

Dal protettore al controllore. Uno sguardo sociologico sulla letteratura disegnata a tema supereroistico

Pier Paolo Zampieri*

Abstract

1938: un uomo volante con una *S* nel petto compare sui cieli di una metropoli americana, catapultando l'intrattenimento di massa disegnato dentro una nuova dimensione. 1986: uno schizzo di sangue sull'icona di uno *Smiley* (Moore, 1986) scrive la parola fine all'innocenza di un intero genere narrativo. Quei due loghi, dalla grande portata simbolica retroattiva, verranno proposti come le due grandi fratture epistemiche (Foucault, 1966) della letteratura disegnata con tema supereroistico. Il presente articolo vuole proporre uno sguardo sociologico su un intero genere composto di pura grammatica visiva, ritenuto particolarmente adatto a rappresentare le tensioni implicite delle società contemporanee (Di Nocera, 2000). Di tale universo narrativo verrà proposta una sistematizzazione genealogica e un ragionamento sulle implicazioni insite nella sua opera più matura e consapevole. *Watchmen* (Moore, 1986) sin dal titolo si presenta come una deliberata indagine sull'archetipo che regge l'intero genere. In fondo, in società e sistemi sempre più complessi, "chi controlla i controllori?"

supereroi | *Watchmen* | *cultural studies* | immagine | controllo sociale

138

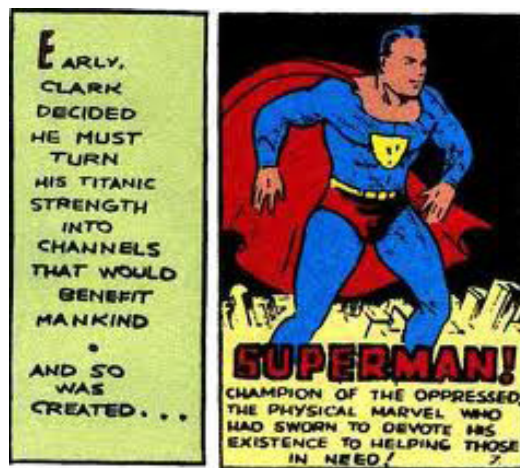
Anno III - n. 4

Un gioco da ragazzi? Storie di carta, storie di pixel

1938: un uomo volante con una *S* nel petto compare sui cieli di una metropoli americana, catapultando l'intrattenimento di massa disegnato dentro una nuova dimensione. 1986: uno schizzo di sangue sull'icona di uno *Smiley* scrive la parola fine all'innocenza di un intero genere narrativo. Se quella *S* ha rappresentato l'emersione di un genere in grado di sintetizzare una modernità novecentesca pronta al decollo, quello *Smiley* ha sigil-

* Pier Paolo Zampieri, ricercatore in sociologia dell'ambiente e del territorio presso il dipartimento S.U.S. dell'Università di Messina. pzampieri@unime.it. Si è occupato di marginalità urbana, produzione e resistenza simbolica, *outsider art*, paesaggio, immaginario mediatico e metropoli. Membro fondatore del gruppo di ricerca Zonacamarata, ha curato, fra gli altri, il saggio *Il Quotidiano totale. Dall'apartheid dei nonluoghi a quello dell'immaginario. Barboni e supereroi.* (Robin, 2010) e *Zonacamarata: Messina Maregrossa. Paesaggi retroattivi, processi sociali* (Linaria, 2014).

lato la fine di quell'ottimismo futurocentrico, in un genere narrativo ma probabilmente anche in un'intera epoca.



1938. Il Big Bang. Nella prima immagine di Superman in costume si può già cogliere l'intima relazione del genere con la metropoli.



1986. Watchmen. Uno schizzo di sangue su uno smiley segna la fine dell'innocenza di un genere.



La grande sintesi narrativa prodotta da un genere che ha il fantastico, la metropoli, lo spettacolo e l'immagine nel proprio DNA si può con ogni probabilità misurare in tutta la sua portata oggi, col suo trionfale ingresso nel grande schermo. Uscito dal perimetro del *medium* fumetto, il genere supereroistico si è trasformato in un enorme serbatoio del fantastico, al quale il mondo della produzione culturale, settima arte in testa, attinge a piene mani producendo film/eventi su scala globale¹. Non passa un semestre senza che una nuova avventura di *Superman*, o *Batman*, o *l'Uomo ragno*, o degli *Adventurers* venga annunciata con relativi record di incassi. Dall'avvento del digitale (Zampieri, 2010) quel grande archivio del fantastico, destinato in origine alla carta e ai ragazzi, è diventato una palestra privilegiata per mettere in scena nello spettatore² una specie di reincantamento del mondo agito con l'arma degli effetti speciali in un orizzonte di pixel molto prossimo all'estetica postmoderna (Harvey, 1990, Amendola, 1997). Da un certo punto di vista è stato proprio il paradigma del postmoderno, con la sua messa in discussione del rapporto gerarchico tra cultura "alta" e "bassa", a sdoganare il fumetto dalla dimensione di mero intrattenimento. Esistono però ulteriori elementi che rendono il *medium* fumetto particolarmente adatto a sincretizzare la contemporaneità con tale categoria analitica e a proporlo come spazio privilegiato di indagine per le scienze sociali. Al suo essere in prevalenza "arte sequenziale" (Eisner, 2010) in grado di incorporare il fantastico, o l'*altrove*, all'interno della dimensione della vita quotidiana³, il fumetto anticipa quel tipo di comunicazione (narrativa) basata per la maggior parte sulle immagini, vero paradigma del postmoderno e orizzonte quotidiano dell'attuale epoca massmediologica. Il fumetto inoltre è un'arte particolarmente porosa, molto adatta alla contaminazione con le altre arti visive e gli altri universi mediali (Brancato, 2001) e soprattutto i suoi bassi costi di produzione (disegnare una rosa costa quanto dise-

¹ Assieme a *gadget*, *televisione*, *videogames*, magliette, zaini, etc.

² Il passaggio da lettore a spettatore non è ovviamente privo di conseguenze.

