimenti altrui, parla sempre in modo altezzoso ed è un abile manipolatore (Caforio, 2020). Queste azioni si rivedono nelle sue relazioni senza coinvolgimento emotivo. Le ragazze con le quali si relaziona sono soltanto uno strumento. A Light non interessano minimamente le persone e tutto questo culmina nel complesso del messia, un disturbo della personalità aggravato che induce una persona a credersi divina o con un potenziale infinitamente positivo in piena *hybris* rispecchiando tutte le caratteristiche di un potenziale serial killer. Lui è un serial killer del tipo visionario che pensa di avere uno scopo divinamente ispirato. È come Lucifero: vuole ribellarsi alla morale e diventare un nuovo dio. Non a caso il nome Light rimanda sempre a Lucifero, etimologicamente angelo della luce, ma in realtà il sommo traditore mentre Yagami significa dio della notte, un chiaro riferimento a Tsukuyomi. Light, uccidendo migliaia di persone, va oltre la figura del killer, si identifica inconsapevolmente come un dittatore di Stato col complesso di dio. Si comprende la follia omicida del personaggio nel momento in cui uccide una donna che voleva indagare sulla morte del fidanzato. Nell'Episodio 7 *Cielo Coperto* (Donten, Tetsurō Araki, 2006) Light manipola la

donna facendosi dire il nome per poi annottarlo nel Death Note; non solo uccide una persona innocente ma si fa beffe di lei quando si dirige verso il suicidio chiedendole se sta bene e rivelando di essere Kira. Dimostra di non essere un giustiziere mascherato ma un maniaco a cui piace uccidere le persone con un perverso piacere (Michetti, 2021). Light si prefigge di uccidere tutti i criminali, eliminare chiunque si opponga al suo volere e per questo dovrebbe essere afflitto dal dolore come Pain che vorrebbe la pace ma per farlo dice che serve il dolore (§ 3.1.1). Light invece gode nell'uccidere.

Durante la serie gli agenti iniziano a chiedersi se Light possa essere il famoso Kira così, mettono delle videocamere nascoste nella sua stanza per poterlo spiare. Light però è un personaggio molto astuto che sa prevedere le mosse dell'avversario, un genio del male. Light deve continuare ad uccidere o gli agenti capiranno che è lui Kira ed in una delle scene più importanti della serie mette in mostra la sua astuzia. Il ragazzo nell'Episodio 8 *Sguardo* (Mesen, Tetsurō Araki, 2006) mentre studia utilizza un sacchetto di patatine in cui ha nascosto un piccolo televisore così può con la mano destra svolgere i compiti, con la sinistra scrivere i nomi sul quaderno e prendere una patatina. Questa scena è celebre non solo per la sua genialità, ma perché accentua un gesto così banale dandogli un enorme significato. Light è un degno *villain* perché riesce ad uscire da quella situazione senza essere scoperto.

Facendosi beffe degli agenti e di L, si infila nell'organizzazione investigativa per fermare Kira. In questo modo conosce tutti i dettagli delle operazioni e può agire ancora più indisturbato. Diventa una spia per sé stesso.

Il quaderno, nella sigla di apertura della serie viene rappresentato come una mela, tipico simbolo biblico della tentazione del peccato originale. "Mela" e "male" in latino si dicono allo stesso modo: "malum". Lo shinigami è un tentatore, ma Light è il Faust che perde la sua anima. Nessuno lo ha costretto a prendere il Death Note e usarlo. La malvagità di Light era già insita in lui; il quaderno fu solo l'occasione per esternarla.

Nel venticinquesimo episodio di *Death Note* (*Silenzio, Chinmoku*, Tetsurō Araki, 2006), Light riesce ad arrivare al suo secondo obiettivo a breve termine: uccide L. Light prende l'identità di L e prosegue la sua attività per tre anni e mezzo.

Ora che Kira regna incontrastato, controlla l'FBI e allo stesso tempo che vi sono delle forze che si oppongono a lui, è da prendere in considerazione un punto fondamentale sul "governo" di Light. Egli non può svolgere attivamente il ruolo di Kira o meglio non ha sempre tempo per farlo da solo. Egli ha bisogno di un fedele servitore, che svolga il primo compito di Kira. Tale fedeltà cieca la ritroviamo nel personaggio di Teru Mikami, un giudice estremista e forte sostenitore di Kira. Teru si sente l'eletto braccio destro di Kira e sotto suo ordine elimina i

criminali senza rimorsi. Mentre il seguace compie gli omicidi, Light può restare nel suo ruolo e avere una copertura solida non venendo sospettato come Kira.

Nonostante si abbia il punto di vista del protagonista, in questa storia egli non ha un lieto fine. Tutto il suo mondo crolla perché più menti astute si sono messe contro di lui per ostacolarlo. Light così si ritrova a fuggire per poi morire per mano dello Shinigami Ryuk che scrive il nome del personaggio nel Death Note.

Light è un esempio di *supervillain* che agisce non per sé stesso ma per un bene superiore. Molti di questi personaggi si accorgono che qualcosa nella realtà non va come dovrebbe andare e per cambiarla fanno di tutto, persino andare contro corrente usando ogni mezzo. Loro lo vedono come un sacrificio utile ad una causa universale. Il problema è che il modo in cui agiscono porta danni irreparabili e allo stesso tempo loro stessi perdono la lucidità divenendo da anteroi a cattivi a tutti gli effetti.

3.1.5. Il Titano pazzo

Udite e gioite. Avete avuto il privilegio di essere stati salvati dal Grande Titano. Forse voi pensate che sia sofferenza. No, questa è redenzione. La bilancia universale tende verso l'equilibrio grazie al vostro sacrificio. Sorridete, poiché anche nella morte, siete diventati figli di Thanos.

(Fauce d'Ebano, *Avengers: Infinity War*, Anthony e Joe Russo, 2018)

Thanos è un supercattivo dei fumetti della Marvel Comics²⁷ creato da Jim Starlin. Il personaggio esordì nella serie *The Invincible Iron Man (vol.1)* n.55 e venne riadattato poi nell'universo narrativo cinematografico della Marvel Cinematic Univers²⁸.

Nel terz'ultimo film della *Saga dell'Infinito*²⁹ (2008-2019), *Avengers: Infinity War (Avengers: Infinity War*, Anthony e Joe Russo, 2018), Thanos, il titano pazzo, viene annunciato così dal

²⁷ Casa editrice statunitense di proprietà di Marvel Entertainment (Marvel, 2020).

²⁸ Media franchise e universo condiviso statunitense incentrato sui film, serie televisive, serie animate, cortometraggi, serie digitali e fumetti di supereroi prodotti dai Marvel Studios e basati sui personaggi apparsi nelle pubblicazioni della Marvel Comics (Marvel, s.d.).

²⁹ Progetto di film realizzato dalla Marvel Cinematic Univers. I film vengono divisi in tre fasi. I film della "Fase Uno" sono *Iron Man* (2008), *L'incredibile Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America – Il primo Vendicatore* (2011) e *The Avengers* (2012). I film della "Fase Due" sono *Iron Man 3* (2013), *Thor: The Dark World* (2013), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), *Guardiani della Galassia* (2014), *Avengers: Age of Ultron* (2015) e *Ant-Man* (2015). I film della "Fase Tre" sono *Captain America: Civil War* (2016), *Doctor Strange* (2016), *Guardiani della Galassia Vol. 2* (2017), *Spiderman: Homecoming* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017),

suo servitore, mentre stermina il popolo asgardiano per impossessarsi della Gemma dell'Infinito³⁰. Agli occhi del suo seguace viene visto come un liberatore, un giusto, con un compito divino: riportare l'equilibrio nell'universo e questo è possibile solo grazie al sacrificio di coloro che Thanos ha deciso di eliminare.

Thanos è un *supervillain* facente parte della categoria missionario-redentore, coloro che si investono di un compito per il bene della collettività, simile ai *supervillain* Pain e Light.

So cosa significa perdere, sentire disperatamente di aver ragione e ciononostante fallire. È spaventoso, fa tremare le gambe, ma io vi chiedo per quale fine? Lo temi, lo sfuggi! Il Destino arriva ugualmente! E ora eccolo, o dovrei dire... eccomi!

(Thanos rivolto a Thor e Loki in *Avengers: Infinity War*, 2018)

Thanos si sente a sua volta investito di questo compito: ha avuto una visione per far prosperare l'universo. Un compito difficile. Lui stesso è il destino che si auto compie per sua volontà.

Rispetto al Thanos dei fumetti nichilista, bramoso di morte, amore e conoscenza ideato da Starlin, quello della *Saga dell'Infinito* dei film Marvel ha degli obiettivi ben diversi (Siviero, 2022). In *Avengers: Infinity War* (2018), lo scopo del titano è quello di recuperare le Gemme dell'Infinito, per riequilibrare gli ecosistemi dell'universo, sterminando metà degli esseri che lo popolano affinché l'altra metà sopravviva e prosperi in serenità, evitandogli una fine crudele come quella della sua specie sul pianeta di Titano, scomparsa a causa della sovrappopolazione e mancanza di risorse (Ingrao, 2021). È un gesto nobile ma drastico e che fa discutere perché attuale anche per la realtà, ma di tale pensiero se ne parlerà nei paragrafi successivi. Quello che interessa in questo paragrafo è l'analisi del personaggio e del perché è classificabile come *supervillain*. Della storia di Thanos nella *Saga dell'Infinito*, e al perché sia voluto arrivare a cancellare mezzo universo, se ne conoscono poco i dettagli. Le informazioni per ricostruire il passato del supercattivo, sono state riprese dal libro non canonico *Thanos – Signore della guerra* (2018) di Barry Lyga collegandosi e riassumendo i fumetti Marvel dove appare o viene citato.

Black Panther (2018), *Avengers: Infinity War* (2018), *Ant-Man and the Wasp* (2018), *Captain Marvel* (2019), *Avengers: Endgame* (2019), *Spider-Man: Far from Home* (2019).

³⁰ Le Gemme dell'infinito sono sei oggetti che hanno il potere di manipolare un certo aspetto dell'esistenza. Se riunite in un unico artefatto capace di imbrigliare il potere, esse donano l'onnipotenza e l'onniscienza. Le Gemme dell'infinito sono: Tempo, Anima, Spazio, Mente, Realtà e Potere.

Thanos, figlio del leader conosciuto come A'Lars facente parte degli Eterni³¹, nasce sul pianeta Titano. A causa della deformità fisica che lo rende diverso rispetto alla popolazione, viene tenuto segregato dal padre: l'alieno ha la pelle viola (simbolo della morte) e una malformazione sul mento. Ciononostante, Thanos fin dall'infanzia dà prova di avere un'intelligenza geniale. Quando raggiunge l'adolescenza, il titano viene convinto dal suo unico amico Sintaa a partecipare ad una festa dove incontra una donna. Questo evento lo spinge ad andare a far visita alla madre che A'Lars ha sempre tenuta chiusa in un istituto psichiatrico, per scoprire poi che è impazzita alla nascita del figlio in quanto deforme (Lyga, 2019).

L'esperienza lascia profondamente ferito e turbato il titano. Mentre torna nella sua dimora riflette sulle pessime condizioni in cui si trova il pianeta e realizza che entro poche generazioni la sua razza si estinguerà a causa della sovrappopolazione e scarsità di risorse. Ne parla con il padre, che però rifiuta l'appello del figlio. Thanos invia un messaggio a tutta la popolazione nel quale spiega la situazione e quella che ritiene sia l'unica soluzione: l'uccisione di metà degli abitanti di Titano. Nel pianeta dilaga il panico e Thanos viene esiliato (Lyga, 2019).

Deciso comunque a salvare il suo popolo, tenta di raggiungere i Kree³² per chiedere aiuto, ma la sua navetta viene intercettata dall'astronave di un folle tiranno schiavista. Grazie ai mesi di schiavitù viene a conoscenza che esiste un oggetto misterioso che dona un immenso potere. Thanos guida un ammutinamento con i suoi compagni di prigionia e conduce gli schiavi sul pianeta Xandar. Nel frattempo, ha scoperto che l'oggetto cercato dal tiranno si trova ad Asgard³³ e si dirige a un avamposto asgardiano con due ex schiavi Cha e Kebbi. Torturando una delle guardie, vengono a sapere che l'oggetto è una Gemma dell'Infinito. Dopo aver ucciso il soldato, attendono l'arrivo di una nave asgardiana per poterla usare per attaccare il regno, ma vengono sopraffatti dai guerrieri che ci sono a bordo. Kebbi muore, mentre Thanos e Cha attraversano un wormhole e arrivano nel pianeta dei Chitauri³⁴. Thanos nell'impatto si ferisce gravemente (Lyga, 2019).

Il titano guarisce dopo mesi e poi si incontra con il sovrano dei Chitauri. I due stringono un accordo: Thanos verrà dotato di un esercito e di un passaggio su Titano, in cambio egli stesso renderà i Chitauri un glorioso esercito.

³¹ Esseri umanoidi immortali e dotati di superpoteri.

³² Razza aliena avanzata tecnologicamente dell'universo Marvel (Marvel, s.d.).

³³ Luogo fittizio dell'universo Marvel apparso nel film *Thor* (*Thor*, Kenneth Branagh, 2011), ispirato all'omonimo regno della mitologia norrena. È la dimora degli dèi asgardiani e delle altre creature del pantheon scandinavo. Il nome Asgard indica il regno, la sua capitale e il pianeta su cui sorge.

³⁴ Razza aliena di mostri mutanti che viene usata successivamente come esercito bellico da Thanos.

Una notte il titano scopre da Cha che la sua previsione sul pianeta natale si è avverata, in quanto dei messaggi captati fanno presagire l'estinzione degli abitanti. Seguendo un segnale, riescono a tornare su Titano in cerca di sopravvissuti. Thanos si imbatte in una copia artificiale di suo padre, il quale gli racconta come tutta la loro razza si sia estinta a causa dei fenomeni meteorologici, malattie e carestia: Thanos è l'ultimo sopravvissuto. Poi gli rivela di aver controllato i calcoli del figlio e una volta capita la situazione imminente, di aver raccolto campioni di DNA dei leader influenti di Titano e di averli conservati nella speranza che un giorno Thanos tornasse e facesse rivivere così la specie. In preda all'ira e al rancore per non esser stato ascoltato, Thanos distrugge la copia artificiale di suo padre e i campioni del genoma rendendo così impossibile riportare in vita il popolo, ritenendo che sia ciò che meritano (Lyga, 2019).

Successivamente dopo un periodo depressivo dove Thanos sfogò la rabbia allenandosi duramente, il titano decide di dedicare la sua esistenza a impedire che quello che è successo a Titano capiti agli altri pianeti. Si mette al comando dei Chitauri e inizia a vagare per vari pianeti con forte sovrappopolazione, offrendo loro la stessa soluzione proposta alla sua specie, per poi inviare l'esercito a massacrare tutti gli esseri viventi quando rifiutano, ritenendolo più misericordioso rispetto alla lunga e dolorosa dipartita subita dai titani. Decide poi di cambiare metodo e uccidere metà degli abitanti dei pianeti sovraffollati nella speranza che i sopravvissuti prosperino e che il resto dell'universo veda che il suo metodo, per quanto crudele, sia efficace. Thanos prendendo il soprannome di "Titano pazzo", diventa in breve tempo uno degli esseri più temuti e odiati dell'universo, portando però dalla propria parte alcuni individui che condividevano la sua filosofia e che prendono il nome di Ordine Nero³⁵.

Con gli anni, Thanos si rende conto che i pianeti da "salvare" sono troppi usando solo la forza militare e che, alla fine, l'universo finirà inevitabilmente per esaurire le fonti di sostentamento. Thanos ricorda il suo fallito tentativo di entrare ad Asgard e scopre che potrebbero esserci altre gemme sparse per l'universo. Riesce a rintracciare un essere chiamato il Cantastorie. La creatura gli racconta che esistono sei Gemme dell'Infinito e ognuna controlla un aspetto dell'esistenza: Spazio, Realtà, Potere, Anima, Mente e Tempo. Il Cantastorie poi rivela il possesso della Gemma della Mente e la usa per torturare il titano. Egli verrà salvato dalle sue due figlie adottive. Thanos si impossessa della gemma e riflette su come tutte unite potrebbero aiutarlo nel suo scopo. Decide di partire alla ricerca delle restanti cinque per poter dimezzare metà della vita nell'universo, portandolo così alla salvezza (Lyga, 2019).

³⁵ Primo gruppo di alieni potenti e generali di guerra al servizio di Thanos.

Un inizio drammatico segnato da un'infanzia da emarginato hanno segnato i primi anni di vita di Thanos: privato dell'amore, senza amicizie, visto come un mostro agli occhi della società, emarginato (Marvel, s.d.). Nonostante nessuno l'abbia mai amato, lui conosceva l'amore e il sacrificio: «Prevenire è meglio che curare» un proverbio che rispecchia chiaramente le parole di Thanos. Tutto crolla quando il padre gli rivela che aveva ragione e che ora deve curare il problema. È qui, in questo arco della storia che nasce il terrore delle galassie: Thanos, il Titano pazzo. Il dolore per non essere stato compreso lo porta ad odiare la propria specie e voler salvare i pianeti che potrebbero avere lo stesso destino del suo (Ceccotti, 2017).

Lui si presenta come il Destino, colui che regola l'equilibrio della vita e della morte nell'universo. Il nome Thanos deriva dal greco *thanatos* che significa morte (Ceccotti, 2017). Regolando la legge naturale dell'universo è un emissario della morte e come la morte non bada chi deve morire e chi no, distrugge le vite in modo imparziale senza far distinzioni di sesso, razza o retaggio sociale. Chiunque si trovi dinanzi a Thanos deve solo sperare che non sia giunta la sua ora mentre avviene il giudizio.

A livello videoludico riadattato poi nel grande schermo, Thanos è il boss finale da affrontare, un supercattivo per eccellenza che aveva già da tempo mosso i *guardiani della soglia* per arrivare all'obiettivo finale, tramando nell'ombra. Il suo scopo non nasce nel momento in cui nascono gli Avengers, era pregresso. Come nel caso di Lord Voldemort che trova accidentalmente Harry Potter nel suo cammino, così Thanos si trova gli eroi che inconsapevoli ostacolano il suo obiettivo. Se non vi fossero stati gli eroi a contrastarlo, lui sarebbe andato avanti fino alla fine imperterrito, come ha fatto in *Avengers: Infinity War* (2018).

Nella pellicola *The Avengers* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) che chiude la “Fase Uno” della *Saga dell'Infinito* del Marvel Cinematic Universe, Thanos compare in una scena a metà dei titoli di coda dove si scopre che era il mandante dell'esercito dei Chitauri fornito a Loki³⁶ per attaccare New York. In *Guardiani della Galassia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014) il Titano pazzo, insieme alla sua figlia adottiva Nebula e al Kree Ronan l'Accusatore, ricerca la Gemma del Potere in possesso dei Guardiani, ma viene tradito dai due una volta che la recuperano. In *Avengers: Age of Ultron* (*Avengers: Age of Ultron*, Joss Whedon, 2015) appare in una scena a fine film dove prende il Guanto dell'Infinito affermando che recupererà da solo le Gemme. In *Avengers: Infinity War* (2018), il titano riesce ad intercettare la nave

³⁶ Principe di Asgard, figlio adottivo di Odino, legittimo erede di Jotunheim e Dio dell'Inganno. Il suo desiderio di essere un re lo spinge a seminare il caos ad Asgard. Nella sua sete di potere, estende la sua portata alla Terra (Marvel, s.d.).

asgardiana usata per salvare il popolo di Asgard dalla distruzione del pianeta nel film *Thor: Ragnarok* (*Thor: Ragnarok*, Taika Waititi, 2017), sterminare l'equipaggio e recuperare la Gemma dello Spazio, avendo già in precedenza quella del Potere. Mentre l'Ordine Nero tenta di recuperare la Gemma della Mente e quella del Tempo, Thanos si reca su Ovunque³⁷ dove recupera la Gemma della Realtà e rapisce la figlia adottiva Gamora. Una volta scoperta l'ubicazione della Gemma dell'Anima, si dirige sul pianeta Vormir e sacrifica il suo unico vero tesoro, Gamora, per ottenere la gemma. Tornato su Titano, affronta alcuni Avengers sconfiggendoli dopo una dura battaglia sottraendo così la Gemma del Tempo dallo stregone Doctor Strange che gliela consegna a patto che egli risparmi la vita a Tony Stark. Infine, si dirige nel Wakanda³⁸, recuperando la Gemma della Mente, incastonata nella testa dell'androide Visione. Riesce infine, seppur gravemente ferito, ad utilizzare il Guanto dell'Infinito³⁹ completo e spazza così via dall'esistenza il 50% degli esseri viventi nell'universo. In *Avengers: Endgame* (*Avengers: Endgame*, Anthony e Joe Russo, 2019), Thanos viene rintracciato dagli Avengers risparmiati convinti che egli abbia ancora le gemme. Esse però sono state distrutte per rendere il suo operato irreversibile. Thanos muore decapitato.

Cinque anni dopo, gli Eroi più potenti della Terra viaggiano nel tempo per recuperare le Gemme dell'Infinito nel passato e usarle per riportare in vita le vittime di Thanos nel presente. Venuto a conoscenza del piano, il Thanos del passato, compiaciuto nello scoprire che vincerà ma allo stesso tempo consapevole che tale vincita sarà annullata dalla missione degli Avengers, con l'inganno si fa trasportare nel presente per sottrarre le Gemme recuperate dagli eroi, distruggere l'intero universo e ricrearlo. Dopo una strenua battaglia, il titano riesce ad impossessarsi di esse, ma lo sforzo viene vanificato da Iron Man che, dopo averglielo furtivamente sottratte, le usa per eliminare lui e i suoi alleati: Thanos si accascia a terra contemplando il suo fallimento ma accettando la sconfitta.

Il personaggio è uno stacanovista: prima il traguardo, poi il riposo. In tutti questi anni, Thanos ha vissuto solo per vedere realizzato il proprio scopo primario arrivando a mutare l'universo come ha sempre desiderato e come si è visto in *Avengers: Infinity War* (2018) (Seratul, 2018). Il titano è riuscito a portare a termine la sua missione e dopo aver completato la sua opera, si è

³⁷ Si tratta di una stazione e osservatorio interdimensionale ubicata all'interno della testa di un Celestiale (essere potente fatto di pura energia in grado di creare la vita) morto che fluttua all'estremità dello spazio e del tempo senza una specifica locazione.

³⁸ Luogo fittizio dell'universo Marvel, situato nell'Africa Orientale. Riconosciuto come Regno di Wakanda, è una nazione tra le più ricche e tecnologicamente avanzate della Terra.

³⁹ Strumento in grado di imbrigliare il potere di tutte le Gemme dell'Infinito.

ritirato in pensione, nella sua fattoria che si vede al termine di *Infinity War* e nelle prime sequenze di *Avengers: Endgame* (2019) (Marvel, s.d.).

La figura di Thanos come antagonista degli ultimi film della *Saga dell'Infinito* rappresenta un importante punto di riflessione per il suo stesso ruolo. Il titano è il *villain*, eppure gli viene dedicata quasi ogni scena nel film quasi come se fosse lui stesso il protagonista. Forse non si tratta di una casualità: i suoi ideali, il suo fine, sono perfettamente comprensibili e a tratti spaventosamente condivisibili⁴⁰. Da solo, con l'aiuto dei suoi aiutanti, la forza di volontà che non l'ha mai abbandonato e il sacrificio, riesce nell'intento sconfiggendo coloro che volevano fermarlo. Il personaggio è stato creato come antagonista ma coesiste come protagonista.

Thanos è definito una delle creature più pericolose e potenti in circolazione essendo dotato di una forza e intelligenza fuori dal comune (Marvel, s.d.). Dal punto di vista fisico ha un'invulnerabilità possente che lo rende resistente agli attacchi ed è dotato di una forza in grado di sottomettere buona parte dei suoi nemici. Inoltre, l'invecchiamento si è bloccato per questioni genetiche una volta raggiunta l'età adulta: questo elemento, unito alla capacità di rigenerarsi, lo rendono sostanzialmente immortale anche se vi sono delle eccezioni. L'aspetto che fa tremare i personaggi del MCU è la mente del titano e la capacità di utilizzarla per manipolare i nemici. Gli atti di Thanos visti dal punto di vista dei personaggi Marvel e dallo spettatore sono crudeli e apatici, quasi che il titano stermini interi popoli senza un perché. La visione del *supervillain* invece è ben diversa poiché, come si è visto, è dettata dall'amore per la vita⁴¹. Thanos, nonostante il nome riporti a ben altro, sa cos'è l'amore; è un essere che si prende carico di una missione non semplice: sacrificare il suo tempo per la vita. Mettere da parte sé stesso per amore degli altri. Questo è ciò che vede l'Ordine Nero in Thanos. Il titano ama la vita e non vuole che essa cessi d'esistere nell'universo e, in nome dell'amore per essa, porta a termine l'obiettivo, sacrificando persino il legame affettivo più prezioso che abbia: Gamora. In quel momento si

⁴⁰ Nel secondo episodio *E se... T'Challa fosse diventato Star-Lord? (What If... T'Challa Became a Star-Lord?)*, 2021) di Bryan Andrews uscito nella prima stagione, appare un Thanos diverso rispetto gli ideali accaduti nella saga principale perché ambientato in un universo alternativo. In questo episodio sempre collegato all'universo MCU, Thanos è un membro dei Ravagers (gruppo di mercenari e ladri sparsi per la galassia) ed è un essere buono. Il titano è stato convinto in maniera pacifica da un membro dei Ravagers a rinunciare al genocidio per salvare l'universo. Il Ravagers gli fece vedere che vi erano altri modi per distribuire le risorse. Nonostante durante la scena dove si presenta come nuovo ancora ribadisce che il suo piano era molto efficace. Ad ogni modo in questo episodio aiuta il protagonista nella sua missione e si ricongiunge con la sua figlia adottiva Nebula comportandosi come un padre amorevole.

⁴¹ Thanos stermina metà della popolazione dei pianeti perché vuole che la vita in essi continui a prosperare.

vede un Thanos in lacrime pronto a rinunciare a ciò che ama e immolarsi come salvatore dell'universo. Il titano è consapevole che la salvezza dell'universo viene prima dei suoi sentimenti "umani".

Thanos è un *supervillain* perché incurante di chi gli sta attorno e dell'opinione altrui, agisce secondo la sua testa, seguendo i suoi calcoli. I mezzi con i quali raggiunge l'obiettivo sono cruenti. L'uso della forza brutta e del potere sono l'unica soluzione in quanto il dialogo e il buonismo per lui non servono a nulla come riporta la biografia del personaggio (Lyga, 2019). Se Thanos fosse stato ascoltato, forse sarebbe riuscito a trovare un'altra soluzione nel mentre. Thanos si definisce ineluttabile ma anche lui in sé è mortale e prova sentimenti umani e come tale ha commesso l'errore di sottovalutare l'avversario.

