

MARCO PELLITTERI, *Da Papà Warbucks ai Watchmen : annotazioni generali sull'ideologia del fumetto popolare*, in «Archivio trentino» (ISSN: 1125-8225), 56/2 (2007), pp. 79-123.

Url: <https://heyjoe.fbk.eu/index.php/artsc>

Questo articolo è stato digitalizzato dal progetto ASTRA - *Archivio della storiografia trentina*, grazie al finanziamento della Fondazione Caritro (Bando Archivi 2021). ASTRA è un progetto della Biblioteca Fondazione Bruno Kessler, in collaborazione con Accademia Roveretana degli Agiati, Fondazione Museo storico del Trentino, FBK-Istituto Storico Italo-Germanico, Museo Storico Italiano della Guerra (Rovereto), e Società di Studi Trentini di Scienze Storiche. ASTRA rende disponibili le versioni elettroniche delle maggiori riviste storiche del Trentino, all'interno del portale [HeyJoe](#) - *History, Religion and Philosophy Journals Online Access*.

This article has been digitised within the project ASTRA - *Archivio della storiografia trentina* through the generous support of Fondazione Caritro (Bando Archivi 2021). ASTRA is a Bruno Kessler Foundation Library project, run jointly with Accademia Roveretana degli Agiati, Fondazione Museo storico del Trentino, FBK-Italian-German Historical Institute, the Italian War History Museum (Rovereto), and Società di Studi Trentini di Scienze Storiche. ASTRA aims to make the most important journals of (and on) the Trentino area available in a free-to-access online space on the [HeyJoe](#) - *History, Religion and Philosophy Journals Online Access* platform.

Nota copyright

Tutto il materiale contenuto nel sito [HeyJoe](#), compreso il presente PDF, è rilasciato sotto licenza [Creative Commons](#) Attribuzione–Non commerciale–Non opere derivate 4.0 Internazionale. Pertanto è possibile liberamente scaricare, stampare, fotocopiare e distribuire questo articolo e gli altri presenti nel sito, purché si attribuisca in maniera corretta la paternità dell’opera, non la si utilizzi per fini commerciali e non la si trasformi o modifichi.

Copyright notice

All materials on the [HeyJoe](#) website, including the present PDF file, are made available under a [Creative Commons](#) Attribution–NonCommercial–NoDerivatives 4.0 International License. You are free to download, print, copy, and share this file and any other on this website, as long as you give appropriate credit. You may not use this material for commercial purposes. If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.



Marco Pellitteri

Da Papà Warbucks ai Watchmen

annotazioni generali sull'ideologia del fumetto popolare

Il fatto stesso che i fumetti siano una forma di lettura diffusa, una forma di intrattenimento e di stimolazione di idee e di immaginari – e quindi, spesso, anche di acculturazione – frequentata da un'aprezzabile quantità di persone, pone in luce l'importanza dei contenuti e dei messaggi che propone ai lettori adulti e bambini. I temi lanciati dai fumetti sono, è facile intuirlo, di innumerevole varietà, a seconda degli intenti narrativi, del formato di pubblicazione, della sensibilità degli autori, dell'epoca e del paese in cui una data opera è stata realizzata, della natura stessa del dato fumetto in quanto prodotto seriale per il vasto pubblico o in quanto lavoro sperimentale e dunque più «libero». Tuttavia è possibile rilevare come nel cosiddetto fumetto popolare, quello a periodicità regolare e indirizzato a

un pubblico eterogeneo di giovani e/o di adulti – si pensi ai fumetti Disney, o agli albi dell'editore Bonelli come *Tex* o *Dylan Dog*, o ancora ai supereroi statunitensi – nella maggior parte dei casi i messaggi e le ideologie fondativi comunicati dagli impianti scenici e tematici rientrano un po' tutti in un atteggiamento affine e, sotto sotto, diano una simile rappresentazione della società.

In questo contributo sono perciò presentate annotazioni storiche sul fumetto in quanto *medium* di massa¹ in relazione al fatto che le ideologie più frequenti che esso ha fatto emergere nella maggior parte delle sue incarnazioni seriali paiono di stampo piuttosto conservatore e, come asserito da più voci, talora anche reazionario. V'è in particolare un autore di fumetti inglese, Alan Moore, il quale in molte opere

¹ Un'ottima trattazione sul fumetto in quanto *medium* di massa è BRANCATO 1994; sui supereroi è d'obbligo BROLLI 1992.

80 ha sottolineato che alla base del fumetto popolare v'è un accento autoritario. Il suo celebre romanzo grafico *Watchmen*² mette bene in luce le ideologie piccolo-borghesi e i quadri psichici non di rado patologici che caratterizzano la maggior parte degli eroi in calzamaglia³. Qui si è scelto di riesumare la questione «ideologia e fumetto» da un punto di partenza lontano – il superomismo d'appendice del XIX secolo e il dibattito sul fumetto sviluppatosi in Italia dagli anni sessanta – per poi tornare sui supereroi e, infine, sui vigilanti di *Watchmen*.

1. Mass media, ideologia e superuomini d'appendice

La problematica che investe il rapporto fra mezzi di comunicazione

e ideologia data al XIX secolo, cioè all'alba dei mass media stessi. I prodromi dell'analisi della questione si possono ritrovare già in molti scritti di Karl Marx, fra i quali l'*Ideologia tedesca*, scritta con Friedrich Engels. Tale requisitoria, in più punti, deplorava gli effetti dell'imposizione di una cultura e di un modello sociale su base sia economica sia ideologica, anticipando, a suo modo, tutti gli studi sulla globalizzazione che sarebbero venuti oltre un secolo dopo⁴. Marx dedicò sempre grande attenzione al problema dell'ideologia e in particolare, per quello che qui ci riguarda da vicino, alla cultura borghese, tendente alla «mistificazione» e all'«occultamento»⁵. Alcuni acuti osservatori avrebbero in seguito

² MOORE – GIBBONS 1986-1987. *Watchmen*, «I controllori», è incentrato su un gruppo di ex supereroi i quali ricalcano, in modo cinico, i cliché dei supereroi «veri», quelli classici come Superman, Batman, Capitan America. In *Watchmen* ben pochi sono gli eroi in possesso dei tipici poteri superumani. Eccetto due – Dottor Manhattan, che per un incidente scientifico è divenuto un superuomo in grado di viaggiare nel tempo e nello spazio come un essere trascendentale, e Ozymandias, atleta straordinario in grado di usare il 100% del potenziale del proprio cervello – i Watchmen sono dei semplici vigilanti umani, vestiti con costumi sgargianti, che mettono loro malgrado alla berlina i topoi del supereroismo americano a fumetti, denunziandone le assurdità narrative di fondo. Nella sua operazione di riscrittura critica, Moore denuncia le rigidità ideologiche di gran parte del fumetto anglosassone.

³ Sono moltissimi gli esempi di psicologi che – muovendosi incoscientemente e con una certa superficialità lontano dai loro consueti ambiti d'interesse – hanno provato a cercare nei fumetti cause di devianza psichica sui loro lettori. Ovviamente è emblematico WERTHAM 1953; ma, anche solo in ambito italiano, cfr. MONGAI 1983.

⁴ «La trasformazione della storia in storia universale è non già un semplice fatto astratto dell'«autocoscienza», dello spirito del mondo o di qualche altro fantasma metafisico, ma un fatto assolutamente materiale [...] che in ultima istanza si rivela come *mercato mondiale*» (MARX – ENGELS 1972: 27-28; corsivo nel testo originale).

⁵ Le dinamiche mistificanti della cultura borghese contribuirebbero a produrre sul proletariato, per Marx, il fenomeno della falsa coscienza. Essa impedirebbe alla classe operaia di

annoverato il romanzo borghese e le sue funzioni «narcotizzanti» fra le massime espressioni di quella cultura: ad esempio Morin lo fece individuando nel *Madame Bovary* di Flaubert un prototipo di tale cultura dominante del XIX secolo⁶. La riflessione aveva cominciato tuttavia a farsi più compiuta già con Antonio Gramsci, negli anni Venti-Trenta del XX secolo. Gramsci aveva visto scaturire nuovi generi narrativi, formati espressivi e strategie di costruzione del consenso nell'ambito della letteratura «nazional-popolare». In vari scritti riuniti da Einaudi nella raccolta postuma *Letteratura e vita nazionale*⁷, Gramsci individuò in una schiera di nuovi romanzi d'appendice francesi e inglesi – diffusi anche in Italia – una delle manifestazioni principali di certa ideologia conservatrice, quando non reazionaria⁸. Fu il pri-

mo ad accorgersi che i nuovi eroi autenticamente popolari di questa narrativa straniera si distaccavano dalla concezione italiana, ancora aristocratica, del pubblico e dei personaggi letterari. La critica a Manzoni e allo snobismo con cui l'autore dei *Promessi sposi* tratta i popolani delle sue opere per la loro presunta semplicità di spirito, si pone in contrapposizione con quello che Gramsci chiama «superuomo» in senso popolare, lontano dall'accezione nicciana e rifacentesi all'eroe dei *feuilleton*. Si tratta di intuizioni riprese da Umberto Eco ne *Il superuomo di massa*⁹, dove si evidenzia una volta di più lo scarto fra la presunta origine «alta» degli eroi del romanzo d'appendice – e poi, indirettamente, dei supereroi a fumetti – e la loro più verosimile scaturigine «bassa», priva o almeno poco provvista di sostanza filosofica

passare da una percezione di classe in sé a uno stato superiore, di percezione di classe per sé, cioè a una vera e propria «coscienza di classe» che, sola, può portare a un'autentica autoconsapevolezza e al compimento del destino del proletariato (MARX – ENGELS 1976). Dunque è evidente quale importanza negativa rivestisse, per Marx, la cultura borghese e ciò che da essa veniva prodotto a tutti i livelli.

⁶ MORIN 1962.

⁷ GRAMSCI 1950.

⁸ Si tratta di romanzi notissimi come *I misteri di Parigi* di Eugène Sue, *Il conte di Montecristo* e *I tre moschettieri* di Alexandre Dumas, e poi le opere di Dickens, Chesterton, Ponson du Terrail, fino a lavori di maggiore levatura come quelli di Balzac, Tolstoj, Dostoevskij e infine di vari emuli italiani, come *I Beati Paoli* di Luigi Natoli e altri che qui non è indispensabile richiamare. A rischio di sembrare ovvi, va annotato che, allora come oggi, la diffusione in queste e in altre opere di un'ideologia conservatrice non è necessariamente deliberata. È invece più verosimile che spesso gli autori siano inconsapevoli rivelatori e amplificatori di ideologie da loro assorbite dal contesto sociale e dalla cultura del loro tempo.

⁹ Eco 1978.

82 quale quella intesa dallo *Übermensch* di Nietzsche¹⁰.

Qui non s'intende ricostruire né la storia delle riflessioni sull'immaginario veicolato dai mass media e dalle loro vere o presunte strategie ideologiche, né il dibattito sul romanzo popolare. Basti ricordare che la maggior parte degli studi della corrente critica-marxista hanno stigmatizzato, a partire dall'introduzione del concetto stesso di «industria culturale»¹¹, le funzioni sotterranee – ma non poi così tanto nascoste – della produzione culturale massificata, tesa all'omologazione dei messaggi, alla netta distinzione fra le *élite* produttrici e le vaste platee di consumatori di tali messaggi, a un latente autoritarismo rivestito di semplicistico moralismo¹². È certo vero, tuttavia, che a loro volta le obiezioni alla corrente marxista di ambito mass-mediologico non sono poche, e siano qui bastevoli pochi accenni agli argomenti *contra*. Vale quindi la pena di citare il parere di Thompson e il suo concetto di «falla-

cia dell'internalismo», secondo cui it cannot be assumed that the characteristics which the analyst discerns in a particular cultural product will have a given effect when that product is received and appropriated by individuals in the course of their everyday lives. The reception and appropriation of cultural products is a complex social process which involves an ongoing activity of interpretation and the assimilation of meaningful content to the socially structured background characteristics of particular individuals and groups. To attempt to read off the consequences of cultural products from the products themselves is to neglect these ongoing activities of interpretation and assimilation¹³.

Anche Jürgen Habermas è molto critico nei confronti della prospettiva marxista «integralista», la quale sostiene che i media siano del tutto asserviti all'ideologia dominante e in grado di convogliare e/o modificare

¹⁰ Un lavoro per alcuni aspetti simile ma principalmente incentrato sull'industria culturale, negli stessi anni, era in corso da parte di Alberto Abruzzese. Questi, concentrandosi sull'ascesa inarrestabile della società dello spettacolo e delle sue innovative estetiche, e sulle dinamiche di coinvolgimento intellettuale e onnisensoriale del pubblico, sulla scorta anche del citato Morin produsse nell'ambiente accademico italiano una nuova consapevolezza teoretica con due lavori di importanza capitale (ABRUZZESE 1973 e ABRUZZESE 1979), i cui aspetti legati all'immaginario sarebbero poi proseguiti in ABRUZZESE 1988.

¹¹ ADORNO – HORKHEIMER 1966.

¹² Per le definizioni, descrizioni e spiegazioni dell'autoritarismo come attitudine, atteggiamento e condotta comportamentale ci si riferisce a quanto emerso negli studi classici in tema (STUDI 1974 e PERSONALITÀ 1997) e a STENNER 2005.

¹³ THOMPSON 1990: 105.

le idee del pubblico. In una sua opera capitale Habermas sintetizza la questione in vari punti, dei quali qui sono sufficienti i tre più direttamente legati al nostro tema:

– broadcasts do not only or even mostly correspond to the standards of mass culture and even when they take on the trivial forms of popular entertainment, they can readily contain critical messages – «popular culture as popular revenge»; [...] – ideological messages miss their addressees because the intended meaning becomes twisted under the conditions of reception which pertain in a specific subcultural background; – the idiosyncratic nature of everyday communicative practice defends itself against an unmediated manipulative effort from the mass media»¹⁴.

Secondo Marx, chi possiede i mezzi di produzione materiale detiene pure quelli di produzione intellettuale; ciò secondo lui porterebbe il proletariato a essere dominato dalla borghesia anche culturalmente. Per estensione,

si può affermare che per Marx i media, controllati dal pensiero dominante, condurrebbero le classi lavoratrici a interiorizzare punti di vista opposti ai propri interessi di classe, ovvero a sviluppare una falsa coscienza. Oggi però i pareri contrari alla visione classica marxiana sono molti¹⁵. Critiche che per molti aspetti si uniscono a quella di Michel De Certeau, il quale ne *L'invention du quotidien*¹⁶, incentrato sulle pratiche di personalizzazione dei consumi quotidiani, parlava di sovversione semiotica attuata dai «dominati» attraverso l'esercizio di «tattiche di resistenza» contro il potere persuasivo delle mode e dei media centralizzati. Ma basterebbero anche solo le considerazioni in Schramm, Lyle e Parker¹⁷ per convincersi ancora di più che nei media in generale bisogna sempre fare attenzione non solo ai messaggi presi in sé ma anche al come, al cosa e al quanto di tali messaggi viene recepito¹⁸. Tanto più, si può aggiungere, nei fumetti, che sono un formato comunicativo a mezzo stampa e nei quali si ha, *ipso facto*, più tempo per formulare

¹⁴ HABERMAS 1986: II, 574.

¹⁵ Cfr. anche solo ABERCROMBIE – HILL – TURNER 1990 e ABERCROMBIE – KEAT – WHITEWAY 1994

¹⁶ DE CERTEAU 1984.

¹⁷ SCHRAMM – LYLE – PARKER 1971.

¹⁸ Simili opinioni sono in ECO 1964a: Cap. III. Un altro tema centrale di cui parlano sia Eco sia gli autori testé citati, e peraltro argomento molto dibattuto da decenni, è quello della «terzietà»: il fatto che il ricercatore veda in un contenuto mediatico un dato messaggio non significa che dal pubblico sarà recepito quello stesso messaggio. Lo stesso ricercatore insomma è parte del pubblico, a suo modo, e questo libera il campo da qualsiasi pretesa oggettività su un'unica e «corretta» ricezione dei messaggi.

