

Masters of the Universe e il fascino della nostalgia

Denis Lotti

17 Luglio 2026

“Un’era al di là di ogni immaginazione”

All'alba degli anni Ottanta, mentre i videogiochi cominciano a reclamare nuovi flussi di attenzione e di monetine, i plasticosi *Dominatori dell'universo* – alias *Masters of the Universe* – rappresentano un esperimento di resistenza analogica proponendo ai potenziali giovani consumatori un efficace meccanismo di riconoscimento: ogni giocatore può scegliere una parte precisa nel teatro manicheo del pianeta Eternia. Nel decennio che ha reinventato i *teenager*, quando dagli onnipresenti *media* si cominciavano a ricevere istruzioni sempre più precise su cosa desiderare, i *Masters* offrirono a molti giocatori in erba qualcosa di più di una guerra da cameretta. Rappresentarono una forma rudimentale di teatro di figura, un modo semplice per capire chi si volesse essere e, forse ancora di più, chi si volesse avere accanto nel gioco, seppure in forma di simulacro. Tale esperienza ludica e a suo modo formativa fu condivisa da molti ragazzini di allora, segnandone l'immaginario e rimanendo fissata tra le ragnatele della memoria di molti attuali adulti (o presunti tali).



© 2024-2026 CityScrolls (licenza creative commons).

Il successo di quegli omini costosi, ricolmi di micro-accessori smarribili, dipese, forse, dalla capacità di aggiornare l'antico, esausto, gioco dei soldatini ibridandolo con l'estetica *body builder* d'età reaganiana. Il successo arrivò presto, nonostante il *plot* attorno al quale i *Masters* si sono sviluppati fosse colmo di inversioni narrative e contraddizioni radicali assai evidenti. Nel dettaglio, la genealogia del mondo alieno è stata riscritta più volte, presentando dapprima ambientazioni barbare e violente.

Era un mondo manicheo, riverbero della logica dei blocchi geopolitici di allora. Tra il 1981 e il 1983, i *minicomic* (ovvero gli albi a fumetti allegati alle confezioni dei giocattoli) sono illustrati con gran mestiere da Alfredo Alcala (1925-2000). Sul piano dello stile citano apertamente l'immaginario *sword and sorcery* dell'artista statunitense Frank Frazetta (1928-2010). Quest'ultimo è autore di un mondo popolato da barbari ferini, donne guerriere, bestie arcaiche immortalate in esplicite pose violente. Da quel serbatoio visivo avrebbe pescato anche *Conan il barbaro* di John Milius, con Arnold Schwarzenegger, distribuito nel 1982, intercettando in tutta evidenza una tendenza che aveva già ispirato, l'anno precedente, le prime mosse commerciali della Mattel.

La fosca ambientazione ideata da Alcala venne edulcorata nel celebre cartoon *He-Man e i dominatori dell'universo* (1983-1985), prodotto dalla Filmation di Lou Scheimer e Norm Prescott. Un florilegio di buoni sentimenti chiosato da un apologo morale fa da contorno a gag di matrice *slapstick*, che attenuano la violenza dei combattimenti tra eroi e *villain*. I cattivi, insomma, sono ridotti a cialtroni da prendere a calci nel sedere e per essere ricacciati nel loro tetro covo,

la Montagna del serpente. Un oliato espediente per garantire l'eterno ritorno dell'uguale: a ogni nuova puntata tutto poteva ripartire da zero senza colpo ferire. Tuttavia, proprio perché esteticamente riusciti, quei cartoni animati soppiantarono in fretta il primo canone illustrativo di Eternia affidato ai *minicomic*.

Quando nel 1987 negli Stati Uniti viene distribuito il lungometraggio *I dominatori dell'universo* di Gary Goddard, con Dolph Lundgren nei panni di He-Man e Frank Langella in quelli di Skeletor, l'euforia dei fan fu immediata. Dopo tale annuncio, molti di noi hanno compulsato i tamburini dei quotidiani. Ma niente da fare: in Italia il film giunse solo nel 1990. Nel frattempo, il mondo era cambiato in modo radicale. I *Masters*, dopo alcuni tentativi di rinnovamento assai sfortunati, all'interno nei negozi specializzati occupavano via via gli scaffali più periferici, soppiantati dalle *Teenage Mutant Ninja Turtles* e da altri epigoni prodotti anche da Mattel, ma segnati da un successo ben più fatuo di He-Man e compagni.