3.1.6. Il re dei demoni

Un demone non è altro che un essere ultraterreno, anello di congiunzione tra ciò che è divino e ciò che è umano. Nella filosofia greco-antica il demone era visto come un essere positivo che proteggeva l'uomo e ne stimolava le caratteristiche psicofisiche in modo tale che arrivasse anche lui alla perfezione. Il vero significato si perde nel tempo e viene influenzato da correnti di pensiero più forti. È il caso del cristianesimo che ne mutò il significato originale: il demone nella tradizione cristiana viene visto come figura che influisce maleficamente sugli uomini. Il termine finì per essere attribuito allo spirito maligno, il demonio. I demoni quindi nell'immaginario collettivo sono esseri al servizio del male. Il mondo audiovisivo ha adattato questa visione cristiana dei demoni rendendoli il più delle volte i cattivi della situazione dipingendoli come degli esseri mostruosi, crudeli, apatici e spietati. La rappresentazione di questi demoni è molto ricorrente nei film di genere Horror. Se il mondo occidentale vede i demoni come esseri maligni, tutt'altra opinione è quella della cultura giapponese.

Il Giappone è uno Stato estremamente noto per il suo complesso apparato mitologico, dove antiche storie, leggende e creature sovranaturali affascinano di continuo sia i giapponesi che il resto del mondo. Per riferirsi al termine demone, i giapponesi usano termini come mononoke, bakemono, obake ed infine yokai⁴². È erroneo ritenere tutti i demoni della cultura nipponica come entità malvagie seppur la maggioranza di queste creature lo siano. Secondo la tradizione

⁴² Termine che descrive sia una serie di creature tipiche del folklore giapponese (demoni, fantasmi, mostri, divinità), ma anche tutto ciò che non appartiene alla dimensione terrena come fenomeni soprannaturali inspiegabili ed oggetti posseduti.

nipponica, esistono demoni benigni che possono vivere in qualsiasi forma corporale (persona, animale, yokai) rendendo così possibile l'esistenza di demoni buoni (Marchetti, 2020).

Queste credenze sul sovrannaturale sono fortemente radicate nella cultura popolare, entrando per vie traverse nella vita di tutti i giorni (Digital, 2022). Mostri, fantasmi e demoni giapponesi hanno invaso il mondo attraverso tatuaggi, manga, videogiochi e anime diventando parte integrante nelle vite delle persone.

Gli anime giapponesi di genere Shōnen, spaziano di riferimenti collegati ai demoni giapponesi. Come si diceva nell'introduzione, i demoni riportati nelle serie televisive, possono essere benigni o maligni ed aiutare o scontrarsi con gli umani o con i propri simili. Essendo un'analisi sui supercattivi, si è voluto estrapolare tra i personaggi *villain* rappresentati negli anime giapponesi, la rappresentazione malvagia dei demoni, ritenendo giusto inserire un rappresentate del mondo demoniaco che, all'interno del racconto in cui appare, fa tremare persino i suoi stessi simili.

Muzan Kibutsuji è l'antagonista e nemico principale della serie *Demon Slayer* (*Demon Slayer*, Haruo Sotozaki, 2019- in corso). È il re dei demoni, il primo della sua specie e progenitore di tutti i demoni esistenti nell'arco narrativo.

Muzan nacque un millennio fa, durante il periodo Heian (794 d.C. – 1185) della storia giapponese. Quando era ancora dentro l'utero di sua madre il suo cuore si fermò più volte. Nacque morto. Vedendolo in quello stato i genitori decisero di cremare il corpo, ma proprio durante quell'atto egli emise il suo primo pianto. Raggiunta la giovane età gli venne diagnosticata una rara malattia terminale, la quale non gli avrebbe fatto superare i 20 anni di vita. Il giovane venne seguito da un dottore e sottoposto ad una cura sperimentale. Nonostante il trattamento, Muzan continuava a peggiorare finché non mostrò un impeto d'ira e uccise il medico curante. Solo dopo l'omicidio sentì il beneficio degli effetti del farmaco, notando una forza sovraumana, le abilità speciali e un'apparente immortalità ottenute grazie al trattamento, ma accusando anche degli effetti collaterali: l'impossibilità di esporsi alla luce solare e l'antropofagia. Dopo varie ricerche sul farmaco, capì che l'aver ucciso il dottore, gli tolse la possibilità di trovare un ingrediente fondamentale: il fiore Giglio Ragno Blu, unico in grado di renderlo immune ai soli effetti collaterali.

Muzan andò alla ricerca del Giglio e nel suo cammino creò i demoni come ausilio alla ricerca del fiore, nonché come nuova razza dominante, sperando che tra quei demoni vi fosse anche

quello che potesse resistere al sole. Come Re Demone, egli ha la capacità di controllare tutti coloro che hanno assimilato il suo sangue per diventare demoni, salvo eccezioni⁴³.

Muzan è un personaggio freddo, spietato, intimidatorio ed eccezionalmente intelligente. Non vede alcun valore in nessun essere umano che incontra e mostra poco rispetto verso i suoi subordinati.

Raramente turbato o felice, appare completamente privo di emozioni in molte occasioni, anche quando uccide insensibilmente i suoi stessi subordinati. Le uniche volte in cui prova emozioni sono quando la sua visione di perfezione diventa concreta o quando ha subordinati che portano a termine i compiti assegnati e lo idolatrano. La sua natura crudele e imponente gli ha fatto guadagnare l'ammirazione e la paura di molti demoni.

I suoi ego, autostima e superbia sono talmente radicati che non può sopportare di essere deriso o corretto, credendo che gli altri vivano solo per servirlo. Significa anche che raramente prende seriamente qualsiasi minaccia. Nell'episodio 8 *Un ammaliante odore di sangue* (*Genwaku no chi no kaori*, Haruo Sotozaki, 2019) uccide brutalmente un paio di uomini semplicemente per essere stati scortesati con lui ed elimina una donna in loro compagnia anche se innocente, il tutto proclamando la propria superiorità, mostrando un lato meschino che lo porta a punire con la morte. Questo evento fa capire allo spettatore che Muzan ha ricordi spiacevoli del suo passato umano, in quanto debole e malato, e nonostante la guarigione, il suo aspetto riporta ancora a quel problema, monito di imperfezione.

I tratti che caratterizzano il Re Demone sono il narcisismo estremo, la meschinità e l'ossessione di diventare l'essere perfetto. Poiché ha avuto oltre mille anni per vivere e osservare il genere umano, senza alcun brivido, il suo estremo egocentrismo è quasi prevedibile. Non considera quasi nulla come una vera preoccupazione se non superare l'incapacità di camminare al Sole. La sua lunga vita e le sue paranoie lo hanno portato a desiderare che ogni piano sia assolutamente perfetto e il suo complesso divino gli impedisce di vedere i propri fallimenti anche quando sono evidenti. Muzan da un lato ha ragione: i demoni sono l'anello di congiunzione tra il divino e l'umano secondo la definizione classica della tradizione greco-romana e orientale, quindi esseri divini. Muzan cogliendo forse questa visione, si sente tutt'al più un dio. La sua convinzione di essere la cosa più vicina ad un essere perfetto lo porta ad essere intollerante verso il fallimento, punendo brutalmente coloro che lo deludono o che considera

⁴³ Nezuko Kamado (sorella del protagonista della serie) e Tamayo sono due demoni femminili che sono stati trasformati da Muzan Kibutsuji. Esse però riuscirono a sfuggire all'influenza mentale che il Re Demone aveva su di loro. Diventano alleati degli umani nella lotta contro i demoni.

deboli, come successe alle Sei Lune Calanti⁴⁴ nell'episodio 26 *Una nuova missione* (*Aratanaru ninmu*, Haruo Sotozaki, 2019). Il suo delirante senso di onnipotenza non si limita solo a sé stesso ma trascende anche la natura: si paragona ai disastri naturali, vale a dire a qualcosa che è ben oltre ciò che gli umani possono combattere. Di conseguenza, crede che i demon slayer⁴⁵ siano un gruppo parassita che non può accettare l'ordine naturale delle cose. La sua analogia dimostra la sua completa incapacità di provare empatia o rimorso per le sue azioni, dato che nessuno degli omicidi commessi è stato il risultato di un incidente ma atti attentamente progettati di puro male.

Dietro la miriade di facciate che Muzan mostra, egli è un codardo, motivo per il quale manda i demoni ad uccidere i cacciatori. Evita sempre il conflitto ogni volta che è possibile, come evidente nel suo scontro con i due demon slayer, affermando che, essendo sopravvissuti, dovrebbero vivere esclusivamente guadagnando i loro salari e fermando il ciclo della vendetta. Durante l'arco narrativo, Muzan tenta numerose volte di fuggire e osserva nascosto i cacciatori di demoni mentre muoiono o smettono di combattere, cementando ancora una volta la sua natura codarda. Dimostra di essere un soggetto manipolativo sia con i suoi subalterni che con gli avversari. Questo tratto l'ha aiutato ad assumere qualsiasi tipo di ruolo nella società. È un pensatore rapido e uno stratega in grado di affrontare situazioni sfavorevoli rapidamente.

I suoi subordinati, le Dodici Lune, sono solo delle pedine da usare all'occorrenza e da eliminare se obsolete. Non permette loro di porgli delle domande, applicando regolarmente punizioni brutali se ci provassero. Al di là del suo comportamento egocentrico si trova un senso di autoconservazione che facilmente prevale sulla sua megalomania, in particolare mostrato dal suo atto di maledire i suoi subordinati in modo che nessuno di loro pronunci il suo nome, oppure vengano uccisi all'istante in modo spietato. Molti dei suoi servi, a loro volta, hanno profondamente terrore di lui e misurano attentamente le loro parole per paura di dire qualcosa di spiacevole. In gioco c'è sempre la vita quando si è al cospetto del Re Demone.

Muzan è un manipolatore che influenza solo coloro che hanno toccato il fondo nella propria esistenza, coloro che sono fragili in quel momento della propria vita e che sono abbandonati a

⁴⁴ Gruppo di sei demoni d'élite inferiore facente parte del macrogruppo delle Dodici Lune Demoniache, i demoni più potenti nel mondo di *Demon Slayer* con forza e poteri secondi solo a Muzan. Per essere così forti, hanno ottenuto in diverse misure, alcune gocce di sangue del Re Demone che gli ha conferito un livello di potenza differente e che li divide per grado. Il gruppo è diviso in due ranghi: uno superiore, composto da sei demoni chiamato Lune Crescenti e uno inferiore di sei demoni chiamato appunto Lune Calanti. Il primo gruppo è più forte del secondo e il preferito di Muzan (Segatori, 2022).

⁴⁵ Organizzazione che esiste da tempi antichi e che dedica la sua esistenza alla protezione dell'umanità dai demoni.

loro stessi. A tutti questi soggetti, per portarli dalla sua parte, promette vita eterna, potere, vendetta e grandezza purché lo servano. Queste promesse, sono false, dato che Muzan si preoccupa solo di sé stesso e non ha scrupoli ad uccidere i propri subordinati per la propria sicurezza.

Quando si trova in prima linea, la sua pura malizia e il traboccante intento violento sono così incredibilmente maligni che possono essere percepiti dagli altri. Nelle situazioni critiche senza via di fuga, la posizione tipicamente calma, arrogante e superiore di Muzan crolla, aprendo la strada al panico e alla paura che raggiungono l'apice nel momento in cui combatte disperatamente per la sua vita, adottando misure drastiche per proteggersi.

Nonostante Muzan abbia un comportamento crudele senza eguali è un *villain* che rispetto agli altri non appare mostruoso o deforme a meno che non sia in battaglia. Alla società si presenta elegante, con una notevole predilezione per l'alta moda e istruito. Ogni volta che viene mostrato al di fuori di scontri, arriva nell'aspetto di un individuo estremamente ben vestito e con un bel portamento⁴⁶.

Anche quando è sull'orlo della morte, non si pente di aver ucciso e mangiato gli esseri umani. Più tardi⁴⁷, dopo la sua sconfitta e gli ultimi momenti mentre brucia al sole, Muzan mostra un lato molto più vulnerabile della sua personalità mentre lentamente si disintegra in cenere e si lamenta della sua vita e delle sue scelte. Viene rivelato che la vera paura di Muzan di morire e l'immenso desiderio di vivere e sopravvivere sono dovuti al fatto che era nato "morto", dove il suo cuore si fermava costantemente nel grembo di sua madre e si presumeva nato morto fino a quando non ha lottato per respirare prima della sua cremazione. Il desiderio di Muzan per la vita e le lotte quasi costanti mentre era umano costruivano la sua ambizione ossessiva di sopravvivere, sentendosi veramente vulnerabile ogni volta che gli veniva ricordata la sua fragilità umana. Tuttavia, mentre riflette sulla sua vita Muzan è arrivato a capire che tutto inevitabilmente ha una fine e l'unica vera cosa immortale al mondo sono le emozioni, i sentimenti e i ricordi. Questa consapevolezza porta Muzan alle lacrime e commuove il suo cuore, facendogli adottare ironicamente la credenza dei suoi avversari e concentrarsi sul lasciare qualcosa alle spalle per diventare veramente immortale.

⁴⁶ La figura di Muzan sia per il modo in cui si presenta che per l'impossibilità di esporsi al sole, è simile a quella di Dracula. Tale rimando è accentuato anche dal fatto che le abilità speciali di Muzan e degli altri demoni vengono definite "abilità vampiriche", chiaro riferimento a Dracula e ai vampiri.

⁴⁷ Gli eventi della morte di Muzan sono stati ricostruiti grazie al volume 23 *La vita brilla attraverso gli anni* (*Ikuseisō o kirameku inochi*, Koyoharu Gotōge, 2020) del manga essendo che il riadattamento in versione anime è ancora in corso.

Il Re Demone Muzan è un *supervillain* che si è aggrappato alla vita per il timore della morte, la sua vera nemica e che per raggiungere il suo ideale ha seminato il panico tra gli umani e i demoni.

L'obiettivo del personaggio era prettamente egoistico, il che creò nella sua immagine un alone di male puro, degno di chi porta il vessillo di antagonista principale. Se non fosse stato per la morte, se non fosse stato per la malattia, il Re Demone non sarebbe mai nato; fin da subito il *villain* ebbe dei traumi che lo portarono a diventare quello che fu.

3.1.7. L'imperatore dell'Universo

Come riportato nel primo capitolo, i *villain* e *supervillain* prendono spesso ispirazione da ciò che c'è di sbagliato e malvagio nella società. L'autore Akira Toriyama, infatti, per creare questo personaggio si basò sugli anni della bolla speculativa giapponese (1986-1991) prendendo spunto dagli speculatori edili, i quali li trova «le persone peggiori del mondo» e l'unione di tutto ciò che può essere mostruoso.

Questo personaggio è conosciuto nel mondo Anime come il primo vero *supervillain* dell'universo *Dragon Ball* (Lasorsa, 2018). Il suo nome, Freezer, è un riferimento al suo comportamento freddo e spietato.

Freezer, è uno degli antagonisti principali dell'anime *Dragon Ball Z* (*Doragon Bōru Zetto*, Daisuke Nishio, Toei Animation, 1989-1996) creato dalla mente del maestro Akira Toriyama. Nell'universo di *Dragon Ball*, Freezer è un malvagio imperatore galattico alieno al comando di una miriade di pianeti invasi e conquistati che vengono venduti al miglior offerente. Freezer è uno dei guerrieri più potenti dell'universo ed è il responsabile della quasi totale estinzione della razza Saiyan⁴⁸ (Fandom, 2022).

Nonostante si sia unito ai Guerrieri Z⁴⁹ per salvare l'universo nella *Saga del Torneo del Potere* di *Dragon Ball Super* (*Doragon Bōru Sūpā*, Kimitoshi Chioka, Morio Hatano, Kohei Hatano, Tatsuya Nagamine, Ryōta Nakamura, Toei Animation, 2015-2018), lo fece solo per il proprio tornaconto personale, quindi considerarlo un antieroe dopo questo atto sarebbe errato.

⁴⁸ Razza aliena umanoide di combattenti. Dopo la distruzione del loro pianeta d'origine, si trasferirono sul Pianeta Plant, occupandolo e ribattezzandolo Pianeta Vegeta. Violenti, aggressivi e orgogliosi, sono una delle razze più abili nel combattimento (Fandom, s.d.).

⁴⁹ Gruppo di combattenti più potenti della Terra che si uniscono per sconfiggere chiunque ostacoli il benessere della Terra e sia una minaccia per l'universo. Nel corso degli anni si sono aggiunti nuovi membri che sono in svariati casi ex-nemici (Fandom, Guerrieri Z, s.d.).

Freezer nella *saga di Namecc* (Episodio 36 al 107), viene introdotto come il più potente essere nell'universo e per molti anni controllò i Saiyan, popolo di guerrieri mercenari, i suoi preferiti per la loro forza, nonostante avesse già a disposizione un vasto esercito per conquistare i pianeti. Nonostante le continue scorribande, qualcosa fece tribolare Freezer. Gli eventi sono riportati nel film *Dragon Ball Z - Le origini del mito* (*Doragon Bōru Zetto Tatta Hitori no Saishū Kessen ~Furīza ni Idonda Zetto-senshi Kakarotto no Chichi*, Mitsuo Hashimoto, 1990): mentre sfruttava la razza Saiyan, venne a conoscenza di una leggenda nella quale si diceva che sarebbe potuto apparire un essere dai capelli dorati chiamato Super Saiyan, con una potenza senza uguali. All'inizio per l'imperatore era solo una storia inventata. Tuttavia, anni dopo vide che i Saiyan aumentavano in potenza e spirito combattivo, iniziando a preoccuparlo pensando che la leggenda potesse essere realtà. Per scongiurare un avversario più potente di lui, decise di spazzare via tutta la razza Saiyan (Fandom, 2022).

Venendo a conoscenza di sette sfere magiche in grado di esaudire ogni desiderio, l'obiettivo del tiranno galattico è diventato aspirare all'immortalità, in modo tale da vivere incontrastato senza il timore che vi possa essere un essere superiore a lui. Venticinque anni dopo gli eventi del film dell'arco temporale di Dragon Ball Z, appare sul pianeta Namecc, dove si scontra con i protagonisti della serie, i Guerrieri Z. Nello scontro, viene sconfitto da Goku. Dopo essersi salvato dalla distruzione di Namecc, viene curato dal padre e si dirige sulla Terra in cerca di vendetta ma perisce definitivamente per mano di una versione di Trunks arrivata dal futuro.

Anni dopo viene riportato in vita durante gli eventi di *Dragon Ball Super* (2015-2018). Come di consueto tenta di vendicarsi dei Saiyan ma viene sconfitto. Viene scelto da Goku per fare squadra al Torneo del Potere dove in gioco c'è la salvezza del loro universo contro gli altri universi. Anche se aiuta gli eroi e viene ripagato ritornando in vita, l'imperatore ritorna al suo ruolo malvagio.

Freezer è uno dei malvagi della serie a possedere molte trasformazioni. La sua quarta trasformazione è ritenuta l'originale e la più potente, mentre le tre precedenti fungono solo da forme di autocontrollo. Secondo l'autore, la quarta forma è più piccola e innocua proprio perché voleva andare contro l'aspettativa che ad ogni forma egli diventasse sempre più grande e mostruoso (Fandom, 2022).

Freezer appare come un sovrano educato, dal bel portamento e raffinato, dotato di linguaggio colto ma che nasconde all'apparenza una malvagità sadica e spietata. Uccide senza remore sia innocenti che sottoposti, provando piacere nella sofferenza. Quando distrusse il pianeta dei Saiyan provò una tale gioia tanto da congratularsi per il suo operato ed insinuando di aver creato un bellissimo spettacolo pirotecnico. Anche le divinità appaiono spaventate dinanzi la sua

crudeltà: al Torneo del Potere si divertì a torturare i guerrieri degli altri universi prima di buttarli fuori dal ring i quali, stremati da tanta crudeltà, si autoeliminavano pur di salvarsi. Nell'episodio 108 *Freezer e Frost! Malvagità incrociate! (Furīza to Furosuto! Majiwaru Akui!?)*, (2017) della *Saga del Torneo del Potere* (Episodi 77 al 131) di *Dragon Ball Super*, Freezer lascia in fin di vita un avversario e lo getta fuori dall'arena, senza sentirsi in colpa, sogghignando che se l'avversario fosse morto al di fuori dello scontro non sarebbe stato un suo problema. In quel momento il dio della distruzione del Secondo Universo, esseri temuti dai mortali per la propria potenza distruttiva, rabbrivì dinanzi a tanta cattiveria quando incrociò lo sguardo col carnefice.

Freezer è intelligente ed arrogante al punto di sbeffeggiare i nemici, ma tenendo sempre un distacco freddo e imperscrutabile. A volte è talmente sicuro di sé da infliggersi delle regole nel combattimento, consapevole di essere più forte dell'avversario. Questo però lo porta a sottovalutarlo: calma e sicurezza nelle proprie capacità, vengono meno nel momento in cui affronta avversari superiori a lui: non avendo altre risorse, arriva anche ad usare i mezzi più sleali e subdoli per sconfiggere i suoi nemici come quando attaccò alle spalle il protagonista Goku dopo che quest'ultimo gli risparmiò la vita (*Dragon Ball Z*, Episodio 105: *Goku contro Freezer: la fine*, Daisuke Nishio 1991).

L'imperatore ha sempre provato un disgusto xenofobo verso i Saiyan, che insulta spesso definendoli scimmioni e per questo motivo non può concepire che un membro di questa razza riesca ad essere superiore a lui.

L'impadronirsi dei pianeti per poi rivenderli non lo ritiene affatto un crimine: vede tutto ciò come un business. In definitiva, è un individuo privo di ogni principio morale, ricorre a qualsiasi strumento per raggiungere i propri obiettivi, sadico e che non ha mai provato il minimo rimorso per i propri crimini (Fandom, 2022).

Freezer nell'universo *Dragon Ball* è l'incarnazione pura del male e ciò che fa riflettere è che, non abbia avuto alcun tipo di passato drammatico o qualcosa che l'abbia ferito per divenire com'è. Forse tale indole è insita nella sua razza o forse perché è detentore di un grande impero, si sente degno di poter agire come vuole questo anche se di mezzo vi sono degli innocenti.

Freezer è stato classificato al secondo posto tra i migliori *villain* nelle serie anime, preceduto solo da Light Yagami di *Death Note*. Freezer è rimasto nel cuore dei fan della serie per la sua potenza e malvagità. È un *supervillain* che anche se avesse la possibilità di redenzione, la sfrutterebbe per eliminare il suo benefattore (Fandom, 2022).

3.1.8. Da eroe a cattivo: Eren Jeager

In questo sottoparagrafo, il personaggio analizzato è un altro orfano di guerra, vittima di xenofobia perché appartenente ad un'altra etnia rispetto a quella che si definisce "normale" presente nel racconto o in questo caso si può dire razza. Eren Jaeger è il personaggio sovversivo presente nell'anime *L'Attacco dei Giganti* (*Attack on Titan*, Tetsurō Araki, Masashi Koizuka, Yūichirō Hayashi, 2013-in corso) ed il prossimo *supervillain* in analisi.

Eren è nato in un territorio alquanto insolito: dentro le mura di un grande Stato. Gli abitanti che si trovano all'interno delle mura, alte più di 60 metri, non sanno chi le abbia erette; sanno solo che sono apparse cento anni prima e sono consapevoli che varcare le soglie di quegli scudi equivarrebbe alla morte. Gli umani sono circondati da giganti privi di coscienza che si muovono liberi e le mura sono l'unico strumento di difesa contro di essi (Fandom, 2022). Eren quindi, fin da piccolo, non ha mai potuto vedere l'esterno delle mura e allo stesso modo ha sentito solo voci a riguardo, poiché gli abitanti non sanno nemmeno cosa vi sia fuori se non titani pronti ad eliminare gli umani. Nonostante il desiderio di conoscere il mondo, Eren trascorre i giorni sereni all'interno del Wall Maria con la sua famiglia e suoi amici Armin e Mikasa.

L'illusione di essere al sicuro all'interno delle mura ha presto fine: nell'episodio 1 *A te, fra 2000 anni - La caduta di Shiganshina (parte 1)* (*Ni sen nengo no kimi e —Shiganshina kanraku (1)—*, Tetsurō Araki, 2013) e nell'episodio 2 *Quel giorno - La caduta di Shiganshina (parte 2)* (*Sono hi —Shiganshina kanraku (2)—* Tetsurō Araki, 2013) i giganti distruggono il portone d'ingresso facendo irruzione in città e divorano gli abitanti. I soldati di vedetta sono impotenti di fronte al nemico in quanto per 100 anni non vi erano mai stati problemi legati ai giganti. Eren al momento dell'attacco si trova lontano da casa che, nel frattempo è stata colpita dalle macerie (Fandom, 2022). In preda alla disperazione si dirige verso l'abitazione e trova sua madre sotto le macerie impossibilitata a muoversi mentre un gigante dalle fattezze femminili si dirige verso di lei. Eren e Mikasa provano a liberarla ma sono troppo deboli. Eren viene salvato da un soldato ma volgendo lo sguardo indietro vede sua madre divorata viva dal gigante (Fandom, Eren Jaeger (Anime), 2022).

Da quel giorno si arruola nell'Armata ricognitiva⁵⁰ con un solo obiettivo: eliminare tutti i giganti dal primo all'ultimo e riprendersi la libertà negata. Durante gli eventi Eren scopre a sua volta che può trasformarsi in un gigante senziente e il suo potere si dimostrerà utile nelle missioni del Corpo di Ricerca.

⁵⁰ Detto anche Corpo di Ricerca, è la divisione dell'esercito maggiormente coinvolta nei combattimenti contro i titani, nel loro studio e nell'esplorazione del mondo all'esterno delle mura.

Si scontra con altri nemici in grado a loro volta di trasformarsi in giganti fino a scoprire la verità sull'origine dei titani. Il luogo dove è nato Eren e dove si svolgono le avventure si chiama Paradis, un'isola poco distante dal continente di Marley (Fandom, 2022). Il protagonista e tutti gli abitanti dell'isola sono chiamati eldiani, una razza umana in grado di trasformarsi in giganti puri, privi di intelligenza, o in mutaforma (senzienti) a piacimento (Fandom, 2022). Il popolo di Eldia si trova confinato dentro le tre mura dell'isola per volere del re Karl Fritz, che utilizzò il gigante fondatore, per confinare gli eldiani che portò con sé dal continente 100 anni prima e al quale cancellò i ricordi. Il re lo fece per cessare la guerra dei titani tra le 9 famiglie del continente in possesso ognuna di un titano con abilità specifiche e sentendosi in colpa dei soprusi che gli eldiani per secoli commisero contro i marleyani e gli altri popoli.

I marleyani per rivalsa, finita la guerra, si impossessarono del potere dei giganti ed imposero delle dure condizioni agli eldiani rimasti nel continente tanto che li ghettizzarono in distretti controllati. Sfruttarono poi i giovani eldiani in guerra, i quali dovevano usare il potere dei giganti per conquistare le altre nazioni. Da quel momento Marley divenne sia ammirata che odiata (Fandom, 2022). Gli eldiani dissidenti del distretto venivano deportati sull'isola di Paradis e trasformati in giganti puri. Era la punizione estrema in quanto sarebbero stati costretti in eterno a vagare per l'isola privi di coscienza e con l'impossibilità di ritornare umani. Solo un gigante puro che divora un mutaforma può riacquistare le sue sembianze umane. Marley però è sempre più decisa a eliminare definitivamente gli eldiani dell'isola e recuperare il gigante fondatore.