84 i propri giudizi critici rispetto – per esempio – al fluire delle immagini televisive.

Umberto Eco fornisce il punto di partenza ideale per imbastire un discorso, anche limitato come quello di queste pagine, sull'ideologia nel fumetto popolare e seriale (in seguito verrà dedicato spazio specifico al genere supereroico). In un suo oggi poco noto articolo dedicato ai fumetti tascabili per adulti di argomento bellico, violento, erotico-feticista in voga negli anni sessanta-settanta, scriveva:

i problemi che ci si presentano sono [...]: stabilire se i fumetti per adulti siano tutti e indiscriminatamente fascisti; stabilire se si tratta di un fatto nuovo; stabilire se all'interno di questa produzione si stia profilando una *nouvelle vague* degna di particolare attenzione; stabilire se questa letteratura può essere interpretata come un modello attivo di comportamenti neosquadristici o non piuttosto come il riflesso (che il mercato esaspera reagendo sensibilmente a una richiesta) di una situazione nuova che coinvolge il costume a tutti i livelli¹⁹.

Eco propendeva, data l'effettiva storia dei *comics*, per le possibilità più moderate. Cioè che non tutti i fumetti popolari fossero «fascisti» ma

almeno conservatori e/o reazionari; che il fenomeno tuttavia non fosse nuovo e che negli ultimi tempi una tendenza inedita fosse emersa, stimolata da fatti oggettivi come il neosquadristico e gli episodi di violenza; soprattutto, egli scriveva che

ci ripugna ritenere un fenomeno così settoriale e periferico quale il fumetto come responsabile di comportamenti politici che hanno le loro origini in ragioni economiche e sociali ben più profonde. Diecimila fumetti fascisti non fanno un solo fascista se non concorrono altre condizioni. Ma è anche vero che se non ci sono queste altre condizioni a nessuno viene in mente di fare fumetti fascisti. [...] Tutto sommato è più produttivo vedere i prodotti delle comunicazioni di massa come una risposta a una richiesta del mercato [...] che non come il prodotto della cospirazione di pochi cervelli malvagi (soluzione, quest'ultima, proprio da fumetti: la storia non è uno scienziato pazzo che progetta la distruzione del mondo, è la risultante anonima di varie forze). Vedere i fumetti presunti fascisti come l'indice, piuttosto che come la causa, di un costume, è assai più indicativo; tutto sommato, è anche assai più tragico²⁰.

¹⁹ Eco 1971: 6.

²⁰ Eco 1971: 6.

Tuttavia occorre qui riallacciarsi alle più diffuse critiche rivolte ai marxisti-francofortesi, critiche secondo le quali questi ultimi prenderebbero in esame solo i *contenuti* dei testi mediali e non ne considererebbero il *pubblico*: cosa esso percepisca di tali contenuti e cosa ne faccia rielaborandoli criticamente. Lo stesso Eco, in mancanza di dati empirici sul tipo di ricezione attuata dai lettori di fumetti – e in particolare di *quei* fumetti – era costretto a limitarsi a presupporre che fosse «più produttivo» pensare al fumetto fascistoide come un indice di un'ideologia popolare ben più radicata, invece che come una causa di tale ideologia. Questo è un punto di discussione che si potrebbe allargare a macchia d'olio. Cercando di rimanere sull'argomento, si presenta di seguito un breve *excursus* nel dibattito italiano sul fumetto popolare e nelle sue carenze.

2. No data, no party

In Italia, dalla metà degli anni sessanta la ricerca sulle comunicazioni di massa, nata da costole multidisciplinari provenienti da varie scienze umane e sociali, prendeva le redini dello studio critico sui media e una certa attenzione veniva dedicata fin

da subito anche al fumetto, come s'è visto.

Eco individuava con precisione le funzioni ricreative, le specificità comunicative e i meccanismi ideologici del fumetto umoristico e d'avventura, ivi compreso quello supereroico, per lo meno nella sua incarnazione classica, il Superman dalle origini fino agli anni Sessanta²¹. L'anno dopo a Bordighera, al primo Salone internazionale dei *comics*, una schiera di studiosi italiani e stranieri dava vita a un convegno nel quale emergevano annotazioni sulle ideologie dei fumetti statunitensi, dal trionfo *Johnny Hazard* al postcoloniale e «cosmopolita» – ma in realtà sull'orlo del razzismo, a leggerlo oggi – *The Phantom*, cioè *L'uomo mascherato*²². Nel 1969 il sociologo Marino Livolsi curava in un'antologia l'edizione italiana di alcuni saggi statunitensi – fra i quali uno di Adorno²³ – che avevano gettato uno sguardo più critico rispetto alla norma delle analisi sui media dell'accademia americana²⁴. L'anno seguente un altro sociologo, Franco Rositi, ribadì, in un contesto tutto italiano, come i mass media e fra essi i fumetti producessero per lo più una cultura conservatrice al

²¹ Ancora in Eco 1964a.

²² LAURA 1965.

²³ ADORNO 1969.

²⁴ ROSENBERG – WHITE 1960 (trad. it. in LIVOLSI 1969).

86 fine di perpetuare lo *status quo* socioculturale del sistema²⁵.

Un giudizio, quello di Rositi, con il quale idealmente si calpesta un sentiero già tracciato nel Paragrafo precedente; e del resto Roland Barthes negli anni cinquanta aveva percorso una strada simile. Da un punto di vista fortemente antiborghese, Barthes in *Mythologies*²⁶, seppure non parlasse di fumetti, indicava la valenza mitologica delle narrazioni popolari e dei suoi maggiori eroi, trasformati da «cultura» in «natura» – quindi destoricizzati, inseriti in una narrativa priva di contesto e di contraddizioni – proprio dalla potenza mistificante del mito²⁷.

Come già evidenziato, sono però gli anni settanta i più fecondi rispetto allo studio dell'ideologia dei fumetti,

specie quelli seriali italiani e americani. Ciò perché in quel decennio si è appunto avuta l'apoteosi nella produzione di fumetti dall'ideologia retriva e nostalgica degli impeti propagandistici degli anni venti, trenta e quaranta; e dunque, a partire dai *comics* di quegli anni, venivano prodotte riflessioni di estremo interesse che non avevano difficoltà a notare gli accenti autoritari, borghesi, conservatori, di molta parte del fumetto popolare per giovani e giovanissimi.

I saperi sul fumetto accumulati fin dagli anni sessanta in Italia, peraltro, devono molto alle poche ma valide tesi di laurea di ricercatori giovani e arguti. Fra gli studi che in quegli anni cominciano ad affacciarsi sulla scena universitaria vale

²⁵ Secondo quanto riportato in un articolo comparso su un numero monografico di *Skema*. Bologna, a. 2 (1970), n. 14 e riferito da POLLICE 1975. Purtroppo non si è riusciti a reperire ulteriori dati bibliografici né a risalire all'articolo stesso, poiché il numero della rivista citato risulta introvabile in tutte le biblioteche e gli archivi consultati.

²⁶ BARTHES 1972.

²⁷ Lo studioso statunitense Orion Ussner Kidder ha sostenuto, a ragione, che il *comic* supereroico classico – cioè quello appartenente al periodo che nella *vulgata* è stato chiamato *golden age*, dal 1938, anno di prima pubblicazione di Superman, al termine degli anni cinquanta – in quanto mitologia popolare si struttura su modalità narrative *astoriche* (KIDDER 2004). L'autore però avanza anche l'ipotesi che tali fumetti, poiché ambientati in un mondo privo di connessioni all'attualità, possano essere ritenuti per molti aspetti anche *a-ideologici*. Pur apprezzando l'articolo di Kidder – non per niente sarà citato a più riprese – credo che questo suo concetto sia rivedibile, poiché la strategia metanarrativa (ma anche editoriale e culturale *tout court*) dei fumetti supereroici della *golden age* di eliminare i riferimenti alla realtà invece è tutt'altro che *a-ideologica*: un fumetto non è solo racconto mitico ma anche prodotto dell'industria culturale, sottoposto alle regole del mercato e della società da cui è prodotto. Da un lato l'omissione narrativa dell'attualità storica rende *comunque* il fumetto di supereroi orientato ideologicamente, nel trascurare aspetti problematici della realtà; dall'altro, il fumetto popolare, in generale, è di per sé ideologicamente filtrato, come si mostra dal Par. 2 in poi.

la pena di citare almeno quello del menzionato Giuseppe Pollice, che restituisce il clima analitico di quel periodo. Secondo Pollice²⁸ i fumetti presenterebbero una democrazia apparente, ma in realtà a emergere sarebbe l'autoritarismo della «ratio dominante»; essi assolverebbero cioè «una funzione ideologica insostituibile» e riproporrebbero, «nei termini consentiti dal contesto storico neocapitalistico, l'unificazione del reale in un'entità astratta»²⁹. Pur tenendo conto di varie eccezioni, il fumetto popolare per Pollice sarebbe uno «strumento terapeutico» che rende universale qualunque tipo di esperienza, idea, personaggio, come veicolo di promozione sociale acefala, in cui si assiste alla «capitolazione» dell'individuo»³⁰.

Sono osservazioni di scuola marxista che oggi appaiono forse esagerate e fin troppo militanti, ma che devono molto anche a riferimenti per lo studio critico e sociologico dei *comics* ormai divenuti classici³¹. E danno un'idea del clima intellettuale che si respirava intorno al fumetto seriale in un periodo in cui esso era più che mai vulnerabile, data la sua scarsa qualità media: è solo riprendendo in mano fumetti come *Hessa*,

Messalina, *Franz* o altri vari albi di guerra (spesso tradotti in Italia dalle edizioni inglesi Fleetway) che si può capire l'abisso di squallore in cui i fumetti, in particolare quelli popolari di formato tascabile, erano precipitati negli anni sessanta e settanta, all'inseguimento di modelli in gran parte incolpevoli e più noti, quali *Diabolik*, *Satanik* o *Alan Ford*.

Va sottolineato però che gli studi sul fumetto in Italia raramente si sono allontanati dall'impianto puramente critico-esegetico e dagli approcci testuali (in particolare semiologici) a favore di ricerche di taglio sociologico. In altre parole, scarseggiano i dati per stabilire se le ideologie sottese ai fumetti popolari abbiano sortito, e/o sortiscano, reali conseguenze di qualche tipo sui lettori.

Esempio di questa esiguità di dati, o di una non sempre loro ampia usabilità, è una nota antologia di saggi³² dove le tecniche statistiche adottate per lo studio dei contenuti e del pubblico delle *comic strip* non sempre erano sostenute da adeguate basi teoriche: in quel caso, cioè, i dati c'erano ma erano poco utili. Ma è apprezzabile il dispendio di risorse che gli statunitensi, fin dagli anni quaranta, hanno riversato sullo

²⁸ POLLICE 1975: 229.

²⁹ POLLICE 1975: 226-227.

³⁰ POLLICE 1975: 228.

³¹ GIAMMANCO 1964 e GIAMMANCO 1965.

³² WHITE - ABEL 1966.

88 studio sociologico del fumetto, ciò che purtroppo non è mai stato fatto in Italia. Ancora adesso i pochi studi italiani in tema di norma non beneficiano di congrui finanziamenti e devono ripiegare su limitate impostazioni qualitative o sperimentali, laddove invece inchieste statistiche potrebbero portare a conclusioni più generalizzabili. Nel passato la situazione non era migliore: gli studi più interessanti si concentravano sui fumetti in sé, utilizzando tecniche quali l'analisi del contenuto, convalidando in un certo senso le critiche, appena ricordate, di chi lamentava una scarsa attenzione ai pubblici dei testi analizzati³³.

A ciò si aggiunga che la stagione degli studi empirici e dei *pamphlet* su fumetto e ideologia ha avuto il suo picco in un periodo in cui convergevano da un lato un clima intellettuale e politico fortemente sinistrorso³⁴ e dall'altro l'effettivo cadere del fumetto popolare nei vortici

di una dozzinalità forse mai più raggiunta negli anni successivi. Infine si consideri che oggi in Italia è ancora assente una vera e propria tradizione di studi quantitativi sul fumetto. Ciò ha portato, dagli anni ottanta, a un effetto controproducente: stante anche un nuovo clima politico e culturale, l'attenzione degli studi sul fumetto si è diretta su altri temi, meno politicamente orientati e più attenti alle qualità estetiche dei nuovi lavori scaturiti dai gruppi artistici formati in quegli anni³⁵. Questo fino a quando, durante la seconda metà di quel decennio, l'operato di uno scrittore di *comics* inglese, il citato Alan Moore, non è stato riconosciuto a livello internazionale sia per le qualità affabulatorie sia per avere evidenziato nelle sue opere il legame, sempre evidente ma troppo spesso taciuto, tra fumetto popolare e ideologie, con opere quali *V for Vendetta* e, appunto, *Watchmen*³⁶. Le implicazioni più interessanti for-

³³ Fra le eccezioni vanno citati alcuni studi psico-pedagogici e sociologici incentrati sui giovani lettori di fumetti: QUADRIO 1967; CANZIANI 1968; GRASSO – AMMASSARI – VOLPI 1973; SCHIZZEROTTO 1978 (di cui si riferisce più giù).

³⁴ Basti pensare al florilegio di articoli, libri e saggi (accademici e non) scritti sul fumetto popolare negli anni settanta. Cfr. per esempio DORFMAN – MATTELART 1972, QUINTAVALLE 1971, CARABBA 1973, il citato SCHIZZEROTTO 1978. Va a questo proposito suggerito che l'accendersi di tale interesse per il fumetto in quel periodo possa essere stato la reazione culturale alla pubblicazione di fumetti così violenti che vari osservatori, come visto, arrivarono a definire «neofascisti».

³⁵ Si pensi agli autori riuniti intorno alle riviste *Cannibale* e *Frigidaire*, al gruppo di autori «Valvoline» (cfr. BARBIERI 1990, BOSCHI 1997) e, nella seconda metà del decennio, al rilancio dei fumetti dell'editore Bonelli con autori e personaggi di maggiore qualità.

³⁶ Alan Moore aveva cominciato la sua riflessione sul supereroe già nei primi anni ottanta con *Marvelman* (AICARDI 2006: 27-31 e 100-101), un vero laboratorio di riflessioni sulla natura e i *cliché* del supereroismo a fumetti. Inoltre va citato un altro pioniere della riflessione

nite da Moore in merito all'ideologia nelle narrative popolari si trovano in *V for Vendetta* e *From Hell*, le sue opere più complesse, e sono comunque presenti, in vari modi, un po' in tutto il suo *opus*³⁷. Ciò nonostante *Watchmen* assume i tratti dell'unicità perché è un'arguta conversazione sull'ideologia per come essa era stata veicolata per cinquant'anni dal fumetto d'avventura con protagonisti vigilanti e superuomini. Nel 1936, infatti, viene pubblicato *The Phantom (L'uomo Mascherato)* di Lee Falk e Ray Moore, e nel 1986 *Watchmen*. Se si sceglie l'Uomo Mascherato come capostipite dei supereroi ignorando volutamente altri personaggi come *Tarzan*, *Buck Rogers*, *Brick Bradford* e *Flash*

*Gordon*³⁸, il superomismo a fumetti fino ai *Watchmen* attraversa mezzo secolo esatto. L'Uomo Mascherato è antesignano dei supereroi in calzamaglia perché per un verso possiede elementi già trasformati in *cliché* dallo Zorro di Johnston McCulley (1919), quali la maschera, la divisa, il marchio e il segreto, i quali a loro volta derivavano dagli antieroi tragici, gotici e popolari europei – si pensi anche solo ai classici Rocambole o a Fantômas. Per l'altro verso Phantom è scenografico per il suo costume quasi circense che sarà fatto proprio da Superman, da Batman e dai loro successori, con l'aggiunta degli elementi ora indicati, del mantello (anch'esso già presente in Zorro) e di altri *paraphernalia*³⁹.

sui supereroi, lo statunitense Frank Miller, che dal 1981 aveva dato inizio alla sua opera di decostruzione del genere sulle pagine del *Daredevil* della Marvel Comics e che nello stesso anno di *Watchmen* avrebbe pubblicato *The Dark Knight Returns*, in cui la contrapposizione fra Batman e Superman è rivelatoria delle ideologie del superomismo a fumetti.

