



UNIVERSITÀ
di **VERONA**



Università degli Studi di Verona
Dottorato in Scienze Umane XXXIII ciclo
Tutor: Prof. Dr. Tommaso Tuppini
Coordinatore: Prof. Manuela Lavelli

Otto-Friedrich-Universität Bamberg
Romanistik und Kulturwissenschaft
Tutor: Prof. Dr. Dina De Rentis
Coordinatore: Stefan Lautenbacher

La Maschera dell'Antieroe

*Evoluzione della Mitologia e della Filosofia del Supereroe in
Fumetti e Graphic Novel, dalla Dark Age a Oggi*

Inaugural-Dissertation

in der Fakultät Geistes- und Kulturwissenschaft
der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

in gemeinsamer Betreuung

mit der Fakultät Scienze Umane
der Università degli Studi di Verona

vorgelegt von

Marco Favaro

aus

Marino (RM), Italien

Tag der mündlichen Prüfung:

Dekan/Dekanin: Prof. Dr. Markus Behmer

Betreuerin: Prof. Dr. Dina De Rentiis

Weiterer Gutachter: Prof. Dr. Tommaso Tuppini

Indice

THESENPAPIER (DEUTSCH)	4
ABSTRACT (ENGLISH)	20
ABSTRACT (ITALIANO)	23
INTRODUZIONE	26
IL FUMETTO COME MEDIA	28
TEMPO E STRUTTURA DEI FUMETTI SUPEREROISTICI E DIFFERENZE CON LA GRAPHIC NOVEL	35
DALLA GOLDEN AGE AD OGGI: L'EVOLUZIONE DELLA FIGURA DEL SUPEREROE	38
GOLDEN AGE	39
SILVER AGE	41
DARK AGE	44
RENAISSANCE	47
POST-HEROIC AGE	49
METODO, BIBLIOGRAFIA E CONSIDERAZIONI GENERALI	53
IL SUPEREROE	59
DALL'EROE MITOLOGICO AL SUPEREROE MODERNO	59
DUALISMO E STATO LIMINALE	70
MONDI DIVERSI	71
EROE O MINACCIA?	79
DOPPIA IDENTITÀ	90
EROE E CATTIVO	94
LA MASCHERA	101
SEGRETO E CREAZIONE DELL'IDENTITÀ	101
IL SUPEREROE COME IDOLO	110
LA MASCHERA E IL GIOCO	121
LA CADUTA DELLE MASCHERE	129
VIOLENZA E SOFFERENZA	133
LA VIOLENZA DELL'EROE	134
IL SACRIFICIO DELL'EROE	139
MISSIONE, METODI, MORALE	146
MOTIVAZIONI E OBIETTIVI	147
FINO A DOVE PUÒ SPINGERSI IL SUPEREROE?	155
LA MORALE DEL SUPEREROE	159
IL VILLAIN	163
IL MOSTRO	168
IL MOSTRO MITOLOGICO	168
FREAKS E MARVELS, MOSTRI ED EROI	172
IL MOSTRO MORALE E IL MITO DEL MALE PURO	182
L'ÜBERMENSCH E IL MOSTRO MORALE	189
IL COMANDANTE NEMICO E IL SUPER-SCAGNOZZO	193

<i>DITTATORI E TIRANNI</i>	194
<i>IL COMUNE (SUPER)CRIMINALE</i>	201
IL DOPPELGÄNGER E IL GENIO CRIMINALE	209
<i>IL SOSIA MOSTRUOSO</i>	210
<i>L'ARCHENEMY</i>	222
IL VILLAIN EROICO	229
L'ANTIEROE	237
<hr/>	
L'ERA DEGLI ANTIEROI	237
<i>SFORTUNATO QUEL PAESE CHE HA BISOGNO DI ANTIEROI</i>	237
<i>BUONO, CATTIVO, INETTO, SOVVERSIVO – CHI È L'ANTIEROE?</i>	239
RIBELLI E RIVOLUZIONARI	246
<i>REMEMBER, REMEMBER THE FIFTH OF NOVEMBER...</i>	246
<i>TUTTO SOTTOSOPRA. È UN MONDO ALLA ROVESCIA.</i>	266
<i>SISIFO E ZARATHUSTRA</i>	276
<i>DON'T FORGET: WE ARE THE BAD GUYS</i>	283
<i>IL MITO DI SUPERMAN 50 ANNI DOPO – QUANDO GLI EROI UCCIDONO</i>	288
PARODIE	293
NON-EROI	301
<i>MUTANTI</i>	302
<i>OUTSIDER</i>	306
ANTIEROINE	313
<i>LIBERTÀ SESSUALE, NORMATIVITÀ E PERVERSIONI</i>	324
LA SUPEREROINA	335
<hr/>	
LE AGE DELLE SUPEREROINE	335
<i>GLORIOUS AGE (GOLDEN AGE)</i>	336
<i>CONSERVATIVE AGE (SILVER AGE)</i>	338
<i>EMANCIPATION AGE (DARK AGE)</i>	344
<i>BAD GIRLS' AGE (RENAISSANCE)</i>	350
<i>AWAKENING AGE (POST-HEROIC AGE)</i>	353
SESSISMO E STEREOTIPI	357
<i>FOR MEN ONLY</i>	358
<i>LA FIDANZATA</i>	361
<i>LA FEMME FATALE</i>	363
<i>L'ALLIEVA</i>	365
<i>VITTIME</i>	367
<i>UNA NUOVA GENERAZIONE</i>	373
<i>EROISMO MASCHILE E FEMMINILE?</i>	377
IL CORPO	385
<i>CICATRICI, CARNE E TRASCENDENZA</i>	386
<i>IL CORPO SOCIALE</i>	396
<i>LA DONNA E LA NATURA</i>	399
CONCLUSIONE	408
<hr/>	
BIBLIOGRAFIA	463
<hr/>	
NOTE	488
<hr/>	

Thesepapier (Deutsch)

Die Maske des Antihelden. Die philosophische Dimension des Superheldennarrativs in Comic und Graphic Novel

Das Superheldengenie kann man in aller Kürze als nordamerikanisches Produkt bezeichnen, das seinen Ursprung in „europäischen“ Mythen, besonders griechischen und nordischen, hat. Heute ist der Superheld nach Europa zurückgekehrt: Zahlreiche italienische, französische und spanische Figuren sind von den amerikanischen Superhelden inspiriert. Antihelden wie der römische *Jeeg Robot*, Parodien wie Superdupont aus Frankreich, oder sogar die kontroversen Kriminelle der *Casa de Papel* mit ihren Dalí-Masken verweisen auf nordamerikanische Superhelden zurück, nicht mehr direkt auf Mythen aus der „Alten Welt“. Verbindungen mit der Superheldennarrative sind in maskierten Rächern (Diabolik), in „Pop-Übermenschen“ (El Vecino), Rebellen, charmanten Kriminellen (Assane Diop), Vigilanten und Parodien. Wer diese europäischen bzw. romanischen Figuren analysieren will, soll notwendigerweise eine gute Kenntnis des „ursprünglichen“ Superhelden (d.h. des amerikanischen Superhelden) haben. Die Beschäftigung mit den Superhelden, bzw. Antihelden im Mittelmeerraum setzt also die Analyse der „ursprünglichen“ US-Superhelden voraus.

Dabei scheinen die einzunehmende Perspektive ebenso wie das daraus abzuleitende Vorgehen selbstverständlich: Zuerst kommen die ästhetische Charakterisierung und die historische sowie systematische kulturwissenschaftliche Verortung der „ursprünglichen“ nordamerikanischen Superhelden, sodann kommt der interkulturelle und ästhetisch-komparatistische Vergleich der romanischen „Nachkommen“ mit ihren nordamerikanischen „Ahnen“. Für dieses Herangehen an die Thematik gibt es gute Gründe, vor allem historische – die nordamerikanischen Superhelden waren „zuerst da“ – und systematisch-komparatistische – die „superheroes“ sind bis heute die Vorbilder ihrer „Ableger“ und „Nachkommen“, in ihnen findet man Muster und Prägungen, ja: Schablonen und Klischees, die leicht übernommen werden können. Diese Arbeit wird allerdings zeigen, dass die „superheroes“ eine philosophische Dimension aufweisen, die nicht mit nordamerikanischen kulturellen Wurzeln und Rückbezug auf mythische Traditionen der

„alten Welt“ erklärt werden kann und so fundamental ist, dass sie auch bei Analyse europäischer Superhelden und Antihelden berücksichtigt werden sollte. Konkret wird hier zum Beispiel gezeigt, dass die Relation zwischen Figur und Maske, die für die „superheroes“ gleichsam urcharakteristisch ist, eine philosophische Dimension aufweist, deren Kenntnisnahme auch maskierte „(Anti-)Helden“ wie die „Professorenbande“ in *La Casa de Papel* in neuem Licht erscheinen lässt.

Die Superheldenwelt, so die erste Annahme dieser Arbeit, ist ein Spiegel der unsrigen, aber nicht im Sinne der Widerspiegelungstheorie, sondern im Sinne Stendhals. Der Spiegel ist ein Artefakt und Konstrukt. Im Falle der „superhero comics“ erzeugt das Konstrukt zudem ein umgeformtes, auch: verformtes Abbild von Realitäten, die offenkundige *irrealia* und *impossibilia* enthalten. Steht man aber davor, dann vermeint man, sich selbst beziehungsweise einen Teil der Wirklichkeit, die man durch unmittelbare Anschauung wahrnehmen kann, wiederzuerkennen. Dass ein solches (Wieder-)Erkennen immer auch ein Moment des Verkennens beinhaltet, darauf hat nicht nur Jaques Lacan hingewiesen; in dieser Arbeit geht es allerdings nicht um eine erneute Auseinandersetzung mit der Frage der (Un-)Möglichkeit, sich selbst in einem Artefakt zu erkennen, sondern um die Produktivität der Wiedererkennensdynamik, die Repräsentationen des „Superhelden“-Konstrukte und „Superhelden“-Repräsentationen auslösen können. Die Analysen der „Superhelden“, die hier geboten werden, zielen nicht darauf ab, festzustellen, was „das Publikum“, geschweige denn einzelne Individuen, in Superheldennarrativen sehen. Das Ziel ist vielmehr, festzustellen, was die Superhelden und das Superheldennarrativ repräsentieren, wenn sie als Abbild unserer Welt wahrgenommen werden, wenn wir in der Geschichte und in der Gesellschaft der Superhelden unsere Geschichte und unsere Gesellschaft wiedererkennen. Anders gesagt: Falls wir uns selbst in einem Superheldencomic (wieder-)erkennen, was erkennen wir (wieder)? Was stellt ein Superheld in dieser Dynamik dar? Die impliziten Leser*innen und Zuschauer*innen werden in dieser Arbeit nicht vom Artefakt hergedacht und auf die Wirklichkeit projiziert, sondern sind alle, die sich im Werk (wieder)erkennen. Dementsprechend benennt das Wort „Wir“ in dieser Arbeit weder existierende Menschen noch Werkinstanzen, sondern eine Perspektive, die gegenüber den Artefakten, in Aushandlung mit ihnen eingenommen werden kann, und deren Implikationen und Konsequenzen hier aufgezeigt werden.

Die philosophische Perspektive dieser Arbeit ist nicht ahistorisch. Superhelden werden vielmehr als eine Vielzahl von Figuren betrachtet, die sich im Laufe der Zeit

entwickelt haben. Die historische Dimension und die Evolution des Phänomens werden durch Betrachtung der sogenannten „Ages“ der Superheldencomics herausgearbeitet. Dabei werden von der Gestaltungsseite her jeweils zeittypische Charakteristika der Figuren herausgearbeitet. Aus ethischer Perspektive werden auf der Repräsentationsebene die moralischen Positionen, Werte und Probleme, die Superhelden repräsentieren, beleuchtet und auf der Produktions- und Konsumptionsebene, die Rolle der Comics Code Authority, mit deren Erschaffung auf die Veröffentlichung des berüchtigten Buches von Wertham *Seduction of the Innocent*, reagiert wurde.