³ Per una lettura della vita quotidiana come luogo denso di simboli e significati cfr. Berger e Luckmann, 1966; Levebvre, 1961; Goffman, 1959; Silverstone, 1994.

gnare un enorme androide mutante che distrugge New York) lo rendono un *medium* di natura avanguardistico. All'interno della sottocategoria del fumetto a genere supereroistico bisogna integrare queste considerazioni con l'elemento della metropoli, ad esso intrinsecamente incorporato (Di Nocera, 2000, Zampieri 2010). Se la metropoli con la sua complessità e la sua pluralità di linguaggi è il luogo paradigmatico che meglio sintetizza, e addirittura produce, la contemporaneità (Hannerz, 1980, Harvey, 2012, Amendola, 1997), ecco che una narrazione composta soprattutto d'immagini e di metropoli diventa un oggetto di analisi difficile da ignorare. In fondo, il Supereroe è semplicemente la rappresentazione fantastica della fusione dell'uomo con la metropoli. La radicalizzazione del tipo metropolitano (Simmel, 1903) con l'atrofizzazione nervosa che si trasferisce anche nella sua pelle (quasi) invulnerabile (Di Nocera, 2000, Zampieri, 2010).

Il presupposto ideologico di tale genere, con ogni probabilità una delle ragioni del suo successo, è però abbastanza semplice. Dentro una società complessa, il bene e la faticosa difesa della libertà a stelle e strisce vengono sorvegliati da paladini con superpoteri in grado di fronteggiare in modo adeguato il salto di scala prodotto da quello che, con una certa enfasi sociologica, potremmo chiamare il lato oscuro della modernità (Adorno e Horkheimer, 1944).

Se la prima generazione di supereroi (*Superman*, *Batman*, *Capitan America*, etc.) nasce nel clima della grande depressione americana e a ridosso della seconda guerra mondiale, la seconda generazione (*l'Uomo ragno*, *Hulk*, gli *X-men*, etc.) si sviluppa come contrappunto narrativo al distopico clima di guerra fredda. Quegli uomini mascherati superpotenti riescono a sintetizzare in maniera ottimistica la grande paranoia atomica che ha accompagnato le generazioni post Hiroshima (Di Nocera, 2000, King⁴, 2000). I supereroi possono essere letti anche come delle specie di bombe atomiche

⁴ È molto interessante l'analisi fornita nel suo manuale di scrittura da King (2000) a proposito della narrativa americana. La *death line* che divide gli scrittori è rappresentata da Hiroshima. La generazione precedente non ha mai convissuto con una possibilità così reale della fine del mondo. Su questo tema cfr. King (1981).



antropomorfizzate che ci proteggono dai rischi di una distruzione su scala globale mai così reale. Nella pionieristica lettura fornita da Umberto Eco (1964), se spogliamo *Superman* dall'incanto generato dai suoi superpoteri, ci troviamo davanti a una sorta di *boyscout* atomico che protegge i diritti borghesi dalle insidie incorporate nell'anonimato delle metropoli novecentesche e nella componente faustiana di una scienza sempre più potente e incontrollabile.

Con una certa approssimazione, i film supereroistici, anche se innervati di un'ammiccante estetica sexy e non immuni dalle contraddizioni psicologiche di un simile presupposto, rispondono abbastanza fedelmente a questo teorema dicotomico. È sempre la distruzione del mondo la posta in gioco e i buoni (loro) sono sempre dalla nostra parte. In uno schema narrativo che ricorda molto i film western, all'ultimo momento arriva la cavalleria (dal cielo) a salvarci dai cattivi (Dragosei, 2002). Il reincantamento del mondo che ciclicamente si riscrive sul grande schermo è possibile solo grazie ad una perfetta incorporazione di tali schemi datati in un presente ipertecnologico (il nostro) particolarmente adatto a produrre di sé una rappresentazione apocalittica, metropolitana e in ultima analisi spettacolare (Débord 1967). Applicando le letture iperrealistiche di Baudrillard (1974, 1976, 1983), sembrerebbe proprio che il genere supereroistico nel cinema abbia sviluppato il potenziale insito in narrazioni costituite d'immagini pure, restituendoci una grammatica narrativa molto aderente alle letture sociologiche che insistono sulla presentificazione del presente come cifra della contemporaneità (Augé, 1992; Harvey, 1990; Jameson, 1992; Zampieri, 2010).

Nel *medium* fumetto, che ha avuto a disposizione ottant'anni di tempo per elaborare tali presupposti, le cose non sono state così lineari e i risultati sono differenti. Pur precipitando dentro quella dimensione estetico/spettacolare, l'avvento negli anni Ottanta di opere autoriali e revisioniste hanno spogliato il genere supereroistico da quella specie d'innocenza dentro la quale sembrava immerso per diritto divino. Il problema tutto post-moderno di carattere etico, antropologico, politologico, e perché no giu-



risprudenziale su chi abbia il diritto, una volta cadute le grandi narrazioni (Lyotard, 1979), di stabilire cosa, e dove, sia il bene e il giusto, e soprattutto chi può agire in suo nome, non è stato acriticamente bypassato. Lo stesso termine supereroe viene sostituito da quello molto più ambiguo di postumano, segnalando la grande capacità del genere di sintetizzare ogni volta le tensioni della società in cui esso si muove⁵. Quel carattere ottimistico di una scienza capace di spalancare nuovi orizzonti che vedeva nel *Super* la sua incarnazione, viene radicalmente problematizzato di fronte agli inquietanti scenari offerti da una bioscienza proiettata dentro orizzonti genetici.

L'opera che ha posto con forza la questione e che ha rappresentato un punto di non ritorno per l'intero genere è *Watchmen*, l'orwelliana *graphic novel* dell'autore britannico Alan Moore (1986). Indagando narrativamente l'archetipo del protettore/controllore, Moore mette l'intero genere davanti allo specchio, o sulla poltrona dell'analista. In fondo, perché dovremmo fidarci di un uomo sconosciuto, potentissimo, di cui ignoriamo l'identità e che di fatto agisce al di sopra della legge, anche se in suo nome?