³⁷ *V for Vendetta* e *From Hell* non sono specificamente affrontati in queste pagine, si tratta tuttavia di romanzi grafici di grande interesse. Il primo è ambientato in una Londra del futuro, decisamente fascista, in cui il controllo politico è affidato a una polizia repressiva e a mass media più che faziosi; solo un rivoluzionario, che si fa chiamare V, si erge inizialmente contro questo potere oppressivo, fino a guidare con il suo esempio tutta la popolazione. *From Hell* è la storia romanzata dei poteri oscuri che governavano l'Inghilterra vittoriana: un romanzo molto ben documentato che nel contempo è un *thriller* emozionante. Entrambe le opere sono editate anche in Italia dall'editore Magic Press.

³⁸ Il *Tarzan* a fumetti (1929, Harold Foster) derivava dall'eroe letterario di Edgar R. Burroughs (*Tarzan of the Apes*, 1912). *Buck Rogers* (1929, Philip Nowlan – Dick Calkins), *Brick Bradford* (1933, William Ritt – Clarence Gray) e *Flash Gordon* (1934, Alex Raymond) derivavano dalla *space opera* letteraria degli anni venti.

³⁹ Si pensi alla base segreta o ai «superamici». Su questi argomenti cfr. BROLI 1992, antologia di saggi fra cui si distinguono FAETI 1992, sui singolari «supereroi» d'antan italiani e BRANCATO 1992, sulle origini mitiche del supereroe. Cfr. inoltre BRANCATO 1994, sul supereroe come genere specifico all'interno del fumetto in quanto dispositivo mediatico; FREZZA 2005, sul segreto; BAIÒ 2006, sullo stemma; DI NOCERA 2000, sulla storia del genere nella sua globalità.

Da Papà Warbucks ai Watchmen

90 I Watchmen di Moore riprendono tutto l'armamentario ideologico, tecnologico e discorsivo prima appartenuto agli eroi in costume dall'Uomo Mascherato in poi e ne propongono ai lettori un esplosivo anatomico, rendendo conto di come la presunta evoluzione del genere in quei cinquant'anni si risolve in niente di più che periodici *restyling* e in una maggiore proprietà linguistico-narrativa degli autori, di generazione in generazione, ma in una immutabilità o quantomeno «coerenza» ideologica.

3. Fasi e ideologia dell'eroe borghese a fumetti

Occorre qui riprendere il discorso dall'autoritarismo dei *comics* seriali, sia in Italia sia negli Stati Uniti. Per far ciò è opportuno effettuare un *excursus* storico sul fumetto popolare, con particolare attenzione a quello supereroico (ma non solo), per osservare come l'ideologia conservatrice del fumetto di grande diffusione abbia persistito dalle origini di questo *medium* a oggi. È possibile schematizzare una sequenza storica in base alla quale collocarne le varie fasi, in Italia e in quello che a lungo è stato il suo principale paese di riferimento in tal senso, gli Stati Uniti.

1 – ITALIA. I fumetti filoborghesi e patriottici pubblicati sul *Corriere dei Piccoli* a partire dal 1908 e poi

su altri giornali, divenuti più apertamente propagandistici negli anni del fascismo.

2 – USA. (A) il fumetto d'avventura degli anni trenta-quaranta, come *The Phantom*, *Terry e i pirati* (1934, Milton Caniff) e simili, con i loro modelli di virilità, razzismo, paternalismo e una dispensazione della forza giustificata dai tempi di guerra. (B) *Superman* (1938⁴⁰, Jerry Siegel e Joe Shuster) e altri supereroi, con il loro eterno presente, le fantasie di potenza, la mentalità piccolo-borghese. (C) il poliziesco cruento e rassicurante, da *Dick Tracy* (1931, Chester Gould) e *Radio Patrol* (1933, Eddie Sullivan e Charles Schmidt) in poi.

3 – ITALIA. Negli anni trenta e quaranta, storie sempre più militanti come quelle di *Romano il legionario* (1938, Kurt Caesar) o *Dick Fulmine* (1938, Vincenzo Baggioli e Carlo Cossio), dove il messaggio fascistoide è esplicito e rozzo nella sua retorica.

4 – USA. Dal coinvolgimento in guerra e per tutti gli anni sessanta e oltre, i nemici degli americani sono mutevoli, così come nel fumetto d'avventura, dal citato *Terry* al suo «cugino» *Steve Canyon* (1947, ancora di Caniff) o *Johnny Hazard* (1944, Frank Robbins); il clima ideologico è quello del maccartismo anticomunista, recepito in qualche

⁴⁰ Superman in realtà era stato ideato nel 1933 ma trovò editore solo cinque anni dopo.

misura anche in Italia grazie alla pubblicazione di tali fumetti dalla fine degli anni sessanta.

5 – ITALIA. (A) Dal 1962 vengono pubblicati i fumetti «neri», da *Diabolik* (Angela e Luciana Giussani) in poi: l'antieroe d'appendice ottocentesco si rigenera come criminale a fumetti. (B) il modello editoriale «nero» viene sussunto (in foliazione, formato cartotecnico, atmosfere sordide) da emuli che ne esasperano le caratteristiche narrative, trasformando la relativa compostezza grafico-narrativa di *Diabolik* o *Satanik* in tripudî di violenza, razzismo, *prudérie* sessuali e «criptofascismo», da *Goldrake* (Renzo Barbieri – Sandro Angiolini *et al.*, 1966)⁴¹ fino ad arrivare ai citati *Hessa*, *Franz* e altri, spesso tradotti da edizioni britanniche. Questi fumetti dozzinali convivono però con alcune pregevoli espressioni quali i fumetti pubblicati da validi autori su testate per ragazzi come *Topolino* e *Il Giornalino* e le mature opere grafico-letterarie di maestri quali Pratt, Crepax, Buzzati, Battaglia, De Luca ecc.

6 – USA. (A) I supereroi americani si rinnovano a partire dal 1961 grazie alla casa editrice Marvel; si accentua però la mentalità borghe-

se e filoimperialista di questi nuovi personaggi, seppure stemperata dai genuini impeti esistenzialisti di eroi metropolitani come l'Uomo Ragno (1962, Stan Lee e Steve Ditko).

(B) Le rigenerazioni del supereroe sono molte e dagli anni settanta investono il genere a più riprese, grazie anche alle influenze esterne, in particolare l'esperienza del fumetto *underground* e di quello d'autore, raccolto intorno a riviste come *Raw* di Art Spiegelman. È l'inizio di una maggiore consapevolezza autoriale da parte dei fumettisti statunitensi e dello stesso sistema editoriale dei *comics*, ma persiste l'impianto ideologico borghese.

7 – ITALIA. Dopo la «reazione a fumetti»⁴² avviene una «controreazione» con la pubblicazione di fumetti d'autore, che spinge le potenzialità del fumetto oltre quelli che per decenni erano rimasti limiti non solo lontani ma nemmeno pensati. A una graduale riduzione dei lettori corrisponde, per paradosso, una poderosa maturazione espressiva e letteraria.

8 – USA. Dalla fine degli anni settanta e per tutti gli anni ottanta da un lato comincia a fiorire la stagione dei *graphic novel*, «romanzi grafici», in cui il

⁴¹ Ovviamente, non si deve confondere questo fumetto italiano, il cui protagonista è un agente segreto sciupafemmine, con l'omonimo robot dei disegni animati giapponesi, che sarebbe giunto nella televisione italiana nel 1978 e che non avrebbe avuto nulla a che fare con le ideologie retrive del fumetto nero all'italiana.

⁴² Ben descritta e analizzata in QUINTAVALLE 1971.

92 fumetto è strumento di espressione grafico-romanzesca dal respiro letterario; dall'altro si rigenera il filone supereroico, attraverso una nuova accentuazione di caratteri quali la spettacolarità, la muscolatura ipertrofica, la cruenza del conflitto. Il fumetto di supereroi, pur nella complessiva maturazione dei temi e degli stili, rimane basato sui consueti *cliché*: aumentano le proporzioni degli scontri fra eroi e antagonisti, anche su scala interplanetaria, ma l'autoconsapevolezza dei supereroi e un loro coinvolgimento politico in senso ampio nella società in cui si muovono – fittizia ma tratteggiata in modo tutto sommato realistico – rimane un argomento tabù fra autori ed editori.

Per il periodo fra gli anni ottanta e l'oggi, tuttavia, non si può parlare più del solo fumetto popolare e del suo impianto conservatore. Emergono in questi venticinque anni, da più parti, anche tendenze autoriali che smontano l'apparato estetico e comunicativo del fumetto di genere, e lo riassemblano in modi innovativi e in storie dove più consapevole appare la volontà di scardinare, o almeno di rendere più trasparente, tutta quella serie di *cliché* su cui finora la produzione popolare si era basata. Insieme a queste ondate di innovazione, ad ogni modo, persiste e in certi casi si accentua la presenza di un

fumetto «di massa» – ma anche, in anni più recenti, di diffusione più limitata, circolante fra nicchie di lettori – imperniato a volte su una violenza e un autoritarismo di fondo. Il che fa pensare a un saltellante ma progressivo ritorno di strategie o almeno di impulsi ideologici sempre più fondati su un'irrazionalità e un'inquietudine che appaiono pericolose e forse, in qualche misura, segno dei tempi. Questo duplice percorso, nel fumetto seriale avventuroso, avviene – tanto in Italia quanto nel mondo anglosassone, non più solo negli USA ma anche in Gran Bretagna – attraverso quattro «fasi» principali, qui numerate proseguendo la sequenza prospettata sopra.

9 – USA/GRAN BRETAGNA. Allo scoccare degli anni ottanta e per tutti gli anni novanta lo statunitense Frank Miller e soprattutto i britannici Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Pete Milligan, Warren Ellis pubblicano – spesso proprio per editori statunitensi – una quantità di fumetti, nel solco della produzione seriale, che si distinguono per una loro carica eversiva. Tale eversività tuttavia non è sempre giocata su idee esplicitamente politiche bensì, più spesso, sulla volontà di indicare con chiarezza e *vis* polemica i limiti di un genere, il fumetto d'azione e la sua corposa variante supereroica, nelle sue incarnazioni popolari, che

finora sono state – a ragione – additate come puerili, semplicistiche, adolescenziali.

Per quanto riguarda nello specifico il fumetto di supereroi, escono dalla penna di Moore le opere manifesto più importanti in tal senso, *Marvelman* (*Miracleman* negli USA) e *Watchmen*, seguite dalla miniserie *1963* e da un ciclo del personaggio *Supreme*⁴³. L'industria del fumetto popolare, tuttavia, non riesce ad assorbire compiutamente il messaggio e ancora una volta avviene una sorta di vigorosa controreazione, nella pubblicazione di supereroi – è il caso della casa editrice Image negli USA, ma non solo – ancora più superficiali, violenti e autoritari, quasi sempre privi di contenuti maturi⁴⁴ e scimmiettanti, per paradosso, le tematiche fondative e innovative di opere come *Watchmen*. In tal senso, l'operazione culturale effettuata da Moore e dagli altri autori che condividono la sua stessa visione sembra avere effetti limitati sulle routine produttive del fumetto supereroico.

10 – ITALIA. A partire dalla metà degli anni Ottanta e fino all'oggi l'editore Bonelli, con alcune nuove collane e miniserie quali *Dylan Dog* (continuativa) e *Gea* (18 numeri), dà spazio a nuovi scrittori in grado di coniugare una solida professionalità, atta a soddisfare le esigenze della produzione per un vasto pubblico, a tematiche meno consuete di quelle delle serie «vecchia maniera» quali *Tex*, *Zagor* e altre simili⁴⁵. Persistono tuttavia in ciascuna di queste serie, in modo pressoché incontrollabile, quasi tutti gli elementi del meccanismo iterativo e, a questi miscelata, un'ideologia conservatrice, fusa con tematiche più progressiste.

Dylan Dog di Tiziano Sclavi, insieme ai suoi elementi narrativi più illuminati – l'analisi della paura del diverso e delle inquietudini della società attuale – è per esempio sessista in quanto, seppure non indirizzato solo a lettori uomini, in quasi ogni episodio mette in scena il protagonista della serie mentre fa sesso con una ragazza diversa. Questo elemento

⁴³ Per una trattazione dettagliata della carriera di Moore cfr. AICARDI 2006. *Marvelman* e *Supreme* sono supereroi in costume che rielaborano in modo ironico, giocando sui cliché, il prototipo costituito da Superman.

⁴⁴ Fanno eccezione pochi autori come Peter David, Kurt Busiek, Joseph Michael Straczynski, Chris Claremont, Brian M. Bendis.

⁴⁵ Su *Tex* e *Zagor* penso non ci sia bisogno di spendere parole, per la loro grande celebrità anche fra coloro che non leggono fumetti. *Dylan Dog* è il famoso «indagatore dell'incubo» impegnato a risolvere casi nell'ambito del paranormale. *Gea* è una studentessa di quattordici anni, appassionata di musica, che sotto le spoglie di una normale adolescente nasconde il potere di opporsi ai dèmoni che tentano ripetutamente di entrare nella nostra dimensione.

94 si può certamente vedere come un fattore progressista di liberazione dei costumi, ma risulta anche piuttosto sbilanciato in senso maschilista, a scapito della figura della donna⁴⁶. *Gea* di Luca Enoch, per molti aspetti evoluzione di tematiche già presenti in un'opera precedente dell'autore, *Spray Liz* (pubblicata per editori minori), è una miniserie coraggiosa nella scelta di temi politicamente impegnati e di una protagonista disinibita e fidanzata con un ragazzo disabile; ma in essa si può cogliere, nell'eccessivo accento polemico verso le intolleranze e nelle pervicaci modalità di contrapposizione fra «buoni» e «cattivi», il tentativo di istituire un bene e un male assoluti, e paradossalmente ciò avviene nonostante in superficie si dichiarino al contrario che esistono sempre sfumature fra opposte fazioni. Altri fumetti, per quanto ironici, di diffusione limitata e di periodicità variabile, persistono nell'uso parossistico della violenza. Come *Il Massacratore* (di Stefano Piccoli): si tratta di un *killer* simile al crudo *Punisher* della Marvel che, come un giustiziere *sui generis*, ammazza giornalisti televisivi, capi religiosi, attrici di scarso talento e altri personaggi e categorie. Ciò non avviene secondo un processo catartico – come nel fumetto d'avventura tradizionale

– bensì, sotto la maschera forzata dell'ironia, come mezzo differito per incitare a un disprezzo critico verso determinati soggetti, la cui attività o perfino la cui esistenza, in certi casi, sarebbe «indecorosa» e per l'autore e, si presume, per i lettori di tali ipercruente invettive. L'ambiguità di questi tipi di fumetti – a danno soprattutto dei lettori magari non ancora bene avvezzi alla rielaborazione critica – sta nel fatto che, seppure gli intenti comunicativi di tali storie vogliano sinceramente muoversi in direzione liberale e progressista, ciò nonostante le azioni presentate a volte contrastano con gli ideali che dovrebbero emergere dalla lettura.