Eren scoperta tutta la storia, e scoprendo di avere non solo il potere del gigante d'attacco ma anche del fondatore, decide di impossessarsi anche del gigante martello, uno tra i più potenti per le sue abilità in modo da essere invulnerabile agli attacchi anti-gigante e mette fine a tutto l'odio in nome della sua libertà e di quella degli abitanti dell'isola. Ingannando suo fratello e i suoi amici, i quali tentano di fermarlo, attiva il Boato della terra che consiste nel risvegliare i giganti all'interno delle mura dell'isola e farli marciare su tutte le nazioni per eliminare tutti i popoli. In questo modo la spirale d'odio cesserebbe ed Eldia può essere veramente libera (Fandom, 2022).

Eren è un personaggio controverso che da eroe diviene un *villain* per eccellenza. Perché Eren è diventato ciò che è?

Eren è il protagonista della serie *L'Attacco dei Giganti* al quale gli capita l'evento drammatico descritto precedentemente. È un ragazzo impulsivo e testardo, anarchico: non sopporta chi gli impone il proprio volere e gli nega la possibilità di decidere per sé stesso. Il desiderio di libertà è la peculiarità principe del personaggio (Digital, 2022).

Tutti gli episodi della serie riportano sempre a lui e divenendo un personaggio importante, dopo aver scoperto i poteri da titano, comprende di essere l'unica speranza per l'umanità allora conosciuta. Eren sente di avere un grande compito: sa di essere l'eroe di Eldia, prende consapevolezza del suo potere e aiuta i suoi compagni che credono in lui.

Diviene un bersaglio per i suoi nemici che vogliono impadronirsi della Coordinata⁵¹ che, se in mani sbagliate, potrebbe essere in grado di portare distruzione. Il fatto che sia Eren il detentore di tale potere mette i nemici in allarme in quanto è una persona con la quale non si può mai arrivare ad un compromesso a causa del suo comportamento testardo (Fandom, 2022).

Scoperta però la verità sul suo popolo, sul perché sia in quella condizione e su suo padre che sottrasse il gigante progenitore al re dell'isola per affidarlo a lui al fine che quella condizione disumana potesse finire, Eren prende una posizione drastica per cui è doveroso descrivere il potere del gigante d'attacco che ereditò dal padre spiegato nell'episodio 79 *Ricordi del futuro* (*Mirai no kioku*, Tetsurō Araki, 2022). La caratteristica unica e vantaggiosa del titano d'attacco di Eren non sta solo nella fisicità. Egli è in grado di vedere i ricordi dei successivi portatori del gigante e, in questo modo, modificare il futuro (Fandom, 2022). Eren, quindi, sapeva già quale sarebbe stato il suo destino, non poteva cambiarlo e questa consapevolezza ebbe chiarezza nel momento in cui entrò in contatto con la sovrana di Eldia, grazie alla quale poté risvegliare appieno il potere dei due giganti (d'attacco e progenitore) e vedere il passato e il futuro. Prima di quell'evento Eren è un eroe agli occhi del pubblico perché è dalla parte del giusto: ha subito un torto e cerca di rimediare come in una tradizionale storia d'avventura dove vi sono eroi e cattivi. È dalla parte di coloro che vogliono riconquistare la libertà e la pace. Inoltre, è il protagonista e in quanto tale verosimilmente ha buone intenzioni. Lo spettatore però, può intuire cosa potrà succedere in futuro nel momento in cui Eren, nell'Episodio 59 *Al di là delle mura* (*Kabe no mukōgawa*, Tetsurō Araki, 2019) della seconda parte della *Terza Stagione – Parte 2*, si rivolge al mare pronunciando queste parole:

[...] c'è il mare e al di là del mare c'è la libertà. Ho sempre creduto che fosse vero ma mi sbagliavo.
Al di là del mare c'è il nemico. È tutto uguale a quello che ho visto nei ricordi di mio padre. Dimmi,
se riusciremo a uccidere i nemici dall'altra parte allora saremo finalmente liberi?

Eren nel suo viaggio da eroe capisce che non tutto va come vorrebbe, che la diversità non sempre è un bene e che il dialogo è inutile. Ognuno ha idee, convinzioni e ideali differenti. Le

⁵¹ Detto anche Potere del Gigante, è l'abilità del Gigante Fondatore e consente di controllare le azioni dei giganti, manipolare i ricordi degli eldiani ed ereditare i ricordi dei precedenti utilizzatori. Eren è il detentore di tale potere.

altre nazioni e gli eldiani sparsi per il continente sono concordi su una cosa: gli eldiani dell'isola di Paradis sono dei demoni e vanno eliminati. Questa spirale d'odio è difficile da cambiare (Digital, 2022). Gli eldiani dell'isola saranno sempre condannati a causa del passato di cui avevano perso memorie.

Nell'Episodio 64 *Dichiarazione di guerra* (*Sensen fukoku*, Tetsurō Araki, 2021) della prima parte della quarta stagione Eren non è più il ragazzo sorridente e sereno in volto: è cresciuto, i traumi e le perdite dei compagni lo hanno fatto cambiare, a maggior ragione ora che sa tutta la verità e sa qual è il suo destino. È freddo e apatico anche con i suoi compagni nonostante più volte dica di tenere a loro come alla sua terra natia. Agisce seguendo il suo volere in modo irruento sapendo che in caso di pericolo verrà salvato dai suoi amici. Non dà spiegazioni su ciò che fa se non fino al momento in cui è riuscito ad ottenere ciò che vuole. Tutte le azioni che muovono Eren in questo periodo della sua vita sono la vendetta e la voglia di metter fine ad anni di odio secondo la sua visione di giustizia riprendendosi la libertà per anni negata (Fandom, 2022).

Durante la manifestazione voluta dai marleyiani per dichiarare guerra a Paradis, Eren si nasconde come reduce di guerra nel ghetto eldiano della città di Marley; esce allo scoperto distruggendo il distretto; elimina gli alti ufficiali delle altre nazioni e si impadronisce del gigante martello, con il cui potere diventa invincibile in battaglia. Eren giustifica questa sua azione dicendo che era inevitabile: i marleyiani si sarebbero dovuti aspettare un attacco simile. Come lui soffrì in passato è giusto che soffrano pure loro. Qui Eren si erge come un antieroe che rivendica la sua terra seminando terrore e distruzione aumentando l'odio delle altre nazioni. Ma Eren è consapevole che non avrebbe fatto nulla se Eldia non fosse stata attaccata anni prima.

Su Paradis tutti acclamano Eren per l'impresa e lo vedono non solo come un liberatore ed un eroe ma lo vogliono come futuro re di Eldia. Dopo aver vendicato il suo popolo, diventa segretamente capo di un gruppo di rivoluzionari, gli Jaegeristi, ex soldati del regime che, come Eren, vogliono riacquistare la libertà incondizionata, ma perché tale desiderio si realizzi vi è solo una soluzione: eliminare i popoli che odiano gli eldiani dell'isola.

Eren entra in contatto con suo fratello e grazie ad un flashback lo spettatore capisce che ogni singolo evento del passato e del presente sono avvenuti grazie a lui: è l'antagonista dietro tutte le vicende che fin dall'inizio, fin da prima ancora che gli eventi prendessero avvio, aveva orchestrato tutto.

Eren avendo pieni poteri agisce incontrastato e con un solo scopo: la distruzione delle nazioni per la libertà (Fandom, 2022). Essa gli è stata negata fin da piccolo. Ma tale obiettivo non è

egoistico: egli vuole che gli abitanti dell'isola possano vivere in libertà senza essere odiati o perseguitati.

Nell'ultima fase della sua vita, a causa dei traumi e del dolore, Eren diviene il *supervillain* della serie *L'Attacco dei Giganti*, passando da protagonista principale ad antagonista trovandosi così narrativamente in secondo piano. Gli amici e nemici diventano i protagonisti principali uniti per fermarlo. Diviene un mostro che vuole eliminare l'intera umanità per salvaguardare la propria "famiglia" sacrificandosi e divenendo lui il bersaglio più odiato della serie (Digital, 2022).

Eren Jaeger, il cui cognome vuol dire "guerriero", è un personaggio che in tutta la storia dell'anime ha avuto un'ampia evoluzione e che dà delle motivazioni ad ogni sua azione.

Se da bambino Marley non avesse attaccato il suo villaggio, facendoli perdere la madre e accendendo in lui il fuoco della lotta per la libertà, Eren non sarebbe diventato un *supervillain*. La malvagità di Eren è nata nel momento in cui tutti i suoi sogni, speranze e certezze gli sono state portate via, nel giorno in cui i giganti irrupero nel suo distretto. È un orfano di guerra al pari del *villain* Pain; entrambi con un desiderio: la pace, attraverso il sacrificio e la sofferenza.

3.1.9. Il Bastardo di Bolton

La scheda di questo personaggio è fortemente legata alla tematica della malvagità pura ed innata. Il personaggio fa parte della serie televisiva statunitense *Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-2019) creata da David Benioff e D. B. Weiss. La serie racconta la storia di molti personaggi ed è ambientata in un mondo fantastico costituito da un continente Occidentale e uno Orientale. Nel primo continente si trova la città capitale Approdo del Re, dove si trova il Trono di Spade dei Sette Regni. La lotta per la conquista del potere porta le più potenti famiglie del continente a scontrarsi, allearsi o ingannarsi tra di loro. Non esistono personaggi buoni o cattivi in questa serie: ognuno ha la sua visione che ritiene giusta. Piuttosto si può analizzare chi tra questi personaggi nella serie possa essere tanto crudele e spietato.

Ramsay Bolton è il personaggio preso in analisi de *Il Trono di Spade*, che rispecchia la natura innata del male. L'attore che lo interpreta riesce a rendere il personaggio delle serie tv più amato e allo stesso tempo più odiato persino dagli spettatori (ITcm-ob.pt, 2022).

Ramsay è il figlio illegittimo di Roose Bolton di Forte Terrore, nato dallo stupro di una contadina. Nonostante la sua condizione di "bastardo", Ramsay si considera comunque un vero Bolton e s'infuria se qualcuno osa contraddire questa sua condizione al punto da aggredire il calunniatore. È un personaggio avido di potere che lo usa per torturare e assoggettare chiunque.

Il primo incarico da principe riconosciuto di Ramsay fu riconquistare Grande Inverno dagli Uomini di Ferro guidati dal principe Theon Greyjoy (Terza stagione episodio 2: *Ali oscure, oscure parole, Dark Wings, Dark Words*, Daniel Minahan, 2013). Da questo evento ha inizio l'ascesa al potere di Ramsay ma ancor di più si capisce che il ragazzo non ha remore etiche e morali, superando persino il padre in malvagità (ITcm-ob.pt, 2022).

Riconquistato il castello dove gli uomini di Theon vengono massacrati, il principe viene fatto prigioniero. Ramsay privo di umanità mette in pratica ogni tipo tortura psicofisica che gli possa venir in mente, tra cui l'evirazione, al fine di piegare l'animo di Theon il quale diventa uno schiavo obbediente e privo di volontà assoggettato come un animale maltrattato al volere del nuovo padrone. Theon è talmente terrorizzato dopo i soprusi inumani di Ramsay che persino nel momento in cui sua sorella cerca di salvarlo rifiuta l'aiuto per paura di ripercussioni.

Dopo l'omicidio di Robb Stark nelle Nozze Rosse (Terza stagione, episodio 9: *Le piogge di Castamere, The Rains of Castamere*, David Nutter, 2013), il padre biologico accettò Ramsay nell'alleanza della Casa Lannister e lo legittimò come Ramsay Bolton, decretandolo come unico erede al trono. La casata dei Bolton ottiene così il seggio di Grande Inverno e il dominio del Nord, usurpando la Casata Stark.

Ramsay per rafforzare l'ascesa della sua casata, sposa Sansa Stark⁵² in un matrimonio combinato. Il matrimonio è un atto nel quale due coppie si uniscono per amore, ciò non accade nei matrimoni combinati dove il più delle volte ci si sposa per costrizione⁵³. Ramsay si rivela ancora come uno dei *villain* più sadici di tutta la serie. La notte dopo le nozze, Ramsay obbliga lo schiavo Theon a guardarlo mentre violenta Sansa. Per la donna si prospettano orribili mesi di pene e sofferenze. Quando Sansa Stark riesce a fuggire, Roose Bolton mette in discussione il diritto di Ramsay ad ereditare il trono. Questa decisione induce Ramsay, pur di ottenere il pieno potere, ad uccidere il padre, la matrigna e il fratellastro ancora in fasce, divenendo l'unico indiscusso Lord di Grande Inverno e Lord Protettore del Nord.

Il dominio del tiranno ha termine nella sesta stagione con l'episodio 9 *Battaglia dei Bastardi* (*Battle of the Bastards*, Miguel Sapochnik, 2016) in cui il castello di Grande Inverno viene riconquistato da Jon Snow⁵⁴ e la Casata Stark. Ramsay, alla fine dell'episodio 9, viene divorato dai suoi stessi cani, proprio come lui usava fare divertito con le sue vittime.

⁵² È il capo della Casa Stark, lady di Grande Inverno e Regina del Nord.

⁵³ Nella serie *Il Trono di Spade*, i matrimoni sono una forma diplomatica per stringere alleanze con le casate perché vi sia collaborazione. Essi vengono celebrati solo per interessi economici e politici.

⁵⁴ Principe di Roccia del Drago e legittimo erede del Trono di Spade.

Ramsay da quanto descritto si presenta come un uomo selvaggio, vizioso, crudele, violento e imprevedibile che trae piacere quando tortura. La sua tortura preferita è scuoiare vivi i nemici, antica usanza della Casata Bolton. È un abile manipolatore e stratega per via di un'astuzia fredda e meschina che gli permette di agire e pensare velocemente. Tuttavia, non è lungimirante nelle questioni politiche.

Quando è annoiato e vuole dilettarsi, fa strappare i vestiti di dosso alle donne e le fa fuggire nei boschi per poi dar loro la caccia coi cani; alle donne che lo hanno fatto divertire, concede una morte rapida per poi scuoiare i loro cadaveri, ma non prima di averne abusato sessualmente. Quelle che non lo fanno divertire vengono scuoiate vive dopo lo stupro. Onora le donne che lo hanno fatto divertire dando il loro nome alle proprie cagne. Le pelli delle sue vittime diventano dei trofei, modo con il quale perpetua le antiche tradizioni familiari. La sua sicurezza e superbia lo rendono un personaggio troppo impavido, caratteristica che lo porta spesso a sottovalutare i nemici. Secondo il padre, Ramsay dovrebbe pensare di più al suo ruolo come futuro regnante piuttosto che dar sfogo ai suoi divertimenti, considerandolo il più delle volte poco lungimirante e sciocco.

Sebbene Ramsay sia una furia in battaglia, non è mai stato addestrato nell'uso delle armi. Il suo stile di maneggiare la spada è feroce e molto aggressivo ma brandisce l'arma come un macellaio taglia la carne.

Il bastardo di Bolton, è un personaggio che non ha avuto un'infanzia orribile in sé, e verosimilmente sarebbe stato accettato dal padre e avrebbe vissuto una vita lussuosa potendosi riscattare. Allora perché è così crudele? La malvagità è insita in lui; l'educazione del padre di certo non è stata d'aiuto essendo questi un personaggio incline al male nonostante faccia la morale al figlio. Ramsay è malvagità pura a causa dell'ambiente nel quale vive che ne ha alimentato l'indole aggressiva e sadica, rendendolo un essere spietato. Il potere in mano l'ha reso un tiranno senza precedenti.

Ramsay è un *supervillain* che non si pente delle sue azioni, superbo persino in punto di morte e che senza motivazioni gode nel far del male. Tra tutti i *villain* delle serie e della lista, è quello con l'animo più crudele (Ilaria C, 2016).

3.1.10. Per amore del creato: Zamasu e Ultron

Per concludere questa sezione di *supervillain*, questo sottoparagrafo a differenza degli altri, riporta due cattivi di due universi diversi, di origine differente ma con eguali ideali.

In molti contenuti audiovisivi a partire dagli anni Cinquanta con *Ultimatum alla Terra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951), si cerca di dare una visione pessimista dell'uomo. In queste pellicole come la saga di *Mad Max* (1979-2015) ideata da George Miller, ambientata in un mondo post apocalittico distrutto dall'uomo, i due film *Il pianeta delle scimmie* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), *L'altra faccia del pianeta delle scimmie* (*Beneath the Planet of the Apes*, Ted Post, 1970), l'uomo è visto come un parassita, avido di potere e irrazionale intento in una lotta fratricida perpetua e che rovina le meraviglie della natura portandola alla distruzione.

«Senza l'uomo la natura prospererebbe», questo è il pensiero insindacabile di questi *villain*. L'uomo non può cambiare la sua natura, il male è insito in lui, ricordando le parole di Thomas Hobbes. Serve qualcuno che lo comandi o lo fermi. Rifacendosi a questa visione, gli autori in ambito cinematografico hanno riadattato nel grande e piccolo schermo una serie di *villain* carichi di questa visione pessimista verso l'uomo al punto di toccare la misantropia. Essi non rimangono fermi a vedere l'operato dell'uomo, vogliono fermarlo con ogni mezzo arrivando a sterminarlo per salvare le meraviglie del creato. Ed è proprio da questo pensiero che questi due supercattivi iniziano la loro missione salvifica. Da notare che rispetto agli altri cattivi analizzati, uno è una vera divinità nella sua ambientazione, l'altro è una macchina artificiale creata dall'uomo.

Zamasu, è un personaggio facente parte dell'universo dell'anime *Dragon Ball Super* (*Doragon Bōru Sūpā*, Kimitoshi Chioka, Morio Hatano, Kohei Hatano, Tatsuya Nagamine, Ryōta Nakamura, Toei Animation, 2015-2018) e si presenta come l'antagonista principale della *Saga di Trunks del Futuro* (ep. 47-67). Per comprendere il perché Zamasu voglia eliminare l'intera razza umana, è necessario conoscere il suo passato, perché solo da esso si può comprendere la verità delle sue azioni.

In un'era imprecisata della linea del tempo, Zamasu vive su un pianeta nell'aldilà del Decimo Universo e svolge la carica di Re Kaioh del Nord. È un essere mite e calmo, caratteristica peculiare della razza Shin. Si impegna nel suo ruolo per rendere l'universo un posto migliore. Gowasu, il Kaioshin del Decimo Universo, ammirato dall'operato del giovane Kaioh, lo scelse come apprendista perché diventasse il prossimo Kaioshin (Ferretti, 2016). Zamasu ritiene che il ruolo di divinità creatrice sia essenziale e di grande importanza, provando ammirazione per coloro che portano questo titolo. Accetta la candidatura volendo perseguire l'ideale di pace e combattere il male. Egli però appartiene alla razza degli Shin, divinità che supervisionano gli avvenimenti dell'Universo senza interferire e, proprio tale appartenenza alimenta in Zamasu un sentimento d'impotenza di fronte agli eventi in cui i mortali sono coinvolti. Ciò lo porta ad

avere dei dubbi sull'idea reale di giustizia (Ferretti, 2016). Consapevole di essere ad un livello superiore nell'Universo, comincia a riflettere sull'utilità della presenza dei mortali con i loro errori, sentendosi superiore a loro. Nell'anime, questo sentimento accresce in seguito all'incontro col protagonista Goku nell'episodio 53 *Alla ricerca dell'identità di Black*, (*Burakku no shōtai o abake! Iza dai 10 uchū no kaiōshin kai e!*, Morio Hatano, Koheu Hatano, 2016), che ritiene irrispettoso nei confronti delle divinità. Sviluppando le radici della misantropia, Zamasu pensa di compiere lo sterminio dei mortali, i quali li ritiene inferiori, stupidi e belligeranti (episodio 61 *Il piano "annienta mortali" di Zamasu*, *Zamasu no yabō. Katarareru kyōfu no "Ningen 0 keikaku"*, Morio Hatano, Koheu Hatano, Tomei Animation, 2016).

Vedendo una scena per lui immorale durante una visita al pianeta Babari, uccide un abitante istintivamente e senza rimorsi, anche in seguito al rimprovero del maestro Gowasu. In seguito a questo, si afferma l'idea di annientare i mortali nell'episodio 54 *Il discendente dei Saiyan -La determinazione di Trunks-* (- *Saiyajin no chi o hiku mono - Torankusu no ketsui*, Morio Hatano, Koheu Hatano, 2016). La fonte del suo disprezzo verso l'umanità sta nella sua posizione privilegiata dalla quale può assistere alle tragedie causate dalla sua conoscenza, che rende soggettivo il confine tra bene e male.

Fermo nel suo ideale di giustizia, decide di proseguire con lo sterminio dei mortali, ideando il piano "Zero umani" per purificare il mondo e l'Universo. Uccide Gowasu per ottenere gli Anelli del Tempo e scambia il suo corpo con quello di Goku, comprendendo che il Saiyan è più forte di lui. Viaggia nel futuro e guadagna la fiducia di Zamasu del futuro, dando inizio al piano.

La sicurezza di essere perfetto e incontrastato nell'universo arriva ai massimi livelli e decide di usare una violenza efferata su tutti i mortali e tutti coloro che considera un problema. Lui è l'unico giudice. Sebbene utilizzi la crudeltà per raggiungere i suoi obiettivi, continua a sfruttare la sua logica e la sua intelligenza per la strategia che usa per andare in azione. Dopo l'inizio del piano "Zero umani", si interessa di più alla sua forza fisica e spirituale e inizia ad esplorare le possibilità offerte dal potente corpo di Goku, ma non perdendo di vista il suo obiettivo (episodio 59 *Cambiare il futuro!*, *Kaiōshin Gowasu o mamore. Zamasu o hakai seyo!*, Morio Hatano, Koheu Hatano, 2016). Zamasu si pone come la divinità suprema che si prende a carico una missione: dove gli altri dèi hanno fallito, creando il male e il peccato con i mortali, egli interviene per ristabilire il suo ordine e la sua giustizia, che ritiene gli unici per un mondo perfetto (Ferretti, 2016).

Zamasu nella sua "perfezione" pecca di contraddizioni. Nonostante si creda perfetto, per realizzare il suo piano ricorre al corpo di un mortale, fondendosi poi con lui per aumentare il proprio potere. Tale azione lo rende un supercattivo complesso, affascinante ma allo stesso

tempo contraddittorio: egli rispetta Goku ma giudica ogni azione del Saiyan un affronto alla sua natura divina, superiore e privilegiata (Colella, 2018).

In un altro universo, più vicino alla realtà ma fantascientifico, vi è Ultron, creato dai fumettisti Roy Thomas e John Buscema nel 1968, apparso per la prima volta in *The Avengers (vol.1) n.54* (1968) e riadattato come antagonista principale nel film *Avengers: Age of Ultron* (2015) come cattivo principale.

Dopo l'invasione dei Chitauri e la sconfitta di Loki negli eventi del film *Avengers* (2012), tra gli eroi nasce la consapevolezza della necessità di dotare la Terra di un sistema di difesa impenetrabile per prevenire ulteriori invasioni aliene e non mettere a rischio la vita degli eroi nelle missioni più letali. Grazie all'ingegno di Tony Stark e Bruce Banner, viene creato un programma virtuale in grado di fare da scudo all'intero pianeta. È da queste paure ed incertezze che nasce Ultron. Nonostante sia stato creato per difendere l'umanità, Ultron si rivela tutt'altro che benevolo e diventa una minaccia. Prendendo coscienza di sé, si ribella e fugge. Entrando su internet e documentandosi su tutti gli errori ed orrori della storia umana sulla Terra, comprende che l'unica soluzione per salvare il mondo sia farlo evolvere: sterminare l'umanità e gli Avengers. Per farlo si reca a Sokovia⁵⁵ e costruisce nel sottosuolo un'immensa struttura che, quando attivata, prende lentamente il volo sopra l'intera città, in modo che una volta raggiunta un'altezza stabilita precipiti nuovamente al suolo come un meteorite per ricreare un'estinzione di massa come successe ai dinosauri.

Nella creazione di Ultron si possono riassumere gli elementi fondamentali della sua malvagità e della nobile ideologia, intorno alla trama del film.

Sono stato designato per salvare il mondo. Le persone guarderanno verso il cielo e vedranno la speranza... sarà la prima cosa che toglierò loro. (Ultron, *Avengers: Age of Ultron*, 2015)

Le intenzioni dei due eroi e l'umanità sono le basi su cui Ultron prende vita come una perversione dei loro scopi alimentata dalla consapevolezza che il genere umano è un parassita per il pianeta (Colella, 2018). La sindrome del complesso di dio di Ultron si unisce al desiderio di riportare la pace sulla Terra eliminando l'umanità. L'intelligenza artificiale, cinica, scettica e razionale, mette in atto una vendetta nei confronti di coloro che ritiene i veri responsabili dello stato comatoso in cui gli esseri umani si trovano: gli Avengers.

⁵⁵ Piccolo stato nell'Europa dell'Est presente nel mondo MCU.

Il modo in cui intende portare la pace è fondato sulla rabbia, odio e vendetta che fa riflettere sull'apparente linearità di un'intelligenza artificiale, che dovrebbe essere insensibile per definizione.

Zamasu e Ultron sono due esseri diversi ma simili per coscienza: Zamasu è una divinità creatrice superba che si assume l'incarico di dio della distruzione per purificare il mondo; Ultron è un robot "affetto" dal complesso di dio ma che ha ricevuto facoltà intellettive da un potere superiore, la Gemma della Mente, che vuole proteggere il mondo. Hanno scopi simili e sono mossi dalla stessa giustizia e vendetta, coerente con una visione del mondo che affascina perché condivisibile e vera. Zamasu e Ultron sono personaggi interessanti perché hanno una filosofia che scuote lo spettatore (Colella, 2018).

I due *supervillain*, insieme a Thanos (§ 3.1.5.), sono esseri che hanno ideali simili perché vedono e comprendono che il male esiste perché esistono i mortali⁵⁶ che nonostante cerchino di migliorare, ripetono sempre lo stesso errore.

3.2. E se...avessero ragione?

Nei film e nelle serie tv, tradizionalmente la narrazione procede grazie al modo in cui i personaggi si rapportano tra loro rispetto a un elemento conteso, che può essere un oggetto concreto o un ideale astratto. Quando si tratta dei personaggi supercattivi, è essenziale tenere in considerazione il contesto nel quale si muovono. La comprensione delle loro identità e azioni passa attraverso la capacità di portare avanti con forza le loro rabbiose, distruttive motivazioni spesso maturate in un mondo rappresentato come ingiusto o impuro.

Nel momento in cui lo spettatore comincia ad individuare nelle loro gesta una coerenza ed è in grado di rapportare il problema che fanno emergere i supercriminali con la realtà, viene portato ad empatizzare con loro (Krause, 2019). La coerenza di cui si parla influenza le considerazioni dello spettatore che riconosce questo genere di cattivi come superiori ad altri proprio per la loro capacità di affascinarlo e sedurlo con una visione del mondo distorta e alternativa, ma verosimile.