Se nel clima postbellico l'equazione dittature nazi-fasciste uguale male e democrazie liberali uguale bene poteva anche essere data per scontata, dal Vietnam in poi (ma in generale all'interno del paradigma della complessità che regge la contemporaneità) la questione diventa drammaticamente più difficile e si riverbera per forza sui suoi superdifensori. Anche all'interno di un *medium* ancora pensato soprattutto per i ragazzi, proporre acriticamente la libertà come bene assoluto al quale tutta l'umanità è naturalmente destinata, suona troppo propagandistico. Ma è nel lettore stesso che avviene un cambio antropologico⁶. All'originario pubblico giovanilistico si aggiungono nuove fasce di lettori, spesso proprio quegli ex ragazzi ormai adulti, molti dei quali disincantati e delusi dalle promesse di quel futuro

⁵ Il termine Supereroe, valido per i Supereroi della *Golden age*, era già stato sostituito con "uomo con superpoteri" più adatto per quelli della seconda generazione (Nocera, 2000).

⁶ La centralità del fruitore nei prodotti culturali è un tema che riguarda più in generale il passaggio dalla società della produzione a quello del consumo (Amendola, 1997; Carmagnola e Ferraresi, 1999; Benjamin, 1982) ed è uno dei paradigmi dei *Cultural Studies*, (Hall, 2006).



radioso promesso. La confusione tutta postmoderna del lettore si riconosce nei dilemmi esistenziali dei potentissimi ex difensori del bene, non più supereroi ma semplici uomini con superpoteri prima e *postumani* poi.

Watchmen, e tutta la letteratura disegnata decostruzionista e revisionista degli anni '80⁷, rispondono e soddisfano queste necessità, cambiando per sempre il modo di approcciare i supereroi. Anticipo che tale strappo è stato eccessivamente idolatrato, contribuendo in maniera acritica ad appesantire l'intera produzione successiva. Pochi hanno colto lo spirito e molti ne hanno replicato i temi, di fatto assumendo a modello quello che voleva essere un innalzamento e un'esplorazione di un genere che gioca con un potentissimo materiale simbolico/narrativo. In sintesi, se i supereroi al cinema sono ancora oggi soprattutto rivolti a un pubblico di ragazzi, i fumetti hanno generato anche delle linee editoriali rivolte principalmente agli adulti. È per definire opere come *Watchmen* che si è cominciato a usare il termine molto più omnicomprensivo *Graphic novel* (romanzo grafico).

Per comprendere appieno la portata di *Watchmen*, e prima di soffermarsi sulla sua analisi, è opportuno riassumere le principali tappe di un genere che sta arrivando velocemente ai suoi primi cento anni e interrogarsi molto seriamente sul quesito posto da Carmagnola (2002) in apertura del suo breve saggio cartografico che, attraversando le riflessioni di Durand, Lacan, Baudrillard, Žižek, Wunemberger, de Certeau, Kant e Hegel, mappa i temi (e le relazioni tra) *simbolico*, *immaginario*, (*crisi del*) *reale*. Il dilemma suona così più o meno così: la distruzione delle torri gemelle ha rappresentato il collasso del reale che si riverbera nell'immaginario collettivo, oppure è un attacco a quell'immaginario simbolico, organizzatore della realtà, con conseguenti ricadute nel tessuto del reale? In qualche maniera, su scala diversa, tutta l'economia del simbolico e la produzione mediale, soprattutto quella

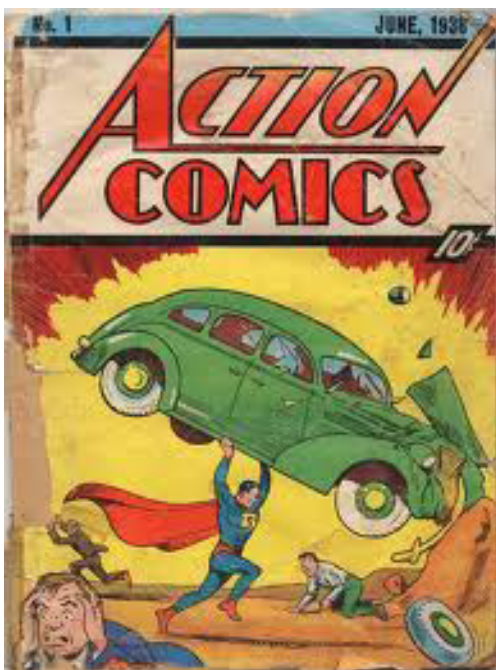
⁷ La decostruzione del supereroe e la sua lettura revisionista sono state inaugurate dallo stesso Moore con *Miracleman* (1982). Di tale approccio, *Watchmen* (1986) rappresenta l'episodio più significativo. Il contemporaneo *Il ritorno del cavaliere oscuro* (Miller, 1985), crepuscolare rivisitazione del mito di *Batman*, ha creato per il genere un vero punto di non ritorno.



epocale, sono strette tra questa (falsa) polarità.

Le quattro tappe della letteratura disegnata⁸

- a) Golden Age (1938-1955).
- b) Silver Age (1956-1972).
- c) Bronze Age (1973-1985).
- d) Modern Age (1986-now).



1938. *Action Comics* n. 1. Nasce la Golden Age.

La *Golden Age* nasce nel giugno del 1938 con *Action Comic 1*, dentro un’America che stava uscendo dalla grande depressione. Fu *Superman*⁹ che fece prendere il volo all’oggetto fumetto, già presente da quasi quarant’anni ma ancora confinato quasi soltanto dentro le “strisce” dei quotidiani. *Batman* vide la luce nel ‘39, *Capitan America* nel ‘41 e le storie, tranne quelle di *Cap* incentrate su di un imbarazzante patriottismo, saccheggiavano a mani basse quel mondo *pulp* e *Hard-boiled* con un metodo che nel

cinema farà a distanza di più di mezzo secolo la fortuna di Tarantino.

⁸ La sistematizzazione proposta in questo paragrafo è patrimonio condiviso della letteratura di genere (cfr. Di Nocera, 2000; Zampieri 2010). Per una buona sintesi si veda la rubrica *Una su tutte*, presente nel mensile WIZ (2001), n. 17 a cura dello Staff Wizard. Alcuni passi di questo paragrafo sono una rielaborazione del cap. VI di Zampieri (2010) che è molto debitore della rubrica citata.

⁹ Una curiosità: «La fila per il pane! Di gente scoraggiata, disillusa; creature sfortunate che nella vita non trovano che amarezza. La fine per il pane! L’ultimo rifugio per il vagabondo affamato» così recitava l’inizio del racconto, non ancora fumetto *The Reign of Super-Man*, apparso su di una *fanzine* scolastica nel gennaio 1933. Fu la prima reale apparizione del futuro *Superman*, a testimonianza del clima di depressione che ne ha incubato la creazione. Curiosamente, nello stesso mese Hitler salì al potere (Raffaelli, 2003; *Superman, I Classici del fumetto*, Repubblica, n. 14).