11 – USA/GRAN BRETAGNA. La fine degli anni Novanta e l'inizio del nuovo secolo sono un periodo di svolta. Oltre alla guida fornita da grandi autori e idealmente capeggiata da Moore, nasce un nuovo tipo di fumetto supereroico in cui avviene una singolare commistione fra i *cliché* superomistici (superpoteri, base segreta, gruppo *us.* individualità, buoni contro cattivi, alieni e scienziati pazzi) e un nuovo modo di intendere l'attività supereroica nel mondo.

È questo il caso di due serie, *The Authority* e *Planetary*, provenienti da scrittori britannici (Warren Ellis e

⁴⁶ Su questo argomento cfr. ZANATTA 2006. Zanatta parla in tal senso, con espressione efficace, di comparse femminili «monouso».

Mark Millar) ma pubblicate a partire dall'editore statunitense Dc⁴⁷. Qui i protagonisti hanno poteri analoghi o superiori a quelli di personaggi storici quali l'onnipotente Superman, il superveloce Flash, il poliziotto spaziale Lanterna Verde, la forzuta amazzone Wonder Woman, il dio nordico Thor, il mago arcano Dottor Strange e altri; anzi sono basati, per caratteristiche psicologiche, costumi e natura dei loro talenti, proprio sui prototipi del genere. Ciò che cambia è il loro atteggiamento verso la realtà in cui si muovono. Invece di essere tutori dell'ordine costituito, rispettosi delle leggi in vigore e protettori della proprietà privata come un po' tutti i supereroi classici, sono portati a fondare, deliberatamente o meno, un nuovo ordine mondiale cercando di attuare il disarmo nucleare, di eliminare i problemi d'inquinamento, di portare la politica internazionale verso nuovi equilibri. Svolgono inoltre poderose azioni antiterrorismo su scala planetaria, agendo con una violenza e uno sprezzo della vita umana che solo in parte sono

giustificati dal fatto che gli oggetti della loro furia sono criminali di guerra, eserciti di terroristi e politici corrotti.

Le azioni machiavelliche di questi semidèi non hanno freni e in tal senso gli autori pungolano i lettori in vari modi. Innanzitutto mostrano un modo più verosimile in cui si comporterebbe un superuomo, o un gruppo di superuomini, se esistessero nella nostra realtà: anche se animato da nobili propositi chiunque potrebbe cadere nell'eccesso di usare la propria forza in modo sproporzionato, rispettando l'adagio secondo cui se il potere corrompe, il potere assoluto corrompe in modo assoluto. *The Authority*, in particolare, scardina in modo definitivo le leggi non scritte del fumetto supereroico più consueto, in cui l'eroe si muove in modo limitato e su scala locale: i personaggi di questa serie agiscono a livello transnazionale e non sono «burattini» di alcun regime (come, al contrario, il Superman tratteggiato da Miller in *The Dark Knight Returns*)⁴⁸, anzi fanno regime

⁴⁷ La Dc Comics, attiva fin dagli anni trenta, è la famosa casa editrice di supereroi classici quali Superman, Batman, Flash, Wonder Woman. Si contrappone alla Marvel Comics, nata negli anni Sessanta e nota per supereroi più moderni come l'Uomo Ragno, i Fantastici quattro, Hulk ecc.

⁴⁸ *The Dark Knight Returns (Il ritorno del Cavaliere Oscuro)* è una storia in cui è rappresentato, in un futuro prossimo, un Batman invecchiato che torna in attività a causa dell'accrescersi del crimine nella sua città, Gotham. In questo fumetto viene evidenziato anche il ruolo del suo amico Superman, che anziché essere un eroe *super partes* come Batman stesso, è una sorta di lacché del potere costituito, e prende ordini dal presidente degli Stati Uniti invece di ergersi a eroe planetario, visti i suoi poteri quasi divini.

96 a sé. Ciò porta gli autori a interrogare i lettori circa la possibilità/inevitabilità di limiti etici nell'amministrazione della forza da parte di chi ne detiene in abbondanza, con chiari riferimenti all'attualità, e infatti non è un caso che il nome del supergruppo sottolinei il tema dell'«autorità» implicando quello di autoritarismo.

In buona sostanza *The Authority* è un salotto filosofico sul valore ontologico del supereroe e da un punto di vista «interno» (il supereroe e le sue verosimili strategie di comportamento nel proprio mondo fittizio) e da un punto di vista «esterno» (cosa significa, oggi, leggere storie imperniate su persone dotate di poteri mitologici che risolvono i problemi del mondo con la forza e tramutando così questo mondo in qualcosa d'altro rispetto alla realtà in cui viviamo). È un fumetto che comunica messaggi sottili, coniugandoli però con le esigenze del mercato editoriale dei *comics* supereroici. Questa serie porta in ultima analisi i lettori a interrogarsi sui limiti e le trappole ideologiche che i supereroi nascondono sotto la loro patina di colori e azione spettacolare.

4. Per un'«archeologia del super-essere» a fumetti

Riprendiamo l'articolo in cui Eco individuava gli elementi «fascisti» e in

generale i valori narrativi e ideologici proposti nei fumetti tascabili (bellici, erotici ecc.). Per l'autore erano

il razzismo; il culto della violenza come affermazione di valore; il culto della virilità (con annesso disprezzo della donna, del sentimentalismo, della omosessualità: ma di nessuna altra possibile deviazione sessuale); il mito della santità della guerra, agone per uomini forti che ivi dimostrano la loro forza; l'anticomunismo forsennato (che in certi momenti ha preso la forma del maccartismo); il culto del superuomo come distributore di giustizia al di sopra delle leggi banali degli uomini deboli; e infine le manifestazioni di folclore littorio nel senso storico del termine, comprendente simbologie squadristiche e naziste, arditismo esplicito, sfruttamento intensivo di simboli patriottici⁴⁹.

Molti di questi tratti, stemperati in intensità, risaltano anche in molti personaggi avventurosi – sia italiani sia americani – nelle loro incarnazioni classiche, quelle in voga dalla fine degli anni trenta all'inizio degli anni sessanta, decennio in cui tali tendenze cominciano a ridursi, nell'ambito supereroico, grazie all'introduzione degli eroi tormentati della Marvel. Soprattutto, sono i tratti che ci restituiscono l'*identikit* del Comico, il vigilante del cosmo di *Watchmen*

⁴⁹ Eco 1971: 7.

che Moore ha ideato per ricordare ai lettori quale sia il vero volto del supereroe tradizionale, un po' à la Superman e un po' à la Capitan America. Questo coagulo di caratteristiche tuttavia è presente, in vari dosaggi, anche in altri protagonisti di *Watchmen*, come lo psicopatico Rorschach e il citato Ozymandias, e ha ragione Kidder [2004] nello scrivere che «porzioni» di supereroismo canonico sono distribuite in tutti i personaggi di *Watchmen*. I vigilanti di Moore sono *format* all'interno dei quali si ravvisa la vasta gamma dei superomismi a fumetti. In tal modo è possibile accorgersi di come, estrapolati dalle loro narrazioni, le caratteristiche di questi eroi appaiano improbabili e ideologicamente opinabili: perché vi si avverte una minacciosa impronta destrorsa⁵⁰, la quale suggerisce che l'intera impalcatura del supereroismo a fumetti – a parere di Moore – si regge su premesse politiche aberranti. Eco individuava nell'articolo citato⁵¹ vari filoni di fumetto che potremmo definire *a posteriori* «criptofascista», e l'ultimo in ordine di apparizione sulla scena dei *comics* era quello supereroico:

per quanto riguarda la società americana i vari superuomini, da Superman a Batman e via

via sino a certe loro recenti reinterpretazioni critiche (al limite della satira), come Uomo Ragno e Devil, avevano la caratteristica, già studiata, di possedere poteri immensi dedicati soltanto alla difesa della proprietà privata in piccoli contesti urbani. In tal senso appartenevano anch'essi alla maggioranza silenziosa, in cui nascono anche i fascisti, ma non potevano dirsi fascisti. Essi proponevano però alla storia del fumetto il modello del superuomo dotato di poteri eccezionali che gli consentirebbero di porsi al di sopra delle leggi comuni per amministrare, come un dio vendicatore, la «propria» giustizia. Superman e soci non arrivano a questi abissi di responsabilità esistenziale, ma i loro lontani antenati, già studiati da Marx o da Gramsci, come Montecristo, D'Artagnan, [...] sino a Rocambole e a Fantômas, appartenevano a questa seconda specie (a cui blandamente in fondo appartenevano anche eroi degli anni Trenta come l'Uomo Mascherato). Posta dunque l'esistenza del Superuomo non bastava che renderlo capace di decisioni politiche per avere il Superuomo della Provvidenza⁵².

⁵⁰ Sull'autoritarismo di destra negli Stati Uniti cfr. il fondamentale ALTEMEYER 1988.

⁵¹ Un altro interessante contributo apripista di quegli anni è il *dossier* sul fumetto nero curato da vari autori e pubblicato su *LEspresso* del 2 novembre 1969.

⁵² Eco 1971: 10-11.

98 Il brano di Eco può farci riflettere su come *pensano* i supereroi canonici. Sotto la pretesa universalistica di difendere i più deboli tendono anche a proteggere interessi particolari. Il loro è un supereroismo «provinciale», piccolo-borghese, per cui a poteri sovrumani spesso quasi illimitati non corrisponde un vero e proprio cosmopolitismo della loro amministrazione. Scrive Semprini, spiegando anche perché i supereroi non prendono una posizione definitiva sui problemi del mondo:

come nella migliore tradizione del romanzo d'appendice, questi eroi non possono essere in alcun modo rivoluzionari, perché in questo caso le loro azioni provocherebbero eventi di portata tale da sconvolgere l'intero assetto del pianeta [...]. E, cosa anche peggiore dal punto di vista editoriale, qualora un dato problema fosse del tutto debellato, l'eroe che a quel problema dedica la sua vita non avrebbe più ragione di esistere e la serie a lui dedicata chiuderebbe⁵³.

Eco però, in qualche modo, preconizzava l'aumento del raggio d'azione degli eroi che sarebbero venuti negli anni novanta e due-mila – ciò che si sarebbe verificato grazie anche alla funzione rivelatrice

espletata proprio dal *Watchmen* di Moore. Con supergruppi quali *StormWatch* e i citati *Planetary* e *The Authority* le dimensioni del campo d'attività dei supereroi si sono ampliate a dismisura e finalmente, nella finzione narrativa, si è arrivati alle conseguenze, tanto estreme quanto ovvie, connaturate al concetto di superentità: i supereroi dai poteri divini prendono le decisioni politiche paventate da Eco e diventano arbitri dell'umanità, oltre che loro protettori. In questi nuovi supereroi non c'è la provvidenza piccolo-borghese, manzoniana, quasi religiosa di cui parlava Eco, bensì una tensione all'azione politica sul mondo e una volontà di potenza che vira verso l'accezione nicciana. Il supereroe che ne viene fuori è a metà fra il Superman rigenerato dallo sceneggiatore Dan Jurgens negli anni Novanta, dalle rinnovate connotazioni e velleità messianiche, e un surrogato dello *Übermensch*, che però in questo caso non è indifferente all'uomo comune ma se ne fa garante.

Se l'Uomo Mascherato e Superman sono il punto di partenza delle narrazioni supereroiche, e se *The Authority* ne è il punto d'arrivo, la via di mezzo *Watchmen* è, per il fumetto di supereroi, quello che Michel Fou-

⁵³ SEMPRINI 2006: 237. Va da sé che queste notazioni, sia le mie sia quelle di Semprini, non sarebbero state possibili senza il riferimento – tanto ovvio da risultare ridondante – al saggio «Il mito di Superman» (Eco 1964a; ried. 1996: 199-237).

cault chiama, in *L'archeologia del sapere*, «il punto d'inflessione di una curva, l'inversione di un movimento regolatore»⁵⁴. Un luogo di rottura che determina un cambiamento storico in una «regolarità discorsiva». Nella sua trattazione sulle strutture che regolano la formazione del sapere, il filosofo francese afferma che «le scansioni più radicali sono [...] le fratture realizzate da un lavoro di trasformazione teorica quando esso»⁵⁵, continua Foucault citando Althusser, «fonda una scienza staccandola dall'ideologia del suo passato e rivelando questo passato come ideologico»⁵⁶. Ciò significa, trasportando il discorso all'ambito della storia del fumetto, che Moore con *Watchmen* pronuncia la parola fondativa di un nuovo modo di intendere il supereroismo: evidenzia la struttura portante del genere con le sue fragilità, e fornisce la possibilità – poco sfruttata dagli autori successivi – di superarne i limiti. Per tornare alle parole di Foucault, *Watchmen* è «frattura» e «limite», espressione di una trasformazione che vale «come fondazione e rinnovamento delle fondazioni»⁵⁷. Quest'opera insomma è visibile come lo snodo fra il passato e il futuro del genere supe-

roeroico, il filtro attraverso il quale si può – o forse si dovrebbe – partire per tracciare una storia, o meglio un'«archeologia», per usare ancora la terminologia di Foucault⁵⁸, del pensiero, dei valori e delle ideologie del supereroe.

In questo e nel precedente Paragrafo sono state sfiorate varie questioni inerenti le filosofie e l'etica dei supereroi, le loro possibili strutture di pensiero, le ragioni che li spingono ad agire e le eventuali giustificazioni sociali e politiche che in teoria dovrebbero sanzionare in positivo la loro azione. *Watchmen* è certamente fulcro di queste tematiche perché le sviscera, le critica, le denuda. Nei due Paragrafi conclusivi ritorno su vari argomenti trattati sopra, cercando di completare il quadro e annotando alcuni dei principali concetti chiave su cui l'autore inglese disquisisce nel mettere in scena la sofisticata pantomima dei suoi vigilanti.

5. I fumetti e la rappresentazione del sociale: l'ipotesi della «conservazione illuminata»

Nel citato lavoro di Antonio Schizzerotto, uno dei non molti studi empirici sul fumetto realizzati in Italia,

⁵⁴ FOUCAULT 2005: 13.

⁵⁵ FOUCAULT 2005: 8.

⁵⁶ FOUCAULT 2005: 8. Il riferimento di Foucault è ad ALTHUSSER 1967: 168.

⁵⁷ FOUCAULT 2005: 8.

⁵⁸ La suggestione semantica è stata presa a prestito anche nel classico e illuminante *Archeologie dell'immaginario* (ABRUZZESE 1988).

da un lato si fa il punto sul pubblico giovanile che negli anni settanta leggeva i fumetti, e dall'altro si accenna, con un'analisi di testi rapida ma efficace, alle ideologie e ai valori proposti dal fumetto popolare di quegli anni. La ricerca è datata ma ancora utile. L'autore vi rileva che

tanto i bisogni del lettore quanto le risposte simboliche dei [fumetti] sono [...] influenzati dalla società di cui entrambi fanno parte. [...] E analogamente le proposte provenienti dai fumetti sono orientate dall'ideologia e dagli interessi di chi li produce e controlla. Non è un caso, allora, che i *comics* pongano particolare attenzione alle problematiche rientranti nella sfera individuale, mentre trascurano ampiamente le questioni inerenti alla struttura sociale. Ciò rispecchia quanto accade nella società contemporanea dove le istanze di ordine individuale sono favorite rispetto a quelle collettive. E anche il lettore è, in genere, abituato da sempre a credere che i problemi di tipo privato siano i più importanti. Si verifica, così una sorta di complicità tra il fumetto e i suoi utenti⁵⁹.