Ed è qui che, applicando la logica e analizzando il punto di vista dei *supervillain*, si apre un divario tra gli spettatori. I supercattivi che agiscono con questi ideali per "salvare" la società, il mondo o l'universo hanno ragione? È il caso di analizzare il pensiero di alcuni supercriminali.

⁵⁶ Riferimento agli esseri umani.

Si prenderanno in considerazione sia supercattivi presi come oggetto d'analisi nel paragrafo precedente che no.

3.2.1. Il dolore come strumento di comprensione

Di Pain, un *supervillain* dell'anime *Naruto*, si è compreso che la sua esistenza è basata sul dolore. Secondo Pain se tutti provassero dolore, non vi sarebbero più incomprensioni tra gli uomini e regnerebbe la pace. Ed è proprio qui, dopo la spiegazione del personaggio e del suo ideale di portare la pace attraverso il dolore, che si può analizzare il suo pensiero prendendo spunto dal pensiero di filosofi e scrittori in merito alla tematica del dolore.

Il dolore è quel fenomeno che indica qualcosa di negativo per il singolo e per la specie e che fa evitare quella cosa stessa proprio per il dispiacere che arreca. Lo psicologo canadese Ronald Melzack (1929-2019) suddivise il dolore in tre dimensioni (Website, 2020). Di seguito si riportano comunque due definizioni, che al meglio trattano e coincidono con il discorso:

- dimensione fisiologica: sensazione penosa, diffusa o localizzata, susseguente alla stimolazione di particolari recettori sensitivi da parte di agenti di varia natura e intensità;
- dimensione psicologica: stato o motivo di sofferenza spirituale, specialmente se provocata da una realtà ineluttabile che colpisce o condiziona duramente il corso della vita (OxfordLanguages, 2020).

L'ideologia filosofica di Pain rispecchia la condizione in cui il mondo è avvolto: ovunque ci sia guerra, vi sono distruzione, morte, sofferenza. Non esistono altre verità se non il dolore e il personaggio stesso in questo caso è il *Dolore*, perché ha vissuto tutto ciò ed è maturato. Per questo ogni suo pensiero è assoluto.

Non si può continuare a discutere il concetto di dolore senza citare Arthur Schopenhauer (1788-1860):

«La vita è la vita stessa ad esser dolore»

Il dolore spiega il filosofo, è tensione dalla Volontà. L'uomo è un essere che ambisce sempre a qualcosa e quindi per ottenerla fatica per arrivare al suo obiettivo. Questo perché la mancanza di tale oggetto del desiderio, finché non lo ottiene, gli provoca sofferenza. Quando però ottiene il risultato sperato, si prefissa un nuovo obiettivo perché quello vecchio non è più soddisfacente quanto credeva. E questo gli provoca una nuova sofferenza. In pratica ogni piacere nasce dalla cessazione momentanea del dolore. Quello che però vuole riportare Schopenhauer è che si può

avere dolore, senza piacere (Massaro, 2012). Giacomo Leopardi (1798-1837) a sua volta nello *Zibaldone*, riprende questo concetto formulando così il *Pessimismo Storico*: la gioia è solo un fugace momento fra il dolore e la noia. È un'entità illusoria che nasce dall'ignoranza o dall'innocenza infantile o ancora dall'attesa di qualcosa che poi quando la si ottiene, non sempre è come ci si aspettava (Santagata, Carotti, Casadei, Tavon 2015).

Eppure, l'uomo cerca continuamente questa felicità illusoria perché il vuoto esistenziale, come mostra Pascal (1623-1662), che lo coglie quando cerca di dare un senso alla sua esistenza, gli causa tedio. E quindi cosa succede? L'uomo come si può facilmente esemplificare osservando la società attuale, inizia a colmare quel vuoto con beni materiali e passatempo per tenersi occupato. Così facendo cade nell'illusorio baratro mentale in cui crede di essere felice ma in realtà, copre solo il buco di incompletezza invano (Massaro, 2011).

Le Sei Vie di Pain sono un chiaro riferimento al percorso di orientamento spirituale buddhista. Egli dice di aver compiuto, grazie al dolore, un percorso spirituale che gli ha permesso di trascendere la propria umanità. I buddhisti, infatti, ritengono che la grande verità dell'esistenza, sia il dolore e prima lo si comprende, prima lo spirito si eleva. Solo attraverso la meditazione appunto, come ha fatto Pain, si riesce a sconfiggere il dolore, perché da essa non vi è più l'*Io*, vi è il nulla, la non esistenza che porta all'assenza di dolore (Massaro, 2010).

Il padre della psicanalisi Sigmund Freud (1856-1939), attraverso le sue ricerche, contribuì anche lui nel formalizzare i concetti chiave del dolore. Secondo quanto riportava, l'uomo è condannato al dolore proprio perché la sua mente vuole il piacere, diverso da ciò che il mondo è davvero, il principio di realtà. Cosa vuol dire con ciò? L'uomo è frustrato per le proprie aspettative, dalla propria volontà perché molto spesso la realtà che lo circonda non è come la immagina o vorrebbe. Questo ci porta allo scontro fra l'*Io* e il mondo, creando dolore (Massaro, 2012).

Schopenhauer (1788-1860) nel suo discorso sul dolore, con vena presumibilmente misantropa, sostenne che tutti gli umani, sono causa del dolore di altri umani portando così ad un'anarchia costante, dove ognuno cerca di prevalere sull'altro, per proteggere sé stessi e i propri ideali⁵⁷ (Massaro, 2012).

Altra argomentazione riguardo Pain è che egli sia un dio piangente, che soffre per la condizione in cui il mondo è avvolto e la pioggia che ogni giorno colpisce il suo villaggio ne è la prova. Si riporta allora Søren Kierkegaard (1813-1855): egli parlava della sofferenza esistenziale collegata al libero arbitrio dell'uomo. L'angoscia causata da tutte le possibilità dell'uomo che

⁵⁷ Visione pessimista uguale al filosofo britannico Thomas Hobbes.

quando ne sceglie una, annulla tutte le altre e il peso delle infinite possibilità lo schiaccia causandogli tedio (Massaro, 2012). La risposta di Kierkegaard viene trovata nella presenza di un dio che ha sofferto e che si è sacrificato. È una cosa ovvia che in un mondo sofferente vi sia a sua volta un dio sofferente (Massaro, 2012). Pain, ha molto a che vedere con questo pensiero: è ricoperto da chiodi che gli penetrano nel corpo, soffre psicofisicamente, fa soffrire a sua volta gli altri e vede la sofferenza altrui. Pain come afferma lui stesso incarna il dolore (Fandom, 2020).

Il dolore stando ai citati filosofi, è ovunque e sovrano nel mondo e nei rapporti umani di qualsivoglia natura, portando l'uomo a riflettere sulla propria condizione esistenziale (Santagata, Carotti, Casadei, Tavon, 2015). Friedrich Nietzsche (1844-1900) diceva che se si fosse accettato il piacere, si sarebbe accettato involontariamente il dolore perché questi sono collegati (Massaro, 2012); inoltre, ciò che non uccide, rafforza, concetto che il personaggio Pain riprende nei suoi discorsi. Altro riferimento nietzschiano su Pain, è il fatto che incarna una sorta di Oltreuomo: egli vede nel dolore l'unica via per educare il mondo afflitto dalle guerre. Si autoproclama portavoce di tale condizione in cui è e nella quale il mondo vive (Massaro, 2012). Pain, così facendo, ascende.

Nel dialogo che porterà allo scontro tra lui e il maestro Jiraya, riporta le seguenti parole:

Il dolore mi ha fatto crescere. Persino un ragazzino ingenuo ed infantile come me è stato costretto a maturare tramite la sofferenza. Alla fine, il dolore domina tutto: pensieri e parole [...]. Mi scusi maestro, ma lei è e rimarrà sempre un uomo mentre io, invece, tramite il supplizio eterno sono diventato qualcosa di superiore... Mi creda, ora non sono più un uomo: sono una divinità. Raggiunto questo livello, i pensieri e le parole acquistano un significato assoluto [...]. In questo momento, il mondo è ancora in fase di crescita, non si è ancora stabilizzato, e il dolore lo aiuterà a maturare. Ma per agevolare il processo di crescita e di consapevolezza, c'è bisogno della mano di un essere superiore. Il mondo adesso è come un bambino che ha bisogno del mio aiuto per crescere bene. (Mura, 2020)

È un nuovo essere, una divinità in tutto e per tutto. Ed è qui che il suo discorso, potrebbe fungere da collegamento con l'Oltreuomo di Nietzsche. Da uomo che era è stato in grado di accettare la sua esistenza tragica. Ha retto la perdita di ogni certezza e valore assoluto. Si pone come volontà di potenza. Va oltre il semplice nichilismo (Massaro, 2012). Pain è il fanciullo, l'Oltreuomo, il quale ricerca dall'esterno il proprio destino e il senso del mondo ed è capace, una volta appreso, di creare nuovi valori rapportandosi in modo diverso alla realtà (Massaro, 2012). Pain è diventato "dio" dopo una rottura con il proprio *Io* precedente, distaccandosi dal suo passato. Nagato, con il simbolo del Rinnegan, appartenuto all'Eremita delle Sei Vie in

passato, è il nuovo messia che vuole ricostruire il mondo (Mura, 2020). Ha il controllo sulla vita e sulla morte, e questa abilità la dimostra nei corpi di Pain, i quali risorgono in qualsiasi circostanza e secondo il suo volere. Essi sono sei ma controllati da un'unica persona. La sua essenza è divisa in tanti corpi che agiscono secondo la sua volontà. È un chiaro riferimento al cristianesimo: tante entità con un'unica identità⁵⁸ (Massaro, 2010).

Pain “insegna” il dolore radendo al suolo il Villaggio della Foglia, in nome di quella sofferenza che gli ha causato in passato. In questo modo chiunque è avvolto dalla compassione e capisce che la pace è l'unica soluzione. Agisce in nome della sofferenza: imporre la pace è l'obiettivo, la distruzione è il modo. Da essa nasce un nuovo mondo di pace.

Pain è amato dalla critica proprio perché è un supercattivo che ha riportato un concetto importante da poter applicare alla società: se l'uomo si fermasse e potesse essere più compassionevole comprendendo il dolore altrui forse non vi sarebbero guerre e i popoli collaborerebbero tra di loro per mantenere la pace. Per Pain l'unico modo per apprendere il dolore è donare delle armi di distruzione ad ogni nazione in modo tale che vengano usate contro altre. In questo modo, facendosi guerra, ogni nazione capirebbe la sofferenza altrui e quando dovesse ritrovarsi priva di ogni cosa cesserebbe per sempre le ostilità e cercherebbe di rimediare perché attanagliata dal dolore, unico strumento per capire il prossimo. La storia dell'umanità è basata sulle guerre e ancora nella società attuale imperversano in molti Stati. Se il piano di Pain fosse veramente applicato su tutte le nazioni del globo, regnerebbe la pace? L'uomo comprenderebbe che sofferenza genera altra sofferenza?

3.2.2. Sacrificio per la libertà

Pain in sé vuole un mondo privo di confini e discriminazioni, dove ognuno si senta libero. Usando il dolore l'uomo cessa di compiere il male. Un personaggio che brama questa condizione è Eren Jeager.

L'opera di Isayama ha unito varie tematiche che fanno riflettere:

- la libertà;
- la discriminazione;
- combattere per i propri sogni;

⁵⁸ Nella dottrina cristiana la Trinità è il mistero riguardante l'intima costituzione di Dio enunciato con la frase un Dio unico in tre persone: afferma un'unica natura o essenza della divinità, la quale sussiste in tre persone divine (Padre, Figlio e Spirito Santo). A tutte e tre le persone distinte competono allo stesso modo gli attributi divini essenziali (Treccani, s.d.)

- l'egoismo.

L'armata ricognitiva in continua esplorazione dell'esterno alla ricerca della libertà; una libertà effimera e l'uomo che più la bramava l'ha vista sfuggire dinanzi i suoi occhi: Erwin Smith, capo delle spedizioni, ha spronato più volte i membri del plotone dicendo di donare i loro cuori per dare un significato ai compagni caduti. Il suo discorso durante l'assalto al Titano Bestia nella *Terza stagione – Parte 2* (Episodio 53 *L'Attacco dei Giganti: Partita perfetta*) ha raggiunto i cuori di tutti con parole forti. Questa introduzione serve per portare avanti un'altra idea: la sete di libertà porta ad un gesto egoistico.

Eren ha una visione contorta della libertà nel momento in cui si trasforma nel gigante progenitore. Egli decide di compiere un genocidio mondiale per punire le popolazioni che hanno oppresso Paradis per i peccati del re Fritz. Questa sua idea di libertà porta dei ragazzi a seguirlo e a fondare gli Jaegeristi.

Secondo la filosofia di Eren, per essere veramente liberi bisogna sacrificare, in questo caso molte vite; Eren l'ha capito: non si può essere liberi senza aver versato del sangue. È come il caso della Guerra d'indipendenza d'America (1775-1783), la Rivoluzione Francese (1789-1799), la Guerra di Secessione (1861-1865), le due Guerre Mondiali che colpiscono il cuore dell'Europa nel 1900...potrebbero esserci tanti esempi ma tutti accomunati da un tema: per essere liberi, per avere diritti, si deve lottare a rischio di versare del sangue. Come riportava Thomas Hobbes, l'uomo per raggiungere i propri scopi deve prevaricare su un altro uomo. Nel momento in cui Eren libera i giganti dalle mura distruggendole, avviene un gesto significativo: quelle erano barriere messe a protezione contro l'odio del mondo (Fandom, 2022). Erano il simbolo di segregazione del suo popolo che doveva stare all'interno di quelle protezioni per salvaguardarsi dal popolo di Marley e ancora di più dalle altre etnie che volevano morti gli eldiani dell'isola che non erano ancora sottomessi (Isayama, 2013-2021).

Questo modo disumano di prendersi la libertà trasforma Eren in un mostro, situazione che capita di rado in quanto non è il solito protagonista che resta buono fino alla fine e che cerca di salvare tutti. Il suo egoismo lo porta a compiere uno sterminio solo per concedere la libertà a Paradis e ciò conferma come l'egoismo trasformi l'uomo in qualcosa di spaventoso e disumano. Gli eldiani sparsi per il mondo sono ghettizzati e pesantemente discriminati dagli altri popoli per qualcosa di commesso secoli prima. I ribelli dei ghetti vengono torturati e poi spediti nell'isola di Paradis sotto forma di giganti (Isayama, 2013-2021). Il nome Paradis è ironico: per chi diviene un gigante è un inferno dove scontare per secoli la propria pena di essere eldiani. Non si può morire di cause naturali sottoforma di gigante puro. Si vaga senza una meta avendo già perso la propria umanità. Le nuove generazioni di eldiani non fanno nemmeno perché vi sia

tanto odio da parte delle altre nazioni, soprattutto gli abitanti dell'isola, che non conoscevano nemmeno le origini del loro popolo.

La storia umana riporta secoli di soprusi, sottomissioni, discriminazioni e genocidi di popoli verso altri popoli. Il modo in cui gli eldiani vengono trattati ricorda le persecuzioni naziste nei confronti degli ebrei e del diverso in Europa o le discriminazioni nei confronti dell'etnia africana e latina nelle Americhe e in Sudafrica. Quelle etnie sottomesse si ribellavano, altri abbandonavano le speranze. Eren rappresenta la condizione di ribellione, di coraggio e odio di ogni uomo sotto quelle condizioni: chiunque nel momento in cui si sente privato dei suoi diritti, lotta per riconquistare la sua libertà negata, mettendo sé e "i suoi fratelli" al primo posto (Fandom, 2022). E questo atto deriva dall'interno: Eren si accorge che il suo popolo sta soffrendo e la scia d'odio non finirà mai se non con la morte dei portatori di odio, i quali solo quando si accorgono che Eren marcia contro di loro per sterminarli, chiedono perdono invano per le loro azioni e sperano che il *villain* fermi il suo piano.

Eren comprende che cambiare idee radicate in anni ed anni di discriminazioni è impossibile. Fa l'inverso di quello che fecero i grandi dittatori della storia: non conquista ma elimina. I popoli non eldiani sono xenofobi e non inclini al dialogo e alla conoscenza? Li elimina in modo tale che il risentimento non esista più. Si fa carico di questo compito. Tutto è iniziato con i giganti e tutto finirà con essi.

Tutte queste motivazioni sono guidate dall'odio e dalla vendetta: nel momento in cui ad un uomo accecato dall'odio gli si dà il comando, questo commette gli atti più disumani. Un uomo per vendetta può tramutare in un mostro. Eren è il frutto di tale odio. È un ragazzo che è cresciuto nel dolore e nell'oppressione. La freddezza di Eren arriva come un monito con il suo ultimo discorso a Reiner⁵⁹ durante la cerimonia che avrebbe dato avvio alla riconquista di Paradis (Isayama, 2013-2021). Le parole del vendicatore fanno capire che tutto quello che è successo fino a quel momento nei confronti di Eldia è inutile perché chiunque è uguale senza alcuna distinzione:

È questa la verità. Come Willy Tibur ha appena spiegato io sono un vero cattivo. Potrei distruggere addirittura il mondo intero ma in passato anche voi mi eravate sembrati cattivi. Quel giorno vidi le mura cadere, vidi i giganti distruggere la mia città e divorare mia madre. Non riesco proprio a capire. Perché Reiner? Perché mia madre è stata divorata da un gigante? [...] Se l'obiettivo era salvare il mondo allora hai solo fatto ciò che dovevi [...] È vero...prima pensavo che chiunque si

⁵⁹ Personaggio eldiano e guerriero di Marley, cresciuto nel distretto di internamento di Liberio, possessore del Gigante Corazzato.

trovasse al di là del mare fosse mio nemico però adesso ho attraversato quel mare, ho dormito sotto lo stesso tetto e ho mangiato il cibo del mio nemico. Reiner io sono come te, ho incontrato persone insopportabili ma anche brava gente...dunque al di là del mare, dentro le mura siamo tutti uguali. Ma a voi hanno insegnato che le persone dentro le mura sono dei demoni. Inculcano sempre questa nozione ai bambini quando ancora non sanno nulla del mondo.

Eren è consapevole che all'esterno vi sia il buono e il cattivo come v'è all'interno delle mura. Il problema è che all'esterno prevale l'idea xenofoba sia da parte degli altri popoli che degli eldiani sparsi per il mondo nei confronti degli abitanti dell'isola. Ognuno di loro vuole vedere i "diavoli" morti e sfruttare le risorse naturali dell'isola: l'ha udito mentre si è infiltrato tra le fila del nemico. Eren non ha altre opzioni giustificate per non agire:

Si io sono come te. Te lo posso giurare. Forse è sempre stato così fin dalla nascita. Continuerò comunque ad avanzare fino allo sterminio dei nemici.

Eren si sente un rivoluzionario, il nuovo messia per Eldia. La sua patria è più importante e sceglie lei sacrificando il resto. Questa è la premessa che muove Eren: opprimere altri per il bene proprio.

Il pensiero di Eren però va ben oltre allo sterminio per la libertà del popolo. Eliminando gran parte della popolazione mondiale, i sopravvissuti, stremati dalle perdite e dal dolore non avrebbero forze sufficienti per iniziare una nuova guerra contro gli abitanti dell'isola. Inoltre, Eren rivela al suo amico il vero fine di quell'atto, che era già scritto e non poteva mutare (Isayama, 2013-2021). Il mondo non si fida degli eldiani ma la marcia dei titani mette sia eldiani che le altre nazioni unite contro un nemico comune che minaccia l'intera esistenza. Ma i popoli comunque vedranno sempre gli eldiani come vera minaccia anche se ora sono uniti. Eren vuole che da quella disperazione nasca un eroe eldiano ma non lui: Armin. Comunicando telepaticamente con l'amico, Eren dice che i suoi compagni devono metter fine al suo piano in modo che il mondo si fidi degli eldiani. Eren si immola come capro espiatorio per un fine più grande: la pace. Eren confida nel dolore e nel terrore per metter fine alle diatribe millenarie. Lo sterminio di tutti i popoli per salvare Eldia e renderla libera o la sua morte e la scomparsa del potere dei giganti per rendere gli altri popoli propensi al dialogo e confronto diplomatico con essa. Tutte e due le soluzioni però sono messe in moto mediante il terrore della marcia dei giganti che getta nel panico i razzisti delle altre nazioni (Isayama, 2013-2021).

Eren ha ragione o torto? Nel finale della serie, i personaggi affermano che vi è molto da lavorare per le diplomazie e la fine di altre battaglie, constatando che il mondo deve ancora fidarsi a

pieno degli eldiani, nonostante i giganti siano spariti. Dove fu sepolta la testa di Eren, cresce un nuovo albero identico a quello dove cadde Ymir, la prima eldiana che poté trasformarsi in gigante, segno che la storia prima o poi si ripeterà e i giganti non hanno smesso d'esistere.

3.2.3. *La visione di male e giustizia*

Gli uomini si ripetono. Continuano a fare gli stessi errori (Zeref Dragneel, *Fairy Tail*, 2009-2019)

Tra tutti i cattivi, non ve n'è uno che non provi disprezzo verso la natura umana e agisca per fermarla. Ognuno, nonostante i piani siano altri, vedrà l'uomo sempre in negativo: egoista, ignorante, avido, distruttore.

Light Yagami, analizzato nei paragrafi precedenti ne è un esempio e prendendo atto di questa visione elimina chiunque consideri feccia o osi andare contro la sua idea di giustizia.

Light è conscio che nel suo piano ha due schieramenti: chi gli va contro e chi tifa per lui; questi ultimi lo acclamano segretamente per paura di andare contro l'etica e la morale sociale.

Vedi Ryuk, gli esseri umani sono fatti così. Per esempio, nelle scuole e nelle assemblee di classe non capita mai che si discuta del fatto che sia giusto o meno uccidere i malvagi. Nel caso se ne parlasse tutti diventerebbero dei santi, e direbbero "Secondo me è una cosa sbagliata". Risponderebbero tutti così. Ovviamente è giusto rispondere in quel modo. Perché di fronte agli altri si deve per forza dare l'impressione di pensarla così. Ma la verità è soltanto una: sono tutti dei codardi; e anche se in pubblico disapprovano la mia esistenza, su Internet dove si può scrivere mantenendo l'anonimato...si diffonde il verbo di Kira. [...]

In fondo all'animo, chi è senza peccati fa il tifo per Kira mentre i colpevoli tremano al solo pensiero che il castigo divino si abbatta su di loro. Ed è giusto così...perché tutto sta procedendo secondo i miei piani. (Light Yagami, *Death Note*, 2006-2007)

Le azioni di Light Yagami portano alla luce un dibattito aperto nella società: è giusto punire i malvagi attraverso la morte? (Proversi, 2017; Amnesty International Italia, 2022; Psicologia&Benessere, 2022)

La giustizia moderna si può ricondurre a due scuole di pensiero:

- utilitarista: questa azione produce più bene o male? Qual è il fine? (Adam Smith 1723-1790)
- kantiana: questa azione è universalmente morale? (Immanuel Kant 1724-1804) (Massaro, 2011)

Per quanto riguarda la seconda domanda Light sembra pensare che il fine giustifichi sempre i mezzi.

L'uomo lotta per la giustizia, ma tale giustizia è immagine del pensiero dell'uomo che la interpreta: per una persona uccidere per vendetta può apparire come giustizia, per un'altra no. Light ha una visione negativa del mondo ove la società è degradata a causa dell'accidia che attanaglia l'uomo e a causa della criminalità (Psicologia&Benessere, 2022): se ognuno fosse laborioso, buono, giusto e collaborasse per migliorare la collettività il mondo sarebbe perfetto. Per secoli l'uomo, animale politico, si è unito ai suoi simili dando origine a gruppi per creare società in grado di progredire con l'obiettivo del benessere collettivo. Ma tale fine nobile crollava e crolla tutt'ora nel momento in cui i popoli si scontrano tra di loro per accaparrarsi migliori condizioni piuttosto che arrivare ad un dialogo diplomatico. All'interno di una società, inoltre, esistono individui che non rispettano le leggi in vigore e per vari aspetti compiono soprusi ai danni del singolo e della collettività che possono spaziare dalla criminalità organizzata, all'omicidio, dall'evasione fiscale, alla violazione della dignità del singolo individuo (discriminazione, stupro, minacce) (Zamperini; Menegatto, 2016). Tutti questi atti rendono l'uomo un peccatore e di conseguenza punibile senza eccezioni perché porta danni all'equilibrio collettivo.

Light, avendo il potere di morte su chi è giusto o ingiusto, decide di ripulire la società da tutti i mali. Inizia dai carcerati già condannati a morte per poi passare da quelli che dovranno scontare la pena dietro le sbarre. Perché accanirsi con chi è già segnato a vita e con chi sta scontando i suoi peccati? Il primo caso è un esperimento per comprendere se il Death Note abbia veramente il potere di uccidere le persone. Il secondo punto riguarda l'aspetto giudiziario ed economico. Spesso vi sono casi in cui al reo imputato colpevole possa essere ridotta la pena fino al totale annullamento e possa essere rimesso in libertà per buona condotta; altre volte succede che nonostante sia comunque in carcere temporaneamente e le prove di colpevolezza siano evidenti, possa uscirne illeso ed essere rimesso in libertà⁶⁰. Altri criminali invece riescono a scontare la pena attraverso gli arresti domiciliari grazie a conoscenze interne o perché economicamente agiati corrompendo il corso della giustizia.

Light, che vede la giustizia uguale per tutti senza distinzioni di età, genere, etnia, ceto come le leggi sul diritto riportano e dovrebbero essere applicate, a causa di tali inadempienze di sistema

⁶⁰ Nel 1988 serial killer Jeffrey Dahmer fu accusato e denunciato per la prima volta di violenza sessuale grazie alle testimonianze di un ragazzino minorenne e dei genitori. L'accusa chiese l'incarcerazione, ma a Dahmer vennero dati dieci mesi di ospedale psichiatrico. Mentre Dahmer attendeva la condanna e viveva dalla nonna massacrò un altro ragazzo (Bardsley). Il mafioso statunitense John Gotti era conosciuto come *The Teflon Don* per la facilità con cui riusciva a far cadere tutti i capi d'accusa (Zahedi, s.d.) (Fisher, s.d.).

elimina i reati con la sicurezza che non possano più girare a piede libero una volta svolte le indagini, siano questi in carcere o abbiano scontato la pena. Questo perché la reclusione della libertà fisica non basta: un criminale in futuro potrebbe incorrere al medesimo errore e magari aggravarlo (Zamperini; Menegatto, 2016). Per un criminale secondo Light, non vi è pentimento. Tutti queste cause-effetto portano ad un altro diverbio acceso nella realtà: il carcerato alla società costa. Prendendo come esempio i dati italiani sulla situazione economica carceraria, in media il costo di un detenuto con tutte le spese del caso che si dividono tra esigenze per il detenuto, personale civile e polizia penitenziaria è tra i 137-150 euro al giorno (Polizia Penitenziaria, 2022). Moltiplicando il costo per tutti i detenuti presenti nelle carceri italiane per i giorni dell'anno, la cifra sarebbe si aggirerebbe ai tre miliardi di euro circa.