I supereroi erano molto diversi da come li “vediamo” oggi, erano poco più che uomini muscolosi in calzamaglia, erano figure sottratte ai personaggi d'appendice di fine '800 e inizio '900, ma già naturalmente predisposti all'interazione con la metropoli (Zampieri, 2013). *Superman* in origine non poteva volare e *Batman* – spesso alle prese con criminali della mala – non esitava a uccidere. Si era ancora molto lontani dal “mito” e lo svago era il fine da raggiungere dentro un'America che si accingeva a entrare nella II guerra mondiale. *Capitan America* ebbe addirittura parte attiva nel conflitto mondiale¹⁰, testimoniando sin d'allora la complessità e le interrelazioni tra le troppo semplicistiche categorie realtà-rappresentazione-immaginario (Carmagnola, 2002).

Pur con sostanziali differenze, l'archetipo del controllore aderisce acriticamente ai paladini della prima generazione, innervati spesso di un imbarazzante patriottismo ancorché mascherato da umanesimo universalista.

A interrompere questa *Golden Age* furono uno psichiatra e un senatore. Il primo, Fredric Wertham, diede alle rotative un libro dal titolo *La seduzione degli innocenti* (1954), in cui era sostenuta la tesi che i *comics* fossero all'origine della delinquenza giovanile, dell'omosessualità e della diffusione del comunismo. Il secondo, Joseph McCarthy, capo della Commissione per la repressione delle attività antiamericane, sollecitò le case editrici a una regolamentazione che sfociò nel famoso *Comics Code*, una vera zavorra che limitò le potenzialità del *medium* fumetto, relegandolo per anni e anni, in “storie per ragazzi”¹¹ (Di Nocera, 2000).

La *Silver Age* rappresenta un piccolo rinascimento. La casa editrice *Marvel* si affianca alla *D.C. Comic* e sforna una serie di personaggi che mettono al centro della narrazione l'uomo sotto la maschera rispetto al *super*, proiettando l'intero genere dentro un realismo fantastico.

¹⁰ La leggenda vuole che i suoi albi arrivassero direttamente ai soldati americani al fronte per infondergli coraggio.

¹¹ È interessante notare che ironicamente quel libro è diventato un *cult* esclusivamente tra gli appassionati di fumetti. I fumetti lì segnalati come esempi di corruzione del carattere sono oggi quelli che hanno un prezzo di mercato superiore.





1961. Prima copertina dei Fantastici Quattro.
Il realismo fantastico della Silver Age.

I *Fantastici Quattro* (1961), *L'Uomo Ragno* (1962), *X-men* (1963) e *Devil* (1964) sono alcuni della nuova sfoznata di eroi che lasceranno per sempre la traccia nell'immaginario *pop* americano. Nel rispetto del *Comics Code* si possono individuare almeno tre fattori comuni:

- Lo sfondo delle avventure è "reale" (New York, invece che le metropoli inventate *Metropolis* e *Gotham city*).

- Tutti i supereroi reggono il paradigma che "a grandi poteri corrispondono grandi responsabilità".

- La causa dei poteri va

quasi sempre attribuita ad elementi esogeni di origine radioattiva.

Alessandro di Nocera (2000) sintetizza questo salto paradigmatico nella distinzione tra *supereroi* e (uomini con) *superpoteri*. Le potenzialità insite in questi personaggi si dimostreranno infinitamente superiori alle intenzioni degli autori. Si potrebbe affermare che erano quasi delle pubblicità fatte da bambini che giocavano con le immagini senza coglierne la carica simbolica incorporata.

L'America nel frattempo attraversa il suo decennio che la allontana dal suo sogno. Nel '61 U.S.A. e U.R.S.S. sfiorano lo scontro nucleare nella crisi di Cuba, nel '63 il presidente Kennedy viene assassinato, il '68 è l'anno della contestazione in Vietnam, gli *hippy* mettono in discussione il modello americano, vengono assassinati Robert Kennedy e Martin Luther King, il '69 è l'anno di Woodstock e nel '73 gli americani ritirano le truppe dal



Vietnam. Nella lunga stagione della guerra fredda i Supereroi non si limitano più a proteggere l'America, come durante la II guerra mondiale, ma custodiscono dentro il loro corpo la grande paranoia radioattiva, uno dei grandi capisaldi dell'immaginario americano. Essi sono tali proprio grazie a radiazioni, gli imprecisati *raggi Gamma*, che colpiscono i *Fantastici Quattro* nel loro tentativo di raggiungere lo spazio, che investono *Bruce Banner* trasformandolo nell'incredibile *Hulk*, che investono un ragno dentro un laboratorio che morderà lo studente *Peter Parker* donandogli un corpo con la forza e i poteri proporzionati di un ragno.

Con gli *X-men* siamo davanti ad un salto di scala: la mutazione genetica. Un imprecisato gene X in più nel loro patrimonio genetico conferisce dei poteri particolari, in un'evidente traslazione del conflitto razziale, dove sono loro i veri diversi, non i neri. Fino al '72, nonostante l'interiorizzazione e la consapevolezza della labile distanza tra eroe e *freak*¹², più o meno regge il paradigma W.A.S.P., che vuole i nostri eroi quasi sempre di pelle bianca, americani, e preferibilmente biondi.

Nel '73 la morte di *Gwen Stacy*, l'innamorata storica dell'*Uomo Ragno*, inaugura la *Bronze Age*, spezzando il paradigma dell'eterno presente dentro il quale erano immerse le *serie* (Eco, 1964). L'ottimismo è finito. Combattere per la salvezza del mondo può davvero avere come conseguenza la morte dei tuoi cari. Il peso di questo dilemma si riversa nelle spalle e nella psiche dell'uomo sotto la maschera. Le esigenze di novità in un genere obbligato a essere in edicola ogni mese prendono il sopravvento. Gli *X-men* vengono rifondati e il gruppo è composto per la maggior parte da una nuova generazione di Supereroi, di cui le origini sono canadesi, russe, africane, giapponesi. Nel 1980 *Fenice* si suicida per salvare l'universo. Nel 1982 *Bullseye* uccide *Elektra*, l'amore di *Devil*.