Besondere Aufmerksamkeit liegt auf der historischen Betrachtung des sogenannten „Dark Age“, das um 1985 beginnt und nach dessen Entstehung die Einteilung in Phasen besondere Probleme bereitet. Gezeigt wird, dass das Charakteristikum dieser Phase die spezifische Kopplung von Repräsentation und Reflexion ist. Kurz formuliert: Die Figur des Superhelden wird dekonstruiert. Die in dem Superheldennarrativ impliziten Elemente, werden innerhalb der Superheldencomics und Filme analysiert und in Frage gestellt: Was bedeutet die Maske? Welches Verhältnis hat der Superheld zu seiner Gesellschaft? Worin genau besteht das „Gute“, das die Superhelden schützen? Der Superheld, ehemals Hüter der (gesellschaftlichen und sozialen) Ordnung und Verkörperung „des Guten“ wendet sich gegen den Status Quo und eine Gesellschaft, die offenkundig nicht mehr einfach „gut“ ist: Ihre Aporien, Widersprüche, Heucheleien und Schwächen werden in der Superheldenwelt gezeigt und angeprangert.

Damit kommt eine ehemals nur Gegenfigur zu neuem Erfolg: Der Antiheld. Die Implikationen und Konsequenzen des „Triumphs des Antihelden“, der mit dem „Dark Age“ beginnt, sind zahlreich und zentral. Deshalb steht der Antiheld im Mittelpunkt dieser Arbeit. Mit dem Siegeszug des Antihelden in dem „Dark Age“ wird das Wiedererkennen der eigenen Gesellschaft in der des Superhelden zum Vehikel und Werkzeug einer doppelten Kritik, die reale Gesellschaft und Superheldenfigur gleichermaßen trifft. Dass diese Entwicklung nicht nur genre- und repräsentationsimmanent ist, sondern klare Spuren geschichtlicher Entwicklungen aufweist, wird am Beispiel der Repräsentation des Vietnam-Kriegs in der Superheldenwelt deutlich. Während des Golden Age konnten Superhelden ohne Wenn und Aber gegen die „bösen Achsenmächte“ kämpfen. Während des „Silver Age“ weigern sich Superhelden in einem Krieg zu kämpfen, der keine klare Trennung zwischen Gut und Böse erlaubt. Im „Dark Age“ werden dann Antihelden als „Kinder“ von durch den Vietnamkrieg hervorgerufenen, internen Konflikten dargestellt.

Die Dekonstruktion des Superhelden im „Dark Age“ lässt eine Zwischendimension entstehen, die nicht nur innerhalb des „Superheldenuniversums“, sondern insgesamt die Repräsentation von Gut und Böse, „Superhelden“ und „Antihelden“, Status Quo und Zukunftsprojektion umfasst. Dadurch wird nicht nur das Wiedererkennen der eigenen Welt und Gesellschaft ambivalent; auch die Artefakte, die als „Superheldennarrative“ rubriziert werden können, werden so hybrid und ambivalent gestaltet, dass die Zuordnung zu Epochen, denen klare Kennzeichen, oder gar „wesensmäßige“ Charakteristika zugesprochen werden können, nicht mehr möglich ist.

Ab den 90er Jahren ist die Definition, Charakterisierung und Periodisierung des Superhelden-Genres unklar, und es gibt in der Forschung unterschiedliche Vorschläge. Hier wird das Periodisierungsmodell von Grant Morrison verwendet, da es eine Folge der Dekonstruktion des Superhelden im Dark Age und danach besonders klar zutage fördert: Morrison spricht von einer „*Renaissance*“ des Superhelden, die von dem Versuch charakterisiert sei, die ursprüngliche Superheldenfigur zu retten und den dunkleren Antihelden des Dark Age entgegenzustellen. Dieser Versuch lässt sich anhand von Artefakten wie *Kingdom Come* von Mark Waid, *Marvels* von Kurt Busiek, *Superman for All Season* von Loeb and Sale und *Batman: The Animated Series* beweisen – aber ebenso sein Scheitern. Zu einer erneuten dualistischen Trennung von „guten Superhelden“ und „bösen Villains“ beziehungsweise „Antihelden“ kommt es nicht, im Gegenteil: das repräsentierte Superhelden-Universum und die Gesellschaft, die sich darin wiedererkennen würde, stecken in einer tiefen Krise von Werten und Weltanschauungen. Der Befund ist so klar, dass die Rubrik „*Renaissance*“ verworfen werden könnte. Nützlich ist sie dennoch insofern, als sie eine Zäsur markiert, nach der die Superheldenfiguren und das Superheldenuniversum Gestalt(en) annehmen, die sich von denen des sogenannten „Dark Age“ unterscheiden. Beobachten lässt sich, dass Figuren, die als „Antihelden“ konstruiert und rubriziert werden, vermehrt auftreten, während „Villain“- und vor allem „Superhelden“-Figuren wachsende Komplexität aufweisen und Eigenschaften verlieren, die zuvor konstitutiv zu ihrer Gestaltung gehörten, vor allem die doppelte Identität und die Liminalität. Von lateinisch *limen* bezeichnet Liminalität in dieser Arbeit die Verortung auf der Grenze zwischen Menschen und Nichtmenschen. Die „Superhelden“ beginnen zu töten – ein Tabu in vorausgehenden Narrativen – und ähneln den Antihelden des Dark Age.

Die Rubrik „Post-Heroic Age“ wird in dieser Arbeit verwendet, um diese Entwicklung zusammenfassend zu bezeichnen. Das Etikett wird allerdings ebenso wenig historistisch-

essentialistisch behandelt wie die übrigen. Die Frage, wie die Superhelden nunmehr „sind“ und sich ihre Repräsentation im Lauf der Zeit entwickelt hat, dient vielmehr der Erschließung ihrer philosophischen Dimension.

Die Hauptpunkte der Darlegung sind vier: Der Superheld, der Villain, der Antiheld und die Superfrau. Diese Figuren werden systematisch analysiert und ihre philosophische Dimension wird beleuchtet. Obwohl die Figuren unterschiedlich sind, sind sie auch miteinander eng verbunden. Ein wichtiges Ergebnis dieser Arbeit ist z.B. die Vertiefung der engen und bedeutungsvollen Verbindung der Superfrau mit dem Antihelden, die am Ende dieser Zusammenfassung in Kürze beschrieben wird.

Im Zentrum der Betrachtung steht dabei zunächst die Repräsentation des „Superhelden“. Beleuchtet werden vor allem die nichtmenschliche Dimension der Superhelden und die Liminalität der Figur. Beide diese Aspekte sind direkt mit dem Schlüsselement des Superheldennarrativs verbunden: Die Maske und die Erschaffung der zweiten Identität.

Die Arbeit zeigt,

1. dass die Maske mit drei Kernkonstituenten des „Superhelden“ verbunden ist: Seiner Liminalität, seiner Ambiguität und seiner Nichtmenschlichkeit.
2. Dass sie als Schlüsselement des Superheldennarrativs dient und
3. Dass ihre Analyse essenziell bei der Untersuchung nicht nur der Superheldenfigur, sondern auch darüber hinaus der Superheldenwelt ist.

Die einfache, aber kaum überschätzbare Rolle der Maske besteht darin, das Gesicht der Person, die sie trägt, zu verstecken. Sich „hinter eine Maske zu verstecken“ hat fundamentale philosophische Implikationen: Ich kann sehen, aber ich werde nicht gesehen. Der Blick des Anderen kann mich nicht meiner Freiheit berauben. Durch die Maske kann ich sehen, ohne gesehen zu werden. Ich behalte die Rolle und die Macht des transzendentalen Subjektes, die anderen haben keine Macht über mich durch ihre Blicke.

Die Maske ist aber nicht einfach ein „leeres Gesicht“. Sie versteckt ein menschliches Gesicht und zeigt gleichzeitig ein neues Gesicht, eine neue Identität. Sie soll nicht einfach die Zivilidentität des Superhelden verstecken: Die Person, die eine Maske aufsetzt, wird zu jemand anderem. Ist die Maske tierisch, nichtmenschlich, oder jedenfalls „anders als menschlich“, dann wird die Person, die sie trägt zu *etwas* anderem, und die Maske selbst

zum Schlüssel zu einer anderen Welt, einer nichtmenschlichen Dimension. Die Arbeit zeigt, dass diese nichtmenschliche Dimension chaotisch und sinnlos ist: Die Maske ist ein Versuch dieses Chaos zu kontrollieren und zu beherrschen.

Die chaotische Dimension der Maske wird exemplarisch evident in ihrer Erschaffung aus dem „bad day“, wie Joker ihn in *The Killing Joke* nennt – aus traumatischen Erfahrungen, aus dem Leid. Nietzsches *Zur Genealogie der Moral* hilft, den Punkt zu erhellen:

„Der Mensch, das tapferste und leidgewohnteste Thier, verneint an sich nicht das Leiden: er will es, er sucht es selbst auf, vorausgesetzt, dass man ihm einen Sinn dafür aufzeigt, ein Dazu des Leidens. Die Sinnlosigkeit des Leidens, nicht das Leiden, war der Fluch, der bisher über der Menschheit ausgebreitet lag.“¹

Die Maske hat diese Rolle: Durch sie bekommt nicht nur die tragende Person ein anderes, neues Gesicht, sondern auch die Welt einen neuen Sinn. Die Arbeit zeigt, dass Superhelden, Villains und Antihelden wegen traumatischen Erfahrungen das Absurde erfahren und die Maske erschaffen, mit der sie sodann der Welt einen neuen Sinn geben und ihr Trauma überwinden.² Der Unterschied zwischen dem klassischen Superhelden auf der einen Seite und dem Villain und Antihelden auf der anderen Seite besteht darin, dass Superhelden auch als maskierte mit der Gesellschaft und ihrem vorherigen Leben verbunden bleiben. Villains und Antihelden nehmen im Gegensatz dazu eine neue, grundsätzlich „andere“ Weltanschauung ein, die sie durch die Maske erschaffen haben.

Auch Superhelden sind Freaks, Outsiders, Monster, wie die Villains und Antihelden. Das monströse Gesicht des Superhelden – die Maske – wird von der manichäischen Struktur Superheld-Villain überdeckt, aber Superhelden beginnen schon im sogenannten Silver Age – man denke an Hulk oder die X-Men – fürchterlich zu sein. Ein Superheld – so zeigt die Analyse – ist schon immer ein Monster. Seine Liminalität schützt seine menschliche Dimension und folglich seine Verbindung mit der Gesellschaft, aber wenn er sich vollständig, restlos mit seiner Maske identifiziert, verliert er seine Menschlichkeit und die Verbindung mit der Gesellschaft. Diese Gefahr ist allgegenwärtig.

Seine Dualität bewahrt den Superhelden wesentlich davor, ein Villain zu werden. Sie sichert das Verhältnis des Superhelden zur Gesellschaft ab. Superhelden sind duale Figuren aus unterschiedlichen Gründen. Sie verkörpern zwei „Naturen“ – menschlich und

nichtmenschlich, menschlich- tierisch – im Sinn von Hybriden – (Spiderman), menschlich- technologisch (Iron-Man), menschlich-elemental (Fantastic Four), menschlich-göttlich im Sinn des Übermenschlichen (Superman). Die Maske repräsentiert in allen Fällen die nicht- menschliche Dimension und die Trennung des Superhelden von der menschlichen Gesellschaft, seine andersartige Weltanschauung, seine andersartigen, von den Gesetzen und Regeln der Gesellschaft, in der er lebt, getrennten Werte und Regeln. Repräsentiert wird dabei vor allem auch: Nur durch die menschliche, bürgerliche Identität kann der Superheld einen Kompromiss zwischen Maske und Gesellschaft finden. Nur dadurch kann er ein Retter sein.

Mit der Maske erschafft der Superheld seine Gesetze und seine Weltanschauung. Dennoch unterscheidet sich aufgrund der Liminalität das „Gute“ des Superhelden nicht von dem „Guten“ der Gesellschaft: Solang der Superheld auf der Grenze (*limen*) zwischen Menschen und Nichtmenschen bleibt, sorgt seine menschliche Dimension dafür, dass er nicht nur für höhere Werte kämpft, sondern auch für solche, die seine Gesellschaft teilt. Dementsprechend ist die Gesellschaft bereit, die notwendigen kleinen Verbrechen des Superhelden zu akzeptieren. Die Weltanschauung der Maske kann sich nicht komplett von der gesellschaftlichen unterscheiden, damit eine Figur ein Superheld sein kann.