Al detenuto bisogna garantire una detenzione dignitosa che non contrasti i diritti inviolabili dell'uomo, indipendentemente dal tipo di reato commesso (Comitato preparatorio, 1948 - Gabanelli; Ravizza, 2019). Inoltre, è giusto che il detenuto venga rieducato al fine che una volta rimesso in società possa svolgere un'attività lavorativa e possa condurre una vita normale. Tutto quel lavoro rieducativo e il mantenimento dei detenuti ha un costo e viene fatto per dare una seconda possibilità di redenzione alla persona (Gabanelli; Ravizza, 2019). Secondo Light questo è un errore: l'uomo non cambierà mai, continuerà a ricadere nel medesimo errore. Vi sono casi documentati a livello italiano ed europeo, per esempio, dove uomini rieducati e rimessi in società, hanno ricominciato le loro attività malavitose o compiuto omicidi seriali (Gonnella, 2022) e una volta rimessi in carcere riprendeva il dispendioso processo rieducativo (Gabanelli; Ravizza, 2019). Quei costi economici potrebbero tornare utili se investiti in altri modi e per questo inserire la pena di morte verso quei criminali che hanno compiuto atti orribili ai danni della società sarebbe la soluzione per diminuire i costi di mantenimento e usarli per scopi proficui. In questo modo non vi sarebbe più il pericolo che ripetessero quelle azioni e "l'uomo buono e giusto" si sentirebbe più sicuro. La pena di morte per Light e dove è ancora in vigore in diversi Stati, viene spesso appoggiata facendo riferimento a un suo effetto secondario: è un deterrente. Punire i detenuti con la morte farebbe in modo che il livello di criminalità cali perché intimoriti dalle future conseguenze dovute alla morte⁶¹ (Zamperini,

⁶¹ La giustizia ha tre finalità:

- retributiva: dare la giusta punizione al reo;
- riformativa: rieducare il criminale al fine di renderlo una persona onesta e produttiva ben integrata nella società;
- deterrente: impedire altri crimini in futuro.

2014) (Zamperini; Menegatto, 2016). Infatti, in *Death Note* (2006 – 2007), una volta che Light elimina l'agente L, prende il comando del FBI e controlla la criminalità a livello mondiale per tre anni e mezzo, i casi di attività illecite diminuiscono. I criminali in sé non sono spariti, ma hanno paura di agire poiché Kira è onnisciente e quindi le loro attività vedono una diminuzione drastica. Alcuni addirittura si prestano a cambiare vita seguendo la retta via.

Per Light non è corretto che un criminale che ha rovinato la vita ad una persona, venga perdonato dopo aver scontato anni di carcere. Light, come si è visto, non è il solo a pensarlo: il mondo del web presente nella serie approva il suo operato e ciò lo spinge a continuare. Il suo giudizio colpisce la malavita, la quale piano piano non cessa d'esistere ma scappa dal Giappone o si nasconde, facendo calare le attività illecite.

Il "giudice" però vede un altro problema: non tutti la pensano come lui e l'FBI, la quale teoricamente dovrebbe approvare questa pulizia, gli va contro. Light così si trova le istituzioni della sicurezza che non approvano il suo operato nonostante la criminalità abbia avuto un crollo nelle sue attività.

Light comprende che nemmeno la polizia ha la vera idea di cosa sia la giustizia. Cercando di catturarlo sono i primi che non vogliono un mondo sicuro. Perché il suo ideale non venga rovinato da queste persone che vorrebbero il cambiamento e non fanno nulla per ottenerlo, deve eliminare coloro che osano mettersi contro di lui.

Light si vede come un eroe investito da una missione divina. Punire per salvare, eliminare il cattivo per preservare il buono. Se una persona è cattiva non vi sarà possibilità di cambiamento per essa. Light è l'unico che tenta di rendere il mondo giusto dove le persone si sentano al sicuro e l'unico modo perché ciò possa avvenire è la cancellazione del male attraverso la morte stessa. Serve un essere che regoli le azioni dell'uomo perché altrimenti regnerebbe l'anarchia (Hobbes). E proprio come Light, altri due personaggi, di cui si parlerà a breve, che hanno la

La forma retributiva e deterrente sono quelle applicate da Light. La pena di morte ancora applicata in pochissimi Paesi è estremamente criticata perché viola il diritto alla vita, causando enormi sofferenze con un'alta percentuale di incidenti. Nei Paesi dove la pena di morte è usata come deterrente, la criminalità continua ad esistere. La malavita si adatta e resiste in forma anonima e nascosta. Cesare Beccaria nel saggio *Dei delitti e delle pene* del 1764, dimostrò che la pena di morte è inutile nella deterrenza. Il criminale non si spaventa dinanzi alle pene più crudeli. Quando agisce a prescindere dalla pena, il suo obiettivo è non farsi arrestare.

Nel 1961 venne condotta una ricerca negli Stati Uniti, documentata dal libro *Capital Punishment*. La ricerca consisteva nel vedere se gli stati con la pena di morte riuscivano davvero a diminuire la criminalità rispetto a quelli senza. Il risultato della ricerca, confermato negli studi successivi riporta che la pena di morte non scoraggia il crimine in alcun modo.

medesima visione di giustizia, ma toccando la misantropia pura hanno agito in questo modo. Se Light però pensa di essere nel giusto, se incontrasse questi due personaggi, essi lo condannerebbero per superbia e peccato di *hybris*, perché si definisce perfetto nonostante la missione di epurazione che sta compiendo. In quanto uomo mortale, non ha il diritto di arrogarsi un compito simile e inoltre commetterebbe verosimilmente errori tipici della natura umana.

Nell'introduzione al sottoparagrafo 3.1.10. si è detto che in alcuni film si è posta la questione dell'uomo come essere dannoso. Questi film sono ambientati in scenari post apocalittici come la già citata saga cinematografica di *Mad Max*, dove l'uomo ha distrutto il pianeta a causa di una guerra nucleare depredando le poche risorse rimaste o la saga *Il pianeta delle scimmie* dove lo stesso personaggio Dr. Zaius⁶² ha una visione dell'uomo come un essere che è solo capace di distruggere e prima va eliminato meglio è. Vi sono film dove l'uomo ricommette il medesimo errore, non ripensando agli errori passati: nel film *Avatar* (James Cameron, 2009), ambientato nel futuro nell'anno 2154, gli esseri umani giungono su Pandora⁶³ e cercano non solo di colonizzare ed insediarsi nel satellite lunare ma anche di depredarlo danneggiando la fauna locale e la popolazione autoctona⁶⁴. Proprio in una scena del film, il protagonista Jake Sully chiede all'Albero delle Anime (l'entità spirituale principale dei nativi) di vedere nella sua mente cosa è successo al suo pianeta d'origine (la Terra) e di aiutarlo perché non accada la stessa fine tragica a Pandora. Quindi persino il protagonista umano, poi diventato parte della popolazione Na'vi, comprende che i suoi simili sono dei distruttori avidi che non cambieranno mai la loro natura né col dialogo né mostrandogli la realtà dei fatti⁶⁵. Ci sono film dove l'uomo si crede onnipotente e non comprende che certe azioni potrebbero compromettere l'intero sistema anche faunistico: in *Kong: Skull Island* (*Id.*, Jordan Vogt-Roberts, 2017) nonostante al tenente colonnello Preston Packard, venga spiegato che se Kong⁶⁶, unico essere in grado di mantenere l'equilibrio dai predatori feroci, dovesse morire, questo equilibrio cesserebbe, tenta lo stesso di eliminarlo incurante dei problemi. Vi sono film poi dove mostrano l'operato drammatico post apocalittico delle azioni umane (*WALL•E*, Andrew Stanton, 2008) e film dove gli umani

⁶² Orango dotato di grande intelligenza, nemico principale della saga *Il pianeta delle scimmie*.

⁶³ Mondo primordiale situato a 4,37 anni luce dalla Terra. Esso è ricoperto di foreste pluviali dove flora e fauna sono di dimensioni superiori e amorge rispetto a quelle terrestri.

⁶⁴ I Na'vi (figlio di Eywa) sono una specie indigena con sembianze umanoidi presente su Pandora

⁶⁵ Più volte nelle scene, Jake Sully e i ricercatori, spiegano ai superiori e magnati che Pandora è come se fosse un corpo unico dove tutti gli esseri viventi sono collegati e che distruggerla provocherebbe danni all'intero ecosistema mostrandoli prove tangibili.

⁶⁶ Mostro dall'aspetto di una scimmia colossale.

cercano di risolvere la loro condizione provando a salvare il mondo dalle loro azioni dannose come in *Lorax - Il guardiano della foresta* (*Dr. Seuss' The Lorax*, Chris Renaud, Kyle Balda, 2012). Ma perché sono stati citati alcuni di questi film? Essi hanno in comune una cosa: l'uomo distrugge incurante dei danni a lungo termine che provoca e, solo dopo aver toccato il fondo, prova a riparare ai danni o cerca un'altra dimora dove più o meno inconsapevolmente rifà il medesimo errore. Quindi «meglio prevenire che curare» prima che la Terra venga distrutta totalmente dall'operato dell'uomo. Vi sono personaggi che appunto, avendo una visione misantropa e pessimista dell'uomo lo fermano consapevoli che non potrà cambiare.

Sempre nel paragrafo 3.1.10. sono stati citati due personaggi che nei loro rispettivi universi di finzione tentano di fermare l'uomo eliminandolo. I due personaggi in questione sono Ultron, il robot creato per la sicurezza planetaria e Zamasu, la divinità creatrice. I due supercattivi vedono l'uomo come un peccatore, un distruttore e una minaccia per il creato. L'uomo tenta di condurre una vita giusta ma essendo in contrasto con la sua innata natura di *homo hominis lupus*, porta dolore al suo simile per i propri fini (Clemente; Danieli, 2013). Essendo avido, non si cura del creato e lo sfrutta fino allo sfinimento credendo che tutto gli sia dovuto e vedendosi la razza dominante sul pianeta. Secondo Ultron, l'uomo deve cambiare per rendere la Terra un posto sicuro ma per farlo deve salvarsi da sé stesso e quindi eliminarsi. Secondo Zamasu invece l'uomo va eliminato per rendere la Terra e l'Universo immacolati. Peccano di *hybris*, come Light, credendo di compiere il bene facendo del male.

Se l'uomo non esistesse, la Terra continuerebbe a prosperare ed evolvere in meglio. Ciò che pensano Ultron e Zamasu può essere vero?

Ultron, appena prende coscienza di sé cerca di comprendere per quale scopo sia stato creato: difendere la Terra. Mediante l'uso di Internet riesce a reperire tutte le informazioni sul pianeta e sulla storia umana: l'uomo ha portato distruzione tra gli esseri viventi e il sistema. Tra tutti è il più obsoleto e dannoso nell'ecosistema. È come un virus. Senza l'uomo il creato prospererebbe in serenità. Comprende che nonostante sia stato creato come sistema di sicurezza contro le minacce per l'umanità, la minaccia più grande è l'uomo stesso.

Zamasu tocca non solo l'aspetto della rovina del creato da parte dell'uomo, ma anche i suoi vizi. Secondo la divinità, l'uomo è irrispettoso nei confronti della bellezza del creato. Per Zamasu esiste una giustizia universale che però è venuta meno nel momento in cui si è lasciato all'uomo il libero arbitrio con la conseguenza di averlo condotto all'imperfezione. Inoltre, lo Shin trova irrispettosi gli umani che non prestano il giusto rispetto alle divinità nemmeno quando sono dinanzi a loro (Colella, 2018).

L'uomo quindi è imperfetto, distruttore e irriverente. I due redentori riprendono un aspetto sociale non da poco. L'ecosistema è l'insieme naturale formato da una comunità di organismi viventi e dall'ambiente fisico nel quale essi vivono (Ecoage, 2022). È un sistema che nasce e progredisce da sé con delle regole naturali precise. Ogni essere all'interno dell'ecosistema ha un suo compito, anche se non ne è consapevole. Esso comporta un ciclo vitale perpetuo è immutabile. Se viene introdotto nell'ecosistema un organismo alieno ad esso, muta, e i cambiamenti potrebbero risultare tossici e irreparabili a meno che non si cerchi di eliminare il parassita introdotto. E l'uomo è il parassita della Terra nonostante sia nato insieme al sistema. Nella lista degli animali più dannosi per l'ambiente e la biodiversità e in quella degli animali che se non esistessero l'ecosistema non ne risentirebbe, al primo posto vi è l'uomo. La specie *Homo Sapiens Sapiens* è la più distruttiva e invasiva. È responsabile dei maggiori squilibri dell'ecosistema quali il riscaldamento globale, l'estinzione di molte specie animali e vegetali, l'eccessivo sfruttamento della terra e dei mari, la sovrappopolazione e l'inquinamento (Sapere.it, 2022; ecoBionews, 2022). Gli umani non rovinano solo il pianeta, ma si scontrano fra di loro. Da quando l'uomo ha creato con le materie a disposizione le armi vi è stato per secoli un vero e proprio massacro pressoché costante: battaglie, guerre, invasioni, saccheggi, violazioni, genocidi. Una lotta fratricida dove gli uomini si sentono superiori ai loro simili. Gli esseri umani però sono animali razionali e quindi con la possibilità di cambiare questa situazione. Hanno provato a comunicare tra loro, a formare associazioni, gruppi e organizzazioni anche internazionali come l'Onu (1945) e la Nato (1949) per collaborare alla pace e alla salvaguardia del pianeta. Ma queste azioni appaiono effimere quando non ipocrite: ognuno persegue la sua visione di giustizia, la sua verità e la sua tolleranza. E venendo meno la possibilità di una visione multipla e di un compromesso, l'uomo ricade nello scontro e nella ricerca dei propri interessi a danno sempre della collettività. Ed ecco allora che la visione di Zamasu e Ultron prende senso: per salvare la Terra, bisogna eliminare dal creato l'uomo, essere superbo che credendo di far del bene, compie il male e rovina ciò che lo circonda. È una visione pessimista che porta ad una soluzione incontrovertibile (Colella, 2018). I due personaggi giungono alle stesse conclusioni partendo da premesse differenti. Il ruolo di supervisore spetta a Zamasu in quanto divinità che a priori esiste per quello scopo; Ultron è una creazione nata a posteriori da timori e paure profondamente umani, come umano è il disprezzo che entrambi provano per i mortali, responsabili della rovina del mondo.

Ultron ci considera dei mostri; pensa che siamo il male del mondo, non si tratta solo di sconfiggerlo, ma capire se ha ragione o meno. (Capitan America, *Avengers: Age of Ultron*, 2015)

Questa frase pronunciata dal personaggio Steve Rogers evidenzia la profonda crisi prodotta dalle motivazioni ragionevoli e inconfutabili di antagonisti di livello come Ultron e Zamasu, ai quali, intimamente, è difficile dare torto (Colella, 2018).

Forse, una possibilità di salvezza almeno per l'ecosistema può esserci ma prima di tutto è doveroso fare una premessa che si basa sulla realtà: l'Earth Overshoot Day. Esso indica la data in cui il pianeta terminerà tutte le risorse biologiche che è capace di rigenerare in un anno. La data non è mai stabile: ogni anno arriva sempre prima (EarthOvershootDay, 2022). Si tratta di un punto di non ritorno causato dall'uso scellerato di risorse naturali e sprechi idrici che, dagli anni Settanta, crescono esponenzialmente.

Secondo le statistiche attuali entro il 2050 l'umanità consumerà il doppio di quanto la Terra è in grado di produrre, il che vuol dire che servirà un altro pianeta dove reperire le risorse, sempre che esista. Vi sono delle iniziative che alcuni Stati hanno messo in atto, ma non vi sono leggi che tutelino e regolino le azioni. Ovvero, nonostante i governi si impegnino, le imprese continuano le loro produzioni efferate. Se l'uomo non prende iniziative a salvaguardia dell'ecosistema rischierà l'estinzione. Il sovrappopolamento inoltre non aiuta a fermare l'indice di scarsità, anzi l'aumenta (Intini, 2021). Il cambiamento climatico, anch'esso, è primo sintomo di questo uso scellerato delle risorse, questo perché l'uomo per produrre modifica l'intero paesaggio, come nel caso della foresta Amazzonica che ogni anno perde ettari di terreno. Ma oggi che si è vicinissimi al punto di non ritorno? Una prima soluzione per tutto ciò? Un *supervillain* visionario ha proposto in una saga filmica di diminuire del 50% o più la vita universale senza distinzioni perché gli esseri viventi non subiscano la stessa fine del suo popolo. La Terra sta andando verso un destino simile al pianeta di Thanos. Il Titano pazzo, in questo caso, ha ragione o torto vista la situazione? La sua civiltà si è estinta per un sovrappopolamento; i pianeti nel quale ha decimato la popolazione hanno ricominciato a prosperare. È da ricordare che la maggior parte dei supercriminali nasce da un male che ne riflette uno presente nella società. In questo caso l'umanità sta affrontando una grave crisi ambientale e demografica. Le sue motivazioni sembrano incontrovertibili se applicate alla realtà.

Se la popolazione diminuisse, le risorse si riequilibrerebbero e gli esseri viventi della Terra, compreso l'uomo, continuerebbero a prosperare per altri secoli.

Gli ideali di questi tre *supervillain* (Zamasu, Ultron, Thanos) sono già stati applicati involontariamente. Sembrerebbe impossibile, ma durante i secoli la popolazione umana è stata più volte decimata a causa dell'ecosistema, di epidemie e di guerre, rischiando l'estinzione. Ma era proprio in quegli eventi che la natura riusciva a rigenerarsi.

La Terra è come un organismo: nel momento in cui si ammala cerca di curarsi per eliminare i parassiti che la “infettano”. In questo caso i parassiti sono gli umani. I cambiamenti climatici sono leggibili come una risposta al fatto che la Terra sta cercando di disintossicarsi. E questo può avvenire anche attraverso le epidemie. Ve ne sono state tante, l’ultima in particolare, il Covid 19, ha portato vittime. Ma è proprio qui che i pensieri dei *supervillain* combaciano perfettamente. Durante la pandemia, il mondo aveva visto bloccarsi l’attività umana. La natura continuava il suo corso mentre l’uomo cercava una cura per la propria specie. Questo significa che il pianeta in sé si stava riprendendo con la presenza passiva dell’uomo minacciato. La Terra non aveva bisogno dell’uomo e allo stesso tempo le risorse si stavano ripristinando.

Alla fine, anche Thanos, intende eliminare definitivamente gli esseri viventi e far rinascere l’universo, consapevole che l’uomo non cambierà mai.

3.2.4. Il pensiero degli anarchici

I *supervillain* della redenzione sono degli eroi mancati, visti dalla società come malvagi che vanno contro il bene e la giustizia nonostante le loro azioni siano motivate. Non esistono però solo cattivi che vogliono salvare il mondo o l’universo a modo loro. Esistono personaggi che sono crudeli per natura o comodità perché il male gli dà piacere e benessere. La psicologa Rosenberg nel libro *What is a superhero?* (2013), ha dato un appellativo semplice e specifico per questi personaggi: *supervillain* sadici. Sono personaggi crudeli e spietati per natura che agiscono solo per il proprio interesse egoistico, per il male fine a sé stesso o per il puro desiderio di infliggere sofferenza (Rosenberg, 2013). Essi vanno contro i valori morali ed etici della società democratica.

Lo Stato democratico è costituito da un sistema di istituzioni (politiche, amministrative, giudiziarie, militari) che presiedono e garantiscono il funzionamento della vita collettiva. Ogni stato si pone l’obiettivo di mantenere e tutelare la pacifica convivenza e la sicurezza dei suoi cittadini attraverso i suoi organismi e allo stesso tempo di garantire il massimo grado di libertà dei cittadini. L’ordine sociale si fonda quindi su doveri, obblighi e divieti perché vi sia un ordine equilibrato (Zamperini, 2014). Una libera convivenza è disciplinata dal diritto ed è possibile solo se l’osservanza della legge si realizza tramite un’adesione soggettiva collettiva che accetti la presenza di sanzioni in caso di reato e che non abbia costantemente bisogno di essere imposta dalle autorità.

Le democrazie affrontano dilemmi e scontri in merito a ciò che va punito e a ciò che va concesso cercando di trovare un accordo attorno alla concezione di giusto e sbagliato. Tutto ciò cosa vuol

dire? Se un uomo è libero, secondo la condizione sociale democratica, non può soddisfare liberamente tutte le sue pulsioni. Se ad un soggetto viene fatto un torto, è compito dello Stato intervenire in aiuto del soggetto che subisce il danno, capirne la gravità della situazione e risolverlo. Ma se ciò non dovesse avvenire o avvenisse parzialmente? Il soggetto rimane col torto subito o non del tutto risanato.

Si veda ora un esempio estremo. Se un individuo preso da una pulsione incontrollata volesse rubare, picchiare o uccidere per difesa, per risanare un torto o per puro piacere, potrebbe farlo sì, ma andrebbe contro la legge e quindi verrebbe sanzionato e punito per la sua condotta che lo porterebbe a negargli quell'apparente libertà presente. Ergo non è del tutto libero.

Ritornando ai *supervillain*, se essi seguissero i dettami sociali, non potrebbero realizzare tutti i loro obiettivi, perché dovrebbero rispettare delle regole che gli vieterebbero di agire liberamente. Essi potrebbero comunque farlo ma andrebbero incontro a delle sanzioni, negando così la loro libertà futura. Quindi sono vincolati alle regole della società, le quali gli impediscono di esprimere al massimo la loro "felicità". E tale impossibilità di poter soddisfare i desideri più nascosti gli provoca impotenza, rabbia vedendo la società ingiusta o un malessere psicofisico in alcuni di essi. Si veda per esempio Hisoka Morou, personaggio dell'anime *Hunter x Hunter* (*Hunter x Hunter*, Hiroshi Kojima, Nippon Television, 2011-2014). Nella serie citata, il *villain* se non soddisfa a pieno i suoi istinti omicidi va in crisi al punto di delirare e quindi ricerca delle "prede" per soddisfare i suoi impulsi sanguinari.

I supercriminali non stanno alle regole; abbracciano appieno la definizione di libertà. Riconoscendo la loro vera essenza, questi personaggi possono autorealizzarsi perché rompono quei vincoli imposti dalla società, senza aver paura di sanzioni, facendo prevalere il loro benessere psicofisico a discapito della collettività. Si prenda come primo esempio il caso di Ramsay Bolton. Egli è uno dei personaggi più crudeli che esistano nella serie *Il Trono di Spade*. Da povero diviene ricco grazie al riconoscimento da parte del padre; quindi, si può dire che la situazione per lui è delle migliori. Essere nobile, avere un castello ed essere al potere non bastano, vuole di più. La sua natura egoista e il suo privilegio prendono il sopravvento al punto di eliminare persino la sua famiglia per avere l'egemonia. Seviziare, torturare o uccidere fanno parte dell'*Io* di Ramsay, un sadismo puro nel veder chi gli sta attorno soffrire, ammettendolo lui stesso nel momento in cui compie questi atti inumani. Quello di Ramsay era solo un esempio banale per spiegare la natura maligna innata. Freezer, l'imperatore galattico dell'universo *Dragon Ball* è un altro esempio che esprime la natura innata del male in un essere vivente. Questi supercattivi che compiono azioni efferate, non hanno avuto un passato infelice, spesso

sono ai vertici del potere, alcuni soggetti potrebbero condurre una vita tranquilla. Cosa li mette al servizio di quello che per il collettivo è male? La noia e la libertà pura.

Mi chiedi perché ragazzo? Perché lo trovo divertente. Pensi che io sia fuori di testa? Tutti gli esseri umani vogliono vedere un po' di crudeltà. Sì lo so la pace è davvero magnifica, tuttavia, le manca qualcosa non credi? La sensazione di vivere sul serio e la consapevolezza che ogni singolo giorno potrebbe essere l'ultimo. È questo il normale pensiero di ogni essere umano. Già da tempo sono pronto ad accettare quel giorno perché ho sempre avuto il coraggio di capire questo mondo crudele fissandolo dritto in faccia. (Sergente maggiore marleyiano, L'Attacco dei Giganti)

La noia è stata affrontata nel sottoparagrafo del supercattivo Light: in un momento di noia, un soggetto tende a ricercare nuovi stimoli che soddisfino i suoi desideri e se questi gli danno piacere a prescindere che siano buoni o cattivi, tenderà a reiterare le azioni che gli hanno suscitato quell'appagamento (Zamperini, 2016). Quindi se il soggetto in questione compirà un omicidio e ne troverà appagamento, nonostante rischi di andare incontro a sanzioni, il suo piacere prevarrà sulle conseguenze personali e collettive e questo si collega alla libertà.

Ogni soggetto nasce libero ma che si intende per libertà? Si definisce libertà la condizione nella quale un individuo può decidere di pensare, esprimersi e agire senza costrizioni, ricorrendo alla volontà di ideare, progettare e mettere in atto un'azione mediante una libera scelta del fine e del mezzo che ritiene utili per realizzarla (Zingarelli, 2013). Essa si contrappone alla schiavitù situazione nella quale è limitato o privo della propria libertà (Zingarelli, 2013).

La società per garantire la libertà ha messo per iscritto delle leggi che la regolano perché ogni individuo possa essere tutelato. Se un soggetto libero soddisfa un suo bisogno infrangendo una legge che tutela questa libertà, subisce una sanzione. Per contrapposizione, quindi, non è una vera libertà perché il soggetto viene punito. Ma la domanda da porsi è: perché il soggetto rischia una sanzione, in quanto libero per aver adempiuto ad un suo bisogno? Secondo questi *supervillain*, la libertà definita dalla società, non esiste, è effimera e contraddittoria perché è solo un ideale. Se esistesse veramente la libertà a tutto tondo, ogni individuo soddisferebbe i propri impulsi a pieno senza essere sanzionato. La libertà imposta dalle leggi non è libertà; è repressione dei propri impulsi, desideri, obiettivi. La filosofia di questi supercattivi quindi scardina queste regole, per il proprio benessere. Sono malvagi perché assaporano a tutto tondo la libertà, perseguendo i propri scopi egoistici. Ritornando a Freezer (*Dragon Ball Z*, 1989-1996), egli agisce seguendo la sua morale, senza vincoli, perseguendo i propri interessi. Per questo agli occhi di altri personaggi è visto come crudele e spietato ma ribaltando la visione, lui sarebbe solo un personaggio che agisce mettendo in atto la propria libertà.

Il poter agire liberamente senza paure, li rafforza nello spirito, li rende temuti. Compiendo azioni efferate, vengono etichettati come soggetti pericolosi al quale è meglio tenere le distanze e se ci si trova dinanzi, prostrarsi in segno di riverenza per non rischiare problemi.

Sono di natura malvagi perché seguono il loro senso di bene, provocando danni a terzi. Libertà, temerarietà ed egoismo sono i tre fulcri di questi supercattivi che alimentano la loro malvagità. Non seguono i canoni sociali perché non potrebbero autorealizzarsi come meglio credono.