¹² *Devil* è un cieco, *Ben Grimm* è un cuore d'oro dentro un orribile corpo di pietra, *Hulk* è un mostro, il *professor X* è paralizzato alle gambe, *Bestia* ha fattezze da uomo primitivo, etc.





1982. L'uccisione di Elektra. Sequenza cinematografiche e temi noir proiettano il genere in una nuova dimensione.

Nella *Bronze Age* la maschera si crepa e i fumetti vivono la loro grande crisi. Tutte le contraddizioni del genere emergono, il peso di cinquant'anni di storie si fa sentire e la freschezza degli esordi è un lontano ricordo. Ci sono più versioni dello stesso personaggio in palese contraddizione e gli universi paralleli, inventati per dilatare la sfera del fantastico, reclamano coerenza. È un disastro, gli autori non riescono a stare dietro alle loro creature perché ad esempio se l'Uomo Ragno incontra nella testata di *Devil*, *Hulk* che distrugge New York, è improbabile

che non ne abbia memoria o non ne porti conseguenze nella sua testata originale. Non si capisce più nulla, le immagini oramai sono vive, hanno conosciuto la morte, hanno un passato e pretendono coerenza. Le immagini, volendo usare le categorie di Carmagnola (2002), non si accontentano di essere puro *archivio* e vogliono essere anche *fabbrica* e *universo simbolico*, pretendono di somigliarci e di muoversi in modo indipendente dai loro creatori. La carica simulacrale insita nelle immagini pure¹³ teorizzata da Baudrillard (1974, 1976, 1983) sembra aderire magnificamente al genere.

La *D.C.*, per festeggiare i suoi 50 anni, nel 1983 dà vita ad un'operazione epocale. Fa convogliare tutti i Supereroi dentro un mega-*crossover* della durata di un anno che, distruggendo tutti gli universi paralleli, azzera

¹³ Utilizzo il termine *immagine pura* con una certa libertà. Il riferimento concettuale è l'immagine vista come puro segno senza un referente a cui alludere.

cinquant'anni di ramificazioni narrative e ricomincia da zero. È il famoso *Crisis on Infinite Earths*¹⁴. Una grande operazione commerciale che pur centrando l'obiettivo non fa che sottolineare i problemi intrinseci di un genere costruito sulla serialità, sul presente sospeso e sulla rimozione delle rughe. Loro rimangono uguali e il mondo attorno no. In realtà, il progetto *Crisis* non ha eliminato il problema alla radice, l'ha solo azzerato aspettando inevitabilmente la prossima crisi. Una dinamica molto simile alle crisi cicliche del capitalismo (Harvey, 1990). La *Bronze Age* è stata la stagione dell'emersione dei problemi strutturali legati al paradigma della serialità. È stata l'era del *lifting*, anche se paradossalmente applicato alla maschera, all'immagine.

Il 1986 per i supereroi è l'anno del non ritorno. Il *no future* intriso di cultura *punk* che riscrive il mondo di *Batman* nell'opera di Miller (1985) e più ancora *Watchmen* di Moore (1986) inchiodano il supereroe sulla sedia dell'analista e il quadro clinico che esce non è confortante. Come non è confortante il termometro ideale di un'America sempre più impantanata nei suoi deliri di Superpotenza mondiale. Che ne è stato del sogno americano che i nostri eroi hanno difeso rischiando la vita? Gli anni di Reagan sono stati gli anni della caduta della maschera dei supereroi e quelli di un'America schizofrenica, lacerata tra il ruolo di difensore della libertà e quello di potenza imperialista, tra la patria del miracolo economico e quella che vede i suoi figli morire di fame, tra quella che esporta il suo modello di libertà e quella fa tabula rasa delle altre culture. In *Watchmen*, *Rorschach* – catturato dalla polizia e smascherato – urla disperato “ridatemi la mia faccia”, prima di essere incarcerato e psicanalizzato. Finita l'innocenza, finito l'incanto di un mondo visto solo dai ragazzi, quello che rimane sotto la maschera è il volto di *Capitan America*, che si accorge, in *terra X* (Ross, Kruerer, 1999), di essere diventato solo un sogno con le rughe, un'idea iperresistente andata a male, che con delle semplici corde tenta di tenere attaccato al suo supercorpo una bandiera a stelle e strisce ormai in brandelli.



¹⁴ Wolfman M. e Pérez (1985); *CRISIS*, Play Press, Play saga, (1990-91).



Capitan America con le rughe e Superman con i capelli bianchi. L'irrompere del tempo negli iperrealistici disegni di Alex Ross.

cupi, violenti e implacabili. Quel filo, quell'illusione che teneva attaccate le due identità, quella sopra e quella sotto la maschera, si spezza definitivamente. È sempre più frequente assistere allo spettacolo della schizofrenia o al suo spettacolare delirio. Detto con il linguaggio di Baudrillard (1983), la maschera sganciata dal referente dell'identità entra dentro le *strategie fatali* della seduzione pura e dello spettacolo.

I fumetti, finalmente, non sono più solamente prodotti per ragazzi, ma potenti oggetti culturali in grado di sintetizzare con consapevolezza le tensioni di un'epoca. Gli autori che si sono cimentati in queste opere hanno prodotto capolavori, quasi da psicanalisti lacaniani hanno seguito la catena di significanti presenti in mezzo secolo di storie fino a fare riemergere tutti gli orrori che si nascondevano nell'inconscio di eroi così abituati alla

La *Modern Age* ha l'indiscusso merito di partorire delle costole d'autore che interrompono il limbo dalla serialità mensile che teneva in *freezer* le contraddizioni del genere. Grazie anche alla nascita delle case indipendenti, autori di grosso calibro rivisitano con grande libertà un mito oramai entrato in pianta stabile nell'immaginario *pop* mondiale. I lavori prodotti sono affreschi crepuscolari,



maschera che avevano scordato di guardarsi allo specchio¹⁵. Sulla scia revisionista d'autore, le crepe entrano nelle serie normali e vedono sgretolarsi anche i primi eroi, i più puri. *Batman* passa attraverso la droga e viene sconfitto da *Bane* che gli spezza la colonna vertebrale, *Superman* addirittura muore dentro l'effetto *choc* di maggiore impatto nell'editoria di genere.