In den Superheldennarrativen des 21. Jahrhunderts behält die Maske ihre Rolle, aber mit einem fundamentalen Unterschied: Superhelden verlieren die doppelte Identität. Bisweilen demonstrieren sie eine vollständige Identifikation von Person und Maske. Zugleich wird es schwieriger, Superhelden von Antihelden zu unterscheiden. Die Vereinigung von Zivilidentität und Maske zieht allerdings keinen Verlust an Multidimensionalität nach sich, im Gegensatz: ohne Liminalität werden die Superhelden facettenreicher als je zuvor und die Konflikte zwischen Superheld und Gesellschaft verschärfen sich. Besonders interessant ist dabei eine neue Figur, die in dieser Arbeit „Nicht-Held/in“ genannt wurde. Figuren wie Jessica Jones oder die Mutanten des Marvel Universum erschaffen nicht eine Maske, wollen nicht Helden sein, aber sie sind trotzdem „super“. Ihre Herausforderung ist dann in der Gesellschaft zu leben, ohne ihre „Superidentität“ aufzugeben.

Die zweite wichtigste Dimension der Maske, die in dieser Arbeit erkundet wird, ist, die „heilige“ Dimension des Superhelden, die durch die Maske in doppeltem Sinn repräsentativ aufgedeckt wird. Schon klassische Superhelden werden durch die Maske

„etwas mehr“, ein „Totem“, eine übermenschliche Kraft, die Macht über die Welt ausübt. Die Maske signifiziert und repräsentiert Macht. Dementsprechend impliziert und signifiziert sie Gewalt: Die Themen des Leidens sowie der Gewalt sind eng mit der Maske verbunden. Superhelden üben Gewalt aus, die an jene der mythischen Helden erinnert. Diese Dimension wird mit Hilfe von *La Violence et le Sacré* von René Girard erschlossen.³ Dadurch kann die Verbindung zwischen Maske, Gewalt und Nichtmenschlichkeit aufgezeigt werden. In einfacher Formel: Hinter jede Maske verstecken sich der Wille, „das einzige transzendente Subjekt“, „absolutes Subjekt“ zu sein, und der Wille zu dominieren. In dem Maße, in dem sowohl Superhelden, Villains und Antihelden Gewalt ausüben, löst sich ihre Unterscheidbarkeit auf. „Helden“ und „Monster“ werden durch Gewalt gleich. Beginnen sie zu töten, werden Helden Villains.

Das ist allerdings nicht „eine“, geschweige denn die einzige mögliche Entwicklung, die sich in den Superheldennarrativen des 21. Jahrhunderts beobachten lässt. Superhelden wie Batman in *Arkham Knight*, Iron-Man in *End Game* oder sogar Berlin in *La Casa de Papel* werden nicht als Villains gestaltet, sondern als liminale Opfer, deren Tod die Gesellschaft von nichtmenschlicher Gewalt befreien kann. Solche Superhelden sind wie das griechische Pharmakon gleichzeitig Gift und Heilmittel. Die Gewalt, auf die sie ebenso methodisch wie maskiert zugreifen, andererseits ist er das ideale Opfer, dessen Leiden oder Tod die Gesellschaft schützt.

Nach dem „Superhelden“ fokussiert die Arbeit den „Villain“. Hier werden vor allem die Dichotomie Held-Villain, das Problem des Bösen und die unterschiedlichen Typologien von Villains herausgearbeitet. Dabei wird vor allem gezeigt, dass die Figuren des Monsters und des Doppelgängers zentral sind, um den Villain und sein Verhältnis mit dem Superhelden zu verstehen.

Die Figur des Villains ist im Superheldennarrativ fundamental: Sie bestätigt die Liminalität des Superhelden, indem sie das Verhältnis des Superhelden zu seiner Maske, sein monströses Gesicht, spiegelt und verkörpert. Die Arbeit behandelt fünf Varianten des Villain: das Monster, den Doppelgänger, das kriminelle Genie, den „Superhandlinger“ und den „heroischen Villain“.

Wird er als Monster gestaltet, so ist der Villain nicht notwendigerweise eine negative Figur, sondern als *Monstrum*, Wunderwesen, dem Superhelden durch die Nichtmenschliche Dimension nah verwandt. Monster und Superhelden sind Hybride, die keine feste Identität

repräsentieren, sondern die Grenzziehung zwischen Menschen und Nichtmenschen gleichermaßen (ver)stören, und Superhelden werden in dem Maße, in dem die Maske ihr einziges Gesicht wird, selbst zu Monstern.

Als Monster kann ein Villain ex negatione moralisch sein, eine Figur, die das Böse einzig deshalb will, weil es böse ist. Joker ist das beste Beispiel. Das moralische Monster könnte mit dem Nietzscheanischen Übermenschen verwechselt werden: Beide zerstören die Regeln der Moral, verneinen Werte und Wahrheiten. „*Zarathustra ist ein Freund der Bösen*“, schreibt Nietzsche in *Ecce Homo*.⁴ Es gibt aber einen fundamentalen Unterschied: Der Übermensch beschränkt sich nicht auf die Zerstörung alter Wahrheiten: Er zerstört, damit er eine neue Moral erschaffen kann. Im Gegensatz dazu zerstören moralische Monster wie Joker nur, um zu zerstören. Ihr Sadismus enthüllt eine Schwäche: Wonach sie streben, ist Zerstörung statt Konfrontation nicht Konfrontation um den Preis der Zerstörung.

Noch deutlicher als das Monster erhellen zwei weitere Kategorien von Villains durch ihr Verhältnis zum Superhelden seine philosophische Dimension: Der Doppelgänger und das kriminelle Genie. Die Arbeit zeigt, dass der Doppelgänger ein dunkles Spiegelbild der Superheldenmaske verkörpert und die Nichtmenschlichkeit des Superhelden spiegelt. Der Doppelgänger sieht nicht nur dem Superhelden ähnlich, sondern verkörpert auch seine geistige Nichtmenschlichkeit und zeigt im Kampf dem Superhelden sein grausames Gesicht. Er zeigt ihm nicht nur, wie das Monster, was er werden könnte, sondern auch was er schon ist.

Die Erfahrung des Doppelgängers durch den Superhelden wird als unheimlich im psychoanalytischen Sinne repräsentiert: un-heimlich und gleichzeitig un-heimlich, „*eine punktuelle Engführung des Selbstverständlichen und seines Gegenteils*“, wie De Rentiis es definiert.⁵ Der Sieg über den Doppelgänger ist möglich, aber seine Zerstörung nicht. Wird er als Figur besiegt, so enthüllt seine Beseitigung die Nichtmenschlichkeit des Superhelden.

Die Verbindung mit dem kriminellen Genie weist ähnliche Züge auf. Das kriminelle Genie hat normalerweise keine Superkraft, aber es ist dank seiner Intelligenz der gefährlichste Feind des Superhelden. Lex Luthor ist dafür ein Paradebeispiel. Regeln, Moral und Gesetz haben für das kriminelle Genie ebenso wenig Bedeutung wie für das moralische Monster, aber im Gegensatz zum moralischen Monster erschafft das kriminelle Genie seine eigenen Regeln. Dem Nietzscheanischen Übermenschen ähnlich zeigt es eine „starke Natur“, die „Widerstände braucht“⁶, sieht sich als „Künstler des Verbrechens“ und betreibt

das Verbrechen dementsprechend *gratia artis*. In Relation zu diesem Villain ist der Superheld der gleichwertige Gegner, und der Kampf der beiden wird als „Schachspiel“ gestaltet, das den Regeln folgen soll, die das kriminelle Genie selbst erschaffen hat. Ziel dabei: Den Superhelden nicht nur zu testen, sondern ihn von den Regeln und den Beschränkungen der Gesellschaft zu befreien. Zeigt der Doppelgänger dem Superhelden, was er werden könnte, so will das kriminelle Genie genau das: Es will, dass der Superheld endlich auf seine Menschlichkeit verzichtet, damit er sich komplett auf seine übermenschliche Identität reduziert.

Schließlich, aber keineswegs zuletzt, fokussiert die Arbeit den „Antihelden“. Beleuchtet werden vor allem das komplexe Verhältnis des Antihelden mit seiner Gesellschaft und die moralische Komplexität dieser Figur. Im Vergleich mit Villains und Superhelden sind Antihelden vor allem insofern komplexere Figuren, als sie Aporien und Widersprüche aufzeigen und Wertekrisen verschärfen, aus denen sie entstehen. Der Antiheld ist noch ein Held, aber er ist „gefallen“. Er ist ein Held, der kein Held sein sollte. Brombert beschreibt das Heldentum als „*anwesend in der Abwesenheit*.“⁷ Es gibt mehrere Typologien der Antihelden, die das Heldenkonzept auf unterschiedliche Weise in Frage stellen. In dieser Arbeit wurden vier Formen von Antihelden analysiert:

1. Rebellen und Revolutionäre, die Antihelden *par excellence*. Sie wären Helden, aber in einer Gesellschaft, die als so dysfunktional oder sogar dystopisch dargestellt wird, dass ihre Mission, dagegen zu kämpfen, die Mittel, die sie wählen, und ihre Taten weder einfach gerechtfertigt noch einfach verurteilt werden können.
2. Parodien von Superhelden, „anti-seriöse“ Helden, die mit den Regeln des Superheldennarrativs spielen und das Heldentum durch Witz gleichsam zerstören.
3. Nicht-Helden, Figuren, die ihren Merkmalen und Eigenschaften zufolge Superhelden sein sollten und könnten, aber ausdrücklich und demonstrativ keine solche sein wollen, auf die Maske verzichten und Teil der bürgerlichen Gesellschaft, der sie angehören, sein wollen.

Neben diesen, aber in Sonderstellung, schließlich, aber nicht zuletzt, wird die Antiheldin in dieser Arbeit betrachtet: Superfrauen sind in der Superheldenwelt insofern „anti-heroisch“, als sie gender-kontroverse Figuren sind, verkörperte Kritik eines ohne Wenn

und Aber patriarchalisch geprägten Status Quo. Ihre „antiheroische“ Eigenschaften sind darum allerdings nicht gleichförmig.

Der Antiheld ist eine vielfältige Figur, aufgeladen mit Realitätsbezügen und komplexer als Villains und Superhelden. Der prototypische Antiheld – so in Kürze einige Hauptergebnisse – ist stets in Konflikt mit seiner Gesellschaft, weil er im Gegensatz zum Superhelden seine Liminalität verloren hat. Der Antiheld identifiziert sich vollständig mit seiner Maske, hat keine doppelte Identität. Er ist nicht unmoralisch wie der Villain, aber seine Moral ist „heroisch“, absolut, sie erlaubt keinen Kompromiss mit der Gesellschaft.

Die Grundcharakteristika des Antihelden können exemplarisch an V der Graphic Novel *V for Vendetta* von Alan Moore und David Lloyd herausgearbeitet werden. V ist von anderen kontroversen Figuren wie Macbeth oder Guy Fawkes inspiriert. Er lebt in einem orwellschen und dystopischen London, wo die faschistische Norsefire Partei den Staat kontrolliert. Was kann V tun, wenn das Gesetz in den Händen eines totalitären Staates liegt? Die Vendetta ist paradoxerweise die einzige mögliche Gerechtigkeit. So entsteht der klassische Wertekonflikt des Antiheldennarrativs: V verpflichtet sich, „ein Villain zu sein“, um Held zu sein. Um die totalitäre Norsefire Partei zu besiegen, setzt er grausame Methoden, Folter, auch Mord ein. Er handelt als Terrorist, der aber gegen eine Dystopie kämpft, deswegen sind wir auf seiner Seite, obwohl wir seine tödlichen Methoden nicht komplett rechtfertigen können.⁸ Der Antiheld teilt unsere Werte, aber er führt sie zur letzten Konsequenz und ad absurdum: Die dargestellte Situation ist so dysfunktional und sogar dystopisch, dass auch für Betrachtende der Zwang entsteht, eins von zwei Extremen zu wählen: Für V zu sein beinhaltet zwangsläufig, Mord und die Tortur zu rechtfertigen; gegen V zu sein, impliziert, einen evident dystopischen Status Quo zu unterstützen.

Die Maske spielt eine fundamentale Rolle für V, sie ist sein einziges Gesicht. Hinter der Maske verbirgt sich keine doppelte Identität, der Antiheld hat keine Zivilidentität: Dieses Element unterstreicht und unterstützt die absolute Trennung zwischen ihm und seiner Gesellschaft. Die totale Identifikation mit der Maske zieht aber weder eine Vereinfachung der Figur, noch den Verlust der menschlichen Dimension nach sich. Vielmehr sind die zwei Seinsformen (menschlich und nichtmenschlich) des Antihelden Eins.