Nonostante tutto, il film con Lundgren mi piacque, al netto di vistosi difetti, sfacciati ricalchi fantasy, effetti non propriamente all'avanguardia e i numerosi, inevitabili, debiti con *Star Wars*. Ci trovavamo già tra le insidiose braccia della nostalgia nei confronti di un passato irripetibile. Era solo questione di tempo: grazie lavoro nostalgico dedicato agli 80's ([basti pensare al decennale processo di mitizzazione e ri-omogeneizzazione perpetrato da *Stranger Things*](#)) sono tornati anche i Masters.

La macchina del reboot

Mattel non ha mai smesso di rimettere in moto Eternia, nel tentativo di saldare il destino degli audiovisivi a quello dei giocattoli. Dopo la pregevole serie animata *He-Man and the Masters of the Universe* del 2002-2004, sviluppata da Michael Halperin e diretta da Gary Hartle, in tempi più recenti sono arrivati i multiversi Netflix *Masters of the Universe: Revelation*, serie animata firmata da Kevin Smith e distribuita nel 2021 in due parti, e *Masters of the Universe: Revolution*, sempre legata a Smith, uscita nel 2024.

Parallelamente è stata prodotta una serie in computer grafica *He-Man and the Masters of the Universe*, sviluppata da Rob David e rilasciata da Netflix tra il 2021 e il 2022. Destinata a un pubblico adolescente, quest'ultima aggiorna estetica e tecnologia rispetto al segno Filmation e al dittico di Smith, trasformando i vecchi archetipi in avatar più mobili, corali, videoludici, puntando a una sorta di parità di genere. Quest'ultima traiettoria era stata anticipata dall'esperimento *She-Ra and the Princesses of Power*, reboot DreamWorks e Netflix sviluppato da Noelle

Stevenson, uscito tra il 2018 e il 2020. L'aggiornamento rappresenta una prima inversione radicale rispetto alla serie *spin-off She-Ra, la principessa del Potere* (1985-1987) della Filmation: non più un universo costruito per vendere forza e fazioni nette (oltretutto giocattoli), ma una dimensione adolescenziale dove diversità, inclusione, amicizia, perdita e dubbio diventano motori narrativi.



Dopo il lungometraggio [Barbie](#), (ri)tocca ai *Masters*. Mattel – che la *fiction* firmata Greta Gerwig ci autorizza a immaginare guidata dal sulfureo Will Ferrell – affronta un problema più spinoso del previsto. La bambola incarnata da Margot Robbie arriva sullo schermo già carica di ambiguità: femminismo e consumo, desiderio e stereotipo, plastica e malinconia. He-Man nasce invece come un'evidenza quasi brutale: un uomo possente legato al destino di una spada, nonché di un castello e di un nemico entrambi con i connotati di un teschio. Portarlo nel mondo attuale significa chiedersi cosa resti non solo di un giocattolo, ma di una certa idea di mascolinità, corpo, eroismo e potenza.

Il regista di *Masters of the Universe* (2026), Travis Knight, comprende la sfida e sceglie di non rendere He-Man in termini realistici, fa una cosa più rischiosa: lo espone. Lo mostra vulnerabile, ridicolo e sincero. Adam Glenn, ovvero He-Man a riposo, non è soltanto il principe disperso di Eternia; è il prodotto imbarazzato di più di quarant'anni di immaginario maschile sedimentato. In lui convivono il barbaro fantasy, il supereroe Marvel, lo stereotipo da *rom-com*, il meme che viraleggia sui *social*, il corpo allenato che fa da sarcofago all'impiegato gentile che preferirebbe mediare un conflitto invece di mettersi a menare chiunque.

Il film sa, dunque, che la memoria dei miti d'infanzia degli attuali cinquantenni può essere compromessa dal senso del ridicolo. He-Man non è soltanto un feticcio anni Ottanta: è anche il principe Adam della Filmation che suo malgrado canta *What's Up?* delle *4 Non Blondes* nel meme *queer* nato dalla parodia *Fabulous*

Secret Powers del 2005. Knight incorpora quel riferimento e l'interprete di Adam, Nicholas Galitzine, rilancia il meme al *Tonight Show* di Jimmy Fallon, interpretandolo con tanto di parrucca bionda posticcia, spazzola a mo' di microfono e sfondo arcobaleno.