La coda di questa era è quella recentissima, dove le superimmagini, grazie all'avvento del digitale, sono scappate dalle pagine di carta e sono approdate, dopo un secolo di sterili tentativi analogici, trionfalmente al cinema, con notevoli effetti di *feed-back* anche nel mondo di carta. Da un certo punto di vista, i supereroi al cinema azzerano le contraddizioni evidenziate dalle opere d'autore e si potrebbe leggere di nuovo una riproposizione del *Comics Code*, dove questa volta non è necessaria un'ingiunzione politica per bandire gli eccessi, ma sono sufficienti le regole implicite degli investimenti miliardari, o dell'economia del simbolico per dirla diversamente.



1986: *Watchmen*. Chi controlla i controllori?

Nel 1986 i Supereroi vengono definitivamente catapultati fuori dalle colonne d'eroe dell'innocenza da *Watchmen*, l'ambiziosa opera aurorale dell'inglese Alan Moore che rappresenta una radiografia archetipica dell'intero universo supereroistico. Tale smascheramento si manifesta fin dalla prima inquadratura. Una *zoomata* su uno *Smiley* ci mostra uno schizzo di sangue. Quello che da un punto di vista percettivo è il logo più semplice e innocente, un cerchio con due occhi e una bocca che ride, l'archetipo stesso della maschera, si presenta macchiato dal sangue della morte del *Comico*. Un supereroe che a dispetto del nome è diventato negli anni un collaboratore dei servizi segreti del governo americano. Scopriremo dalle sue allusioni durante la narrazione che probabilmente è stato coinvolto

¹⁵ L'operazione più consapevole in questo senso è quella prodotta da Alex Ross (1996, 1999).

nell'assassino di Bob Woodward e Carl Bernstein, i due giornalisti che firmarono il Watergate, scandalo quindi mai avvenuto nell'Ucronia di Moore. Per tutta la storia Nixon è il presidente degli Stati Uniti, una nazione che non ha quindi mai conosciuto l'esperienza governativa del governo Kennedy, ma solo il suo omicidio.

- No... ragazzi sono pulito, solo non chiedetemi dov'ero quando ho saputo di JFK,
- Eh eh eh...

Il Comico

L'ucronia proposta da Moore soddisfa due domande fondamentali. Come sarebbe l'America se i Supereroi fossero esistiti davvero? E il mondo come si sarebbe relazionato con un potere così grande? *Watchmen* rappresenta la cupa risposta a entrambe le domande.

Se un potere così grande esistesse davvero, sicuramente sarebbe incorporato dal governo, e usato. Sembrerebbe questa la risposta alla questione insita nell'opera (chi controlla i controllori?), ma è solo il piano politico della risposta. Il problema su chi possa controllare chi controlla è ben più complesso e si apre a implicazioni che coinvolgono la dimensione ontologica del bene, la natura filosofica del potere e il dilemma della scelta nel singolo individuo. Se l'omicidio del *Comico* è il perno attorno al quale gira l'intera storia, il contrappunto narrativo che spalanca interrogativi di natura filosofica è rappresentato da *Veidt* e dal *Dr. Manhattan*, rispettivamente l'uomo più intelligente del mondo e il più potente. A causa di un incidente in laboratorio, il *Dr. Manhattan* acquisisce un potere totale di natura quantistica sulla materia. In pratica, il limite del suo potere è la sua stessa immaginazione. Può semplicemente tutto. Superman più mago Merlino. "Dio esiste ed è americano" dice un presentatore televisivo annunciandolo al mondo e relegando contemporaneamente il blocco dell'Est in una situazione d'inferiorità politica/tecnologica e di frustrazione nazionalistica.

Come il *Comico*, anche il *Dr. Manhattan* diventa un'arma del governo degli Stati Uniti impiegata spesso sul fronte internazionale. I supereroi



saranno sì lo specchio dell'America, ma una volta tolto l'incanto degli effetti speciali quello che rimane in una nazione, stretta tra la polarità di un bulimico benessere da difendere e la paranoia di una guerra atomica, odora di paura e di controllo sociale (Brancato, 2006).

Uno degli ingredienti del successo in *Watchmen* è che tali tesi sono fuse dentro un'opera corale e visionaria dalle molteplici implicazioni concettuali. L'universo narrato viene visto come un oggetto pulsante in cui ogni parte e ogni azione si riverberano su tutti i livelli in un sistema temporale connesso. Come all'interno di un orologio, ogni movimento produce conseguenze all'intero sistema dentro il quale tale movimento è già inscritto, senza però che questo sia necessariamente già determinato. Una specie di narrazione multidirezionale dove la grammatica visiva occidentale è fusa in una filosofia orientale. Ogni scelta individuale si ripercuote nell'intera storia.

A rendere credibile quello che potrebbe sembrare una speculazione filosofica è quello che potremmo chiamare il tema del mondo percepito (Uexküll, 1934; Marzo, 2013). Così come una zecca percepisce il mondo e il tempo diversamente da un essere umano, così questo si presenterà diverso attraverso gli occhi di un uomo in grado di sentire lo sfrigolio dei neutrini o polverizzare un pianeta col solo pensiero. Al suo sguardo quantistico, astrazioni come "bene" e "male" risultano questioni vaghe e in ultima analisi indifferenti. Se siamo stati sempre abituati a vedere i Super dal nostro punto di vista, Moore capovolge la prospettiva trasformandoci agli occhi del *Dr. Manhattan*, o del potere assoluto, in formiche o in meri esseri pluricellulari destinati alla polvere. Molto meno nietzschiano e intriso di un irriducibile umanesimo è il mondo percepito da *Veidt*, "l'uomo più intelligente del mondo". *Veidt*, dopo aver militato nel gruppo degli *Watchmen*, si ritirerà dall'attività di Supereroe e investirà la sua intelligenza diventando un miliardario-mecenate leader nel settore delle tecnologie. Dopo aver compreso che come supereroe interveniva solo sui sintomi senza intaccare la causa dei problemi, ha usato il suo immenso patrimonio per mettere in atto un gigantesco piano che possa portare la pace in un mondo fatalmente proiettato da un'irreversibile *escalation* atomica al



suicidio collettivo. Le tensioni politiche prodotte dalla guerra fredda vengono interpretate da *Veidt* come uno stallo cinetico con soli due possibili scenari: utopia o apocalisse. Polarità che si riverbera negli archetipi dei personaggi dei controllori stretti tra fascismo o schizofrenia umanistica, schiacciati dal peso di una posta in gioco troppo pesante per essere sostenuta. L'utopia immaginata da *Veidt*, come ogni Utopia, ha l'ambizione di porsi al capolinea della storia (Choay, 1980, 2000), e i mezzi per attuarla diventano contemporaneamente ingiudicabili e necessari.