Der Antiheld tritt nicht notwendigerweise als einsamer Kämpfer auf. Ein weiteres Beispiel des revolutionären Antihelden ist die Gruppe The Authority. Die Mitglieder der Authority führen die Überzeugung des klassischen Superhelden Spider-Man „aus großer Macht folgt große Verantwortung“ zu den extremen Konsequenzen. Verantwortung bedeutet nicht nur „die Welt zu schützen“, sondern „die Welt zu ändern“, und dabei die Welt vor sich selbst zu retten. Die Struktur des Wertekonflikts ist auch hier paradoxal – ist ein Wesen, so mächtig wie Superman, schuldig, wenn es seine Macht nicht benutzt, um eine dystopische Gesellschaft zu verbessern, und unschuldig, wenn es dies unterlässt?

Die Grundstruktur ist homolog, der Unterschied zwischen dem Revolutionären und dem Rebellen liegt im Willen, eine neue Welt zu erschaffen. Der revolutionäre Antiheld will nicht einfach zerstören, sondern strebt danach, eine neue, bessere Gesellschaft zu gründen. Im Gegensatz dazu ist die Welt für den Rebellen hoffnungslos, er sieht darin kein Gutes, das zu retten wäre. Nur das Böse bleibt, und das Ziel des Rebellen ist, den Bösewicht, die Verkörperung des Bösen zu bestrafen. In Kürze kann man die Moral des Rebellen als kantianische Dichotomie ohne Inhalt bezeichnen, die kategorisch zwischen Gutem und Bösen trennt, ohne die zwei Konzepte zu bestimmen beziehungsweise zu konkretisieren.

Der Rebell repräsentiert eine kompromisslose Moral, die einseitig entscheidet, wer der „Bösewicht“ ist, der ohne Gnade bestraft werden muss. Im Unterschied zu dem Superhelden im Liminalitätszustand, der einen Kompromiss zwischen Maske und Gesellschaft, zwischen unterschiedlichen Werten und zwischen unendlichen Nuancen, die Gut und Böse annehmen findet, lässt der Rebell keinen Mittelweg oder dritten Weg gegenüber der dichotomischen Alternative: Der Bösewicht muss getötet werden oder freigelassen werden. Wie der *homme révolté* bei Camus muss zum Beispiel The Punisher zwischen Schweigen und Mord entscheiden. *„Si le révolté ne choisit pas, il choisit le silence et l'esclavage d'autrui. [...] Son apparent dilemme est le silence ou le meurtre. Dans les deux cas, une démission.”*⁹

Beide, der Rebell und der Revolutionär, verkörpern nihilistische Positionen, die im Lichte von Nietzsches und Camus Philosophien klar werden. Wie Zarathustra, der als *„Freund der Bösen“*¹⁰ von Nietzsche beschrieben wurde, zerstört der Revolutionär den Status Quo, um eine neue Gesellschaft und neue Regeln zu erschaffen. Im Gegensatz dazu will der Rebell nichts erschaffen. Er teilt mit dem Revolutionären die nihilistische

Weltanschauung und den Willen zu zerstören, aber seine Rebellion ist ohne Ziel, Selbstzweck. Wie Sisyphus kämpft der Rebell einen absurden Kampf, und das Bewusstsein dieser unaufhebbaren Absurdität nimmt bei ihm den Platz der Sinnstiftung ein.

Komplementär zum Revolutionären und zum Rebellen verkörpert der „Nicht-Held“ den Willen, keine Superkräfte zu verwenden, die er doch hätte, keine Maske zu tragen, sondern einfach nur Teil der Gesellschaft zu sein. Exemplarisch dafür sind Figuren wie Jessica Jones, auf die später im Kontext der „Superheldin“ zurückzukommen sein wird, oder die Mutanten des Marvel Universums, die nicht „Helden“, geschweige denn „Superhelden“ sein, sondern als sie selbst akzeptiert werden. Für das besondere Problem, das sie dabei verkörpern, sind Mutanten wie die X-Men emblematisch. Ihre eigene Mutation ist ihre „genetische“ Maske, die ihren Körper verändert. Im Unterschied zu Spider-Man oder Batman können die X-Men nicht einfach das Kostüm ausziehen und ein liminales Leben durch Doppelidentität führen. Als Mutanten sind sie gezwungen, ihre Maske zu „sein“. Eine wichtige Konsequenz: X-Men sollen „Helden“ sein, aber wollen nicht nur die Gesellschaft schützen, sondern sie auch ändern, damit sie akzeptiert werden können.

Anders gelagert ist der Fall von Jessica Jones. Jessica lebt in der New York City des Marvel Universums, kennt mehrere Superhelden und hat selbst Superkräfte, aber will keine Superheldin sein. Sie lehnt die heldenhafte Mission ab, besitzt kein Kostüm und wird zudem in alltäglichen, anti-ikonischen Situationen und intimen Momenten gezeigt. Epitome dieser Repräsentation ist ihr Nachdenken, während sie auf der Toilette sitzt. „Antiheld“ trifft nicht den Kern der Alleinstellung Jessicas im Superheldenuniversum: Jessica will kein Idol sein, sie will die Gesellschaft, in der sie lebt, weder schützen noch verändern, noch zerstören, sondern sie einfach nur als Mensch unter Menschen in Frieden leben.

Jessica, die Mutanten, kurz: die Figuren, die in dieser Arbeit „Nicht-Helden“ genannt werden, lehnen demonstrativ die Maske ab und repräsentieren damit den Willen, sich nicht von der menschlichen Gesellschaft zu trennen, sondern sich mit ihr zu versöhnen. Sie treten nicht als gewalttätige Rächer auf, die durch die Maske sich vollständig von der Gesellschaft trennen, sondern im Gegenteil als „Diverse“, die als Teil der Gesellschaft akzeptiert werden wollen. Das Konzept von „Normalität“ wird durch sie herausgefordert: Vielfalt wäre durch sie die neue „Normalität“ und würde nicht nur „Menschen“ zusammenfassen, sondern auch „Mutanten“, „Superwesen“ usw., „Menschen, Helden und Diverse“.

Die Alleinstellung der Jessica Jones ist nicht in ihrer Grundhaltung verankert, sondern in ihrem Gender. Jessica leitet in dieser Arbeit ein neues Thema ein: die Superfrau. Die Analyse der Superfrau in Verbindung mit den Antihelden ist aus zwei Gründen notwendig: Die Frauen in der Superheldenwelt – ganz gleich, ob Superheldinnen, Antiheldinnen oder Villainesses – sind kontroverse Figuren, die insofern antiheldische Charakteristika aufweisen, als sie keinen Status Quo schützen, der Frauen als Männern untergeordnet sieht. Damit verkörpert die Superfrau ganz unabhängig davon, wie sie handelt, und sogar je evidenter, je femininer sie dargestellt wird, Kritik an einem männlichen Status Quo, in dem die Frauen stereotypisch schwächer als die Männer sind. Die Analyse der Superfrau in dieser Arbeit fokussiert vor allem die „antiheldischen“ Aspekte der weiblichen Figuren in der Superheldenwelt, die Stereotypen, mit denen die weiblichen Figuren dargestellt werden, und die Dimension des Körpers.

Schon Simone De Beauvoir hatte in *Le Deuxieme Sexe* zusammenfassend geäußert, dass die Heldin ein seltsames Phänomen in einer männlichen Gesellschaft sei.¹¹ Dass Gleichstellung der Frau mit Krise und sogar Zerstörung patriarchalischer Gesellschaftsordnungen einhergeht, ist evident, schon allein deshalb ist die Nähe der Superheldinnen zum Antihelden ist offensichtlich. Damit befinden sich Superheldinnen allerdings in einer sehr spezifischen, paradoxalen Situation: Sie sollen zwei in Eins gesetzte Stereotype gleichzeitig verkörpern und herausfordern.

Die paradoxe Situation der Superheldinnen ist besonders deutlich in Verbindung mit der Sexualität. Superheldinnen werden zugleich als hypersexualisiert, schamhaft und monogam, ja: als Jungfrauen dargestellt. Diese Paradoxie besteht bei den Villainesses nicht. Villainesses und Antiheldinnen verkörpern sexuelle „Perversion“, ihre aggressive Sexualität offenbart einen Willen zur Macht, der durch hypersexualisierte Objektifizierung entschärft wird. Die Villainess benutzt ihre Sexualität als Waffe, aber ihre extrem hypersexualisierte Erscheinung entsubjektiviert die Figur und verhindert, dass sie zur ernstzunehmenden Bedrohung für gender-Stereotype wird.

Doch die Hypersexualisierung ist nicht die einzige Methode, um starke Superfrauen zu disziplinieren, sie „unter Kontrolle zu halten“. Superfrauen werden darüber hinaus durch Gewalt direkt objektifiziert, im direkten Vergleich mit männlichen Supermännern werden sie häufiger und stärker misshandelt. Gail Simone nennt dieses Phänomen „Women in Refrigerator“.¹² Einerseits sind Frauen öfter als die Männer Opfer, andererseits gehört ihr Leid

nicht ihnen: Der Superheld opfert sich, um seine Mission zu erfüllen, während Superheldinnen, Geliebte und Superfrauen generell nur sterben, damit der Held motiviert wird, seine Feinde zu bekämpfen. Diese Gewalt gegen Superfrauen ist nicht überraschend. Als „l'Autre privilégié“, wie der Mann und gleichzeitig andersartig,¹³ ist die (Super-)Frau die ideale Kandidatin für die Opferrolle im Sinn René Girards. An Girard und Beauvoir anknüpfend, aber über sie hinaus die philosophische Dimension der Superheldin beleuchtend, zeigt diese Arbeit, dass die Superfrau durch Gewalt und Hypersexualisierung, konkreter gesagt: durch die Darstellung als „passives Fleisch“ den Status als „transzendentes Subjekt“ verliert und dem Supermann untergeordnet wird.

Die Rolle des Körpers ist hier zentral und eng mit derjenigen der Maske verbunden. Auch beim Superhelden wird der Schmerz, aus dem die Maske entsteht, dem Körper durch Verletzungen zugefügt. Verletzungen und Narben können die Maske sogar vollständig ersetzen. Für Figuren wie Joker, Two-Face, oder die Mutanten des Marvel Universums ist der Körper selbst die Maske. Die Narbe, wie die Maske, kristallisiert eine Identität, eine feste Bedeutung. Der Husserlianische *Leib*, Für-sich, wird durch die Narbe *Körper*, An-sich. Eine soziale Bedeutung¹⁴ erhält der Leib von Superhelden durch die Narbe nicht. Vielmehr bekräftigen Helden, Villains und Antihelden durch ihre Narben ihre Identität und ihre Rolle als transzendente Subjekte. Im Gegensatz zu dieser Konstruktion gehört das Leid der Superfrauen nicht ihnen und motiviert nicht ihre Mission oder ihre Kämpfe, sondern es gehört den männlichen Superhelden, die die Superfrau schützen oder rächen sollen.

Das Superheldennarrativ ist sehr umfangreich und sehr komplex. Diese Arbeit hatte nicht das Ziel einer Gesamtbetrachtung, das Feld bleibt offen für weiteren Studien. Das Ziel war hier, zentrale Elemente festzustellen, Perspektiven zu eröffnen und auch Entwicklungsmöglichkeiten des Superhelden-Genres aufzuzeigen.

Die Maske und die Erschaffung der individuellen Identität, das Verhältnis des Individuums zur Gesellschaft, die Wertekonflikte des Antiheldennarrativs, der Bösewicht, die Darstellung der Frau im Vergleich zum Mann – die zentralen Thematiken dieser Studie sind nicht spezifisch für Comics oder die fiktive Welt der Superhelden; mutatis mutandis sind sie auch in der Welt, die „wir“ mit guten Gründen „unsere reale Welt“ nennen können. In diesem Sinn wurde das Superheldennarrativ als Spiegel unserer Welt betrachtet, als Artefakt und Konstrukt ist es „irreal“, aber gerade deshalb aufschlussreich für „reale“

Dynamiken und Situationen – ein Stendhalianischer Spiegel, in dem man bekannte Problematiken, Krisen und Werte wiedererkennen kann. Die Entwicklungen und Änderungen des Superheldenuniversums sind in diesem Sinn Teil der Entwicklungen und Änderungen unserer Welt, und die ontologische Frage „Wer bzw. was ist ein Superheld?“, stellt sich nicht nur im geschlossenen Kreis der akademischen Film- und Comicforschung. Jede und jeder, der/die wahrnimmt und wiedererkennt, kann durch die Abenteuer eines *Man of Steel* eines *Dark Knight* und einer Jessica Jones die eigene Welt und sich selbst anders – und vielleicht auch besser – sehen und verstehen.