L'autore, nella sua analisi del contenuto incentrata sulla rappresentazione del sociale nel fumetto

popolare, evidenzia che i personaggi dei fumetti allora in commercio, che si trattasse di eroi, comprimari o antagonisti, appartenevano per la maggioranza dei casi alle professioni liberali e tecnico-scientifiche, a quelle «caratteristiche dell'attuale società fondata sui mass-media e sui consumi», a quelle collegate al mondo dello spettacolo e dell'arte, assieme alle occupazioni impiegatizie. Ma «nessun operaio e pochissimi fra i lavori più umili e meno soddisfacenti compaiono nei racconti»⁶⁰. Si conclude che

i fumetti veicolano dunque al lettore un'immagine riduttiva del mondo adulto nel quale nessuno (o quasi) è afflitto da gravi preoccupazioni economiche ma tutti (o quasi) godono di un medio benessere; dove non esistono esempi di carriere lavorative di grande impegno, soddisfazione e successo, ma dove la maggioranza degli individui svolge mansioni agevolmente eseguibili anche se altamente redditizie; e dove, soprattutto, nessuno è costretto a sporcarsi le mani per guadagnarsi da vivere. In breve, i *comics* riflettono e diffondono quelle aspettative medio o piccolo borghesi nei confronti del lavoro, delle forme e dei livelli di vita che paiono ampiamente

⁵⁹ SCHIZZEROTTO 1978: 232.

⁶⁰ SCHIZZEROTTO 1978: 236.

diffuse almeno nell'Italia contemporanea⁶¹.

Vale inoltre la pena di accennare all'assenza o penuria di contestualizzazioni storiche realistiche nella stragrande maggioranza di questi fumetti del passato recente. Kidder, in riferimento ai *comic book* supereroici pubblicati negli USA a partire dal secondo dopoguerra, definisce questo tipo di ambientazioni eteree un «*neverwhen*», una riscrittura idealizzata della Pax Americana, una versione idilliaca degli anni cinquanta disgiunti dalla realtà storica⁶². Una sorta di *Pleasantville* a fumetti, si potrebbe aggiungere per rendere il concetto con un'immagine cinematografica. Oggi, come si è già rilevato, la situazione è cambiata. A partire dalla metà degli anni ottanta la storia e l'attualità, o almeno atteggiamenti narrativi maturi che tenessero conto della complessità del mondo reale, sono entrati sempre più di frequente in molti fumetti la cui precedente politica editoriale era stata molto diversa. Il riferimento specifico è qui alla Dc Comics, casa editrice i cui supereroi per lungo tempo avevano vissuto in un mondo troppo lontano da quello reale, sancendo l'allontanamento di molti lettori in favore dei personaggi della diretta

concorrente, la Marvel Comics. Ed è quindi ancor più rilevante che *Watchmen* sia stato edito proprio dalla Dc, insieme ad altri due lavori epocali per il rinnovamento delle strategie di questo editore, il citato *The Dark Knight Returns* di Frank Miller e *Crisis on Infinite Earths* di Marv Wolfman e George Pérez⁶³: opere che nel venir fuori fra il 1985 e il 1987 hanno colto una precisa tendenza culturale all'interno dei *comics*, quella tesa al rinnovamento della «carriera» editoriale e ideologica del supereroe.

Tuttavia la norma generale in atto nelle strategie di progettazione narrativa della maggior parte dei fumetti umoristici (pensiamo anche solo al mondo Disney), delle *strip* avventurose sui quotidiani e dei *comic book* supereroici, a parziale esclusione del cosmo narrativo Marvel e fino a vent'anni fa si è per lo più basata – come appena indicato – sulla costruzione di mondi molto meno problematici, o del tutto aproblematici, rispetto a quanto sarebbe avvenuto da *Watchmen* in poi. E questa base strutturale, questa consuetudine, ha costituito il fondamento in virtù del quale anche dopo la comparsa di quelle opere di svolta si sono mossi editori, autori e

⁶¹ SCHIZZEROTTO 1978: 236-237.

⁶² KIDDER 2004.

⁶³ *Crisis on Infinite Earths* (*Crisi sulle Terre infinite*) è una saga alla quale prendono parte tutti i supereroi dell'universo narrativo della Dc Comics e in cui vengono fatti morire molti dei personaggi più «vecchi» per dare risalto a nuove versioni degli stessi.

102 pubblico, dando il più delle volte per scontata la *routine* creativa e i modelli grafico-narrativi secondo i quali un supereroe poteva essere pensato, fatto agire e messo in commercio. In particolare, mi interessa premere sul fatto che nei fumetti d'avventura, supereroici o meno, per lungo tempo sono stati rappresentati mondi in cui le rivendicazioni politiche, le tensioni internazionali o i contrasti sociali di un mondo in perenne trasformazione sono del tutto assenti, e anzi deliberatamente evitati. Poiché il fumetto rispecchia nelle sue ambientazioni la realtà in cui viene prodotto, è molto raro che in storie a fumetti incanalate nella produzione seriale si inneggi al rinnovamento sociale. Schizzerotto infatti rileva come i fumetti popolari, «operando nel modo sopra descritto, diffondono una chiave di lettura del sociale orientata in senso conservatore»⁶⁴. L'elemento conservatore – da non vedersi sempre e comunque, intendiamoci, in senso negativo – è evidente anche in ciò che Coogan definisce «missione prosociale» del supereroe, ovvero la tensione a difendere, con i mezzi a propria disposizione, i più deboli e il sistema sociale in quanto struttura ordinata⁶⁵. Tuttavia, come scrive ancora

Kidder⁶⁶, prosociale e per converso antisociale sono concetti diversi per differenti comunità di lettori, definiti da molte variabili sociodemografiche e d'opinione (ciò su cui le ricerche su fumetti e lettori dovrebbero concentrarsi e su cui ancora non s'è indagato a dovere). La prosocialità e l'antisocialità messe in atto dai supereroi e dai loro diretti antagonisti, i supercriminali, afferma Kidder, dipendono del tutto dalle attitudini di quella comunità di lettori; ma, occorre aggiungere, anche da quella degli autori ed editori, su cui inevitabilmente si riflette il sistema morale della cultura nazionale di riferimento nel suo insieme. Se questo è vero, allora si può dire che le evidenze autoritarie, in generale il conservatorismo implicito nello stesso meccanismo produttivo della narrativa popolare, e la mentalità borghese dei supereroi sono specchio – edulcorato, semplificato e piegato alle logiche editoriali – dell'ideologia espressa mediamente dalla cultura che ha prodotto quel tipo di narrativa.

Émile Durkheim ha scritto che un fatto sociale rientra nella normalità se «si presenta nella media delle società [...] considerate nella fase corrispondente della loro evoluzione»⁶⁷. Secondo questa impostazione, un

⁶⁴ SCHIZZEROTTO 1978: 238.

⁶⁵ COOGAN 2002: 346.

⁶⁶ KIDDER 2004.

⁶⁷ DURKHEIM 1996: 71.

fatto sociale è normale se è ritenuto tale dalle persone, se rientra nei loro comportamenti e nelle loro codificazioni sociali. Questo vale anche per la *morale*, che per il sociologo francese è essa stessa un fatto sociale. Ora, poiché un'ideologia si basa in profondità su una morale condivisa, e poiché i supereroi appaiono ai più come persone morali, se ne deduce che la morale espressa dai supereroi è un'ideologia essa stessa, in cui si rispecchiano i lettori e, più in generale, coloro che ritengono senza particolari dubbi che le azioni dei supereroi, come Superman, l'Uomo Ragno o Capitan America, siano moralmente fondate.

Schizzerotto, dal canto suo, si spinge ancora più in là, sottolineando il presunto potere dei *comics* di indurre in profondità comportamenti nei lettori: secondo lui i fumetti

non creano, né impongono nuovi modelli di orientamento, ma si limitano ad accentuare e rafforzare i criteri di condotta e la visione del mondo [...] prevalenti nella società contemporanea. [...] [Si può affermare che] sia rilevabile un loro specifico e non secondario contributo alla diffusione di atteggiamenti favorevoli a una

sorta di conservazione illuminata [...] del sistema sociale contemporaneo⁶⁸.

Nell'attesa paziente di trovare risposte più definitive sul rapporto fra i fumetti, le ideologie da essi veicolate e le risposte sociali dei loro lettori, grazie ad auspicabili ricerche empiriche che si spera vengano prima o poi portate a compimento (del resto, come già scritto, *no data, no party*), occorre accontentarsi di qualche ulteriore riflessione.

6. «Yes, we were crazy, we were kinky, we were Nazis, and all those things that people say»

Moore, appassionato di narrativa avventurosa ma anche di letteratura colta, da giovane crebbe a contatto con letture in cui emergeva l'autoritarismo della società inglese, che sotto l'anacronistico moralismo pseudovittoriano nascondeva un passato oscuro e di soprusi⁶⁹. A ciò si aggiunga lo sconcerto che la politica nazionale gli procurò durante i tardi anni settanta e i primi anni ottanta, periodo di gestazione e creazione di *V for Vendetta* prima e di *Watchmen* dopo. Nel 1988 scriveva:

Margaret Thatcher sta iniziando il

⁶⁸ SCHIZZEROTTO 1978: 242-243.

⁶⁹ Moore da giovane è stato affiliato a vari gruppi politici di sinistra. Potrebbe aver letto Marx e in particolare le pagine del *Capitale* che documentano le sopraffazioni di secoli verso i contadini e i mezzadri da parte dei nobili inglesi, fino ad arrivare alla Rivoluzione industriale del XVIII-XIX secolo (MARX 1980: Cap. XXIV, «La cosiddetta accumulazione originaria»).

suo terzo incarico di governo e parla fiduciosa di un'ininterrotta leadership dei Conservatori fino al prossimo secolo. Mia figlia minore ha sette anni e i tabloid stanno diffondendo l'idea di campi di concentramento per le persone malate di AIDS. La nuova polizia antisommossa indossa divise nere, proprio come i loro cavalli, e sui tettucci dei loro cellulari sono montate videocamere ruotanti. Il governo ha espresso il desiderio di estirpare l'omosessualità, persino come concetto astratto, e si possono solo fare ipotesi su quale sia la prossima minoranza contro cui si legifererà. Penso di prendere la mia famiglia e andarmene via da questo paese, prima o poi, entro un paio d'anni. È diventato freddo e cattivo e non mi piace più⁷⁰.

In un'intervista l'autore fornisce una sua definizione del fascismo populistico: «i fascisti sono persone che lavorano nelle fabbriche, probabilmente sono gentili con i loro bambini. Sono gente qualunque. Sono come chiunque altro eccetto per il fatto che sono fascisti»⁷¹. È un modo pittoresco di definire i fascisti della

porta accanto, ma è anche uno degli indizi che chiariscono il fatto che *Watchmen* è un'«opera-mondo» in cui viene narrato un ambiente coerente e credibile. Quando Wright ha asserito che *Watchmen* è un fumetto in cui si rappresenta «cosa sarebbero i supereroi se davvero esistessero»⁷², Kidder ha puntualizzato, non a torto, che *Watchmen* piuttosto delinea «come sarebbe il mondo se i supereroi davvero esistessero»⁷³.

In sostanza, si chiede Moore, se nella realtà – o in un mondo realisticamente progettato, narrato e rappresentato – nascesse in alcuni individui l'impeto irrefrenabile di diventare vigilanti in costume, agendo al di fuori della legge anche se con l'intento di coadiuvarla, e se la società permettesse la loro esistenza e le loro azioni *sic et simpliciter*, quello che mondo sarebbe? La risposta che Moore si dà e dà ai lettori è: un mondo decisamente orientato a destra – ciò che si può facilmente constatare nella lettura dell'opera. Ma Moore fra le righe fornisce una risposta ben più fastidiosa per il lettore, in particolare per quello statunitense: egli afferma che questo mondo sarebbe orientato a destra poiché gli Stati Uniti (e, aggiunge Moore puntuta-

⁷⁰ MOORE 2002: 6.

⁷¹ La frase di Moore è riferita nell'intervista concessa in KAVANAGH 2006 (trad. it. di Smoky Man).

⁷² WRIGHT 2001: 271. La traduzione dall'inglese è mia.

⁷³ KIDDER 2004. Traduzione dall'inglese e corsivo miei.

mente, la Gran Bretagna) sono per lo più destrorsi, e i supereroi sono un prodotto culturale statunitense/anglosassone. Il sillogismo è crudele e tagliente nella sua elementarità, e in buona parte veritiero, che lo si voglia o meno attribuire a Moore. Il quale peraltro in varie pagine del libro mette in scena una serie di pubblicazioni, immaginate ad *hoc*, che pongono in evidenza l'orientamento ideologico su cui si vuole focalizzare l'attenzione. Si tratta dei fumetti violenti e macabri di argomento piratesco letti da un bambino che in varie sequenze staziona nei pressi di un'edicola, e della rivista politica *The New Frontiersman*, non a caso acquistata dal vigilante Rorschach, che insieme al Comico rappresenta l'estrema *right wing* dei Watchmen.

A questo punto, se è vero che i supereroi rispecchiano un'ideologia, e poiché essi sono nati negli USA, occorre provare a domandarsi non solo perché i supereroi siano nati proprio in quel paese, ma anche quale tipo di ideologia, inevitabilmente americana, alberghi nel concetto di supereroe. Esistono già molte trattazioni che discutono sui motivi che hanno presumibilmente

portato alla nascita del genere supereroico⁷⁴. Per Emmons, ad esempio, esso è «una creazione di scienza, tecnologia, psicologia, rivoluzione, sessualità, valori, credenze e così via, dunque cos'è il supereroe se non un'immagine della nostra [statunitense] psiche collettiva?»⁷⁵. Emmons e altri autori cercano di spiegare o almeno di descrivere l'esistenza della narrativa supereroica nel contesto americano, ponendola in comunicazione con le origini mitiche, e le continue riscritture di tali miti, che caratterizzano la narrativa popolare, partendo spesso e volentieri dal classico studio di Campbell⁷⁶ sulle versioni mitiche dell'Eroe. Il rifarsi a Campbell e l'applicare la sua trattazione ai racconti di supereroi è un lavoro interessante e utile per delineare i meccanismi della narrativa popolare e la morfologia del mito nella sua migrazione nei mass media contemporanei; tuttavia questo tipo di strategie argomentative non mi pare colgano un punto che in realtà era stato afferrato, in Italia, già da Giammanco nel 1964. Questi, dopo un lungo soggiorno accademico svolto negli Stati Uniti, pubblicava per Einaudi un libro strutturato come un carteggio fra lui e un fan-

⁷⁴ Per quello che riguarda l'elemento specifico dei superpoteri, cfr. anche un misconosciuto racconto di Philip Gordon Wylie del 1930, intitolato *Gladiator* e avente come protagonista un uomo, Hugo Danner, che acquisisce una superforza.

⁷⁵ EMMONS 2005. La traduzione all'inglese è mia.

⁷⁶ CAMPBELL 1958.

tomatico collega d'oltreoceano⁷⁷. In particolare, nel Capitolo intitolato «Fondamenti teologici della tradizione americana», il suo misterioso interlocutore americano gli scrive:

tutto quello che possiamo fare è di rappresentarci l'esistenza di forze maligne che, tra di noi e fuori di noi, hanno impedito l'applicazione dei canoni universali, stabiliti dalla legge di natura e formulati giuridicamente dai Padri Fondatori. Ragioniamo secondo il principio dell'identità: se c'è il bene non c'è il male, se esiste il progresso non ci può essere regresso, se abbiamo un sistema democratico l'autoritarismo è per sempre sconfitto, se noi siamo in possesso della verità i nostri oppositori devono per forza essere nel falso. [...] Siccome, sin dalla nostra nascita come Nazione, non abbiamo voluto avere un passato, ci siamo fatti figli dell'eternità, di un vuoto al di là della storia che non possiamo definire senza commettere sacrilegio⁷⁸. [...] Tuttavia la stessa paura del caos, lo stesso bisogno di appoggiarsi a premesse indiscutibili e giustificate da un ordi-

ne metastorico, appaiono fin dal primo momento come la dimensione ideologica fondamentale dello spirito americano⁷⁹.