Il grande disegno Schmittiano dell'uomo più intelligente del pianeta (un finto attacco alieno con milioni di morti "reali" per generare un nemico comune e un sentimento di fratellanza tra le nazioni sul piede di guerra), col senno del poi ha una logica sinistramente simile all'*inside job* che molti hanno attribuito all'11 settembre, a testimoniare quanto la supposta dicotomia (e gerarchia) tra realtà e immaginario sia molto problematica.

Quando il *Gufo* e *Rorschach*, altri ex componenti degli *Watchmen*, comprendono il disegno di *Veidt*, si producono in un dialogo che è contemporaneamente la sintesi dell'opera e il rischio di ogni punto di vista che si erge al di sopra degli altri.

- Follia forse?
- Chi è in grado di giudicare una cosa del genere? Stiamo parlando dell'uomo più intelligente della terra. Come si fa a dire? Come si fa a dire se è impazzito?



Tratto retrò e linguaggio avanguardistico in *Watchmen*. Effetto Benjamin.

La potenza dell'opera di Moore risiede nel riuscire a fare risuonare queste questioni dentro un linguaggio cinematografico, futuribile per il *medium* fumetto a tema supereroistico di quegli anni, incorporato però in un'estetica rigidamente *old style*. La grammatica visiva avanguardistica¹⁶ si appoggia a un malinconico stile *rétro* generando uno straniante *spleen* nel lettore. Un'operazione dal sapore benjaminiano, capace di restituire in maniera dialettica la dimensione auratica e perduta dell'intero genere¹⁷. *Watchmen* è lo *choc* che strappa il genere dall'aura nostalgica stile *happy days* a cui per sua natura allude, svelandone tutta la sua carica distruttiva. Nella narrazione, tranne i governativi *Comico* e *Dr. Manhattan*, gli altri supereroi (ad eccezione di *Rorschach*) avevano già abbandonato le maschere perché dichiarate illegali dal governo. Il bene è ormai incorporato nelle procedure e non può esistere al di fuori di esse. Rindossarle, per salvare, il mondo non riporterà gli eroi alla loro *Golden Age* perduta, ma solo al suo inebriante sapore, tanto struggente quanto irrecuperabile. L'età dicotomica e ontologica bene/male contrapposti appartiene ormai a un passato che non può più ritornare nella pagina, nella cronaca e nella condizione esistenziale del cittadino postmoderno. Il dilemma incorporato in *Watchmen* risiede nella consapevolezza che il salto di scala e di angoscia della complessità contemporanea genera necessariamente una necessità tecno-politica di supercontrollo, ma allo stesso tempo ci avverte che nessuno potrà mai controllare i controllori. Il sottinteso è che non ci sarà più un Superman che ci possa salvare. Soprattutto lui.



¹⁶ I capitoli diventano sequenze cinematografiche; sono abolite le copertine, sostituite da quella che è già la prima vignetta del capitolo; sono incorporati nella narrazione lunghi testi sprovvisti d'immagini; compaiono pubblicità (dei prodotti di *Veidt*) e dettagliate schede psichiatriche. Fondamentalmente la vignetta diventa il precipitato di più piani narrativi e allusivi.

¹⁷ Il carattere auratico di *Watchmen* è riscontrabile anche nella scelta dei Supereroi che non sono quelli che conosciamo, ma una rivisitazione di un'antica serie fallita per complesse logiche editoriali e di diritti d'autore (Moore, 2006).

From defender to Watchman. A sociological view on superheroic literature

Pier Paolo Zampieri

Abstract

1938: a flying man with an S on his breast appears in the sky of an American metropolis, catapulting cartoon mass entertainment into a new dimension. 1986: a spot of blood on a Smiley icon (Moore, 1986) puts an end to the innocence of an entire narrative genre. The two logos, which share a great retroactive symbolic impact, are presented as the two great epistemic divides (Foucault, 1966) of the superheroic cartoon literature. This paper is aimed at offering a sociological view on a whole genre, made up of pure visual grammar and accounted as being particularly suitable for the representation of the implicit tensions of contemporary societies (Di Nocera, 2000). The paper offers genealogical systematizing and discussion of the implications inherent to Watchmen's, mature and conscious production. Starting from the title, Watchmen (Moore, 1986) stands as a deliberate investigation of the archetype on which the whole genre rests. In the end, in more and more complex systems and societies, "who controls the controllers?"

superheroes | *Watchmen* | cultural studies | image | social control.

Zampieri Pier Paolo, Assistant Professor in Environmental Sociology, Department of Human and Social Science, University of Messina. pzampieri@unime.it. His research interests include: urban marginality, symbolic production and resistance, outsider art, landscape, media unconscious, and metropolis. Founding member of "Zonacamarata" research group. His publications include, among other works: *Il Quotidiano totale. Dall'apartheid dei nonluoghi a quello dell'immaginario. Barboni e supereroi.* (Robin, 2010) and *Zonacamarata: Messina Maregrosso. Paesaggi retroattivi, processi sociali,* (Linaria, 2014)



Riferimenti bibliografici

- A.A.V.V. (2006), (a cura di Smoky man) *Watchmen. 20 anni dopo*, Cesena, Lavieri editore.
- A.A.V.V. (2001) (a cura dello staff di Wizard), *Una su tutte*, Wiz, n.71, Modena, Panini comics.
- Adorno W. T. e Horkheimer M. (1944) *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*; tr. it 1997, *Dialettica dell'illuminismo*, Torino, Einaudi.
- Amendola G. (1997), *La città postmoderna*, Milano, Editori Laterza.
- Augé M. (1992), *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*; tr. it. 1993, *Nonluoghi. Introduzione ad una Antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera.
- Barthes R. (1957), *Mythologies*; tr. it. 1994, *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi.
- Baudrillard J. (1974), *La société de consommation. Ses mythes ses structures*; tr. it. 1976, *La società dei consumi*, Bologna, il Mulino.