Abstract (English)

The Mask of the Antihero. Evolution of the Mythology and Philosophy of the Superhero in Comics and Graphic Novels, from the Dark Age to the Present

The project “The Mask of the Antihero. Evolution of the Mythology and Philosophy of the Superhero in Comics and Graphic Novels, from the Dark Age to the Present” aims to analyse and explore philosophical aspects inside the superheroes’ narrative, by considering comics and graphic novels, without neglecting the most recent manifestations of the phenomena like film and series. The objective is to define the structures of the superhero’s genre and the implicit philosophical concepts. The method is not to consider a specific author to analyse the superhero figure, but rather to start from comics and graphic novels themselves and gradually reveal their philosophy. Thus, as it is evident from the bibliography, it was necessary to consider various authors.

In this work, the superhero’s narrative is considered a Stendhalian “mirror” of the western world and society. The genre starts with Superman, who appears for the first time on *Action Comics #1* in 1938. The “superhero” did not remain unchanged since the so-called Golden Age, but he evolved together with the society in which he was born. The first two Ages of superheroes’ history (Golden and Silver Age) are taken into account, but the exam starts with the Dark Age (early 1980s). The Dark Age’s transformation is today still considered the biggest (sometimes even the last) revolution of the genre, which defines the superhero as he is today. The Dark Age’s revolution is directly linked with a profound crisis of US-society during the 1960s and 1970s. This crisis affected the superhero’s world and forced a deconstruction of the superhero figure. The “Good” the superhero embodied is questioned, and new antiheroes arise and dominate these years. Graphic novels like Alan Moore’s *Watchmen* and Frank Miller’s *The Dark Knight Returns* are emblematic milestones of this Age. It is observed that Dark Age’s characteristic aspects have reappeared, mutatis mutandis, today: after a transitional period in the 1990s, the figure of the superhero and the hero is again controversial and sometimes ambiguous, while antiheroes are increasingly successful. For these and other reasons, the contemporary Age is designated with the term Post-heroic Age.

The thesis is divided into four main sections. The first concerns the superhero, and it considers the basic structures and concepts of superhero's narrative. The key to understanding the superhero's figure is its dualism and its relationship with the mask. The mask is intended as an idol and double identity; it is the genre's clearest marker. Superheroes do not just "hide" behind a mask: they assume a whole new identity linked to a symbol and a different *Weltanschauung*. The double identity defines superhero's relation with society and thanks to it the character can remain in a liminal state, in a balance between the human world, the society he protects, and the "super", inhuman one, the world of the mask. The relation with the mask shows the contradictions and the aporias, which the superhero figure implies, especially in connection with law and morality. The superhero fights to defend the status quo, Justice and "Good", but his mission requires that he acts outside the law. He is – and must be – a criminal. Only thanks to his liminal state he can operate despite this critical contradiction. If the superhero loses this state, he could become an antihero or even a villain. The works of Friedrich Nietzsche and Jean-Paul Sartre are fundamental to define the concept of "mask". Another significant element examined is the superhero's relationship with violence, analysed mainly through René Girard's work. What are the methods used by the hero, and what do they involve? How far can the superhero go to defend the "Good"? Furthermore, what exactly is this "Good"? These questions guide this point of the analysis.

The second section is regarding the villain. The relation between hero and villain is crucial, and the two figures prove to be less different as they seem at the beginning. There are different villain types: this distinction is methodologically useful for examining aspects revealed by a particular villain category. For example, the *Doppelgänger* and the *Archenemy* studies help define the relationship between superhero and supervillain. The other villain types are the *Monster*, the *Enemy Commander*, the *Common Super-Criminal*, and the *Heroic Villain*. The *Monster* (also in a moral sense) is the basis of the analysis regarding the villain. The *Monster* is also a crucial figure to study the inhuman dimension connected to the mask and, consequently, to the superhero.

The third section is the "heart" of this work, and it is focused on the antihero. This figure proved to be central to comprehend and define the superhero today. The following questions do not have an easy answer: "Why do we define a character an antihero? Why a villain or a superhero?" Key elements to define an antihero are his mask, the relationship with his society, and the moral conflict he usually causes. The antiheroic figures defined as

“Rebels” and “Revolutionaries” are fundamental for understanding what an antihero is: they are characters such as V (*V for Vendetta*), Rorschach (*Watchmen*) or The Punisher (Marvel universe). From a philosophical point of view, Albert Camus’ *The Myth of Sisyphus* and *The Rebel* and the Nietzschean Übermensch are crucial at this point of the analysis. Other types of antiheroes taken into consideration are the “Parodies” (such as Deadpool or the Italian Rat-Man), the “Non-heroes”, (characters who reject the role of hero and the mask, like many mutants of the Marvel universe or Jessica Jones) and finally the antiheroines.

The chapter about the antiheroines opens the last section, which considers the superheroine and the superwoman in general. It is necessary to consider superwomen separately because they present important peculiarity compared to supermen, and they had a different evolution. The superheroes’ universe was, and in part still is, male-dominated and sometimes even sexist. The issues concerning the sexism present in superhero fiction and the stereotypes related to women often forced to assume the stereotypical roles of the victim, girlfriend, or femme fatale, are described and deepened. A fundamental aspect revealed is the link that female figures have with antiheroes, as characters of rupture and criticism of a predominantly male universe. Superwoman’s analysis also provides an opportunity to retrace the ages of superhero comics and the issues addressed in the course of the work to show the similarities and differences in heroines and villainesses’ specific case. In particular, the body’s theme is studied, concerning both superwomen and superheroes. This theme closes the work by reconnecting directly with that of the mask.

Abstract (Italiano)

Il progetto “La Maschera dell’Antieroe. Evoluzione della Mitologia e della Filosofia del Supereroe in Fumetti e Graphic Novel, dalla Dark Age a Oggi” nasce con lo scopo di analizzare e approfondire gli aspetti filosofici propri della narrativa supereroica, considerando prevalentemente il media nel quale tale narrativa ha preso vita, il fumetto, ma senza tralasciare le più recenti manifestazioni del fenomeno come film e serie televisive. L’obiettivo è stato quello di scoprire quelle che sono le strutture tipiche del mondo supereroico e quali sono i concetti filosofici in esse implicati. A questo proposito non si è utilizzato un determinato autore attraverso il quale analizzare la figura del supereroe, ma piuttosto si è cercato di partire da fumetti e graphic novel stessi, svelando gradualmente la filosofia che gli è propria. Per questo motivo, come è evidente dalla bibliografia, è stato necessario considerare un vasto numero di autori.

Si è considerata la narrativa supereroica come “specchio” del mondo e della società occidentale, nel senso Stendhaliano del termine. Si inizia a parlare di supereroi con Superman, pubblicato per la prima volta su *Action Comics #1* nel 1938. La figura non è rimasta immutata, ma si è evoluta e modificata assieme alla società nella quale è nata. Pur considerando anche le prime due età del fumetto supereroico, la *Golden Age* e *Silver Age*, si è scelto di partire dalla *Dark Age*, età che comincia circa all’inizio degli anni ’80. Questa è ancora oggi considerata la più grande (e da alcuni l’ultima) trasformazione che il genere ha conosciuto e dalla quale è nato il supereroe così come lo conosciamo oggi. Questa trasformazione è legata a quella che è una profonda crisi della società americana degli anni ’60 e ’70, crisi che esplode anche nel mondo dei supereroi influenzando, da un lato una decostruzione della figura stessa del supereroe e di ciò che rappresenta, dall’altro la nascita e l’ascesa di un elevato numero di antieroi che domineranno questo periodo. Testi come *Watchmen* di Alan Moore e *The Dark Knight Returns* di Frank Miller sono pietre miliari e opere emblematiche di questa Age. È stato osservato che aspetti caratteristici della rivoluzione della *Dark Age* sono riapparsi, mutatis mutandis, oggi: dopo un periodo di transizione del corso degli anni ’90, la figura del supereroe e dell’eroe è nuovamente controversa e a volte ambigua, mentre l’antieroe ha sempre più successo. Per questi e altri motivi si è voluta designare l’età contemporanea con il termine di *Post-heroic Age*.

Il lavoro è stato strutturato in quattro sezioni principali. La prima, riguardante il supereroe, ha inquadrato le strutture e i concetti base di questa narrativa. Chiave per comprendere tale figura è il suo dualismo e il suo rapporto con la maschera. La maschera, intesa come idolo e doppia identità è l'elemento più distintivo del genere. Il supereroe non solo si "nasconde" dietro una maschera come facevano personaggi quali Zorro o The Phantom, ma assume una seconda identità legata a un simbolo e a una differente Weltanschauung. Questa doppia identità definisce il rapporto tra il personaggio e la sua società, permettendo all'eroe di mantenersi in un fondamentale stato liminale, in bilico tra il mondo umano, la società che protegge e della quale è parte grazie all'identità civile, e il mondo "super", inumano, del quale fa parte nel momento che indossa la maschera. È possibile già cogliere, nel rapporto del supereroe con la maschera, le contraddizioni e le aporie che una tale figura comporta in particolare in relazione alla legge e alla morale. Il supereroe combatte per difendere lo status quo, la Giustizia, il "Bene", ma per farlo agisce necessariamente al di fuori della legge, è – de facto – un criminale. È solo il permanere nello stato liminale che gli permette di "sopravvivere" e operare all'interno di questa contraddizione fondamentale. Perderlo significa – spesso – perdere lo status di "supereroe", diventando un antieroe o un villain. Per approfondire il concetto di "maschera" si sono rivelate fondamentali le opere di Friedrich Nietzsche e Jean-Paul Sartre. Altro elemento chiave preso in esame è stato il rapporto del supereroe con la violenza, analizzato facendo riferimento principalmente all'opera di René Girard. Quali sono e cosa comportano i metodi utilizzati dall'eroe? Fino a dove può spingersi il supereroe per difendere il "Bene"? E in cosa consiste esattamente questo "Bene"? Queste le domande che hanno guidato questo punto dell'analisi.

La seconda sezione ha preso in esame il villain, il cattivo. Fondamentale è il rapporto che lega tra loro le due figure, che si sono rivelate meno distanti di quanto potrebbero inizialmente sembrare. L'analisi sul villain ha definito e approfondito differenti tipologie. La separazione dei vari tipi di cattivo non è netta, ma è stata metodologicamente utile per focalizzarsi su determinati aspetti che un determinato villain rivela: ad esempio per approfondire il legame tra villain ed eroe si sono considerati il Doppelgänger e il genio criminale, l'arcinemico del supereroe. Le altre categorie individuate sono quella del mostro, del comandante nemico, del comune supercriminale e del villain eroico. Alla base dell'analisi sul villain sta la figura del mostro, inteso anche in senso morale. Il mostro è una figura chiave

per studiare non solo il cattivo ma anche la dimensione dell'inumano, rappresentata dalla maschera e legata, quindi, anche al supereroe.

La terza sezione è il "cuore" di questo lavoro e si concentra sulla figura dell'antieroe. Tale figura si è rivelata centrale per comprendere e definire chi è il supereroe oggi. La domanda "quando un personaggio è un antieroe, quando invece un villain o un supereroe?" non permette una facile risposta. Elementi chiave per stabilire chi è un antieroe si sono rivelati essere la maschera, il rapporto del personaggio con la società, e il conflitto morale che di norma propone. Centrali le figure antieroeiche definite "Ribelli" e "Rivoluzionari", personaggi come V di *V per Vendetta*, Rorschach di *Watchmen* o il Punitore dell'universo Marvel. Da un punto di vista filosofico si è fatto riferimento principalmente, ma non solo, ad Albert Camus (*Il Mito di Sisifo* e *L'Uomo in Rivolta*) e al concetto di Übermensch Nietzscheano. Altre tipologie di antieroi prese in considerazione sono state: le "Parodie" (come Deadpool o l'italiano Rat-Man), i "Non-eroi", personaggi cioè che rifiutano il ruolo di eroe e la maschera (come molti mutanti dell'universo Marvel o Jessica Jones) e infine le antieroine.