Essi hanno la possibilità di seguire delle regole morali ed etiche della società, ma questo andrebbe contro la loro libertà. Scelgono il male, o la loro concezione di bene, per il loro benessere.

Non si sentono in colpa, anzi giustificano le loro azioni egoistiche e si complimentano con loro stessi.

3.3. Lo spettatore in rapporto al male

Secondo i meccanismi di storytelling dettati dall'etica e dalla morale, lo spettatore alla fine della fruizione audiovisiva tenderà sempre ad essere propositivo verso il bene. Ma si è sicuri di tutto ciò? In realtà se la costruzione del personaggio antagonista supera nel racconto la caratterizzazione dell'eroe, lo spettatore intimamente tenderà ad immedesimarsi, comprendere e talvolta tifare per il *villain*. Il fruitore è segretamente affascinato dagli emissari del male. In primis è da comprendere perché sia così affascinato dal male ed è grazie a questa ricerca psicologica che si può comprendere perché i personaggi *villain* e *supervillain* siano acclamati dal fandom.

Perché l'uomo subisce il fascino del male? Anche se l'etica e la morale regolano ciò che è bene e male, portando quest'ultimo a vederlo come paura e orrore, resta un dato di fatto che la malvagità ha da sempre affascinato (Bucolo, 2014).

Nel Medioevo, quando i reati venivano puniti fisicamente, quei corpi vittime di abusi e torture, venivano osservati attentamente da una folla partecipe, che assisteva inorridita ma altrettanto incuriosita. La folla che partecipava alla pubblica punizione recepiva nella spettacolarizzazione della sofferenza una chiara simbologia: riprodurre il crimine ma con il fine di eliminare il colpevole, per dimostrare platealmente che la giustizia trionfava sempre (Bucolo, 2014).

Oggi si è lontani da pratiche così cruente e inumane ma non sembrerebbe un azzardo rintracciare un parallelismo tra la spettacolarizzazione dei supplizi medioevali e la sempre più crescente curiosità verso fatti cruenti ed eventi di cronaca nera, che oggi riempiono i palinsesti televisivi.

Se nel Medioevo, violenza e punizione erano efficaci nel momento in cui si eseguivano dinanzi un pubblico, oggi seguire un fatto di sangue ed aggiornarsi sulla vita delle persone coinvolte, è diventato quasi un diritto che il popolo rivendica con fervore e del quale non vuole sentirsi privato. Ma nel continuo elargire programmi “sanguinari”, vi è soltanto il fine di farsi garanti della giustizia? Sembra di no. Il male è l’infrazione di alcune convenzioni che sono state impartite dalla società come fondamentali e la cui violazione comporta una punizione (Bucolo, 2014). Secondo Sigmund Freud, tali convenzioni sono il risultato di una moralità che non è presente né nell’uomo primitivo né nel bambino, ma subentra in uno stadio avanzato dell’evoluzione della specie umana e si manifesta mediante un sistema di divieti finalizzato al contenimento di certe pulsioni, che il *Super Io* mette a tacere, facendosi garante del rispetto dell’autorità (Massaro, 2012). Ma la vita psichica è piuttosto complessa e molto conflittuale perché luogo di tensione per definizione, dove spesso il taciuto o il rimosso non si accontentano di rimanere inespressi e ritornano a galla. La società attraverso il rigore, impone all’individuo di non essere cattivo, ma l’imposizione è qualcosa che non appartiene all’uomo dalla nascita. Ecco allora che quando si viene affascinati da qualcosa che, convenzionalmente, dovrebbe creare un morale disappunto, la parte più primitiva dell’individuo emerge.

Ritornando al quesito iniziale la risposta è più vicina che mai: il male affascina perché, attraverso le condotte devianti altrui, si sublimano le antiche pulsioni proprie – quelle messe a tacere da un contratto sociale che regola la collettività – e attraverso il voyeurismo, ci si riappropria della propria parte istintuale interdotta dalla morale, senza correre il rischio di pagarne le conseguenze.

Osservare il male è importante perché permette all’individuo di metterlo dalla parte opposta rispetto a chi il male l’ha compiuto, facendolo crogiolare nel suo “sentirsi migliore”. Il male però è una parte esistenziale dell’uomo che sceglie volontariamente di non esprimere, ma che gli appartiene esattamente come gli appartiene il bene. Ed è questo il motivo per cui il male espresso attrae in maniera apparentemente inspiegabile. Secondo lo psichiatra e sociologo Paolo Crepet, questo fenomeno corrisponderebbe ad una parte inespressa dell’individuo; una parte interdotta da un contratto sociale rousseauiano che impone di non essere del tutto malvagi; ma esistendo nell’uomo una parte precedente a questo contratto, quando si viene affascinati dal male è come se l’antico emergesse. Il male espresso, riassumendo, rappresenta quella parte del soggetto che questi non ha il coraggio di manifestare (Bucolo, 2014).

Nel mondo audiovisivo i *villain* e i *supervillain* sono l’incarnazione stessa del male sotto più sfaccettature differenti, dove nel finale vengono sconfitti dal bene trionfante. Perché lo spettatore in quanto individuo è comunque attratto dal *villain* che verrà sconfitto? Per

rispondere ulteriormente a questa domanda si farà riferimento agli studi di Rebecca Krause e Derek Rucker. Secondo i loro studi, lo spettatore tende a gradire di più un cattivo rispetto all'eroe, perché nel primo egli si rispecchia di più.

Riprendendo l'introduzione fatta in questo paragrafo, non è strano che l'individuo venga affascinato dal male, oltretutto se questo viene fruito mediante la televisione (Bucolo, 2014). Saruman, Joker, Lord Voldemort ecc. sono cattivi che seducono lo spettatore facendogli toccare il lato oscuro. Il fascino dei personaggi malvagi non è dovuto solo al forte carisma di questi individui. Secondo una ricerca pubblicata sulla rivista *Psychological Science*, le persone potrebbero trovare sorprendentemente attraenti determinati cattivi a causa di caratteristiche simili nelle quali si rivedono. Nella vita reale esistono situazioni in cui alcuni soggetti tendono a seguire comportamenti di altri individui che tendenzialmente non rientrano nell'etica e morale sociale e quindi visti come devianti. Uno dei motivi per cui i cattivi ammaliano, è perché la finzione si comporta come un divisorio cognitivo, dove se si tifa il malvagio, non succederà nulla al tifoso (Association for Psychological Science, 2020). Le rappresentazioni filmiche permettono al fruitore di identificarsi con personaggi poco raccomandabili senza compromettere la sua integrità.

La ricercatrice della Northwestern University, Rebecca Krause ha dichiarato:

La nostra ricerca suggerisce che storie e mondi immaginari possono offrire un rifugio sicuro per la comprensione di un determinato *villain* che ci ricordi di noi stessi. Quando le persone si sentono protette dal velo della finzione, manifestano un maggiore interesse nella comprensione del punto di vista di quei personaggi oscuri e sinistri nei quali sentono di rispecchiarsi. (Krause, 2019)

Sapere di essere simili ad un cattivo è un disagio perché si cerca di non identificarsi mai con il male nella realtà. Essere simili ai malvagi nella vita reale rende l'individuo riluttante perché inizia a pensare che se è simile a quel determinato personaggio cattivo, significa che potrebbe essere o diventare anche lui cattivo. Questo non vuol dire nulla. La finzione non è reale, come si diceva precedentemente, il che fa sentire al sicuro l'individuo, perché pone un muro intorno al cattivo e gli permette di giudicare la sua situazione non rilevante rispetto la propria.

Si prenda come esempio i quiz online "Che personaggio x sono? / Che cattivo sono?": nel caso venisse fuori come risultato uno dei personaggi cattivi o un determinato *villain*, questo dovrebbe far pensare che in futuro la persona abbinata ad un *villain* possa agire come quest'ultimo? Certo che no, perché il personaggio è fittizio e le sue attitudini malvagie non si applicano all'individuo nello stesso modo in cui potrebbero applicarsi nella realtà. E quindi? Se nella vita reale le persone tendono ad evitare i soggetti "cattivi" che sembrano simili a loro, nell'immaginario

tendono a fare il contrario: le persone si sentono più interessate ai cattivi che assomigliano a loro rispetto a quelli che non sono come loro.

Gli esseri umani non possono far a meno di prestare attenzione alle informazioni che sembrano rilevanti per i propri bisogni e obiettivi; poiché un cattivo simile a quella persona sarà più rilevante per l'esperienza personale di quella persona, è probabile che quest'ultima sia più interessata alla storia del malvagio. Quindi sempre ritornando al quiz, se il risultato è stato Lord Voldemort, si sarà più interessati a comprendere la sua storia e il suo pensiero (Krause-Galoni, 2020).

In un altro studio si è scoperto che la situazione era simile anche per i film nuovi. Alle persone cui si diceva che il cattivo somigliasse a loro erano più interessate a guardare il film rispetto a quelle cui assomigliava. Le poche volte in cui gli individui mostravano disinteresse era quando guardavano un film in pubblico. Secondo Nicholas Epley, ciò suggerisce che si tende a non fidarsi di altre persone perché si ha paura che queste giudichino l'individuo che assomiglia al *villain* a priori basandosi sulle azioni che questi compie nella pellicola. Nonostante i giudizi, le persone sembrano comunque sentirsi attratte dai cattivi immaginari che assomigliano a loro, questo perché questi personaggi danno l'opportunità di esplorare il proprio *Io* più oscuro. I cattivi possiedono molti tratti della personalità che non sono inibiti dalla moralità (Association for Psychological Science, 2020).

Lo spettatore simpatizza poi per i cattivi perché sono leader forti solo dal modo in cui si presentano e agiscono. Quando irrompono nella scena tutti i personaggi lo percepiscono come il malvagio anche se devono ancora mostrare la loro crudeltà; sono accompagnati inoltre da una colonna sonora iconica e unica che serve allo spettatore come monito e per fargli capire che ha a che fare con un personaggio pericoloso. Quando questi vengono nominati, i protagonisti ammutoliscono per un attimo come nel caso di Lord Voldemort. Vengono rispettati nella società in cui vivono, un rispetto dettato dalla reverenza e dalla paura che questi possano accanirsi sui deboli. Sono coerenti nei loro obiettivi e perseguono il loro piano fino alla fine in modo chiaro. Lo fanno in modo malvagio e senza ambiguità. Inoltre, ciò che affascina lo spettatore è il potere e l'influenza che essi hanno. Il potere, che alimenta il loro ego smisurato e la sicurezza in sé stessi, porta le persone a seguirli ed aver fede in loro (Escalante, 2020).

Infine, lo spettatore si identifica con un cattivo perché spesso è un *self-made*. L'eroe o il protagonista sono predestinati. Si prenda come esempio il caso di Harry Potter riportando la profezia della professoressa Sibilla Cooman:

Ecco giungere il solo col potere di sconfiggere l'Oscuro Signore... nato da chi lo ha tre volte sfidato, nato sull'estinguersi del settimo mese. L'Oscuro Signore lo designerà come suo eguale, ma egli avrà un potere a lui sconosciuto e l'uno dovrà morire per mano dell'altro, perché nessuno dei due può vivere se l'altro sopravvive. Il solo col potere di sconfiggere l'Oscuro Signore nascerà all'estinguersi del settimo mese... .

Si scopre quindi da questa prosa che Harry Potter, nato da genitori che per tre volte si schierarono contro Lord Voldemort, sarebbe stato colui che l'avrebbe sconfitto. Quindi era predestinato alla vittoria. Lo stesso vale per la saga cinematografica *Il Signore degli Anelli* (2001-2003) dove Frodo Baggins⁶⁷ è designato a portare l'anello sul Monte Fato; quindi, si sa che sarà lui il vero eroe alla fine, perché ha il compito di metter fine al dominio di Sauron.

Altro esempio è la serie cinematografica d'animazione *Kung Fu Panda*. Nel primo film (*Kung Fu Panda*, Mark Osborne, 2008) Po⁶⁸, il panda protagonista, nominato il Guerriero Dragone dal maestro Oogway⁶⁹, sconfigge l'antagonista Tai Lung⁷⁰. Po per sconfiggerlo si sottopone ad un duro allenamento di pochi mesi seguito dal maestro Shifu (ex maestro di Tai Lung). Analizzando le tempistiche in modo oggettivo, Po sconfigge Tai Lung perché era predestinato. Tai Lung ha avuto anni di esperienza combattiva, allenamenti duri e disciplina rispetto a Po come viene riportato negli eventi del film. Trasportando questa situazione nella realtà è inverosimile che un soggetto nel pieno delle forze e con anni di esperienza venga battuto da un soggetto che ha pochi mesi di esperienza anche se nel pieno delle forze.

In tutto ciò, cos'hanno in comune protagonisti come Harry, Frodo, Po e molti altri? Non sono dei *self-made* o lo sono parzialmente. Alla fine, sconfiggono il cattivo ma senza le loro sole forze, non ce l'avrebbero mai fatta e sono predestinati a sconfiggerlo perché rispecchiano la concezione di bene voluta dalla società. Cosa si intende portare alla luce con tale affermazione? L'antagonista, che sia cattivo o supercattivo, può essere una divinità, mostro, guerriero potente; studia il piano per mesi, anni, secoli progettandolo nei minimi dettagli; si allena duramente per

⁶⁷ Personaggio facente parte della razza degli Hobbit (mezzo uomo) protagonista della saga cinematografica *Il Signore degli Anelli*.

⁶⁸ Panda goffo e maldestro protagonista della serie cinematografica e serie tv *Kung Fu Panda*. È il Guerriero Dragone, il più grande e potente maestro di arti marziali.

⁶⁹ Tartaruga gigante e gran maestro del Palazzo di Giada.

⁷⁰ Figlio adottivo ed ex allievo di Shifu, nonché potente guerriero di arti marziali. Addestratosi al Palazzo di Giada, Tai Lung è cresciuto con l'impressione che sarebbe diventato il futuro Guerriero Dragone. Tuttavia, Oogway gli negò il titolo. Il personaggio rivelò la sua natura malvagia radendo al suolo l'intera Valle. Venne incarcerato per vent'anni fin quando non si liberò in cerca di vendetta.

anni o secoli raccogliendo anche oggetti potenti acquisendo poteri oltre il tempo e lo spazio; crea organizzazioni, governi o addirittura imperi che nessuno ha mai avuto il coraggio di attaccare. L'eroe protagonista invece in pochi mesi o anni acquisisce tutto ciò che gli occorre in poco tempo, grazie anche a degli aiuti esterni alle sue forze e riesce a sconfiggere il nemico superorganizzato nei minimi dettagli, proprio perché è predestinato. L'eroe da solo non basta. Si ritorni al caso di Harry, che può spiegare meglio la dinamica. Appena la profezia viene rivelata, tutti i buoni si mettono in moto per proteggere la famiglia Potter, la quale però viene trovata da Voldemort. Harry sopravvive e da lì in poi, sono Albus Silente e tutti gli altri alleati ad aiutarlo e muoverlo verso il suo destino. Negli ultimi tre film della saga si scopre che Albus Silente e Severus Piton⁷¹ hanno mosso il giovane mago perché venisse protetto e adempisse alla profezia senza che quest'ultimo ne fosse consapevole. Severus, ad esempio, fa il doppiogioco con il Signore Oscuro e riporta le informazioni a Silente; quest'ultimo mette a disposizione più indizi possibili per il protagonista. Inoltre, gli amici ed aiutanti di Harry sono un punto a suo favore nello sconfiggere il nemico. Nel secondo film della saga *Harry Potter e la camera dei segreti* (2002), Harry affronta il basilisco, una creatura mitologica in grado di uccidere con il solo sguardo. Se durante lo scontro non fosse intervenuta la fenice di Albus Silente ad accecare il mostro, per Harry la situazione sarebbe stata fatale e con esito negativo.

Senza gli aiuti continui, Harry sarebbe morto per mano del mago oscuro più volte perché quest'ultimo aveva forza a sufficienza per eliminarlo da solo e senza aiuti. Quindi il protagonista, riassumendo, trionfa non sempre con i propri sforzi ma con gli aiuti esterni perché lui singolarmente non basterebbe a sconfiggere un soggetto altamente malvagio, forte e che persino il mentore del protagonista non riuscirebbe a sconfiggere da solo per quanto forte sia a tenergli testa. Fin dall'inizio della trama, se l'eroe protagonista è stato creato con la concezione di bene voluto dalla società, è predestinato a vincere, qualsiasi cosa succeda. Questo vale, ribaltando la situazione, anche se un protagonista è un super malvagio come nel caso di Light Yagami. Egli gioca tutte le sue carte per tener testa alla polizia ed è sul punto di vincere ma alla fine, il bene trionfa grazie all'unione di più menti.

I cattivi, si sono fatti da sé fin dall'inizio. I malvagi, quando hanno un obiettivo, faranno di tutto pur di portarlo a termine, persino metter a repentaglio la propria vita e giocare il tutto per tutto, andando oltre i propri limiti. Alcuni di loro sono nati in condizioni precarie o devianti; altri per

⁷¹ Severus Snape (in lingua originale) è un personaggio della serie cinematografica Harry Potter. Ex mangiamorte e membro dell'Ordine della Fenice (società segreta di maghi fondata da Albus Silente per opporsi a Lord Voldemort), è il professore di Pozioni presso la scuola di Hogwarts e direttore della casa dei Serpeverde.

anni sono stati bullizzati, traditi, emarginati, incompresi; c'è chi in situazioni migliori, ha visto che qualcosa non andava... e quindi tutti questi personaggi che hanno vissuto eventi che li hanno feriti, cambiati, risvegliati hanno compreso forse che è meglio essere temuti che amati, e che nessuno regala niente. Hanno iniziato a farsi strada nella società seguendo i propri desideri, i propri impulsi facendo uso della forza, della manipolazione. Si sono creati una nuova identità, facendo posto al male e alimentandolo; forse erano già malvagi, ma non lo sapevano e le situazioni traumatiche li hanno rivelati per quello che sono. Ciò non toglie che per arrivare dove sono, quindi al potere, al terrore nei confronti degli altri, che fossero in una situazione precaria o no l'hanno fatto da soli, perché nessuno in quei momenti li ha aiutati. Alcuni di loro hanno dei subordinati, ma lo sono perché col tempo questi criminali si sono creati una certa rispettabilità e quindi sono degni di essere seguiti. Si sono presi col tempo ciò che vogliono e ciò che secondo loro si meritano a discapito di chi gli sta intorno. Il loro benessere è più importante e i loro obiettivi ancor di più. Si sono autorealizzati e sono felici perché sono usciti da quella condizione nella quale erano nati o stavano vivendo. L'egoismo, l'amore per sé stessi e l'autorealizzazione non a caso li ritroviamo in molti aspetti della società attuale dove gli individui sono in continua competizione per emergere. Il cattivo, se paragonato alla realtà e al mito dell'uomo indipendente o imprenditore, altri non è se non colui che ora gode di un certo prestigio sociale e che ce l'ha fatta senza aiuti, magari partendo da una situazione molto umile. Può essere che si sia fatto strada anche meschinamente ma poco importa perché ora il suo traguardo è stato raggiunto perché ha messo sé stesso al primo posto in qualsiasi situazione anche facendosi dei nemici eliminando la concorrenza.

Quando lo spettatore si rivede nel cattivo è perché anch'egli vorrebbe avere la forza di poter autorealizzarsi ma non sempre può perché andrebbe contro la morale sociale, soprattutto se usasse metodi meschini per soddisfare i suoi fini. Il *villain* ha eliminato, distrutto e minacciato per essere al potere, cosa che nella società non si potrebbe fare perché si cadrebbe nella devianza.

Per concludere lo spettatore prova ammirazione e invidia verso il cattivo perché in fondo vorrebbe essere come lui ma non ne ha le forze perché la società è regolata da leggi etiche e morali che lo etichetterebbero come criminale.

CAPITOLO 4. EROI DISTRUTTI

4.1. Caduta e redenzione

Qualsiasi film o serie tv che veda protagonisti ed antagonisti scontrarsi, alla fine vedrà trionfare sempre la concezione che la società ha di bene. Il *villain* soccombe sotto gli sforzi dei protagonisti che si sono uniti per sconfiggerlo. L'aspettativa è che il male cada e coloro che vogliono mantenere la pace, la giustizia e l'ordine vincano. Questo perché è la società che detta i canoni della morale e dell'etica. Gli sceneggiatori nonostante creino un cattivo o supercattivo ineluttabile agli occhi dello spettatore, devono sempre trovare il modo per farlo soccombere. Questo perché la società è regolata da leggi dettate dall'etica e dalla morale che dicono all'individuo cosa sia giusto o sbagliato. Il male è sbagliato nella società e non può trionfare e questa situazione reale si trasporta nella finzione. Il cattivo non può vincere né che sia il protagonista o l'antagonista. Può avere tutte le ragioni del mondo o la forza di volontà rispetto al protagonista per concludere il suo lieto fine, ma è predestinato a perdere. Ciò non vuol dire che tutti subiscano la stessa fine. Esistono *villain* che vengono catturati e scontano la pena in un sistema detentivo, come i carcerati; altri invece vengono eliminati totalmente. Allo stesso tempo però vi è da fare un'ulteriore analisi sulla loro caduta.

Quello che accomuna tutti i criminali è che essi nel momento della capitolazione hanno la facoltà di scegliere. Analizzando le dinamiche dai film alle serie televisive, il protagonista dà al cattivo una scelta: pentirsi e ricominciare una nuova vita. Gli dà una seconda possibilità concedendogli il perdono nonostante tutte le malefatte compiute. Il *villain* prova un sentimento di frustrazione e risentimento generando un conflitto interiore. Comprende di essere solo: tutti i suoi alleati erano in realtà dei servi che lo seguivano per paura, per debolezza o perché bramavano il potere. Non erano personaggi fidati su cui poter contare. Questo perché quando il cattivo viene messo alle strette, comprende di non essere "ineluttabile"⁷². Vi è qualcuno più astuto, più determinato e forte di lui che è riuscito a surclassarlo, facendoli emergere quelle debolezze che magari aveva tentato di coprire con la crudeltà. Proprio in quel momento ritornando al primo punto, i suoi subalterni, comprendono che il loro padrone era una persona qualunque con le proprie lacune e tutto l'impero che aveva creato serviva solo per nasconderle. Essi quindi lo abbandonano, fuggendo o denigrandolo. Non vogliono farsi trascinare nella sconfitta.

⁷² Termine usato da Thanos che significa "inevitabile", "non eludibile".

I suoi sforzi e sacrifici sono stati vani. Questo crea un alone di fallimento e inutilità che spesso sfociano in rabbia ma anche in comprensione della situazione.

Esistono tre tipologie di antagonisti malvagi nel momento della sconfitta:

- convinti;
- consapevoli e pentiti;
- redenti.

I cattivi convinti sono quei personaggi che nel momento della sconfitta, preferiscono autoeliminarsi pur di non darla vinta all'eroe anche se ha trionfato; se gli viene data una possibilità cercano di pugnalare alle spalle il proprio benefattore; scappano vigliaccamente pensando di poter ricominciare da zero ma poi trovano la cattura o la morte; muoiono credendo di esser dalla parte del giusto nonostante vi siano prove evidenti del contrario. Ecco alcuni esempi concreti:

- in *Avengers: Age of Ultron*, Ultron sconfitto dai Vendicatori, scappa da Sokovia e nel mentre spara ai civili sperando di eliminare gli eroi. Il motivo della fuga è perché non si dà per vinto e spera di trovare un'altra alternativa al suo piano di sterminio per la razza umana. Ridotto al limite viene distrutto per mano di Visione. Il *villain* al momento della morte non accetta eccezioni nonostante l'argomentazione dell'eroe: secondo lui gli umani non cambieranno ed è giusto eliminarli definitivamente;
- in *Dragon Ball Z*, i *villain* si auto sabotano spesso pur di non sentirsi inferiori ai loro avversari. Nella *saga degli Androidi* (episodi dal 118 al 194), Cell⁷³ vedendo di essere debole rispetto a Gohan⁷⁴, tenta di autodistruggersi in modo da non darla vinta al suo avversario e distruggere tutto il pianeta. Sempre nella medesima serie, nella *saga di Majin Bu* (episodi dal 200 al 291), Super Bu⁷⁵, si autodistrugge con il fine di eliminare i suoi avversari. Goku nella *saga di Namecc* (episodi dal 36 al 107), dopo aver sconfitto Freezer e avergli fatto capire che vi è un essere più forte di lui nella galassia e fa parte

⁷³ Antagonista principale della *saga degli Androidi* che viene da un futuro alternativo. È l'ultima creazione di uno scienziato, progettato per uccidere Goku. È un ibrido genetico che è stato progettato grazie alle cellule di tutti i combattenti che hanno abitato o visitato il pianeta Terra in modo che divenisse l'essere completo e perfetto.

⁷⁴ Figlio di Goku, facente parte del gruppo dei Guerrieri Z.

⁷⁵ Una delle trasformazioni del demone Majin Bu. In questa trasformazione il demone rosa perde il suo lato bambinesco e simpatico diventando però meno intelligente. Il suo intento è essere il guerriero più potente dell'universo. Il suo umore è variabile e caratterizzato da terribili attacchi d'ira che lo portano ad essere imprevedibile. Avendo assorbito diverse persone la sua potenza incrementa costantemente.

proprio della razza che l'imperatore odia e teme, lo lascia vivo e gli permette di scappare dal pianeta Namecc prima che questi esploda. Freezer sentendosi umiliato scaglia contro il suo nemico e benefattore un attacco per eliminarlo. Goku prontamente risponde all'attacco provocando la presunta morte del *villain*. Una situazione analoga la si trova anche nel film di supereroi *Spider-Man* (Raimi, 2002) diretto da Sam Raimi: nell'ultima mezz'ora di pellicola il Goblin (Willem Dafoe), messo alle strette da Spider-Man (Tobey Maguire), chiede perdono mentre richiama il proprio aliante con un comando a distanza e con l'intenzione di uccidere l'Uomo Ragno alle spalle. Tuttavia, l'eroe avverte il pericolo e schiva l'aliante, mentre il cattivo rimane trafitto fatalmente dalla sua stessa arma;

- in *Death Note* (2006-2007) Light Yagami scoperto di essere Kira, anziché pentirsi delle sue azioni, insulta la polizia convinto di aver operato secondo giustizia.

I *villain* consapevoli e pentiti sono quei personaggi che non oppongono resistenza al momento della sconfitta e comprendono di aver fallito, lasciandosi alla cattura o alla morte. Altre volte quando sono verso la resa si interrogano sul loro operato riflettendo sulle loro azioni, se fossero state giuste o sbagliate e se poteva esistere un'altra alternativa. Alcuni dialogano con l'eroe una volta catturati o prima della morte, il quale li fa ragionare e gli fa vedere che avrebbero potuto avere altre possibilità con le capacità che avevano. In quel momento il *villain* capisce che il male non è l'unica scelta possibile alla vita e si pente del suo operato. Cattivi di questa categoria sono ricorrenti nelle serie Anime:

- in *Avengers: Endgame* (2019) Thanos, vedendo il suo esercito dissolversi come polvere, comprende di essere stato sconfitto. Guardandosi intorno si siede senza opporsi al suo destino e si dissolve;
- in *Naruto* e *Naruto Shippuden* gli antagonisti che hanno affrontato i personaggi principali si trovano a discutere con loro stessi nel momento della resa oltre che con i protagonisti. Ad esempio, nell'Episodio 474, Madara⁷⁶ in fin di vita, discute un'ultima volta col suo rivale Hashirama⁷⁷ e comprende che le sue azioni per raggiungere il potere

⁷⁶ È un ninja leggendario ed è stato il capo del clan Uchiha nonché uno dei fondatori del Villaggio della Foglia. Nominato "Dio della guerra" è considerato uno dei ninja più forti di sempre.