Non è un semplice dettaglio: l'autoironia non è più un incidente, ma una funzione industriale, culturale e politica irrinunciabile. L'ha capito JD Vance che, da vicepresidente in carica, lo scorso Halloween, ha interpretato un meme spietato che lo ritrae come un pazzoide in sovrappeso, immortalato mentre ingaggia sfide inverosimili. In tal senso anche il film non può limitarsi a proporre l'He-Man rassicurante fabbricato nel cartoon del 1983: oggi deve dimostrare di sapere che He-Man è diventato anche una gag.

Da qui nasce forse il tratto più interessante dell'operazione di ristrutturazione di Knight: ci pone dinanzi a un'autoironia istituzionalizzata, talvolta scorretta (nei limiti), che dialoga con i cinecomic Marvel e DC ma senza copiarli pigramente. *Masters of the Universe* conosce la lezione di *Thor: Ragnarok*, del supereroe muscolare smontato dalla commedia, e quella di *I guardiani della galassia*, con la nostalgia pop trasformata in colonna sonora. Evoca anche *Lego Movie*, e per alcuni versi anche la saga di *Toy Story*, perché ogni giocattolo al cinema deve dimostrare di sapere di esserlo. Nei momenti migliori, però, Knight accetta il *kitsch* non come difetto da correggere, ma come lingua madre.

He/Him

La questione di genere passa non dal semplice aggiornamento "woke", formula pigra con cui si liquida qualunque revisione dell'immaginario, ma dal nome stesso He-Man. La targhetta dell'ufficio dove Adam è impiegato espone i pronomi "He/Him", funziona come gag perché He-Man è già, letteralmente, un pronome armato. Il più maschio degli eroi diventa *problema* grammaticale. La sua virilità è così esibita da poter essere trattata come segno, costume, marchio e, ancora una volta, meme. L'uomo più potente dell'universo, oggi, deve sopravvivere alla potenza ridicola del proprio nome.



Galitzine lavora, dunque, sulla frattura. Il suo Adam non è un barbaro represso, ma un ragazzo educato alla rinuncia della violenza. In breve, quando il film è ambientato sulla Terra, tra ufficio e spaesamento identitario, trova un ritmo adeguato. Ricalco parodico di Superman, l'He-Man spedito sulla Terra non incarna più il sogno lineare del bambino che vuole essere invincibile; è quello problematico dell'adulto che non sa più se desiderare l'invincibilità sia ridicolo o necessario.

Il problema arriva quando il film deve diventare *franchise*. La seconda parte ambientata su Eternia è più spettacolare, ma anche più rigida: battaglie, profezie, eserciti, sortilegi, portali, parenti perduti, mitologie da ordinare. Knight ha però un gusto personale che si discosta dalla cifra media dei *blockbuster*, e lo si vede nella decisione di non nascondere colore, trucco, metallo e plastica, la materia originaria del mito. Ad esempio, lo Skeletor di Jared Leto non è solo volto ossuto che emana una voce nota al pubblico: il trucco protesico ne investe il corpo intero, rievocando il materiale dell'*action figure*. È un'operazione che osa, perché trasforma il *villain* in un oggetto vivente, teatrale, compiaciuto, quasi *drag* nella propria malvagità, al contempo omaggia i tanti *cosplayer* che popolano *convention* e fiere.

Il risultato del film è discontinuo, ma più vivo del previsto. Non è un esperimento di fantasy contemporaneo, probabilmente nemmeno l'inizio di una saga longeva, considerando il grave declino che caratterizza il *cinematic*, ma in ogni caso è uno spettacolo che metalinguisticamente comprende l'assurdità della propria esistenza e la usa come materiale narrativo. Knight mette in scena adulti che cercano nei vecchi giocattoli una versione più semplice di sé; il cameo motivazionale di Dolf Lundgren - He-Man emerito - è lì a evidenziarne il concetto, non solo per mero *fan service*.

Ciò che rimane evidente al termine del film è che quella semplicità non esiste più, nonostante gli *easter egg* tra i titoli di coda promettano una volta di più un nuovo ritorno a Eternia: ultima Thule e miraggio di ingenuo disimpegno che tenta di farsi strada nel saturo e spietato evo dei meme.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

LEGENDS AREN'T BORN, THEY'RE FORGED



MASTERS OF THE UNIVERSE

JIM HARRIS

ONLY IN THEATRES **JUNE 6**

PG-13
PARENTS STRONGLY CAUTIONED
Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13