La filosofia della storia che anima lo spirito della nazione americana, come noto fin dalle analisi più classiche⁸⁰, è quella di un popolo che si ritiene obbligato a farsi guida del mondo. La teleologia su cui si fonda il ruolo che l'America s'è autoassegnato è poi giocata su una struttura binaria: noi/loro, bene/male, molto di più di quanto non sia per la civiltà europea. Nei brani riportati si indica inoltre che la società americana e la sua politica sono dominate, a un livello molto profondo, dalla paura dell'altro e dell'alterità, e ciò è in evidente paradosso con la realtà dell'America, terra di contraddizioni e di estrema varietà etnica e culturale. Infine, la presunta universalità dei valori della nazione americana – sanciti da documenti che per gli statunitensi sono ammantati di sacro, quali la Dichiarazione d'Indipendenza e la Costituzione – e l'aura mitica di cui sono oggi rivestiti i primi Padri Pellegrini che partirono dall'Europa per raggiungere un nuovo mondo, hanno assunto un valore che cor-

⁷⁷ Nell'Introduzione Giammanco dedica il libro a questo suo collega, di nome George; tuttavia dalla lettura non risulta chiaro se si tratti di una persona reale o di un espediente retorico per rendere il saggio in forma dialogico-epistolare.

⁷⁸ GIAMMANCO 1964: 86.

⁷⁹ GIAMMANCO 1964: 93.

⁸⁰ TOCQUEVILLE 1968.

rettamente Giammanco definisce metastorico.

Non è difficile collegare quanto scritto sopra con i supereroi e l'ideologia alla loro base. Jewett e Lawrence, ricalcando provocatoriamente la definizione basilare di Campbell del mito eroico, indicano il supereroe come mito americano, individuandone così gli elementi essenziali:

a community in a harmonious paradise is threatened by evil; normal institutions fail to contend with this threat; a selfless superhero emerges to renounce temptations and carry out the redemptive task; aided by fate, his decisive victory restores the community to its paradisiacal condition; the superhero then recedes into obscurity⁸¹.

Reynolds propone una simile, ma più articolata definizione operativa, mescolando elementi tipici dell'eroe in senso classico e del racconto iniziatico (come l'allontanamento da casa e dai genitori, l'affrontare determinate prove di coraggio e forza ecc.) con fattori specifici dello status narrativo del racconto supereroico (i superpoteri, la doppia identità e il contrasto fra quella supereroica e quella «borghese», la scienza moderna e fantastica ecc.). Ma, soprattutto, tre punti elencati da Reynolds nella sua definizione sono emblematici

del *modus operandi* del supereroe:

3. The hero's devotion to justice overrides even his devotion to the law. 4. The extraordinary nature of the superhero will be contrasted with the ordinariness of his surroundings. [...] 6. Although ultimately above the law, superheroes can be capable of considerable patriotism and moral loyalty to the state, though not necessarily to the letter of its laws⁸².

Ora, il brano tratto da Jewett e Lawrence, se non fosse per l'elemento del «ritorno all'oscurità» (comunque ravvisabile, nel racconto supereroico, nell'identità segreta del protagonista), avrebbe tutte, ma proprio tutte, le caratteristiche per descrivere le proposizioni su cui è stato costruito il mito dell'America come eroica nazione-guida dell'umanità nella modernità. Quello di Reynolds, invece, permette di individuare facilmente un parallelo fra la «teoria dell'azione» classica del supereroe e la visione che tradizionalmente l'America ha avuto per lungo tempo di sé stessa. Un'opinione che, per quanto riguarda buona parte della sua popolazione – si pensi anche solo ai *neocon* – questa nazione ha ancor oggi riguardo al suo ruolo e alla sua posizione nel consorzio internazionale: (1) un'«entità» che,

⁸¹ JEWETT – LAWRENCE 1977: 6.

⁸² REYNOLDS 1992.

108 pur animata da buoni propositi, non sottostà alle leggi promulgate da una comunità più ampia – o in modo calcolato, o perché non le ha considerate *tout court*; (2) la consapevolezza o l'idea, assunta come stato di fatto, della propria eccezionalità; (3) il patriottismo e la fedeltà alla bandiera prima di tutto, ancora di più che alle leggi nazionali o internazionali.

Questi aspetti, che possono sembrare moralmente fondati per personaggi della fantasia come Superman, diventano più ambigui quando attribuiti a uno Stato-nazione. Tuttavia è bene rilevare che, vista sotto questa luce, anche la solidità morale dei supereroi ha delle fragilità; può forse essere stuzzicante, allora, esaminare questi tre punti in riferimento al supereroe, però mantenendo sullo sfondo l'ideologia e la politica estera statunitensi. Si rileverà che il supereroe pensa e agisce come una versione edulcorata e più moralizzata del paese che ne ha prodotto le gesta.

Per quanto riguarda il punto (1), il supereroe-tipo non si pone il problema del rispetto delle leggi perché egli stesso, in quanto «super», è per definizione e per natura teso a scavalcare la normalità: è il suo statuto ontologico che lo mette nella condizione di pensare che sia suo dovere agire in modo indipendente, pur trovandosi all'interno di una società che punisce severamente le

trasgressioni. Il fatto che il supereroe possa essere amato o temuto per le sue azioni formalmente fuorilegge lo tocca fino a un certo punto: egli è animato dall'incrollabile sicurezza che la sua condotta sia quella moralmente più giusta, perché votata, come effetto ultimo, alla salvaguardia della giustizia. Il problema tuttavia si avvita su sé stesso, dal momento che la giustizia, quando l'ambito in cui essa vada esercitata e rispettata è una società civile, non è solo un concetto astratto o privato, ma è cosa pubblica, quantificata e resa tangibile, empirica, proprio dalle leggi. Dunque il supereroe, pur agendo privo di un formale attestato di tutore dell'ordine, cerca per quanto possibile di rispettare i principali cardini di una legge morale che ha le sue radici nella salvaguardia della vita, sia degli innocenti sia dei colpevoli, e nella consegna dei criminali alle forze dell'ordine. E questa condotta narrativa degli autori di fumetti è data dalla loro fede nei principi fondativi della moralità americana e della Carta costituzionale.

Non è quindi un caso che gli strugimenti motivazionali più intensi dei supereroi, e i rinnovamenti nei loro comportamenti, si abbiano in corrispondenza di eventi epocali nella politica estera americana: la crisi cubana, il Vietnam, l'11 Settembre: cioè nei momenti più critici in cui si avverte chiaramente la contraddizione fra ciò che è sancito dai principi

tradizionali dell'America in quanto nazione con una ben precisa (e autoassunta) missione in terra, e la sua effettiva condotta nelle situazioni contingenti, che di fatto, spesso, rinnega tali principi.

Il punto (2) si ricollega all'idea, alla base della nazione americana, che gli Usa siano un popolo eletto, migliore, che ha realizzato i maggiori traguardi a cui l'umanità potesse aspirare. Il supereroe in realtà, nelle pagine dei fumetti, non è se non in rari casi un narciso, devoto com'è alla sua missione, che può anche risultare incompresa rendendolo invisibile al popolo (è emblematico il caso dell'Uomo Ragno); in tal senso v'è una contraddizione fra la natura dell'eroe nell'accezione romantica, che non ha vanità ma solo abnegazione rispetto alla propria missione (l'eroe *selfless* sul modello di Superman), e quella dell'eroe classico, che al contrario può essere molto vanesio e accecato da passioni fin troppo umane, come Ercole o Achille. Generalmente il supereroe cerca di espletare la sua missione, vivendo a volte qualche cocente delusione.

Ancora esemplare è l'Uomo Ragno, che evidenzia più di molti altri fumetti questo aspetto di un paese, quali sono gli Usa, che ama essere amato. Spider-Man è devoto alla protezione dei più deboli, tuttavia

è frustrato dall'odio o dalla paura che per anni i newyorkesi gli hanno riservato; proprio come gli Stati Uniti più intransigenti, che tendono a chiedersi come mai il mondo non li ami, vista la funzione di guardiano da sempre espletata a difesa «del mondo libero». E ancora una volta, non è un caso che dopo l'11 Settembre, in una fase storica dell'America – specie di New York ma non solo – in cui fra le altre cose si sta cercando di ricostruire un sentimento di fiducia e autostima fra connazionali, nei fumetti dell'Uomo Ragno il protagonista non sia più invisibile alla società civile ma al contrario riconosciuto come eroe cittadino, dal momento che, nella finzione narrativa dell'universo Marvel, il giorno del crollo delle Torri gemelle Spider-Man è stato fra i vigilanti metropolitani a cercare di dare una mano ai Vigili del fuoco newyorkesi, quelli che ormai, nell'immaginario comune, sono considerati – a ragione – dei moderni eroi. Ancora una volta un sentimento di rivalsa, un invito che urla «amateci!» è presente fra le righe e fra le vignette.

Il punto (3) si può esemplificare nel finale del film *Superman II*⁸³, in cui il protagonista riporta la bandiera americana sul tetto della Casa Bianca dopo la devastazione causata dai suoi nemici. Buona parte dell'epica di quel film, vera bibbia per inter-

⁸³ *Superman II*, di Richard Lester, col., 127', GB-USA 1980.

110 pretare la versione più popolare del supereroe rossoblù e per cogliere l'impatto emotivo che ha avuto a suo tempo sul pubblico americano – impatto che avrebbe *a fortiori* se il film uscisse oggi – è nel canovaccio, sintetizzabile in una brevissima frase: «superpotenza straniera attacca gli Usa sul loro territorio»⁸⁴. Tre criminali alieni, compatrioti di Superman e scampati anch'essi alla distruzione del pianeta Krypton, giungono sulla Terra, acquisiscono gli stessi poteri dell'Uomo d'Acciaio e decidono di conquistare il mondo, cominciando dagli Stati Uniti. L'eroe deve difendere un territorio sovrano da un'invasione, e poiché è stato socializzato negli Stati Uniti, li ritiene la sua patria. Qui Superman, a un esame superficiale, è un angelo protettore, il cui agire al di là delle leggi umane è del tutto incidentale, poiché è sovrumana anche la minaccia da sventare. Ma occorre riflettere su due fattori. Il primo è che dei criminali dotati di superpoteri costituiscono la scusa morale e narrativa, all'interno del meccanismo editoriale del genere supereroico, con la quale l'eroe è giustificato a muoversi al di sopra della legge. Il secondo è che l'eroe opera su scala limitata sia

difendendo il proprio territorio sia rispettando il principio in base al quale non vengono intraprese azioni positive ma effettuate solo reazioni a eventi esterni, a stati di crisi che lo sollecitano all'intervento. Scrive Semprini:

difendere la proprietà privata significa difendere uno dei valori fondamentali della società americana, il che significa a sua volta accettare e condividere la struttura e il funzionamento di tale società. È questo, dunque, lo status iniziale che non deve prevedere sciagure, per ovvi motivi, né modifiche orientate in senso positivo, perché *va bene così*. Ciò vuol dire che la lotta, con la conseguente eliminazione di uno o più esponenti del male cosiddetto endemico, assume ogni volta la fisionomia di una battaglia che è possibile vincere, senza però che si vinca la guerra. Se inoltre Superman sgominasse l'intero mondo della criminalità organizzata oppure risolvesse i gravi problemi che affliggono il nostro pianeta, creerebbe un suo universo fittizio del tutto diverso dal mondo effettivo, con il quale dovrebbe invece coincidere⁸⁵.

⁸⁴ Il *concept* insisteva, a livello cosciente, sull'amore cosmico di Superman per gli esseri umani, ma senza saperlo rievocava a livello subliminale l'ossessione americana per l'invasione sulle proprie terre, avvenuta fino a quel momento solo due volte: da parte dei messicani (una «bega di quartiere») e soprattutto a Pearl Harbor, senza contare la minaccia dei missili sovietici a Cuba nel 1962.

⁸⁵ SEMPRINI 2006: 152.

Tuttavia lo schieramento da parte dell'eroe in favore di una bandiera, e la sua difesa a ogni costo, è un tema a cui la figura di Superman si adatta solo a tratti, data la sua natura ultramondana; in varie occasioni, anzi, gli scrittori più attenti hanno sottolineato lo statuto di entità *super partes* del kryptoniano, salvo alcune letture provocatorie, come quella di Miller nel più volte citato *The Dark Knight Returns*. L'amore per la bandiera vige invece pienamente per molti altri supereroi, i quali la difendono muovendosi su un livello che non tiene conto delle leggi internazionali: questo tipo di azione è spesso giustificata, nell'economia delle storie, dall'arruolamento dell'eroe o in servizi segreti ipertecnologici o nei consueti «supergruppi», che non di rado nella finzione sono sostenuti a livello governativo, rafforzando così l'immagine di un sistema politico e di difesa che, nel salvaguardare il proprio territorio e il proprio ordine sociale, non esita a mettere all'opera soggetti tecnicamente entro la legge, ma moralmente ambigui. In tal senso, questo punto (3) si sovrappone al punto (1); e, com'è evidente in *Watchmen*, tale rappresentazione idealizzata del supereroe filogovernativo si trasforma nella sua brutta e realistica copia, cioè nel Comico, un ex vigilante privo di coscienza, violento, un pluriomicida e stupra-

tore che svolge operazioni militari sporche per il governo.

Lang e Trimble interpretano il supereroe come rappresentativo del carattere nazionale americano⁸⁶. Vedono gli elementi «super» degli eroi in costume come allegoria del fatto che all'alba del xx secolo gli Usa stavano diventando una superpotenza, caratterizzata dalla giovinezza, dal vigore, sostenuta (per lo più) da saldi principi morali, dalla supremazia tecnologica ed economica, da un sistema sociale teoricamente in grado di fornire a tutti adeguate opportunità di portare a compimento i propri progetti di autorealizzazione. Si tratta di una lettura gioiosa ma incompleta. Uno sguardo più critico potrebbe facilmente integrare il quadro con alcuni elementi della psicologia del supereroe o, meglio, di quella del suo lettore-tipo, che anche in questo caso, come già rilevato a proposito delle aporie fra gli ideali statunitensi e la loro messa in pratica, si ritrova vittima di una colossale contraddizione esistenziale circa la sua ricerca del raggiungimento dell'*American Dream*:

gli americani [...] sono alienati da se stessi e amareggiati per il dislivello esistente tra i propri sogni e le proprie realizzazioni, tra una teoria secondo la quale solo ad essi spetta il controllo della

⁸⁶ LANG – TRIMBLE 1988.

propria vita ed una realtà che sanziona soltanto debolezza ed impotenza. [...] Per ironia della sorte, invece di un'America sempre più avviata sulla via di essere una società di superindividualisti (e di tutte le figure che incarnano il concetto: il *self-made-man*, il Rude Uomo d'Azione, il Magnate, eccetera), s'è realizzato tutto il contrario. [...] Sembra che si sia sviluppata una società d'individui deboli e impotenti⁸⁷.

La narrativa supereroica potrebbe allora fungere da sostegno, almeno in piccola parte, a certe frustrazioni dell'americano contemporaneo (o quantomeno di chi ancora legge i supereroi):

viene da pensare che le esigenze che avevano motivato la nascita dei supereroi non siano ancora tramontate. Se anche, col tempo, la dipendenza dell'uomo dalla macchina è stata ridimensionata (ma non eliminata), tuttavia altre forme di schiavitù, più o meno evidenti, si sono insediate nella società. In un mondo dove ogni individuo è almeno un po' consapevole del suo status, caratterizzato dalla mancanza di autonomia e dall'assorbimento in una società caotica e nei suoi ritmi e valori sempre più mutevoli, l'essere superiore che da

questa mediocrità si innalza è un mito destinato a durare⁸⁸.

Sembra di leggere nelle inquietudini di Dan Dreiberger, il Gufo Notturmo, l'ex vigilante che in *Watchmen* ha messo su pancia, si è rintanato nella sua sola identità civile di uomo di mezza età, solo e frustrato, ma che ancora sogna di poter condurre una vita meno monotona.