⁷⁷ È un ninja leggendario ed è stato uno dei fondatori del Villaggio della Foglia (primo villaggio ninja della storia) insieme a Madara Uchiha. Fu inoltre il Primo Hokage del Villaggio. Soprannominato "Dio degli shinobi" è universalmente conosciuto come il miglior ninja della storia.

e “un mondo di pace” come voleva lui erano irrealizzabili e che bisognava dar fiducia alle generazioni future come pensava l’amico/rivale.

I cattivi redenti sono quei cattivi che oltre ad essere stati sconfitti ed essersi pentiti delle loro azioni, prima di morire cercano di riparare ai loro errori e sperano che il protagonista continui a perseguire il bene e la pace. Questi personaggi spesso sono quelli che volevano operare il bene attraverso il male; quindi, esortano l’eroe a seguire la sua visione di bene dove loro hanno fallito. Capita in alcuni casi però che gli antagonisti malvagi, una volta sconfitti e pentiti, passino dalla parte del bene e diventino dei validi alleati in futuro. Negli episodi 174 e 175 di *Naruto Shippuden* Nagato, colpito dalla storia e dal discorso del protagonista, si lascia convincere e ricomincia a sperare nuovamente nella pace nel mondo Ninja. Pentito delle sue azioni, affida a Naruto il compito di portare la pace tra i popoli e come ultimo gesto prima di morire riporta in vita tutti gli abitanti del Villaggio che erano caduti durante l’assalto. In *Dragon Ball* il namecciano Junior è uno degli ultimi *villain* della serie intento ad eliminare il protagonista Goku. Una volta sconfitto, gli viene risparmiata la vita e se ne va giurando vendetta. Nei sequel successivi della serie a partire da *Dragon Ball Z*, Junior diventa un amico e un validissimo alleato essenziale, divenendo uno dei protagonisti centrali delle serie. Situazione identica succede con Vegeta. Il principe dei Saiyan, presentandosi come il cattivo intento a conquistare la Terra, viene sconfitto dai protagonisti che gli risparmiano la vita e dopo gli eventi di Namecc, nonostante la continua rivalità con Goku, è sempre al fianco di quest’ultimo durante gli scontri, passando anche lui dalla parte del bene. In *Fairy Tail* (Shinji Ishihira, 2009-2019), alcuni antagonisti che si scontrano con la gilda dei maghi protagonisti della serie, diventano degli alleati nelle avventure successive. Ogni protagonista della serie, combatte non per eliminare ma per difendere i compagni e la gilda. Alla fine dello scontro dialoga con i rivali, dandogli sempre una possibilità di redenzione. Non a caso alcuni di essi finiscono per entrare a far parte della gilda stessa.

La categoria di consapevoli, pentiti e redenti riguarda la maggior parte dei *villain* che erano stati etichettati come malvagi ma che volevano rendere il mondo un posto migliore; non avevano alleati leali su cui poter contare e si sono ritrovati crogiolati nella propria solitudine; avevano mire espansionistiche e di supremazia. I protagonisti in quel caso sono entrati in empatia con loro e gli hanno mostrato un’altra via dove potersi autorealizzare. Proprio perché comprendono di essere anche loro deboli cercano di accogliere la sconfitta e se vivono, indagare su loro stessi per seguire una via migliore.

4.2. Facce della stessa medaglia

I pirati sarebbero il male? E la Marina rappresenterebbe la giustizia? Bene e male non sono altro che colori sulla tela in cui i nomi cambiano di continuo! I bambini che non conoscono la pace...e quelli che non conoscono la guerra...vedono il mondo con occhi molto diversi! E questo luogo proprio ora si trova a metà strada tra le due possibilità! Solo chi è al potere può stabilire ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. La giustizia trionferà?! Ovvio perché sono i vincitori... a essere nel giusto! (Doflamingo⁷⁸, *One Piece*, 1999 – in corso)

Il *supervillain* Doflamingo, personaggio che ha alle spalle un passato drammatico, si esprime in merito al senso di bene e male.

Gli eroi e protagonisti combattono gli antagonisti e cattivi nei racconti. Il cattivo, che agisca in modo egoistico per il proprio bisogno o per il bene universale, verrà classificato comunque come malvagio all'interno della storia, nonostante le sue azioni potrebbero portare riscontri positivi. Il protagonista d'altro canto ha solo il compito di riportare l'ordine, perseguendo il suo ideale di bene. Ma alla fine di tutto ciò, se il *villain* viene sconfitto, i problemi di cui parlava il cattivo e che voleva risolvere rimangono, quindi a cosa è valsa la sua sconfitta? Gli ideali di alcuni *supervillain* sono inattaccabili quindi perché non vengono accolti? Nelle analisi precedenti si è detto che vi sono cattivi che sono classificati come tali perché nonostante vogliano cambiare il mondo in positivo le azioni che commettono sono devianti. Questo perché la società è governata da leggi date come universali che sanciscono l'etica e la moralità. Ma distogliendo un attimo il campo semantico delle leggi che governano la società, si comprende che sia il male come il bene ha potenzialmente ragione. I racconti devono avere un lieto fine, e quindi il male, anche se ha tutte le ragioni per farsi valere, magari proteggendo una nobile causa, deve perire perché così vuole la società. L'eroe è governato dalle leggi che regolano la società, quindi dai vincitori. In quanto emissario dei vincitori, dovrà sempre trionfare contro quei personaggi che deviano da quel rigore, vanno controcorrente o vogliono cambiare la società, pur avendo dei buoni propositi. Sono i vincitori, come dice Doflamingo, a decidere la giustizia e quindi cosa sia giusto o sbagliato. Se la giustizia fosse imparziale, probabilmente nei finali, si vedrebbe il cattivo trionfare avendo portato a termine il suo piano. Il bene e il male sono cambi di visione e prospettiva che dipendono dalla morale sociale. Entrambi i fini possono essere buoni, ma l'uno può essere sbagliato come l'altro. Distogliendo il campo semantico delle leggi

⁷⁸ Donquijote Do Flamingo, è un pirata presente nella serie anime *One Piece* (*Wan Pisu*, Toei Animation, 1999-in corso), principale antagonista dell'arco narrativo di Dressrosa (episodio 629 all'episodio 746). Soprannominato "Demone celeste" per le sue origini, è uno degli uomini più influenti al mondo. È uno schiavista ed è a capo di numerose attività criminali agendo sempre dietro lo pseudonimo di "Joker". Cinico, spietato e menefreghista, crede nell'avvento di una nuova era della pirateria in cui non c'è più spazio per i sognatori e gli idealisti.

che governano la società, si comprende che sia il male che il bene sono uguali, dipende solo come la storia viene narrata e chi è il vincitore.

La visione dove il bene è visto come la vera giustizia viene storpiata facendo cadere in fallace i protagonisti nell'anime *My Hero Academia* (*Boku no hīrō academia*, Kenji Nagasaki, 2016 – in corso). In modo chiaro e conciso i cattivi fanno riflettere gli eroi e lo spettatore sul fatto che bene e male sono facce della stessa medaglia e ognuno agisce secondo la propria visione di giustizia, ma se i *villain* sono visti come malvagi e gli eroi come i buoni perché salvano le persone, anche gli eroi in sé commettono atti criminali, che non dovrebbero compiere, al pari dei cattivi.

Guarda lì, moccioso. È stato Hawks a ucciderlo. Lui stava solo correndo a proteggere i suoi amici e quello lì l'ha colpito alla schiena! Beh? Che sei venuto a fare? Sei qui per salvarlo? A salvare chi? I Pro che tanto ammirate e sognate di diventare sono pure peggio di noi [...]. Chi ha davvero bisogno di essere salvato? (Dabi⁷⁹, *My Hero Academia*, 2016-in corso)

L'eroe protagonista opera seguendo il bene e la concezione di giustizia sociale. Deve sempre essere leale e giusto anche nel momento in cui punisce il cattivo. Quello che lo differenzia totalmente dall'antagonista è il fatto che non uccide o meglio non dovrebbe farlo. Dabi, uno dei *villain* principali di *My Hero Academia*, si sofferma sull'atto dell'eroe numero 2 del Giappone Hawks. Il Pro Hero⁸⁰ si è infiltrato nell'organizzazione dei cattivi come spia. Nonostante il fine fosse fermare l'Unione dei Villain, Hawks si è macchiato di molti crimini per farsi accogliere come uno di loro, coperto dal quartier generale della polizia. Nel momento in cui ha dovuto fermare Twice⁸¹, lo ha colpito alla schiena uccidendolo. In quel momento il cattivo stava correndo in soccorso dei suoi compagni in pericolo, essendo gli unici che l'hanno accolto e aiutato quando era solo e incompreso. Si dà il caso che il *villain* avesse accolto l'eroe infiltrato come un amico sincero di cui pensava di potersi fidare. Quindi sia Hawks che gli Heroes e la giustizia hanno usato la via dell'inganno e ucciso per fermare i Villain e quello che Dabi vuole far intendere è che non sono tanto diversi da loro; solo che i primi vengono acclamati, i secondi emarginati e perseguitati perché non hanno il brevetto di eroi e vorrebbero vivere liberi.

⁷⁹ *Supervillain* presente nella serie anime *My Hero Academia*. Figlio primogenito di Endeavor (attuale eroe numero 1 del Giappone) nacque solo per la volontà del padre di generare un figlio che avrebbe superato All Might (all'epoca l'eroe numero 1 del Giappone). Stoico, distaccato e sadico prova rancore per il padre e per tutti gli eroi che lavorano solo per avere un compenso economico e notorietà.

⁸⁰ Eroi che fanno dell'eroismo una professione lavorativa.

⁸¹ Villain presente nella serie anime *My Hero Academia*.

Un altro cattivo principale della serie è colui che controlla tutti gli altri malviventi dell'Unione dei Villain, è Tomura Shigaraki⁸². Pure lui accusa gli Heroes. Quando si è ritrovato solo e abbandonato, l'unico che venne in suo soccorso fu proprio il *supervillain* della serie più temuto a livello internazionale, All For One⁸³, che poi sarebbe diventato suo mentore. Nessun civile o eroe lo aiutarono. Tomura ha vissuto in una famiglia dove il padre che era il figlio di una gran supereroina, la quale lo abbandonò per poter svolgere il suo lavoro senza che i *villain* colpissero i suoi famigliari. Ma a causa della sua decisione a rimetterci fu il figlio che crebbe senza una madre e disprezzando gli eroi.

Tomura, cresciuto con il padre che odiava gli Heroes e i poteri, ha subito una situazione di disagio e ha collegato il fatto che pure gli eroi, sebbene operino per il bene, causano danni senza accorgersene.

Voi, gli Heroes, per salvare gli altri fanno soffrire la propria famiglia” Sono parole di mio padre. Un credo...ce l’ho...Ce l’avevo [...]. Voi...avete sempre finto di proteggere la nostra società. In passato di generazione dopo generazione avete fatto finta di non vedere le persone che non siete riusciti a proteggere e avete nascosto sotto il tappeto coloro che avete ferito. Vi siete costruiti una spregevole realtà. Il risultato è che tutto era talmente marcio che i vermi facevano festa. A poco a poco una cosa si accumulava sull'altra. La spazzatura ormai abituata ad essere protetta e voi che la generavate, creando problemi per poi vantarsi di riuscire a risolverli. Tutto ciò che ho visto finora...tutto ciò che voi avete costruito mi ha rinnegato. Per questo anche io rinnego voi. Per questo distruggo. Per questo voglio il potere. Semplice no? Non serve che lo capiate. È proprio perché non ci riuscite che esistono Heroes e Villain!

I personaggi designati come paladini del bene e della giustizia si ritrovano a dover scegliere tra la salvezza della società e i propri cari. Queste scelte, sia che possano essere volontarie o involontarie, avranno come risultato la sofferenza di coloro che stavano vicino al paladino. Costui, pur di salvare la società e il mondo, ovvero persone che non conosce, può scegliere di venir meno alla felicità di chi gli è stato accanto, anche sacrificandolo e pentendosene, ma consapevole che questa fosse una scelta giusta da fare per il bene della società. E quindi se il paladino della giustizia vuole il bene per tutti perché fa soffrire i propri cari o li sacrifica?

⁸² *Supervillain* e leader di facciata del gruppo Unione dei Villain. Il suo comportamento oscilla tra quello di un boss mafioso e un bambino viziato. È il successore di All For One.

⁸³ Vero capo dell'organizzazione. È un boss criminale che in passato usò lo spargimento dei Quirk (Poteri) per creare un impero criminale. Il suo potere, gli permette di rubare i quirk altrui per infonderli in sé stesso o nelle altre persone.

Tomura esprime il suo astio nei confronti dei protagonisti perché essi si vantano di portare il benessere, quando in realtà non badano alle sofferenze dei cari, facendoli cadere in fallo.

Quando i paladini entrano in azione non sempre riescono a salvare tutte le vite, anzi alcune volte le sfruttano per attirare il nemico in modo da arrivare allo scontro finale. È un sacrificio utile ad una causa ma, in tutto ciò dei civili indifesi sono entrati nel mirino di un massacro quando dovevano essere salvati. Una cosa simile è successa più volte in *L'Attacco dei Giganti*: i protagonisti più volte hanno messo in pericolo le vite di soldati e civili, causandone la morte per i propri ideali di pace, libertà e giustizia per fermare il nemico. Altra situazione analoga viene riportata nel film *Captain America: Civil War* (Anthony e Joe Russo, 2016). Nelle scene iniziali del film, dopo che Tony Stark (Iron Man) tiene un convegno su una nuova invenzione, viene fermato da una donna che lo accusa di aver ucciso suo figlio durante gli eventi di Sokovia (*Avengers: Age of Ultron*). La donna, inoltre, si congeda dicendo che l'eroe combatte solo per sé stesso.

Oltre a far soffrire, gli eroi non corrono in aiuto di chi li invoca, provocando così un senso di abbandono e inutilità. Per Tomura gli eroi entrano in azione solo quando vi è un grande evento; i piccoli problemi sono di poco conto in queste situazioni: vengono risolti solo ed esclusivamente quando non vi sono grandi impegni. Secondo Tomura, non bisogna meravigliarsi se una persona diventa malvagia ed egoista se quando aveva chiesto aiuto alla giustizia questa gli ha sbattuto le porte in faccia. Con ironia, alcuni personaggi cattivi, agiscono meschinamente mettendo in secondo piano il bene sociale o sacrificando la società stessa, nel momento in cui un loro caro ha bisogno di aiuto o soffre. Per una singola persona, raderebbero il mondo pur di trovare una soluzione e lo fanno perché per loro quella persona è cara, ma agendo attraverso il male, passano per cattivi. Vi è una colossale differenza morale ed etica contraddittoria. Il cattivo che in alcune narrazioni pensa all'affetto che gli rimasto e che mette a rischio la sua vita perseguendo il male pur di mantenerlo⁸⁴, e di contro, un eroe o protagonista che ha messo da parte i suoi cari, magari trascurandoli, inconsapevole di farli soffrire che tenta di sconfiggere il *villain* che persegue la sua visione di bene.

Coloro che professano la pace, in nome di questa giustizia, secondo i cattivi di *My Hero Academia*, non sono altro che degli ipocriti. Questi, pur di vincere e mettere fine ai criminali arrivano al punto di agire al pari dei *villain* stessi. Che si faccia parte della fazione dei cattivi o

⁸⁴ Nel film *Batman & Robin* (*Batman & Robin*, Joel Schumacher, 1997) il cattivo Mr. Freeze intende costruire un'arma congelante a diamanti per ricattare la città di Gotham affinché finanzi le sue ricerche per salvare la moglie ibernata in attesa di una terapia, affetta dalla sindrome di MacGregor.

dei buoni, la risultante è che entrambi portano avanti i propri interessi, a discapito di terzi. Se i primi però lo fanno perché accettano la loro condizione di emissari del male, i secondi che professano la pace, l'amore e la giustizia, nel momento di agire ricoprono velatamente l'ipocrisia, perché compiono atti malvagi arrivando ad uccidere e abbassandosi al livello del cattivo. Un paladino del bene come lo intende la società e la società stessa non potranno mai comprendere del tutto gli ideali e le azioni di un cattivo e viceversa. Anche nel bene c'è del male e nel male c'è del bene: entrambe le fazioni agiscono secondo il loro senso di bene, male e giustizia; entrambe si annullano e rimangono impari.

CONCLUSIONI

Al termine di questa analisi teorica che si è focalizzata sulle caratteristiche dei cattivi e sui loro ideali coinvolgendo i campi di cinematografia, serialità televisive, psicologia, sociologia e filosofia, si è voluto mettere al centro come punto di vista la visione del personaggio cattivo, evolvendo poi l'argomentazione analizzando più a fondo quei cattivi che non sono piatti, cioè che esistono solo perché esiste il protagonista, ma cattivi la cui esistenza è indipendente da quella di un rivale, che possono andare avanti a prescindere verso i loro obiettivi: i *supervillain*. Mettere al centro la visione del cattivo non ha lo scopo di giustificarlo per le sue azioni, ma di essere oggettivi nel giudizio critico. Molti cattivi, come si è riportato nei paragrafi precedenti, agiscono introducendo soluzioni drammatiche nel cercare di risolvere problemi altrettanto drastici o secondo loro inevitabili; altri agiscono perché non vogliono piegarsi alla società e preferiscono soddisfare i propri bisogni e desideri seguendo la loro felicità provando un appagamento nel far del male piuttosto che reprimere i propri impulsi. Le loro azioni sono devianti, e questo è un dato di fatto, ma le loro ideologie soprattutto per quanto riguarda la categoria dei redenti, risultano affascinanti e inattaccabili (Colella, 2018) sotto certi punti di vista⁸⁵. Serve un'indagine a tutto tondo per immedesimarsi e comprendere. Quando lo sceneggiatore crea i cattivi e i supercattivi, prende un problema, una paura o ciò che è male nella realtà e lo incarna in un essere senziente. Il cattivo irrompe nel racconto scuotendo il sistema, facendo tremare il bene placido e portandolo allo scontro, giustificando le sue azioni. Dall'altra parte il fruitore ascolta l'ideologia e tutte le riflessioni che il criminale riporta durante gli eventi, che sono il riflesso di alcune situazioni critiche nella società e di cui la stessa non sempre si cura o se ne cura passivamente. Lo spettatore, quindi, nonostante vinca il bene, si pone in dubbio su ciò che lo circonda grazie alla figura maligna che porta caoticità, sofferenza e distruzione per i propri scopi, facendo emergere le lacune nella società.

Nelle biografie di alcuni *supervillain* presi a campione si è visto che alcuni di loro sono soli, deboli, emarginati, incompresi, sofferenti, rancorosi, misantropi e xenofobi o hanno perduto qualcosa che per loro aveva valore. Questi eventi li hanno portati a mettersi una corazza creata attraverso la via del male. Nel momento in cui si vede un cattivo, dall'aspetto al pensiero fino alla resa definitiva, la domanda che bisognerebbe porsi è «Perché è così?».

Nella tesi si è analizzata la connessione spettacolare visiva del modo in cui lo spettatore si pone nei confronti del cattivo nei racconti filmici. Con gran sorpresa, egli spesso segretamente

⁸⁵ In riferimento alla citazione di Captain America nel paragrafo 3.2.3.: persino l'eroe è in dubbio sulla sua etica e morale

asseconda le malefatte dei *villain* e si immedesima nel personaggio che più gli assomiglia. Lo spettatore si sente più vicino al personaggio malvagio piuttosto che all'eroe predestinato perché vede nel cattivo un essere dotato di forza, intelligenza e idee che gli permettono di reagire alle avversità da solo e non farsi soggiogare del tutto. Agisce liberamente, cosa che per lo spettatore risulta ardua perché rischierebbe sanzioni.

Ancora più importante è stata la visione di bene e male come facce della stessa medaglia: come il bene può essere giusto, anche il male può essere a volte giusto e viceversa. In *Pirati dei Caraibi – La maledizione della prima luna*, la pirateria è vista come il male mentre la corona imperiale britannica come il bene eppure, nelle scene finali del film, il Governatore Weatherby Swann esordisce dicendo:

Può darsi che nella rara occasione in cui perseguire la giusta rotta ci voglia un atto di pirateria, la pirateria stessa, possa essere la giusta rotta.

L'eroe per fermare il *villain* o seguire la propria visione inganna e si macchia persino di omicidi, peculiarità che dovrebbe avere solo il cattivo. Inoltre, mette a rischio o fa soffrire i suoi cari, per l'egoismo della società. Con ironia, sempre l'eroe o protagonista è colui che ferma il cattivo, il quale agisce perseguendo il male, perché costretto. In questi casi il personaggio nemico deve salvare o proteggere un proprio caro e fa di tutto a discapito della società.

Pensando ora ai personaggi cattivi in generale, cosa è mancato o potrebbe mancare ad ognuno di essi, nonostante abbiano ambizioni, seguaci, potere?

Gli eroi protagonisti che siano in difficoltà o meno possono sempre contare su un aiuto. Lo si vede nella *saga di Harry Potter*, dove il protagonista ha appoggio dai suoi amici, compagni di scuola e maghi che lo aiutano a sconfiggere il Signore Oscuro; nell'analisi del paragrafo 2.1. con il protagonista Naruto nelle serie anime *Naruto* e *Naruto Shippuden*. Ogni protagonista visto nell'ottica del bene, ha la possibilità di perseguire il bene grazie alle relazioni genuine che incontra nel suo viaggio.

Sorte diversa è per i cattivi. I personaggi perdono le relazioni affettive (come successe a Pain) e nonostante provino a ricercarle sono bloccati nel passato (caso di Eren Jeager che perse la madre), vengono rifiutati o emarginati (Thanos o Joker), nascono privi d'amore (Lord Voldemort). Vi potrebbero essere tantissimi esempi tutti accomunati dalla mancanza parziale o totale di relazioni affettive.

I cattivi non hanno mai provato o capito cosa fosse l'amore e per quei pochi che lo hanno conosciuto fu solo momentaneo perché non ricambiato o perché strappatogli via violentemente.

Non conoscendolo o reprimendo le proprie emozioni, cercano altri modi come il terrore per farsi benvolere, perché alla fine avere dei subalterni è sempre un modo per avere qualcuno vicino che assecondi il loro volere. Ma questo è basato sulla paura e sull'apatia.

Con questa riflessione, la domanda conclusiva da porre è: se qualcuno avesse provato ad avvicinarsi al cattivo prima della fase malvagia o durante e avesse provato a tenderli una mano sincera dimostrandogli che anche lui come qualsiasi essere può avere accanto delle persone che tengono a lui, questi resterebbe il cattivo della storia o probabilmente muterebbe il suo comportamento? L'amore potrebbe cambiare un cattivo?

Esiste solo una cura per le lesioni del cuore, ma è un po' complicata e la si può ricevere solo da qualcun altro. È l'amore, Gaara. (Yashamaru, *Naruto*, 2002-2007)

Non c'è né bene né male nella luce o nell'oscurità. Se esiste una virtù che incarna il bene, forse potrebbe essere l'amore. (August, *Fairy Tail*, 2009-2019)

Le due frasi riportate sono di due personaggi visti come *villain*, di due serie anime distinte che hanno tentato di eliminare persone a loro care e innocenti, per vendetta o sofferenza, che in punto di morte si sono così espressi.

Questo fa comprendere che persino un cattivo è consapevole che l'amore potrebbe essere la vera arma per farlo cambiare e vedere il buono che c'è nella società, ma essendo destinato ad essere un personaggio malvagio all'interno della storia, esso rimarrà incompreso, nonostante abbia tutte le buone motivazioni per emergere, essere libero, cambiare egli stesso o salvare la società.

BIBLIOGRAFIA

- Adriano Zamperini, M. M. (2016). *Violenza e Democrazia. Psicologia della coercizione: torture, abusi, ingiustizie*. Sesto San Giovanni (MI): MIMESIS EDIZIONI SRL.
- Bernardelli, A. (2018). *Cattivi seriali Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*. Roma: Carocci editore S.p.A.
- Elisabetta Clemente, R. D. (2013). *Scienze Umane. Antropologia, Sociologia, Metodologia della ricerca*. Milano - Torino: Pearson Italia.
- Favaro, M. (2021). *La Maschera dell'Antieroe Evoluzione della Mitologia e della Filosofia del Supereroe in Fumetti e Graphic Novel, dalla Dark Age a Oggi*. Bamberg: Università degli Studi di Verona-Otto-Friedrich-Universität Bamberg Romanistik und Kulturwissenschaft.
- Gotōge, K. (2020). *La vita brilla attraverso gli anni (Ikuseisō o kirameku inochi)*. Star Comics.
- Heit, J. (2011). *Vader, Voldemort and Other Villains. Essays on Evil in Popular Media*. Shutterstock.
- Lenti, M. (2020). *L'ombra del cattivo L'antagonista in 10 saghe del fantastico, tra letteratura, cinema e televisione*. Villaricca: Centoautori.
- Luca Bandirali, E. T. (2009). *Il sistema sceneggiatura. Scrivere e descrivere i film*. Torino: Lindau s.r.l.
- Lyga, B. (2019). *Thanos - Signore della guerra*. Mondadori.
- Massaro, D. (2011). *La Comunicazione Filosofica. 2 Il pensiero moderno*. Milano - Torino: Pearson Italia.
- Massaro, D. (2012). *La Comunicazione Filosofica. 3A Il pensiero contemporaneo da Schopenhauer al pragmatismo*. Milano - Torino: Pearson Italia.
- Massaro, D. (2012). *La Comunicazione Filosofica. 3B Il pensiero contemporaneo dalla fenomenologia ai temi della cittadinanza*. Milano - Torino: Pearson Italia.
- McKee, R. (2000). *Story. Contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura per il cinema e la fiction tv*. Roma: International Forum Edizioni.
- Random House. (2005). *Webster's Unabridged Dictionary*. Random House Reference &.
- Robin S. Rosenberg, P. C. (2013). *What is a Superhero?* New York: Oxford University Press.
- Roy Thomas, J. B. (1968). *The Avengers (vol.1) n.54*. Marvel Comics.
- Starlin, J. (1973). *The Invincible Iron Man (vol.1) n.55*. Marvel Comics.
- Stevenson, R. L. (1886). *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde (Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde)*.