Lo studio delle antieroine apre l'ultima sezione dell'opera, incentrata sulla figura della supereroina, o più in generale sulla superdonna. Si è rivelato necessario considerare separatamente e approfonditamente la figura della donna nell'universo supereroico, in quanto questa presenta delle peculiarità non indifferenti rispetto ai superuomini e ha conosciuto un'evoluzione differente. L'universo supereroico era, e in parte ancora è, principalmente maschile e a tratti maschilista. Sono state descritte e approfondite le questioni riguardante il sessismo presente nella narrativa supereroica e gli stereotipi legati alla donna, costretta spesso ad assumere ruoli "piatti" della vittima, della fidanzata o della femme fatale. Aspetto fondamentale venuto alla luce è il legame che tutte le figure femminili hanno con il concetto di antieroe, in quanto personaggi di rottura e critica di un universo prevalentemente maschile. L'analisi sulla superdonna ha anche fornito l'occasione di ripercorrere le età del fumetto supereroico e le tematiche affrontate nel corso del lavoro, per mostrarne le similitudini e le differenze nel caso specifico di eroine e villainesses. In particolare, è stato studiato il tema del corpo, in relazione alla superdonna, ma anche al supereroe in generale, tema che chiude il lavoro andando anche a ricollegarsi direttamente con quello della maschera.

Introduzione

A differenza del suo antenato classico, “l’eroe”, supereroi e antieroi mascherati che come il romano *Jeeg Robot*, i rapinatori mascherati da Dalì de *La Casa de Papel* o il supereroe parodistico francese Superdupont vedono la luce in età moderna sulle rive del mediterraneo potranno forse rivendicare lontane parentele, o quantomeno affinità, con gli eroi classici di greco-romana memoria, ma dovranno soffrire di essere considerati un ibrido e alla fin fine dei “bastardi” culturali di progenie (certa, o incerta, ma in ogni caso) nordamericana. Chi, dunque, voglia occuparsi di “supereroi” e “antieroi” mediterranei deve necessariamente studiare i “supereroi originari” e la narrativa antieroica ad essi legata. Ma da ciò non segue l’obbligo di limitare lo studio al confronto storico-culturale ed estetico dei “supereroi” transoceanici e dei “nostri”. Al contrario, questo lavoro dimostrerà che i “supereroi”, dall’inizio a oggi, hanno una dimensione filosofica che la lente storico-culturale non aiuta a mettere bene a fuoco, ma che emerge con grande chiarezza se si esaminano in ottica filosofica le dinamiche di convergenza e di confronto fra costruzione e percezione inerenti alla rappresentazione dei “supereroi originari” e dei loro “derivati”.

Assumere un’“ottica filosofica” non significa qui riadottare una prospettiva idealistica e andare in cerca di un “senso” o di una “struttura” unici e comuni a tutti i “supereroi” di ogni spazio e tempo. La dimensione filosofica dei “supereroi” che emergerà passo a passo da queste pagine non è ontologica ma relazionale, fatta di dinamiche intersoggettive che hanno una doppia base nella forma estetica dei “supereroi” e nelle possibilità di percezione che questa forma di volta in volta apre, dinamiche sempre nuove e altre, ma mai puramente casuali.

Per far emergere la dimensione filosofica dei “supereroi”, questo studio comincia ab ovo, con i supereroi statunitensi, e procede poi passo passo, avvicinandosi gradualmente all’Europa e al presente. La motivazione principale è metodologica, ma vi è anche una ragione secondaria: l’attualità e la rinnovata presenza dei “supereroi originari” che contrassegna la nostra epoca.

Batman, Superman, Spider-Man, Wonder-Woman, gli X-Men, gli Avengers, oggi questi nomi sono conosciuti a livello mondiale. I supereroi e le supereroine non sono più confinati tra le pagine dei fumetti ma li ritroviamo in film, videogiochi, cartoni animati, libri e addirittura sotto forma di spettacoli teatrali e musical. I loro simboli riempiono virtualmente ogni tipo di prodotto che il mercato può offrire, dai classici giocattoli e gadget fino a magliette, scatole di cereali e automobili. Si può affermare che in questi anni i supereroi stanno conoscendo un successo mai avuto prima. A cosa è dovuto? Perché queste figure immaginarie hanno una tale e tanta risonanza? Soprattutto, chi è un supereroe, come si definisce? Cosa rappresentano i personaggi etichettati come tali? Dobbiamo considerarli principalmente, o esclusivamente, come personaggi di fantasia, elementi di gioco per bambini che non trovano spazio nel mondo adulto? O ripropongono rivestiti residui della mitologia antica, eredi di eroi come Ercole o Ulisse? Nei supereroi prendono corpo metafore del nostro mondo, del nostro rapporto con il potere, con la tecnologia, con il divino, o anche, oppure alternativamente, ipotesi sul futuro dell'uomo, su ciò che potrebbe diventare fisicamente, mentalmente, socialmente? Superman viene chiamato in fondo "Uomo di domani". Rappresenta, e allora in quale modo e misura, "l'uomo di domani"?

Meglio fare un passo indietro. Nonostante ci siano molti personaggi che anticipano il genere – Zorro, l'uomo mascherato, addirittura Robin Hood – il primo supereroe riconosciuto come tale è proprio lui, Superman. Creato da Jerry Siegel e Joe Shuster nel 1936 e pubblicato per la prima volta su *Action Comics* due anni dopo, l'alieno Kal-El del pianeta Krypton, conosciuto sulla Terra sotto il nome Clark Kent, fonda le basi di un nuovo genere.¹ Esistevano già fumetti di fantascienza, horror, fantasy nei quali venivano narrate le gesta di uomini fuori dal comune, di esseri con capacità straordinarie, di alieni provenienti da mondi lontani, di eroi senza paura. Cosa c'è di nuovo? Come si vedrà già la definizione di un "supereroe" basilare, classico e apparentemente semplice come Superman è più complessa di quanto sembra. Molte delle caratteristiche che definiscono il genere già sono presenti in quell' *Action Comic #1*: la doppia identità, una umana, debole, insicura, l'altra super, forte, incredibile e segreta, il mondo in cui agisce Superman, ovvero la grande Metropoli(s) occidentale, un mondo facilmente riconoscibile come "nostro", le capacità del protagonista, superiori a quelle dei normali esseri umani, la sua missione altruistica, e così via. La complessità del "semplice" Superman è indicativa e sintomatica di tutto il genere: Superman è il capostipite dei supereroi, e i "materiali" che formano un suo fumetto, sin dalle primissime pubblicazioni, non sono tutt'oggi scomparsi, ma sono stati bensì riciclati, rivisti, trasformati,

decostruiti e riletti. Le novità e le rielaborazioni contemporanee trovano sempre fondamento in quell'idea originale di supereroe "puro" della *Golden Age*.

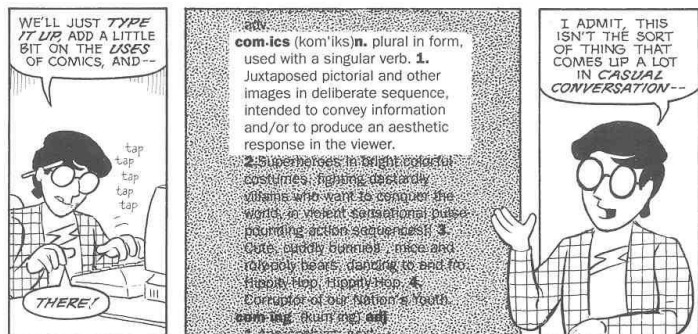
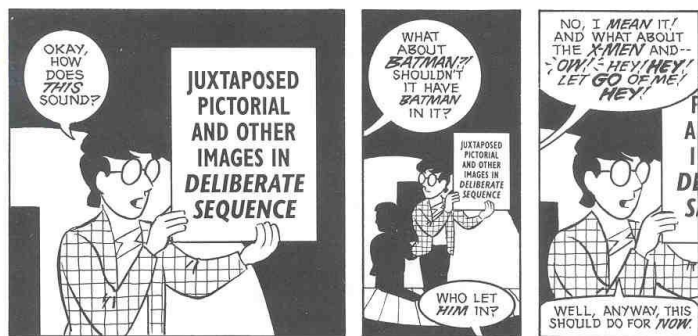
I supereroi nascono e si sviluppano tra le pagine dei fumetti. È un caso, un insieme di fattori di carattere economico, pratico, sociale, o il media stesso ha favorito il successo di questi personaggi? Perché il genere non nasce al cinema o sui libri? Si può pensare che la tecnologia cinematografica dell'epoca non consentisse di portare sullo schermo gli effetti speciali a cui pensiamo oggi in riferimento ad un così detto Cinecomic, e che quindi un film riguardante un supereroe risultasse un prodotto scadente; a questo possiamo facilmente obiettare che i mezzi tecnici dell'epoca non hanno impedito la creazione di classici della fantascienza. Perché i supereroi non hanno preso vita sui libri allora? Forse perché sono personaggi fantastici non pensati per gli adulti e quindi potevano avere successo solo se pubblicati non sui libri ma solo nei fumetti, altro prodotto di svago esclusivo per bambini? Non ha senso. Prima di tutto le strisce di fumetti "per adulti" apparivano su giornali e riviste già da parecchio tempo. Secondo, lo stesso genere supereroistico non è certamente pensato per un pubblico solamente di bambini e adolescenti, come dimostrano ad esempio i marchi sulle copertine di alcuni testate moderne che recitano: "Per un pubblico adulto". Infine, vedere il media del fumetto – supereroistico e non – come frivolo, infantile e puramente di intrattenimento in toto, contrapponendolo ad esempio alla "serietà" di un libro, sarebbe sicuramente una valutazione superficiale. Considerare i fumetti in questo modo appare ancora più insensato se si adotta lo stesso metro di giudizio in altri casi – come dire ad esempio che ogni cosa stampata su un libro è "seria" basandosi solo sul media utilizzato. Inoltre, sono numerose le storie di supereroi che sono state riconosciute come veri e propri capolavori letterari – un nome tra tutti: *Watchmen*. Tutto questo per dire che vale quindi la pena, prima di entrare nel vivo della ricerca, di analizzare alcune caratteristiche del fumetto: intimamente legate al mondo dei supereroi potrebbero averne favorito l'affermarsi.

Il fumetto come media

Istintivamente, se si parla di "fumetti", sappiamo tutti a cosa ci si riferisce. Ma, come spesso accade in questi casi, se si tratta di definirli in maniera univoca le cose si complicano. Lo sa bene Scott McCloud che nel suo libro *Understanding Comics* tenta di darne una definizione soddisfacente, mostrando esempi estremi di come questo media sia elastico e

malleabile.² La definizione data infine, non senza difficoltà, è quella di “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.*”³

Lui stesso ammette, però, che questa definizione non tiene conto di alcuni elementi che, anche se non esclusivi, pure caratterizzano fortemente il fumetto. Uno su tutti: non si fa riferimento alla parola scritta. Questa non è certo essenziale nei fumetti, ma l’unione immagine-parole è senz’altro uno degli aspetti che più li



McCloud Scott, *Understanding Comics. The invisible art.* William Morrow, New York 1994.

caratterizza. La definizione inoltre non trova d’accordo altri autori, alcuni dei quali sono addirittura convinti che non sia possibile darne una che sia esaustiva e che tenga conto di tutto ciò che può essere un *comic*.⁴ Non mi voglio dilungare troppo e perdersi nel tentativo di stabilire cosa sia il fumetto.⁵ Una definizione esaustiva o meno “debole” di quelle esistenti finora non è necessaria per lo scopo di questo lavoro, che non tratta “il fumetto” come tale, ma solo opere che sono (state) veicoli di supereroi, e parte dalla constatazione che le prime fra queste, le opere “seminali”, vengono unanimemente etichettate come “fumetti” e fra le ultime alcune opere rappresentative sono etichettate come “graphic novels”. La posizione tipologica di questo lavoro rispetto alla questione del genere è – si potrebbe dire – aristotelica e non platonica, fenomenologica e non ontologica (e deontologica). Osservando i primi “fumetti” in cui furono rappresentate figure – per esempio Superman, Batman, Wonder Woman o Spider-Man – che sono passate alla storia (e alla tipologia) come “supereroi”, e figure che sono nate in evidente riferimento a questi modelli – come Rorschach, Jessica Jones, Rat-Man o Midnighter – questo lavoro prende in considerazione alcune caratteristiche di genere che riguardano non solo le figure stesse, ma anche il contesto artistico e formale in cui esse sono inserite. Queste caratteristiche sono importanti perché, come vedremo, sono direttamente legate ai “supereroi” modelli e tramite essi al

“supereroe”. Comunque si definisca il “fumetto”, la costruzione del “supereroe” non è una questione soltanto di figure modello ma anche e soprattutto di forme e di contesti modello.