- ID. (1983) *Les stratégies fatales*; tr. it. 1984 *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano.
- ID. (1976), *L'échange symbolique et la mort*; tr. it. 1979, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.
- ID. (2002), *Power Inferno. Requiem pour les Twins Towers. Hypothèse sur le terrorisme. La violence du Mondial*; tr. it 2003, *Power inferno. Requiem per le Twin towers. Ipotesi sul terrorismo. La violenza globale*, Milano, Cortina Raffaello.
- ID. (1980), *Simulacri e imposture*, Cappelli, Bologna, 1980.
- Benjamin W. (2012), *Aura e choc*, Torino, Einaudi.
- ID. (1936), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*; tr. it. 1996 *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi.
- ID. (1982), *Das Passagenwerk*; tr. it. 2010, *I 'Passages' di Parigi*, Torino, Einaudi.
- Berger P. L. e Luckmann T. (1966), *The Social Construction of Reality*; tr. it 1969, *La realtà come costruzione sociale*, Bologna, il Mulino.
- Brancato S. (2001), *Sociologie dell'immaginario*, Roma, Carrocci.
- Brancato S. e Gatto E. (2006), *L'amaro profumo della nostalgia*, in (a cura di Smoky man) *Watchmen. 20 anni dopo*, Cesena, Lavieri editore.
- Carmagnola F., Ferraresi M. (1999), *Merci di Culto*, Roma, Castelvecchi.
- Carmagola F. (2002), *La triste scienza. Il simbolico, l'immaginario, la crisi del reale*, Roma, Meltemi.
- Choay F. (2000), *La città. Utopie e realtà*, Torino, Einaudi.
- ID. (1980), *La règle et le modèle. Sur la théorie de l'architecture et de l'urbanisme*, Paris, Edition du Soleil.
- Debord G. (1967), *La société du spectacle*; tr. it. 2004; *La société du Spectacle*, Milano, Baldini Castoldi Dalai editore.
- Dragosei F. (2002), *Lo squalo e il grattacielo. Miti e fantasmi dell'immaginario americano*, Bologna, Il Mulino.
- Di Nocera A. (2000), *Supereroi e Superpoteri*, Roma, Castelvecchi.
- ID. (2006), *La via del Supereroe*, in (a cura di Smoky man) *Watchmen. 20 anni dopo*, Cesena, Lavieri editore.
- Eisner W., *L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*, BUR, 2010.
- Eco U. (1964), 2001, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani.
- Foucault M. (1966), *Les Mots et les choses*; tr. it 1998 *Le parole e le cose*, Milano, BUR.
- ID. (1972) *Histoire de la folie à l'âge classique*; tr. it 2000 *Storia della follia nell'età classica*, Milano BUR.
- Goffman E. (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*; tr. it. 1969 *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino.
- Hannerz U. (1980) *Exploring the city. Inquiries Toward an Urban Anthropology*; tr. it. 1992, *Esplorare la città. Antropologia della vita urbana*, Bologna, il Mulino.



- Hall S. (2006), *Il soggetto e la differenza. Per un'archeologia degli studi culturali e postcoloniali*, Roma, Meltemi.
- Harvey D. (1990), *The condition of Postmodernity*; tr. it. 1993, *La crisi della modernità*, Milano, il Saggiatore.
- ID. (2012), *Rebel Cities*; tr. it. 2012, *Città ribelli*, Milano, il Saggiatore.
- Jameson F. (1992), *Signatures of the visible*; tr. it. 2003, *Firme del visibile*, Roma, Donzelli.
- Lefebvre H. (1961), *Critique de la vie quotidienne 2. Fondements d'une sociologie de la quotidienneté*; tr. it. 1977, *Critica della vita quotidiana* (volume secondo), Bari, Dedalo libri.
- Lyotard G. (1979), *la société du Spectacle*; tr. it. 2001 *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini&Castoldi.
- Marzo P.L. (2012), *La natura tecnica del tempo*, Milano-Udine, Mimesis.
- King S. (2000), *On Writing: A Memoir of the Craft*; tr. it. 2000, *On Writing: Autobiografia di un mestiere*, Milano, Sperling & Kupfer.
- ID. (1981), *Danse macabre*; tr. it. 2006, *Danse macabre*, Milano, Sperling & Kupfer.
- Raffaelli L. (2003), introduzione *Superman, I Classici del fumetto*, n. 14, Repubblica, Roma
- Silverstone R. (1994), *Television and everyday life*; tr. it. 2000, *Televisione e vita quotidiana*, Bologna, il Mulino.
- Simmel G. (1903), *Die Großstädte und das Geistesleben*; tr. it. 1995, *Le metropoli e la vita dello spirito*, Roma, Armando.
- Uexküll J. (1934), *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten*; tr. it. 2010, *Ambienti umani e ambienti animali. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata.
- Zampieri P.P. (2010), *Il quotidiano totale. Barboni e Supereroi. Dall'apartheid dei nonluoghi a quello dell'immaginario*, Roma, Robin Edizioni.
- ID. (2013), *Il ragno e il grattacielo. Lo spettacolo e la catastrofe*, Im@go Rivista di studi sociali sull'immaginario, Anno II, n. 1, Milano-Udine, ISSN 2281 8138.

Letteratura disegnata

- Lee S e Dikto S., (1962), *L'Uomo ragno*, Marvel.
- Millar M. e Hitch B., Neary P., 2003, *ULTIMATES*, Marvel
- Miller F. (1985) *Il ritorno del cavaliere oscuro*, 1992, Milano, Rizzoli.
- Moore A. e Gibbson D. (1986) *Watchmen*, Roma, Play Press, 2001.
- Ross A. e Kruerer J. 1999, *Terra X*, Wiz, Marvel Italia.
- Ross A. e Waid M. (1996), *Kingdom come*; tr. it. 2005, *Venga il tuo regno*, Roma, Panini.
- Siegel J. e Shuster J., *Superman*, DC, 1938.
- Straczynski J. e M Romita J. JR., Dicembre 2001, *L'Uomo Ragno*, 11 Settembre 2001, Marvel.
- Wolfman M. e Pérez M. (1985), *CRISIS*, tr. it. *Crisis* 1990, Roma, Play Press.