I processi che hanno portato alla diffusione dei *comic book* supereroici sono di certo più vari e complessi di quelli qui trattati, e non è possibile esaurirli in questa sede. Sarà però il caso di chiudere questo tema con una nota positiva, forse un po' *naïve* – nel senso affettuoso del termine – ma che rivela lo spirito con cui molti statunitensi guardano a questo prodotto culturale che è loro peculiare. Il brano citato, peraltro, non solo esprime una testimonianza su come molti lettori e critici americani interpretano il rinnovamento del genere supereroico avvenuto negli ultimi anni, ma appare come una reazione di entusiasmo e rinnovata fiducia verso il futuro rispetto alle crisi in corso in quel paese, in tal senso sottolineando una volta di più la fede negli ideali nazionali:

America will have its new superheroes because we will not slow down, we will not pause, we will demand progress, the

⁸⁷ BERGER 1976: 119-121.

⁸⁸ SEMPRINI 2006: 145-146.

new. We will react to the past and predict the future. Our ideals, intelligence, and culture will foster the superheroes we demand. [...] Our twenty-first-century superhero is a product of self-examination and the next century's superheroes are sure to be filled with the mystery and wonder that creates America itself, as a nation and a spirit⁸⁹.

Vi sono ora alcuni argomenti conclusivi che vorrei considerare, e che come gli altri già affrontati sono rintracciabili in *Watchmen* secondo il taglio di Moore, che scarnifica la teoria dell'azione del supereroe canonico rivelando le sue forzature ideologiche. Evidente è il collegamento, vero o presunto, fra il supereismo nei fumetti e un ventaglio di concetti filosofici spesso attribuiti al supereroe, e che fanno capo all'idea nicciana di *Übermensch*. Vari studiosi e critici cimentatisi o nell'analisi del supereroe in generale, o nella trattazione specifica di *Watchmen*, in un punto o nell'altro dei loro contributi – spesso e volentieri nella parte iniziale – si sono richiamati a una familiarità ideologica e comportamentale fra il cosiddetto superuomo di Nietzsche e il supereroe. Il fatto che Moore stesso richiami il filosofo attraverso le parole pronunciate da un suo personaggio, Ozymandias, ha fatto pensare a molti di essere

autorizzati ad attribuire lo statuto di superuomo nicciano sia ad alcuni dei personaggi di *Watchmen* sia, in qualche misura, a molti supereroi. Come anticipato all'inizio, tuttavia, occorre distinguere fra tre concetti diversi, racchiusi in termini che a volte sono usati come sinonimi: eroe, supereroe, superuomo, superumano. L'eroe, nel senso classico, come noto è un individuo eccezionale nato da un essere umano e da un dio; deve compiere una missione e può essere oggetto di culto fra gli uomini. Per l'eccezionalità della sua natura e per doti fisiche, egli è già «super», cioè è un essere sovrumano/superumano. Superumano indica dunque un soggetto che travalica le normali proprietà di un uomo, e l'accezione è di accento positivo. Infatti, un uomo con due teste non è considerato superumano, ma è invece visto come tale un uomo che può incendiare gli oggetti col pensiero o che può volare; anche se entrambi i tipi di soggetto, le cui qualità vanno al di là della normalità umana, possono essere visti, con accezione negativa, come «mostri». Ora, il termine supereroe è uno strano oggetto linguistico-semanticamente, perché unisce il prefisso «super» a qualcosa che, come appena notato, è già di suo «super», l'eroe. L'unione si deve attribuire allora a un'accezione del termine «eroe» che deriva dal mon-

⁸⁹ EMMONS 2005.

114 do classico solo blandamente e che invece si rifà soprattutto a un'idea moderna. L'eroe moderno è tale non per le qualità sovrumane e per una missione già compiuta, ma per lo spirito d'abnegazione, il coraggio e la missione non ancora espletata ma che è chiamato a compiere. Nel suo caso il maggiorativo «super» è motivato, in superficie, dai poteri dell'eroe, ma la natura profonda della sua superiorità sta nelle qualità morali.

Rimane da chiarirsi sul termine «superuomo» che, per un equivoco semantico e – c'è da ritenere – per una distratta interpretazione del concetto di *Übermensch* tratto dalla filosofia di Nietzsche, è stato spesso sovrapposto, nell'ambito degli studi sul fumetto, tanto all'idea nicciana quanto al termine «superumano»⁹⁰. Probabilmente ha influito la decisione di Jerry Siegel e Joe Shuster di chiamare Superman il loro personaggio: una scelta felice sotto il profilo «pubblicitario» e narrativo, ma volutamente ambigua dal punto

di vista concettuale⁹¹, in un periodo in cui i *maîtres-à-penser* nazisti si dedicavano alla travisazione della filosofia nicciana dello *Übermensch*. Una più corretta traduzione di *Übermensch* è allora «oltreuomo» o «ultrauomo» (quello che giustamente Kidder traduce in inglese come *overman*): un individuo che ha travalicato i limiti dell'umano e che, come dice Nietzsche, giunge all'unione armoniosa dei tre elementi su cui si basa l'uomo, cioè mente, sentimenti e corpo; un individuo, soprattutto, che attraverso la «volontà di potenza» (*Wille der Macht*) è in grado di staccarsi dalla morale comune, per vivere su un livello d'esistenza «al di là del bene e del male» (*jenseits von Gut und Böse*).

La lezione di Gramsci e poi di Eco, richiamati all'inizio di questo lavoro, è dietro l'angolo: né il «superuomo» del romanzo popolare né il supereroe dei fumetti provengono da Nietzsche ma, anzi, per molti aspetti ne sono la negazione. Vendicativo, egoista, spesso criminoso l'uno;

⁹⁰ NIETZSCHE 2002 e NIETZSCHE 2003. Matthew Wolf-Meyer (2003), per l'appunto, in un interessante contributo ritiene che i supereroi e in particolare i vigilanti di *Watchmen* siano una rappresentazione fantastica dello *Übermensch* di Nietzsche. Come cerco di mostrare brevemente in queste conclusioni, quella di Wolf-Meyer mi pare un'interpretazione rivedibile. Tuttavia l'affermazione dell'autore secondo cui Moore ha costruito il personaggio di *Ozymandias* come un autentico *Übermensch* è in parte condivisibile; in parte, perché è il caso di dire che *Ozymandias* si avvicini sì alla posizione «ultraumana» indicata da Nietzsche, ma che abbia anche «limiti» che lo tengono ben piantato sul piano umano, come provo a spiegare *infra*. *Contra* Wolf-Meyer cfr. pure KIDDER 2004.

⁹¹ Sono molti i testi che si sono dilungati sulle tante *nuance* di significato di Superman legate alla sua origine narrativa e culturale, e alla sua ricca simbologia ebraica, salvifica, messianica. Cfr. su tutti COOGAN 2002 e GARRETT 2005.

conservatore, borghese, attento a valori come la giustizia e la libertà l'altro. Si tratta in entrambi i casi di personaggi «umani, troppo umani» che non possono essere equiparati alla categoria nicciana.

Resta il fatto che Alan Moore in *Watchmen* si riferisce esplicitamente a Nietzsche, ma il suo richiamarlo è da vedersi come il tentativo di chiarire l'ambiguità di questo diffuso accostamento fra supereroe e *Übermensch*, piuttosto che come il desiderio di sovrapporne i concetti. Moore utilizza due personaggi per delineare le differenze fra l'«oltreuomo» nicciano e i vigilanti di *Watchmen*: si tratta del Dottor Manhattan e di Ozymandias. Il primo è l'unico vero superessere di *Watchmen*, uno scienziato che a causa di un incidente scientifico ha davvero travalicato i limiti dell'umano e ha assunto poteri che gli permettono di muoversi nello spazio e nel tempo come un dio. Queste modifiche nella sua struttura atomica e i poteri fantastici acquisiti modificano anche il suo modo di pensare e di rapportarsi al mondo degli uomini: in tal senso Moore prende a modello Superman e il Segugio di Marte – personaggio dall'umore umbratile analogo a quello di Manhattan – e mostra più realisticamente come agirebbe e si comporterebbe un individuo con

poteri pressoché divini: tenderebbe a estraniarsi dalla società, in una sorta di solipsismo esistenziale.

Dal canto suo Ozymandias, pur essendo «normale» – non ha acquisito superpoteri da fonti esterne, né è un mutante – è definibile come superumano perché riesce a usare tutto il potenziale del suo cervello e attraverso allenamenti particolari ha aumentato le sue già eccellenti qualità atletiche al punto di riuscire a vincere qualsiasi tipo di scontro fisico, perfino a intercettare e fermare i proiettili.

Quindi Moore presenta elementi a primo acchito accostabili all'idea che nella *vulgata* si ha dello *Übermensch*. Ma poiché sia Ozymandias sia il Dottor Manhattan, in modi diversi, sono legati all'umanità in quanto loro punto di riferimento, sono ben al di qua dei concetti di bene e di male: come da più parti è stato sottolineato, il piano di Ozymandias, per quanto insano, è rivolto a evitare la terza guerra mondiale, e il Dottor Manhattan, dopo una vera e propria esperienza di formazione circa l'intima natura degli uomini, conclude che, più di ogni altro evento dell'universo, ogni singola vita umana è di per sé un miracolo, dando a tale decisione un'accezione che si apre alla fede⁹².

⁹² MOORE – GIBBONS 1986-1987: Cap. IX, 26-28. A sostegno di quanto proposto qui, si veda ancora il citato KIDDER 2004.

116 Resta ancora qualche ultimo punto su cui porre brevemente l'attenzione. Ad esempio il modo in cui Moore esemplifica le fantasie di potenza, l'autoassegnazione di una missione che nessuno ha richiesto, la personalità narcisistica, il feticismo e altre «patologie» insite nel supereroe. I suoi bersagli preferiti sono Rorschach, paranoico ricalcato sui personaggi The Question e Mister A (di Steve Ditko) e su certe ossessioni di Batman; e Gufo Notturmo, *mélange* fra le insicurezze di Clark Kent e le mediocrità dell'uomo medio, individuo incapace di fare sesso come una persona normale ma feticista bisognoso di indossare il costume da vigilante o di trovarsi in prossimità dei suoi *paraphernalia*.

Naturalmente Moore, attraverso gli altri personaggi, delinea ulteriori *cliché* negativi del supereroe, come la megalomania di Ozymandias, il distaccato senso di superiorità del Dottor Manhattan, o all'inverso i complessi d'inferiorità e gli imbarazzi di Silk Spectre per il suo costume discinto. Molti di questi *cliché*, peraltro, riconducono a un *topos* centrale della raffigurazione supereroica, quella del corpo come macchina armoniosa e perfetta – come quello di Ozymandias, che rappresenta il modello a cui aspirare – ma che è invece un elemento carente in Ror-

schach, mingherlino e sporco, e in Silk Spectre e Gufo Notturmo, inesorabilmente appesantiti dagli anni. Resta il fatto che Moore, attraverso il corpo e i suoi difetti, sottolinea la natura «fallica» di un fisico perfetto, la sua simbolizzazione in dimostrazione della potenza e supremazia del supereroe⁹³.

Infine Moore, nell'epilogo di *Watchmen*, canzona la tradizione del supereroe mettendo in ridicolo le sue stesse origini, quando inscena un dialogo ironico fra Dan Dreibern (Gufo Notturmo) e Laurie Juspezyk (Silk Spectre). Quest'ultima, discutendo sulla possibilità che i due riprendano l'attività di vigilanti, manifesta il desiderio per un nuovo costume, stavolta di cuoio e che la copra e protegga, per una maschera e anche per una pistola⁹⁴. In sostanza, il *look* iniziale di Batman, che come noto nelle storie degli esordi (1939) aveva un'arma e sparava, a volte uccidendo. Moore sembra cioè avvolgere il mito del supereroe su sé stesso, mostrando che quello che potrebbe sembrare un nuovo inizio e un ammodernamento del genere è in realtà un ritorno alle origini e a un'ideologia autoritaria perfino più retriva. C'è un passaggio di Umberto Eco fortemente rivelatore in tal senso:

c'è un uomo che [da quando ha cominciato la sua attività] si è

⁹³ McRAE 2001.

⁹⁴ MOORE – GIBBONS 1986-1987: Cap. XII, 30.

battuto in modo assai persuasivo [...] per l'abolizione dei sindacati operai, [...] per la stabilizzazione di una oligarchia industriale sottratta al condizionamento «demagogico» delle tasse; si è battuto contro l'ideologia democratica, [...] il benessere esteso a tutte le classi, le riforme economiche, lo sviluppo dell'educazione; ha diffuso discredito e diffidenza a proposito dei radicali (sempre dipingendoli come potenziali agenti del comunismo), ha cercato di dimostrare che un cittadino povero non deve la sua povertà a una ingiustizia sociale ma solo alla sua cattiva volontà e alla sua pigrizia; [...] e ha sempre proposto come modello positivo quello di un industriale individualista, [...] sicuro del suo diritto alla vittoria perché sicuro della sua energia, della sua forza, del suo disprezzo per i deboli e per le leggi che li incoraggiano, ricco e felice perché deciso e senza scrupoli, desideroso di costruire un paese a sua immagine e somiglianza, pronto ad accettare il gioco di una aristocrazia di *businessmen* abili e baciati dalla buona sorte, impiegotosi verso una massa di uomini troppo medi per essere degni di aver voce in capitolo⁹⁵.
Può far sorridere, o per converso

inquietare profondamente, il fatto che questo brano, se non fosse che è stato steso nel 1964, sembrerebbe scritto ieri, adattabile com'è alla nostra attualità politica. Invece descrive l'ideologia di un autore di fumetti americano, Harold Gray, che dal 1924 e per oltre quarant'anni scrisse e disegnò le strisce di *Little Orphan Annie*, una serie edita in moltissimi quotidiani americani e nota anche in Italia.

In questa *strip*, sotto le sembianze di storie d'avventura e di sentimenti, l'autore ha sempre professato la sua ideologia attraverso il pensiero e le azioni del magnate e avventuriero Oliver «Daddy» Warbucks (Papà Warbucks) e, per estensione, almeno in parte, forse anche quella di molti lettori⁹⁶. Il fatto che l'ideologia di quell'autore di fumetti sia ancora così scomodamente attuale è elemento di riflessione circa il fatto che l'evoluzione del fumetto popolare, dal punto di vista grafico-narrativo, forse non corrisponde a un effettivo progresso dei suoi impianti ideologici, i quali – come si è cercato di mostrare in queste pagine – non fanno che ripercorrere e confermare, nel bene o nel male, quelli della società in cui sono prodotti. E allora la frase di uno dei vigilanti di Moore, «Yes, we were crazy, we were kinky, we were Nazis, and all those things

⁹⁵ Eco 1964b: 63-64.

⁹⁶ SHANNON 1966 e ABEL 1963.

118 that people say»⁹⁷, è più rivelatrice di quanto non appaia. Watchmen ci ricorda insomma la storia di buona parte del fumetto popolare, e lo fa disvelando con una cartina di tornasole l'immenso ammontare di ideologia presente nei supereroi.

Riferimenti bibliografici

- ABEL, Robert H.
1963 «On Shade of Gray: The Art of Personal Journalism Complicated by Clear Conscience». In: *The Funnies: an American Idiom*. A cura di David M. White and Robert H. Abel. Glencoe (IL): Free Press (ed. it.: *Sociologia del fumetto americano*. Milano: Bompiani, 1966. Rist.: *Il fumetto e l'ideologia americana*. Milano: Bompiani, 1973).
- ABERCROMBIE, Nicholas – HILL, Stephan – TURNER, Bryan S.
1990 *Dominant Ideologies*. London: Unwin Hyman.
- ABERCROMBIE, Nicholas – KEAT, Russel – WHITEWAY, Nigel
1994 (a cura di) *The Authority of the Consumer*. London-New York: Routledge.
- ABRUZZESE, Alberto
1973 *Forme estetiche e società di massa: arte e pubblico nell'età del capitalismo*. Padova: Marsilio.
- 1979 *La Grande Scimmia: mostri, vampiri, automi, mutanti*. Roma: Napoleone.
- 1988 *Archeologie dell'immaginario*. Napoli: Liguori.
- ADORNO, Theodore W.
1969 «Televisione e modelli di cultura di massa». In: *Comunicazione e cultura di massa*. A cura di Marino Livolsi. Milano: Hoepli (ed. orig.: «Television and the Patterns of Mass Culture»). In: *Mass Culture: the Popular Arts in America*. A cura di Bernard Rosenberg and David M. White. Glencoe (IL): Free Press, 1964²).
- AICARDI, Gianluca
2006 *M for Moore: il genio di Alan Moore da V for Vendetta e Watchmen a Promethea*. Latina: Tunué.
- ALTEMEYER, Bob
1988 *Enemies of Freedom: Understanding Right-Wing Authoritarianism*. San Francisco – London: Jossey-Bass Publishers.