Per illustrare questo assunto generale, partiamo da ciò che in un *comic* proprio non può mancare: l'immagine. Non si parla solo del disegno ma anche di colori, di icone e di simboli stabiliti, di stili, e persino di lettering. Ogni assiduo lettore di fumetti sa intuitivamente quanto influisce l'artista grafico su ciò che sta leggendo. Prima ancora di iniziare a scorrere le parole, un messaggio di complessità sui generis viene trasmesso attraverso l'immagine; è un messaggio più immediato e istintivo che dà un potente indizio su cosa ci si deve aspettare. Un disegno realistico e preciso non comunica solo un'impressione diversa



Due esempi di stili diversi. In alto: *Alias*, disegnato da Michael Gaydos. Da notare come Killgrave sfondi la IV parete commentando lo stile artistico. In Basso: *Elektra Assassin*, disegni di Bill Sienkiewicz (Artisti: Gaydos Michael, Sienkiewicz Bill) © Marvel Comics.

rispetto a uno vago, frammentato, onirico, ma la storia stessa che si sta raccontando muta profondamente. Sto leggendo di un evento realmente accaduto? O è un sogno del protagonista? O forse il narratore vede il mondo in quel modo, magari è un folle? O è il mondo stesso che ha quei contorni, quelle luci, che trasmette ansia o serenità? Anche solo sfogliando distrattamente un albo, prima ancora di leggere una sola parola, posso farmi un'idea di quello che succede, del tipo di racconto che mi si parerà davanti. Non è solamente una questione di

stile ma, come sottolinea il disegnatore Bill Sienkiewicz, l'arte del fumetto deve adattarsi al meglio all'idea che vuole trasmettere.⁶ Non sottovalutiamo poi anche l'importanza dei colori – è un mondo grigio, buio, malinconico? O predominano i colori luminosi, forti, vivi? – né quella della lettering – come capire, solo per fare un esempio, se un personaggio STA URLANDO, oppure se sta sussurrando? Nel suo libro *Batman Unmasked* Will Brooker mostra come un eroe ed una storia – si parla in questo caso di Batman – possano cambiare in relazione ad ogni autore e artista che se ne occupa, letteristi e coloristi compresi.⁷ Si va allora dal Batman cupo e problematico di Frank Miller fino al colorato Batman per famiglie della *Silver Age*. L'atmosfera di una storia dipende anche dai suoi colori, il lettering modifica la nostra percezione della voce e dei pensieri di un personaggio, ogni elemento artistico va quindi preso in considerazione poiché suggerisce interpretazioni, trasmette emozioni e stati d'animo diversi, focalizza l'attenzione su determinati particolari.

Questo per sottolineare l'importanza degli artisti. Va poi aggiunto che nel fumetto non si ha solamente a che fare con disegnatori che danno libero sfogo alla propria arte, ma si utilizzano tecniche e convenzioni che sono tipiche del media. Si può pensare ad esempio al classico Balloon che contiene le parole: a seconda della forma che assume si capisce se il personaggio sta parlando, pensando, trasmettendo telepaticamente, se è il narratore a parlare, o ancora se è solo una nota per noi lettori indipendente dalla storia. Abbiamo quindi a che fare con simboli e con icone che ci suggeriscono idee, concetti, sensazioni, oggetti – dal movimento, al passaggio del tempo, a un particolare stato d'animo.

È ovvio che queste regole non sono così ferree e ogni artista le piega e ci gioca in diversi modi – tanto che un profano che si trovasse ad affrontare la lettura di alcuni albi la troverebbe senza dubbio ardua (“in che ordine vanno lette le vignette? Chi sta parlando in questa scena? Cosa significano queste linee?”). Spingersi troppo in là e stravolgere completamente le convenzioni significherebbe consegnare un'opera illeggibile e incomprensibile, almeno inizialmente. Ma, salvo casi limite, la comprensione del messaggio veicolato dalle icone rimane estremamente istintiva ed immediata; a seconda del contesto non si ha difficoltà a vedere in semplici linee parallele la pioggia che cade, o la luce che entra dalla finestra, o la velocità del personaggio che corre.

Un'altra caratteristica tipica del fumetto da prendere in considerazione è la vignetta. Riquadri che si susseguono, ognuno dei quali contenente una scena diversa, che sottolinea

un tempo, un luogo o un punto di vista differente rispetto il riquadro precedente. Anche questa tecnica tipica dei *comics* può essere veicolo per diverse emozioni, sensazioni, interpretazioni e, anche in questo caso, i diversi artisti hanno, nel corso degli anni, giocato in vari modi, stravolgendone le forme, i contorni, tentando di



eliminarle o lasciando i personaggi liberi di scavalcarne i confini. Addirittura, lo spazio tra le varie vignette – chiamato da McCloud *gutter*, letteralmente canale di scolo, avvallamento – assume un valore fondamentale. È lì, in quel limbo, che avviene effettivamente l'azione, il passaggio tra le due immagini immobili. Questo ci porta a mettere in evidenza un altro aspetto del media: la sua fruizione è di tipo attivo. Paragoniamolo ad esempio al cinema; anche qui l'immagine ha – ovviamente – un ruolo basilare. In questo caso però lo spettatore riceve immagini e suoni provenienti dallo schermo, l'attività principale consiste nel prestare o meno attenzione a queste. Nei fumetti invece non soltanto vanno lette le parole, ma anche le immagini spingono all'intervento del lettore. È infatti lui che "riempie" il *gutter*, che



Stessi personaggi in mano ad autori diversi. Il Joker e il Batman iper-realistici di Bermejo (in alto) hanno ancora qualcosa in comune con le due figure oniriche disegnate da McKean? (in basso) (Artisti: Bermejo Lee, McKean Dave) © DC Comics

determina il movimento e il passaggio del tempo lì dove c'è soltanto una figura fissa, che immagina tutto ciò che non è disegnato.⁸ La particolarità della fruizione attiva del fumetto rispetto a quella del libro è data proprio dall'immagine che suggerisce ciò che sta accadendo, ma non completamente. Sta al lettore notare o meno un

particolare, completare ciò che non è mostrato o detto, interpretare un disegno in un modo o nell'altro.⁹

Disegno, colori e interpretazione artistica in generale, icone e simboli, vignette e fruizione attiva: raccontare una storia di supereroi utilizzando un media con questi elementi risulta particolarmente efficace. L'importanza del disegno appare subito evidente: il supereroe deve prima di tutto apparire, deve lasciare un'impressione, deve suscitare una risposta emozionale – e questo non solo nel lettore ma anche nel suo mondo di carta. Leggere semplicemente delle sue gesta è ovviamente possibile – esistono anche romanzi supereroici – ma non produce la stessa impressione che *vederlo* con i propri occhi; c'è una persona che fa delle cose incredibili: “devo *vederlo* per crederci”. Non solo: è in costume, è mascherato, ha un simbolo sul petto. Sono tutti elementi principalmente visivi – addirittura la maschera, non ha solamente il ruolo di nascondere l'identità, ma soprattutto quello di mostrarne un'altra. Il supereroe deve e vuole essere *visto*; la sua apparizione deve suscitare prima di tutto una risposta istintiva, emotiva. Ritorna l'importanza del simbolo, quella dei colori: che tipo di emozione deve imprimere in chi lo guarda? È la paura? Allora domineranno per convenzione i colori scuri, bui, i simboli richiameranno figure inquietanti, domineranno disegni appuntiti, taglienti. L'apparizione del supereroe deve invece suscitare speranza? Si avranno allora colori accesi, caldi, ben visibili, il simbolo avrà contorni più arrotondati, ricorderà figure rassicuranti. Anche il rapporto dei supereroi con la vignetta è molto spesso peculiare: tendono infatti a eccedere, a varcarne i confini, cercando a volte addirittura di rompere la IV parete che li divide dal lettore. Immagini, quindi, che richiamano ad una caratteristica che è tipica dell'eroe, la tracotanza, l'eccesso, l'*hybris*.

Questi elementi visivi che hanno un ruolo chiave nell'immagine del supereroe non sono esclusivi del fumetto, sono presenti anche *mutatis mutandis* – e più specificamente in diversa realizzazione, concatenazione e fruizione – nel cartone animato o nel film. Altri aspetti invece distinguono i due media. Si è già accennato al fatto che i primi prodotti cinematografici riguardanti supereroi fossero, salvo rarissime eccezioni, piuttosto scadenti. Questo non è però dovuto, almeno non solamente, a fattori di tipo tecnico ed economico – film horror, fantasy, fantascientifici non mancavano e non risultavano dei flop come invece furono quelli supereroistici. Un supereroe visto in televisione, semplicemente, non era convincente. Il primo Batman in carne ed ossa, protagonista di una serie del 1943, non era altro che un “*milionario pazzo travestito con un costume di Mefistofele per Halloween*”, come lo definisce Grant Morrison.¹⁰ Perché nei fumetti invece il costume e il personaggio

funzionavano? Una possibile risposta può essere ricercata mettendo in relazione quell'elemento di fruizione tipico del fumetto a quella che, per brevità, si può chiamare sospensione *dell'incredulità*.

Il genere supereroistico è estremamente duttile. Una storia di supereroi può avere tratti noir o fantascientifici, può essere un thriller o un racconto di guerra, un horror, un western, una storia romantica. Nella maggior parte dei casi, però, il mondo dei supereroi è una rappresentazione metaforica – trasposta, rassemblante e ripresentante – del nostro mondo nel senso aristotelico e ricoeuriano del “far vedere”,¹¹ anzi, molto spesso i supereroi operano in città realmente esistenti, piuttosto che in qualche *terra di mezzo* o *galassia lontana lontana*, e si trovano ad affrontare avvenimenti realmente accaduti.¹² Inoltre, l'eroe è quasi sempre un essere umano, o meglio: una delle sue due identità è umana. L'elemento “super”, fantastico, o mostruoso è legato intimamente ad altri con i quali possiamo facilmente identificarci. Questi due aspetti fanno sì che il film del supereroe, proprio perché appare “troppo vicino” al nostro mondo, si riveli “assurdo” e “inverosimile”. Perché nel fumetto questo non accade? Ecco che entra in gioco l'aspetto legato al *gutter*: buona parte della storia non avviene in realtà sulle pagine dell'albo ma è il lettore a dover “riempire” il *gutter*. Questo fa in modo che ciò che accade ci appaia meno assurdo, perché siamo noi a farlo accadere. Il *media comic* ha da questo punto di vista una libertà di manovra più ampia, sia perché può rappresentare molto più facilmente una scena, sia perché parte della storia è *immaginata* e non vista.

Va notato che i film di supereroi hanno iniziato lentamente a funzionare. I primi due lungometraggi di Superman usciti nel 1978 e nel 1980 sono dei classici. Certo, qui si parla in fondo di un alieno, l'aspetto fantascientifico è forse ancora dominante su quello supereroistico, ma i due Batman (1989,1992) di Tim Burton sono senza dubbio di critica e pubblico film supereroistici riusciti. Il genere esisteva però ormai da anni. Soprattutto oggi, a partire dallo Spider-Man di Sam Raimi (2002) i supereroi cinematografici e televisivi risultano effettivamente credibili. Complici ovviamente gli effetti speciali e la computergrafica e il fatto che il pubblico si è abituato al genere, ma complice anche, a mio parere, un differente rapporto con il progresso scientifico e tecnologico: un'armatura ipertecnologica come quella di Iron Man non ci appare più incredibile, mutazioni fisiche, superforza, capacità superiori di vario genere ci sembrano meno inverosimili, alcune forse addirittura possibili in futuro.¹³

Sempre legato a quell'elasticità del genere un altro aspetto caratteristico delle saghe supereroiche dei fumetti è quello del multiverso. Si parla ad esempio dell'universo DC o dell'universo Marvel riferendosi al fatto che tutte le storie che si leggono dei personaggi di una particolare casa editrice sono legate tra loro ed avvengono, per così dire, nello stesso ambito spaziotemporale. Salvo enormi crossover che coinvolgono tutte le testate, quelli che si hanno davanti sono albi estremamente differenti tra loro. La struttura a multiverso permette – non senza contraddizioni, se visto nell'insieme – la coesistenza, nella stessa realtà, di racconti molto realistici da un lato (l'indagine su un omicidio da parte di Batman, gli intrighi politici di Nick Fury), e quella di storie fantasy dall'altro (le guerre interplanetarie di Lanterna Verde, le magie del Dottor Strange). La struttura a multiverso rende inoltre impossibile una conoscenza completa di tutta la storia che si sta raccontando che include ogni albo di ogni singolo personaggio, un'opera già enorme e in continua, rapida crescita, impossibile da leggere completamente: basti pensare che ogni mese le maggiori case editrici pubblicano in media circa 3000 pagine di nuove storie.¹⁴ Si ritorna anche qui a quell'aspetto peculiare dei fumetti che “costringe”, o quantomeno spinge il lettore a immaginare buona parte di ciò che accade, in questo caso il background, parte dell'ambientazione e tutto ciò che avviene ad altri personaggi dello stesso universo narrativo. Questo elemento specifico dei fumetti ritorna spesso anche nelle graphic novel riguardanti supereroi: nonostante si stia leggendo una storia singola, autoconclusiva, ci si ritrova spesso catapultati nel mezzo dell'azione, in un racconto dove *qualcosa* è già successo, anche se non è stato realmente mostrato. È ancora una volta il lettore a dover colmare i buchi di trama.