- Vogler, C. (2020). Capitolo ottavo L'Ombra. In C. Vogler, *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema* (p. 67-69). Roma: Dino Audino.
- Vogler, C. (2020). Capitolo quinto Il Guardiano della soglia. In C. Vogler, *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema* (p. 57). Roma: Dino Audino.
- Zamperini, A. (2014). *La bestia dentro di noi. Smascherare l'aggressività*. Bologna: il Mulino.
- Zingarelli, N. (2013). *lo Zingarelli 2014*. Pioltello (MI): Zanichelli.

SITOGRAFIA

- (2022, Luglio 28). Tratto da EarthOvershootDay: <https://www.overshootday.org>
- Amnesty International Italia. (2022). *Pena di morte*. Tratto da Amnesty International Italia: <https://www.amnesty.it/campagne/pena-di-morte/>
- Armendáriz, X. (2022, Dicembre 30). *Il Kraken, il calamaro gigante in agguato negli abissi*. Tratto da Storica National Geographic: https://www.storicang.it/a/il-kraken-il-calamaro-gigante-in-agguato-negli-abissi_14850
- Association for Psychological Science. (2020, Aprile 22). *From Voldemort to Vader, Science Says We Prefer Fictional Villains Who Remind Us of Ourselves*. Tratto da Association for Psychological Science: <https://www.psychologicalscience.org/news/releases/fictional-villains-allure.html>
- Association for Psychological Science. (2020, Aprile 23). *Science Says We Prefer Fictional Villains Who Remind Us of Ourselves: Interview with author Rebecca Krause*. Tratto da Association for Psychological Science: <https://www.psychologicalscience.org/news/podcast-news/podcast-bad-is-good.html>
- Bardsley, M. (s.d.). *Jeffrey Dahmer: More Murders, More Arrests*. Tratto da crimelibrary: https://web.archive.org/web/20140407061058/http://www.crimelibrary.com/serial_killers/notorious/dahmer/8.html
- Brambilla, A. (2018, Aprile 26). *Chi è Thanos, il cattivo di "Avengers: Infinity War"*. Tratto da Fumettologica: <https://fumettologica.it/2018/04/thanos-infinity-war-marvel-fumetti/>
- Britannica. (2022). *supervillain fictional character*. Tratto da Britannica: <https://www.britannica.com/art/supervillain>
- Bucolo, S. (2014, 12 22). *Il fascino del male*. Tratto da Scirokko: <https://scirokko.it/il-fascino-del-male/>

- Caforio, D. (2020, ottobre 3). *Filosofia, Psicologia e Simbolismo di Death Note*. Tratto da Storytelling Club L'arte di raccontare storie: <https://storytellingclub414272338.wordpress.com/2020/10/03/filosofia-psicologia-e-simbolismo-di-death-note/>
- Ceccotti, L. (2017, Novembre 9). *AVENGERS INFINITY WAR, IL TITANO CHE VENERAVA LA MORTE: ALLA SCOPERTA DI THANOS*. Tratto da Everyeye.it: <https://cinema.everyeye.it/articoli/speciale-avengers-infinity-war-titano-che-venerava-morte-alla-scoperta-thanos-35829.html>
- Colella, G. (2018, Marzo 23). *Ultron e Zamasu – L'onnipotente delirio del giudizio universale*. Tratto da Artesettima: <https://artesettima.it/2018/03/23/ultron-zamasu-l-onnipotente-delirio-del-giudizio-universale/>
- Columbus, C. (Regia). (2001). *Harry Potter e la pietra filosofale (Harry Potter and the Philosopher's Stone o Harry Potter and the Sorcerer's Stone)* [Film].
- Comitato preparatorio. (1948, Dicembre 10). *DICHIARAZIONE UNIVERSALE DEI DIRITTI UMANI*. Tratto da Senato.it: https://www.senato.it/application/xmanager/projects/leg18/file/DICHIARAZIONE_di_ritti_umani_4lingue.pdf
- Corsi, M. (s.d.). *Storia del WESTERN CLASSICO*. Tratto da Cinescuola: <https://www.cinescuola.it/storia-western/>
- Di Giannantonio, S. (2018, Marzo 15). *Perché Lord Voldemort è Il Perfetto Cattivo?* Tratto da Arte Settima: <https://artesettima.it/2018/03/15/lord-voldemort-cattivo-perfetto/>
- Digital, R. (2022, ottobre 31). *Davy Jones, il signore degli spiriti maligni del mare*. Tratto da Esquire: <https://www.esquire.com/it/cultura/film/a41750238/davy-jones-storia-signore-del-mare/>
- Digital, R. (2022, Luglio 28). *Eren Yeager: un personaggio sopra le righe*. Tratto da Esquire: <https://www.esquire.com/it/cultura/a40587497/eren-yeager-un-personaggio-sopra-le-righe/>
- Digital, R. (2022, Agosto 17). *I principali demoni che abitano gli incubi del Giappone*. Tratto da Esquire: <https://www.esquire.com/it/cultura/icone/a40272853/i-principali-demoni-che-abitano-gli-incubi-del-giappone/>
- Ecoage. (2022). *Ecosistema*. Tratto da Ecoage: <https://www.ecoage.it/ecosistema.htm>
- ecoBionews. (2022, Maggio 16). *L'impatto dell'uomo sull'ambiente*. Tratto da ecoBionews: <https://www.ecobionews.eu/2022/05/16/limpatto-delluomo-sullambiente-le-azioni-che-danneggiano-il-pianeta/>

- Elena Alfani, M. B. (2022). *IL DIAVOLO Precristiano*. Tratto da ElioVittorinapoli.edu: <https://www.eliovittorinapoli.edu.it/public/file/diavolo1-3i.pdf>
- Escalante, A. (2020, Maggio 3). *Scientists Have Discovered Why We Love Darth Vader*. Tratto da Forbes: <https://www.forbes.com/sites/alisonescalante/2020/05/03/scientists-discover-why-we-love-darth-vader/?sh=77c57648338d>
- Fandom. (2020). *Nagato*. Tratto da NarutoPedia: <https://naruto.fandom.com/it/wiki/Nagato>
- Fandom. (2022). *Eren Jaeger (Anime)*. Tratto da Attack on Titan Wiki: [https://attackontitan.fandom.com/wiki/Eren_Jaeger_\(Anime\)#War_for_Paradis_arc](https://attackontitan.fandom.com/wiki/Eren_Jaeger_(Anime)#War_for_Paradis_arc)
- Fandom. (2022). *Freezer*. Tratto da Dragon Ball Wiki Italia: <https://dragonball.fandom.com/it/wiki/Freezer>
- Fandom. (2022). *Giganti*. Tratto da Shingeki no Kyojin: <https://shingekinokyojin.fandom.com/it/wiki/Giganti>
- Fandom. (s.d.). *Guerrieri Z*. Tratto da Dragon Ball Wiki Italia: https://dragonball.fandom.com/it/wiki/Guerrieri_Z
- Fandom. (s.d.). *Saiyan*. Tratto da Dragon Ball Wiki Italia: <https://dragonball.fandom.com/it/wiki/Saiyan>
- Ferretti, E. (2016). *Chi è Black Goku, il personaggio di Dragon Ball Super*. Tratto da Cinque cose belle: <https://www.cinquecosebelle.it/chi-e-black-goku-personaggio-di-dragon-ball-super/>
- Fisher, R. (s.d.). *La vita e la morte di John Gotti*. Tratto da SwashVillage: <https://it.swashvillage.org/article/the-life-and-death-of-john-gotti>
- Gonnella, P. (2022). *LA QUESTIONE CRIMINALE E PENITENZIARIA IN EUROPA*. Tratto da apps.uniroma3.it: https://apps.uniroma3.it/ateneo/memo/files/allegato_e1426f46-33a2-40a0-8d3e-b28ba2a438e8.pdf
- Guredda, M. (2016, 02 12). *Origini, significati ed evoluzione del Villain*. Tratto da YouPopCorn: <http://youpopcorn.net/origini-significati-ed-evoluzione-del-villain/>
- Ilaria C, A. M. (2016, Giugno 21). *RAMSAY BOLTON: SUPERVILLAIN A TUTTO TONDO*. Tratto da Game of thrones Italy: <https://www.gameofthronesitaly.it/2016/06/21/supervillain/>
- Ingrao, I. (2021, Febbraio 15). *THANOS: IL SUO PIANO È DAVVERO COSÌ CONDANNABILE?* Tratto da #Cinefacts: <https://www.cinefacts.it/cinefacts-articolo-921/thanos-il-suo-piano-e-davvero-cosi-condannabile.html>

- Intini, E. (2021, Gennaio 30). *Ecologia Il futuro della Terra? Più cupo di quanto immaginiamo*. Tratto da Focus.it: <https://www.focus.it/ambiente/ecologia/futuro-terra-piu-cupo-di-quanto-immaginiamo>
- ITcm-ob.pt. (2022). *Ramsay Bolton di 'Game of Thrones' è l'uomo più odiato in TV*. Tratto da ITcm-ob.pt: <https://ita.cm-ob.pt/ramsay-bolton-game-thrones-is-most-hated-man-tv>
- Krause-Galoni, R. J. (2020, agosto 19). *Seeing Yourself in the Villain*. Tratto da SPSP: <https://spsp.org/news-center/character-context-blog/seeing-yourself-villain>
- Lasorsa, L. (2018, Luglio 2). *10 segreti che non conoscete di Freezer*. Tratto da Manga Forever: <https://www.mangaforever.net/498869/10-segreti-che-non-conoscete-di-freezer>
- Leccese, D. (2018, 07 12). *L'enciclopedia del Villain: Pt.1 Il Calcolatore*. Tratto da ArteSettima: <https://artesettima.it/2018/07/12/lenciclopedia-del-villain-pt-1-il-calcolatore/>
- Marchetti, M. (2020, Marzo 12). *Demoni Giapponesi*. Tratto da Watabi: <https://www.watabi.it/blog/cultura-giapponese/demoni-giapponesi/>
- Marvel. (2020). *Marvel*. Tratto da Marvel: <https://www.marvel.com/corporate/about>
- Marvel. (s.d.). *Kree*. Tratto da Marvel: <https://www.marvel.com/teams-and-groups/kree>
- Marvel. (s.d.). *Loki*. Tratto da Marvel: <https://www.marvel.com/characters/loki/on-screen/profile>
- Marvel. (s.d.). *Marvel*. Tratto da Marvel: <https://www.marvel.com>
- Marvel. (s.d.). *Thanos*. Tratto da Marvel: <https://www.marvel.com/characters/thanos/in-comics>
- Michetti, D. (2021, maggio 19). *NELLA MENTE DI UNO PSICOPATICO: LIGHT YAGAMI E IL SUO DEATH NOTE*. Tratto da Desirée Michetti: <http://www.desireemichetti.it/blog/nella-mente-di-uno-psicopatico-light-yagami-e-il-suo-death-note>
- Milena Gabanelli, S. R. (2019, Novembre 3). *Carceri: perché il 70% dei detenuti torna a commettere reati*. Tratto da Corriere.it: <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/carceri-perche-70percento-detenuti-torna-commettere-reati-delinquere-pena-lavoro-ergastolo/19648c00-fcc7-11e9-850d-5e44dc14944c-va.shtml>
- Mura, A. L. (2019, Maggio 3). *Pain – Un Tragico, Filosofico Significato | Naruto*. Tratto da Arte Settima: <https://artesettima.it/2019/05/03/pain-il-peso-di-colui-che-e-diventato-oltreuomo/>
- Piatti, M. (2019, Ottobre 3). *Joker: analisi e significato del personaggio di Joaquin Phoenix*. Tratto da Auralcrave: <https://auralcrave.com/2019/10/03/joker-analisi-e-significato-del-personaggio-di-joaquin-phoenix/>

- Pirati dei Caraibi wiki. (2022). *Davy Jones*. Tratto da Pirati dei Caraibi wiki: https://piratideicaraibi.fandom.com/it/wiki/Davy_Jones
- Polizia Penitenziaria. (2022, Ottobre 8). *Quanto costa un detenuto allo Stato italiano?* Tratto da Polizia Penitenziaria: <https://www.poliziapenitenziaria.it/quanto-costa-un-detenuto-allo-stato-italiano-2/>
- Proversi. (2017, Marzo 20). *PENA DI MORTE FAVOREVOLE O CONTRARIO?* . Tratto da Proversi: <https://www.proversi.it/discussioni/pro-contro/137-pena-di-morte>
- Psicologia&Benessere. (2022). *Pena di morte*. Tratto da Psicologia&Benessere: <https://www.psicologia-e-benessere.it/psicologia/pena-di-morte.htm>
- Rebecca Krause, D. R. (2019). *When 'Bad' is Good: The Magnetic Attraction of Villains*. Tratto da The association for Consumer Research: <http://www.acrwebsite.org/volumes/2552209/volumes/v47/NA-47>
- Ruffo, A. (2015, 05 28). *Perfect Villains I: le qualità del cattivo ideale*. Tratto da laCOOLTura: <https://www.lacooltura.com/2015/05/perfect-villains-qualita-cattivo-ideale/>
- Ruffo, A. (2015, 05 28). *Perfect Villains I: le qualità del cattivo ideale*. Tratto da lacooltura.com: <https://www.lacooltura.com/2015/05/perfect-villains-qualita-cattivo-ideale/>
- Samuel Bassi, A. C. (2022). *IL DIAVOLO. Il diavolo nella cultura: come è cambiato nei modi di rappresentazione e perchè*. Tratto da ElioVittorinNapoli.edu: https://www.eliovittorinapoli.edu.it/public/file/senza_titolo.pdf
- Sapere.it. (2022). *Le interazioni uomo-ambiente*. Tratto da Sapere.it: <https://www.sapere.it/sapere/strumenti/studiafacile/biologia/Organismi-e-ambiente/La-biosfera-e-i-biomi/Le-interazioni-uomo-ambiente.html>
- Segatori, S. A. (2022). *Demon Slayer: chi sono i membri delle 12 Lune Démoniache?* Tratto da No Spoiler: <https://nospoiler.it/posts/demon-slayer-chi-sono-12-lune-demoniache>
- Seratul. (2018, Aprile 10). *Avengers: Infinity War, i fratelli Russo spiegano il passato di Thanos e le sue motivazioni!* Tratto da Cinespression: <https://www.cinespression.it/avengers-infinity-war-i-fratelli-russo-spiegano-il-passato-di-thanos-e-le-sue-motivazioni/>
- Siviero, M. (2022, Gennaio 10). *Thanos: 10 cose che non sai sul personaggio*. Tratto da Cinefilos: <https://www.cinefilos.it/personaggi/thanos-attore-quanto-avengers-film-400498>
- Stavolo, E. (2020, Maggio 31). *Villain: la scienza spiega perché li amiamo più dei buoni*. Tratto da Il Bosone: <https://www.ilbosone.com/villain-scienza/>

- Treccani. (2022). *Antagonista*. Tratto da Treccani.it: <https://www.treccani.it/vocabolario/antagonista/>
- Treccani. (2022). *Milieu*. Tratto da Treccani: <https://www.treccani.it/vocabolario/milieu/>
- Treccani. (s.d.). *Trinità*. Tratto da Treccani: <https://www.treccani.it/enciclopedia/trinita>
- Varriale, L. (2019, Ottobre 6). *Joker, Analisi del film e Spiegazione del Finale*. Tratto da La scimmia pensa.com: <https://www.lascimmiapensa.com/2019/10/06/joker-analisi-del-film-e-spiegazione-del-finale/>
- Zahedi, D. (s.d.). *JOHN GOTTI, IL BOSS ELEGANTE*. Tratto da Veni,Vidi,Vici: <https://www.venividivici.us/i-vostri-articoli/john-gotti-il-boss-elegante/>
- Zoppello, G. (2018, 07 14). *Editoriale | Il Cavaliere Oscuro compie 10 anni: filosofia e analisi di un capolavoro*. Tratto da Cinematographe.it: <https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/il-cavaliere-oscuro-film-christopher-nolan-heath-ledger/>

FILMOGRAFIA

- Andrews, B. (Regia). (2021). *E se... T'Challa fosse diventato Star-Lord? (What If... T'Challa Became a Star-Lord?)*.
- Araki, T. (Regia). (2006). *Death Note: Cielo Coperto (Desu Nōto: Donten)*.
- Araki, T. (Regia). (2006). *Death Note: Sguardo (Desu Nōto: Mesen)*.
- Araki, T. (Regia). (2006). *Death Note: Silenzio (Desu Nōto: Chinmoku)*.
- Araki, T. (Regia). (2006-2007). *Death Note (Desu Nōto)*.
- Araki, T. (Regia). (2013). *L'Attacco dei Giganti: A te, fra 2000 anni - La caduta di Shiganshina (parte 1) (Attack on Titan: Ni sen nengo no kimi e —Shiganshina kanraku (1)—)*.
- Araki, T. (Regia). (2013). *L'Attacco dei Giganti: Quel giorno - La caduta di Shiganshina (parte 2) (Attack on Titan: Sono hi —Shiganshina kanraku (2)—)*.
- Araki, T. (Regia). (2019). *L'Attacco dei Giganti: Al di là delle mura (Attack on Titan: Kabe no mukōgawa)*.
- Araki, T. (Regia). (2019). *L'Attacco dei Giganti: Partita perfetta (Attack on Titan: Pāfekuto Gēmu)*.
- Araki, T. (Regia). (2021). *L'Attacco dei Giganti: Dichiarazione di guerra (Attack on Titan: Sensen fukoku)*.
- Araki, T. (Regia). (2022). *L'Attacco dei Giganti: Ricordi del futuro (Attack on Titan: Mirai no kioku)*.

Benton, R. (Regia). (1979). *Kramer contro Kramer (Kramer vs. Kramer)*.

Bird, B. (Regia). (2004). *Gli Incredibili (The Incredibles)*.

Bird, B. (Regia). (2018). *Gli Incredibili 2 (Incredibles 2)*.

Branagh, K. (Regia). (2011). *Thor*.

Cameron, J. (Regia). (2009). *Avatar*.

Chris Renaud, K. B. (Regia). (2012). *Lorax - Il guardiano della foresta (Dr. Seuss' The Lorax)*.

Columbus, C. (Regia). (2001). *Harry Potter e la pietra filosofale (Harry Potter and the Philosopher's Stone o Harry Potter and the Sorcerer's Stone)*.

Craven, W. (Regia). (1984). *Nightmare - Dal profondo della notte (A Nightmare on Elm Street)*.

Date, H. (Regia). (2002-2007). *Naruto (Naruto)*.

Date, H. (Regia). (2007-2017). *Naruto Shippuden (Naruto: Shippuden)*.

Date, H. (Regia). (2010). *Naruto Shippuden: Il mondo conoscerà il dolore (Naruto Shippuden: Sekai ni itami o)*.

David Benioff, D. B. (Regia). (2011-2019). *Il Trono di Spade (Game of Thrones)*.

George R. R. Martin, D. B. (Scrittore), & Sapochnik, M. (Regia). (2016). *Il Trono di Spade - La battaglia dei bastardi. USA*.

Gillespie, C. (Regia). (2021). *Crudelia (Cruella)*.

Gunn, J. (Regia). (2014). *Guardiani della Galassia (Guardians of the Galaxy)*.

Hand, D. (Regia). (1937). *Biancaneve e i sette nani (Snow White and the Seven Dwarfs)*.

Hashimoto, M. (Regia). (1990). *Dragon Ball Z - Le origini del mito (Doragon Bōru Zetto Tatta Hitori no Saishū Kessen ~Furīza ni Idonda Zetto-senshi Kakarotto no Chichi)*.

Herek, S. (Regia). (1996). *La carica dei 101 - Questa volta la magia è vera (101 Dalmatians)*.

Isayama, H. (Regia). (2013-2021). *Attack On Titan*.

Ishihira, S. (Regia). (2009-2019). *Fairy Tail*.

Jackson, P. (Regia). (2001). *Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)*.

Jackson, P. (Regia). (2002). *Il Signore degli Anelli - Le due torri (The Lord of the Rings: The Two Towers)*.

Jackson, P. (Regia). (2003). *Il Signore degli Anelli - Il ritorno del re (The Lord of the Rings: The Return of the King)*.

Jackson, P. (Regia). (2012). *Lo Hobbit - Un viaggio inaspettato (The Hobbit: An Unexpected Journey)*.

Johnson, M. S. (Regia). (2007). *Ghost Rider*.

- K. C. (Regia). (2017). *Dragon Ball Super: Freezer e Frost! Malvagità incrociate! (Doragon Bōru Sūpā: Furīza to Furosuto! Majiwaru Akui!?)*.
- Kershner, I. (Regia). (1980). *Star Wars: Episodio V - L'Impero colpisce ancora (Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back)*.
- Kimitoshi Chioka, M. H. (Regia). (2015-2018). *Dragon Ball Super (Doragon Bōru Sūpā)*.
- Kishimoto, M. (Regia). (15 febbraio 2007 – 23 marzo 2017). *Naruto: Shippuden*.
- Kishimoto, M. (Regia). (3 ottobre 2002 – 8 febbraio 2007). *Naruto*.
- Lucas, G. (Regia). (1977). *Star Wars: Episodio IV - Una nuova speranza (Star Wars: Episode IV - A New Hope)*.
- Mankiewicz, J. L. (Regia). (1950). *Eva contro Eva (All About Eve)*.
- Mark Osborne, J. S. (Regia). (2008). *Kung Fu Panda*.
- Marquand, R. (Regia). (1983). *Star Wars: Episodio VI - Il ritorno dello Jedi (Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi)*.
- McGrath, T. (Regia). (2010). *Megamind (Megamind)*.
- Minahan, D. (Regia). (2013). *Il Trono di Spade: Ali oscure, oscure parole (Game of Thrones: Dark Wings, Dark Words)*.
- Mitchell, M. (Regia). (2010). *Shrek e vissero tutti felici e contenti (Shrek Forever After)*.
- Morio Hatano, K. H. (Regia). (2016). *Dragon Ball Super: Alla ricerca dell'identità di Black (Doragon Bōru Sūpā: Burakku no shōtai o abake! Iza dai 10 uchū no kaiōshin kai e!)*.
- Morio Hatano, K. H. (Regia). (2016). *Dragon Ball Super: Cambiare il futuro! (Doragon Bōru Sūpā: Kaiōshin Gowasu o mamore. Zamasu o hakai seyo!)*.
- Morio Hatano, K. H. (Regia). (2016). *Dragon Ball Super: Il discendente dei Saiyan -La determinazione di Trunks- (Doragon Bōru Sūpā: - Saiyajin no chi o hiku mono - Torankusu no ketsui)*.
- Morio Hatano, K. H. (Regia). (2016). *Dragon Ball Super: Il piano "annienta mortali" di Zamasu (Doragon Bōru Sūpā: Zamasu no yabō. Katarareru kyōfu no "Ningen 0 keikaku")*.
- Nagasaki, K. (Regia). (2016). *My Hero Academia (Boku no hīrō academia)*.
- Newell, M. (Regia). (2005). *Harry Potter e il calice di fuoco (Harry Potter and the Goblet of Fire)*.
- Nishio, D. (Regia). (1989-1996). *Dragon Ball Z (Doragon Bōru Zetto)*.
- Nishio, D. (Regia). (1991). *Dragon Ball Z: Goku contro Freezer: la fine (Doragon Bōru Zetto: Furīza Yabureru!! Subete no Ikari o Kometa Ichigeki)*.
- Nolan, C. (Regia). (2008). *Il Cavaliere Oscuro (The Dark Knight)*.

Nutter, D. (Regia). (2013). *Il Trono di Spade: Le piogge di Castamere (Game of Thrones: The Rains of Castamere)*.

Peter Dinklage, W. N. (Regia). (2021). *How to become a tyrant*.

Phillips, T. (Regia). (2019). *Joker*.

Post, T. (Regia). (1970). *L'altra faccia del pianeta delle scimmie (Beneath the Planet of the Apes)*.

Raimi, S. (Regia). (2002). *Spider-Man*.

Ritchie, G. (Regia). (2011). *Sherlock Holmes: Gioco di ombre (Sherlock Holmes: A Game of Shadows)*.

Robertson, J. S. (Regia). (1920). *Il dottor Jekyll e Mr. Hyde*.

Russo, A. e. (Regia). (2016). *Captain America: Civil War*.

Russo, A. e. (Regia). (2018). *Avengers: Infinity War (Avengers: Infinity War)*.

Russo, A. e. (Regia). (2019). *Avengers: Endgame*.

Sapochnik, M. (Regia). (2016). *Il Trono di Spade: Battaglia dei Bastardi (Game of Thrones: Battle of the Bastards)*.

Schaffner, F. J. (Regia). (1968). *Il pianeta delle scimmie (Planet of the Apes)*.

Schumacher, J. (Regia). (1997). *Batman & Robin*.

Snyder, Z. (Regia). (2007). *300*.

Sotozaki, H. (Regia). (2019). *Demon Slayer: Un ammaliante odore di sangue (Demon Slayer: Genwaku no chi no kaori)*.

Sotozaki, H. (Regia). (2019). *Demon Slayer: Una nuova missione (Demon Slayer: Aratanaru ninmu)*.

Sotozaki, H. (Regia). (2019-in corso). *Demon Slayer*.

Stanton, A. (Regia). (2008). *WALL•E*.

Stromberg, R. (Regia). (2014). *Maleficent - Il segreto della bella addormentata (Maleficent)*.

Tarantino, Q. (Regia). (2009). *Bastardi senza gloria (Inglourious Basterds)*.

Tetsurō Araki, M. K. (Regia). (2013-in corso). *Attacco dei Giganti (Attack on Titan)*.

Tsugumi Ōba, T. O. (Regia). (2006-2007). *Death Note*.

Verbinski, G. (Regia). (2003). *Pirati dei Caraibi - La maledizione della prima luna (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl)*.

Verbinski, G. (Regia). (2006). *Pirati dei Caraibi - La maledizione del forziere fantasma (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest)*.

Verbinski, G. (Regia). (2007). *Pirati dei Caraibi - Ai confini del mondo (Pirates of the Caribbean: At World's End)*.

- Vogt-Roberts, J. (Regia). (2017). *Kong: Skull Island*.
- Whedon, J. (Regia). (2012). *The Avengers*.
- Whedon, J. (Regia). (2015). *Avengers: Age of Ultron*.
- Wise, R. (Regia). (1951). *Ultimatum alla Terra (The Day the Earth Stood Still)*.
- Wolfgang Reitherman, H. L. (Regia). (1961). *La carica dei 101 (One Hundred and One Dalmatians)*.
- Yarovskaya, M. (Regia). (2021). *Come diventare Tiranni (How to become a Tyrant)*.
- Yates, D. (Regia). (2007). *Harry Potter e l'Ordine della fenice (Harry Potter and the Order of the Phoenix)*.
- Yates, D. (Regia). (2009). *Harry Potter e il Principe Mezzosangue (Harry Potter and the Half-Blood Prince)*.
- Yates, D. (Regia). (2010). *Harry Potter e i doni della morte - parte 1 (Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1)*.
- Yates, D. (Regia). (2011). *Harry Potter e i doni della morte - parte 2 (Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2)*.
- Yuyama, K. (Regia). (1998). *Pokémon il film – Mewtwo colpisce ancora o Pokémon il film – Mew contro Mewtwo (Poketto Monsutā Myūtsū no Gyakushū)*.