⁹⁷ «Sì, eravamo matti, eravamo ridicoli, eravamo nazisti, e tutta quella roba che si dice di noi». È una frase ripresa dagli estratti del romanzo che nella finzione narrativa di *Watchmen* è stato scritto da Hollis Mason, l'*alter ego* civile della prima incarnazione del Gufo Notturmo, a rievocazione del periodo in cui era attivo come eroe in costume (MOORE – GIBBONS 1986-1987: Cap. II, 30).

- ALTHUSSER, Louis
1967 *Per Marx*. Roma: Editori Riuniti (ed. orig.: *Pour Marx*. Paris: La Découverte, 1965).
- BAIO, Ivan
2006 *Supereroi™: araldica e simbologia dell'eroismo dai miti classici a Superman e The Authority*. Latina: Tunué.
- BARBIERI, Daniele
1990 *Valvoforme e valvolori*. Milano: Idea Books.
- BARTHES, Roland
1972 *Miti d'oggi*. Torino: Einaudi (ed. orig.: *Mythologies*. Paris: Editions du Seuil, 1957).
- BERGER, Arthur Asa
1976 *L'americano a fumetti*. Milano: Milano Libri (ed. orig.: *The Comic-Stripped American*. New York: Walker and Company, 1973).
- BOSCHI, Luca
1997 *Frigo, valvole e balloons: viaggio in vent'anni di fumetto italiano d'auto-re*. Roma-Napoli: Theoria.
- BRANCATO, Sergio
1992 «Archetipi e prototipi: le radici mitiche dei supereroi». In: *Il crepuscolo degli eroi*. A cura di Daniele Brolli. Bologna: Telemaco.
1994 *Fumetti: guida ai comics nel sistema dei media*. Roma: Datanews.
- BROLLI, Daniele
1992 (a cura di) *Il crepuscolo degli eroi*. Bologna: Telemaco.
- CALISI, Romano
1965 (a cura di) «Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea». *Quaderni di comunicazioni di massa*. Roma, n. 1 (numero monografico, suppl. a: *Comunicazioni di massa*. Roma, n. 6).
- CAMPBELL, Joseph
1958 *Leroe dai mille volti*. Milano: Feltrinelli (ed. orig.: *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books, 1953).
- CANZIANI, Fabio
1968 «Nuove esperienze nella comprensione del linguaggio dei fumetti in soggetti di 3-10 anni». *Ikon: cinema, television, iconographie*. Milano, n. 64.
- CARABBA, Claudio
1973 *Il fascismo a fumetti*. Rimini: Guaraldi.
- COOGAN, Peter
2002 *The Secret Origin of the Superhero: The Emergence of the Superhero Genre in America from Daniel Boone to Batman*. East Lansing (MI): Michigan State University.
- DE CERTEAU, Michel
1984 *L'invention du quotidien. I: Arts de faire*. Paris: Uge.
- DI NOCERA, Alessandro
2000 *Supereroi e superpoteri: storia e mito fantastico nell'America inquieta della Guerra Fredda*. Roma: Castelvecchi.
- DORFMAN, Ariel – MATTELART, Armand
1972 *Come leggere Paperino: ideologia e politica nel mondo di Disney*. Milano: Feltrinelli (ed. orig.: *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic*. New York: International General, 1971).
- DURKHEIM, Emile
1996 *Le regole del metodo sociologico*. Milano: Edizioni di Comunità (ed. orig.: *Les règles de la méthode sociologique*. Paris: Alcan, 1895).
- Eco, Umberto
1964a *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: Bompiani (ried. riv. e agg. Milano, Euroclub su licenza Bompiani, 1996).
1964b «Note bibliografiche per una analisi

Da Papà Warbucks ai Watchmen

- delle comic strips». *Marcatré: rivista di cultura contemporanea*. Genova, n. 2.
- 1971 «Fascio e Fumetto». *L'Espresso/Colore*. Roma, n. 13 (28 marzo).
- 1978 *Il Superuomo di massa: retorica e ideologia nel romanzo popolare*. Milano: Bompiani (ed. orig. parziale 1976; ried. riv. e agg. 1998).
- EMMONS, Robert A. Jr.
2005 «Modernism and the Birth of the American Superhero». In: <www.sequart.com/articles/index.php?article=704> (settembre 2006).
- FAETI, Antonio
1992 «Athos, Ferragus, anzi Zagar: i superuomini prima dei supereroi». In: *Il crepuscolo degli eroi*. A cura di Daniele Brolli. Bologna: Telemaco, 1992.
- FOUCAULT, Michel
2005 *L'archeologia del sapere*. Milano: Rizzoli (ed. orig.: *L'archéologie du savoir*. Paris: Gallimard, 1969).
- FREZZA, Gino
2005 «Le metamorfosi del segreto: doppia identità e mutazione nei fumetti di supereroi». *Quaderno di comunicazione*. Lecce, a. 4, n. 5 (numero monografico intitolato «Del segreto»).
- GARRETT, Gregory Todd
2005 *Holy Superheroes: Exploring Faith & Spirituality in Comic Books*. Colorado Springs (Co): Piñon Press.
- GIAMMANCO, Roberto
1964 *Dialogo sulla società americana*. Torino: Einaudi.
1965 *Il sortilegio a fumetti: da Yellow Kid a Charlie Brown*. Milano: Mondadori.
- GRAMSCI, Antonio
1950 *Letteratura e vita nazionale*. Torino: Einaudi.
- GRASSO, Pier Giovanni – AMMASSARI, Paolo – VOLPI, Domenico
1973 *Le letture dei ragazzi dai 9 ai 14 anni*. Roma: Ricerche e Studi FORMEZ, n. 9.
- HABERMAS, Jürgen
1986 *Teoria dell'agire comunicativo*. Bologna: il Mulino (ed. orig.: *Theorie des kommunikativen Handelns*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1981; trad. ingl. *The Theory of Communicative Action*, London, Beacon Press, 1981).
- HORKHEIMER, Max – ADORNO, Theodore W.
1966 *Dialettica dell'Illuminismo*. Torino: Einaudi (ed. orig.: *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*. Amsterdam: Querido Verlag, 1947).
- HUGHES, Jamie A.
2006 «Who Watches the Watchmen? Ideology and «Real World» Superheroes». *The Journal of Popular Culture*. East Lansing (Mi), a. 39, n. 4.
- JEWETT, Robert – LAWRENCE, John Shelton
1977 *The American Monomyth*. New York: Doubleday.
2002 *The Myth of the American Superhero*. Grand Rapids (Mi): Eerdmans.
- KAVANAGH, Terry
2006 «Alan Moore, scrittore supremo: Parte prima: da *V for Vendetta* a *Watchmen*». <www.ultrazine.org/ultraparole/alanmoore.htm> (settembre 2006) (tit. orig.: «The Alan Moore Interview». <www.blatner.net/articles/amoore>; <www.hellshaw.com/barry/index.html>, October 2000).
- KIDDER, Orion Ussner
2004 «A World with Contradictions: Alan Moore and Dave Gibbon's [sic] *Watchmen* and the Revisionist Superhero Story». <www.staticred.net/four-color/archives/002274.html> (luglio 2006).

- LANG, Jeffrey S. – TRIMBLE, Patrick
 1988 «Whatever Happened to Man of Tomorrow? An Explanation of the American Monomyth and the Comic Book Superhero». *Journal of Popular Culture*. East Lansing (Mi), a. 22, n. 3.
- LAURA, Ernesto G.
 1965 «Luomo bianco e il «terzo mondo» attraverso il personaggio di «The Phantom»». In: *Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea*. A cura di Romano Calisi. Roma: Edizioni Comunicazioni di massa (suppl. a *Comunicazioni di massa*. Roma, n. 6).
- LIVOLSI, Marino
 1969 (a cura di) *Comunicazione e cultura di massa*. Milano: Hoepli. (il libro pubblica in italiano svariati saggi contenuti in Rosenberg – White 1964).
- MARX, Karl
 1980 *Il Capitale: critica dell'economia politica. Libro primo*. Roma: Editori Riuniti (ed. orig.: *Das Kapital: Kritik der politischen Oekonomie. Band I* (1867)).
- MARX, Karl – ENGELS, Friedrich
 1972 «L'ideologia tedesca». In: *Opere complete*. Roma: Editori Riuniti: V (tit. orig.: *Die deutsche Ideologie: Kritik der neuesten deutschen Philosophie in ihren Repräsentanten, Feuerbach, B. Bauer und Stirner, und des deutschen Sozialismus in seinen verschiedenen Propheten* (1845-1846), inedita fino al 1932, anno della prima pubblicazione in URSS).
- 1976 *Rivoluzione e reazione in Francia 1848-1850: le lotte di classe in Francia, Il 18 brumaio e altri scritti storici*. A cura di Leandro Perini. Torino: Einaudi (tit. orig.: *Der achtzehnte Brumaire des Louis Bonaparte* (1852). In: *Werke*. Berlin: Dietz Verlag, 1960: VIII, 111-207).
- MCRAE, Leanne
 2001 «Rollins, Representation and Reality: Lifting the Weight of Masculinity». *M/C Journal: a Journal of Media and Culture*. a. 4, n. 4.
- MONGAI, Massimo
 1983 *Chi ha paura di Lucy Van Pelt, ovvero Psicoanalisi e fumetti*. Roma: edizioni Psicoanalisi Contro.
- MOORE, Alan
 2002 «Introduzione». In: *V per vendetta*. Di Alan Moore e David Lloyd. Ariccia (Rm): Magic Press (ed. orig.: *V for Vendetta*. New York: Dc Comics, 1990; pr. ed.: *Warrior*. London, 1982-1983, nn. 1-26).
- MOORE, Alan
 1982-1989 [et al.] *Marvelman*, su *Warrior*, nn. 1-21, Quality Communications, Ltd. e su *Miracleman*, nn. 1-7 e 9-16, Eclipse Comics.
 1996-1998 [et al.] *Supreme*, nn. 41-56, Image Comics/Maximum Press/Awesome Entertainment.
- MOORE, Alan – CAMPBELL, Eddie
 2005 *From Hell*. Ariccia (Rm): Magic Press (ed. orig.: 1991-1996, *From Hell*, nn. 1-10, marzo 1991 sgg., Mad Love/Thundra/Kitchen Sink).
- MOORE, Alan – GIBBONS, Dave
 1986-1987 *Watchmen*. New York: Dc Comics (ed. ingl.: London: Titan Books, 1987).
- MOORE, Alan – LLOYD, David
 2002 *V per vendetta*. Ariccia (Rm): Magic Press (ed. orig.: *V for Vendetta*. New York: Dc Comics, 1990 (pr. ed.: *Warrior*. London, 1982-1983, nn. 1-26).
- MOORE, Alan – VEITCH, Rick – BISSETTE, Steve
 1993 1963: *Image Comics*. Nn. 1-6,

- MORIN, Edgar
1962 *L'esprit du temps*, Paris, Grasset (trad. it. [2002], *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi).
- NIETZSCHE, Friedrich
2002 «Così parlò Zarathustra». In: *Opere filosofiche*. Torino: Utet: I (ed. orig.: *Also sprach Zarathustra*, 1885).
2003 «Al di là del bene e del male». In: *Opere filosofiche*. Torino: Utet: II (Tit. orig.: *Jenseits von Gut und Böse*, 1886).
- PERSONALITÀ
1997 *La personalità autoritaria*. Scritti di Theodor W. Adorno, Else Frenkel-Brunswik, Daniel J. Levinson e Nevitt Sanford. Milano: Edizioni di Comunità (ed. orig.: *The Authoritarian Personality*. Berkeley: University of California press; Berkeley: American Jewish Committee, 1950).
- POLLICE, Giuseppe
1974-1975 *Fumetto e processo di socializzazione*. Trento, Tesi di laurea in sociologia.
- QUADRIO, Assunto
1967 «I fumetti nella cultura del preadolescente». *Ikon*. Milano, n. 60.
- QUINTAVALLE, Carlo Arturo
1971 (a cura di) *Nero a strisce: la reazione a fumetti*. Parma: Istituto di Storia dell'arte dell'Università.
- REYNOLDS, Richard
1992 *Superheroes: A Modern Mythology*. Jackson (Mi): University of Mississippi Press.
- ROSENBERG, Bernard – WHITE, David M.
1960 (a cura di) *Mass Culture: The Popular Arts in America*. Glencoe (Il): Free Press.
- SCHIZZEROTTO, Antonio
1978 «I fumetti: consumi e contenuti». *Problemi dell'informazione*. Bologna, a. 3, n. 2.
- SCHRAMM, Wilbur – LYLE, Jack – PARKER, Edwin B.
1971 *La televisione nella vita dei nostri figli*. Milano: Angeli (ed. orig.: *Television in the Lives of Our Children*. Stanford (Ca): Stanford University Press, 1961).
- SEMPRINI, Valentina
2006 *Bam! Sock! Lo scontro a fumetti: dramma e spettacolo del conflitto nei comics d'avventura*. Latina: Tunué.
- SHANNON, Lyle W.
1966 «Le opinioni di Little Orphan Annie e dei suoi amici». In: *Sociologia del fumetto americano*. A cura di David M. White e Robert H. Abel. Milano: Bompiani (ed. orig.: «The Opinions of Little Orphan Annie and Her Friends». In: *Mass Culture: The Popular Arts in America*. Edited by Bernard Rosenberg and David M. White. Glencoe (Il): Free Press, 1960 (2. ed. 1964).
- STENNER, Karen
2005 *The Authoritarian Dynamic*. Cambridge (Ma): Cambridge University Press.
- STUDI
1974 *Studi sull'autorità e la famiglia*. Scritti di Max Horkheimer ... [et al.]. Torino: Utet (ed. orig.: *Studien über Autorität und Familie*. Paris: Felix Alcan, 1936).
- THOMPSON, John
1990 *Ideology and Modern Culture*. London: Polity Press.
- TOCQUEVILLE, Alexis (de)
1968 *La democrazia in America*. Torino: Utet (ed. orig.: *Le démocratie en Amérique* (1835).

- WERTHAM, Fredric
1953 *The Seduction of the Innocent*. New York: Amereron.
- WHITE, David M. – ABEL, Robert H.
1966 (a cura di) *Sociologia del fumetto americano*. Milano: Bompiani (ed. orig.: *The Funnies: An American Idiom*. Glencoe (Il): Free Press, 1963; rist.: *Il fumetto e l'ideologia americana*. Milano: Bompiani, 1973).
- WOLFMAN, Marv – PÉREZ, George
1985-1986 *Crisis on Infinite Earths: nn. 1-12*. New York: Dc Comics (trad. it.: nn. 1-8, Roma: Play Press, 1990-1991).
- WOLF-MEYER, Matthew
2003 «The World Ozymandias Made: Utopias in Superhero Comics». *Journal of Popular Culture*. East Lansing (Mi), a. 36, n. 3.
- WRIGHT, Bradford W.
2001 *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- ZANATTA, Sara
2006 «La nona arte e le sue donne: bilancio italiano». *La Critica Sociologica*. Roma, n. 157.