Tempo e struttura dei fumetti supereroistici e differenze con la graphic novel

Si sarà notato come, fino ad adesso, si è parlato quasi esclusivamente di *fumetti* e non di *graphic novel*. Ciò che si è detto sull'immagine, sul disegno, ecc. vale ovviamente per entrambi i generi narrativi, ma ciò che riguarda la struttura e il tempo non soltanto è diverso nei due casi, ma è ciò che ne segna la differenza.

Con “tempo” del fumetto, non ci si riferisce qui a quello che immaginiamo trascorra nella storia che leggiamo, né alle varie tecniche artistiche e narrative che servono a dare l'impressione dello scorrere di attimi o di ore, di contemporaneità o di staticità. Si parla

invece di quel tempo che dovrebbe avere la storia del supereroe presa nel suo insieme e di quella che Stan Lee definiva come "l'illusione del cambiamento".¹⁵ Ogni racconto del supereroe "*non risolve nulla*", nota Umberto Eco nella sua analisi *Il Mito di Superman*.¹⁶ Nel suo mondo l'eroe ha compiuto qualcosa, vale a dire ha agito, ha fatto trascorrere del tempo, si è consumato, ha fatto un passo di più verso la morte. Ma quello che leggiamo nelle serie a fumetti non è un racconto chiuso che scorre verso un finale definitivo; la serialità dei fumetti crea inevitabilmente un paradosso narrativo: l'eroe deve agire senza consumarsi. Al termine di ogni storia il mondo deve tornare quello che era, in modo che, con il nuovo albo il mese successivo, tutto possa ricominciare. Questo comporta l'eterna giovinezza dell'eroe che non può invecchiare, una sua memoria vaga e confusa delle infinite avventure passate che ha vissuto¹⁷ e in generale quella illusione di cambiamento evocata da Stan Lee: dopo mille battaglie tutto è esattamente come prima. La struttura della serie a fumetti che segue uno schema del tipo *pace-minaccia-lotta-pace ristabilita*, rivela una stasi eterna nella quale il supereroe non porta mai veramente nulla a compimento. Nonostante tutti i loro sforzi il mondo degli eroi rimane sempre identico a sé stesso, tutto ciò che si limitano a fare è contrastare una qualche minaccia, generalmente esterna alla società, che arriva a mettere in pericolo l'ordine delle cose, un ordine che non può mai veramente cambiare.

Due considerazioni. La prima è che questa struttura, tipica del media *comic*, si adatta, come le altre già mostrate, al genere supereroistico. Uno degli aspetti che caratterizzano il supereroe è infatti, come si vedrà, la difesa da parte sua dello status quo: il supereroe a cui si riferisce Eco non vuole cambiare la società, vuole piuttosto difenderla da minacce esterne che vengono a turbarne l'ordine. Il ritorno del già noto, il ribadire i valori vigenti, garantisce una lettura rassicurante e piacevole, così come è rassicurante l'eroe che alla fine della sua avventura è riuscito a risolvere tutto e a "riportare tutto alla normalità".¹⁸ Va però osservata anche un'altra cosa. Umberto Eco fa le sue analisi sulla serie di Superman nel 1964 – in piena *Silver Age* quindi! Sebbene queste siano nel caso particolare ancora valide, non prendono però in considerazione la trasformazione che ha avuto il genere negli anni successivi e non tengono conto di una nuova evoluzione del fumetto che è, appunto, la *graphic novel*.

Il termine inizia ad essere utilizzato proprio negli anni nei quali Eco pubblica il testo sul mito di Superman. Si incomincia a definire alcune opere a fumetti "*graphic novel*" nel tentativo di attribuirgli una dignità e una serietà maggiore; non si tratta di *comics*, brevi storie pensate, come suggerisce il nome, per divertire, bensì di romanzi grafici, opere adulte che

possono affrontare anche tematiche profonde.¹⁹ Questa caratterizzazione dei due generi – spesso anche oggi utilizzata se si vuole parlare di fumetti “in modo serio” – è però errata. Attribuisce valore al medium in generale e non considera invece le storie particolari che lo utilizzano; è lo stesso errore che si commette, è stato già detto, contrapponendo libri e fumetti. E se la graphic novel nasce da un lato proprio per provare a rimediare a questo errore – il fumetto che cerca di raggiungere la dignità del libro! – la sua differenza con i *comics* oggi non è certo di ordine di valore.

Al di là di tutte le differenze dettate dal marketing – una rilegatura migliore, una carta di qualità superiore, il prezzo – le graphic novel si distinguono dai fumetti principalmente per quelli che abbiamo chiamato il tempo e la struttura. Essa presenta una storia chiusa, autoconclusiva, nella quale succede effettivamente qualcosa, l'opposto quindi della pubblicazione seriale e dell'illusione del cambiamento descritta da Eco. Va detto che egli fa brevemente riferimento anche a quelle che chiama *imaginary tales*: racconti appunto “immaginari”, nel senso che sono slegati dall'universo narrativo corrente, non sono mai “realmente avvenute” al personaggio che conosciamo, sono ipotesi – what if? che succederebbe se...?²⁰ Nel momento in cui ne parla però, le *imaginary tales* non sono ancora graphic novel, anche se ne anticipano la struttura: sono racconti brevi, spesso legati alla narrazione corrente da espedienti del tipo “è tutto un sogno”. Alla fine, l'eroe si sveglia e tutto ritorna, ancora una volta, esattamente come era prima, confermando lo schema del fumetto. Le graphic novel non sono invece racconti immaginari (l'ironia nell'utilizzo di parole come immaginario e reale per distinguere due diverse storie di supereroi è evidente!), quanto piuttosto universi narrativi chiusi. La graphic novel propone spesso le vicende di nuovi personaggi ma, anche se vengono utilizzati i protagonisti di serie a fumetti quali Superman, Batman, Spider-Man, le storie non appaiono come gli eventi mai realmente verificatisi delle *imaginary tales*, ma piuttosto come realtà alternative, universi paralleli. E, in questi mondi alternativi, accade effettivamente qualcosa; non c'è un ritorno allo status quo iniziale ma è avvenuto un cambiamento, non necessariamente positivo. Lo stesso finale aperto che caratterizza molte graphic novel suggerisce una trasformazione e si pone in contrasto con il finale chiuso di un fumetto, che invece riporta tutto alla situazione iniziale.

Questo nuovo tipo di pubblicazione inizierà ad affermarsi nell'universo dei comics verso l'inizio degli anni '80 con l'opera di Will Eisner *A Contract with God and Other Tenement Stories*²¹ e, pochi anni dopo, anche nel mondo dei supereroi appariranno due graphic novel destinate a segnare una svolta decisiva nella storia dei supereroi e a

modificarne radicalmente l'essenza: *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons²² e *The Dark Knight Returns* di Frank Miller.²³ Queste due opere rappresentano l'essenza della *Dark Age* dei fumetti supereroistici, un'età che sarà dominata da una nuova figura che sostituirà il supereroe: l'antieroe.

Dalla Golden Age ad oggi: l'evoluzione della figura del supereroe

Prima di procedere è opportuno tracciare brevemente un quadro di quelle che vengono definite le età (age) del fumetto supereroistico. È necessario farlo soprattutto perché, in questo studio, verranno presi in considerazione quasi esclusivamente i personaggi e le storie a partire da quella che viene definita *Dark Age*, e questo per un motivo ben preciso. Ma andiamo con ordine.

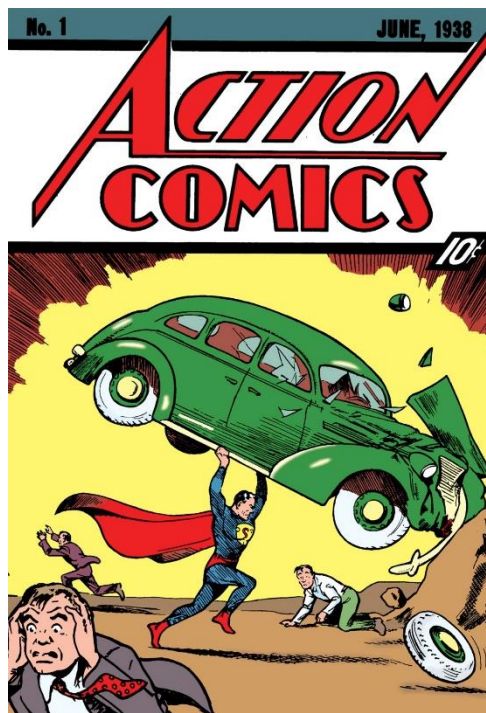
La prima cosa che va detta è che la divisione che viene fatta dei vari periodi che caratterizzano questa evoluzione non è univoca. Generalmente tutti sono concordi nel definire la *Golden Age* e la *Silver Age*, dopodiché le cose si complicano. Gli elementi che caratterizzano le diverse età sono nel complesso riconosciuti, ma – come è ovvio aspettarsi in casi come questo – stabilire un punto di inizio e di fine risulta essere, almeno in parte, arbitrario. A seconda dell'autore che si prende in considerazione, si legge allora di diverse età dei fumetti, con diversi nomi e diversi momenti scatenanti. Vediamole nel dettaglio.

Golden Age

Forse l'unica età riguardo alla quale non ci sono dispute. Inizia nel 1938 con la pubblicazione di quello che è considerato il primo supereroe – Superman, a cui seguiranno poco dopo Batman (*Detective Comics* #27, 1939)²⁴ e Wonder Woman (*All Star Comics* #8, 1942),²⁵ nonché innumerevoli altri. Questi definiscono alcune delle caratteristiche principali del genere tra cui la doppia identità del supereroe, il costume e il simbolo, lo spazio dove si svolge l'azione, vale a dire la grande città occidentale (statunitense in particolare). Alcuni autori, indagando le origini del genere, si spingono ancora più indietro nel tempo, mettendo in luce quelli che si possono chiamare gli antenati dei supereroi e i primordi del fumetto.

Tra tutti mi limito a citare Peter Coogan che inizia il suo studio a partire dalla “preistoria” del supereroe, quella che lui chiama *Proto Age* che comprende gli eroi delle storie mitologiche e delle leggende, da Giasone fino a Robin Hood. Coogan prosegue includendo anche *l'Antediluvian Age* (1800-1938), età caratterizzata da figure che già presentano caratteristiche poi riprese dal supereroe nella *Golden Age*. Si parla dei super-esseri della letteratura quali il mostro di Frankenstein e Dracula, vigilanti mascherati come Zorro e *The Shadow*, e “*Pulp Übermensch*” come Tarzan. Da un punto di vista storico, tali ricostruzioni per indizi sono sempre discutibili: chi in ambito estetico cerca caratteristiche a partire da un fenomeno complesso, è raro che non trovi. Cionondimeno, il lavoro di Coogan non è privo di interesse epistemologico perché fa risaltare per confronto in ognuna delle figure che nomina elementi che – intenzionalmente ripresi o meno – in effetti contrassegnano il supereroe.²⁶

Quali e quanti che siano i precorsi, con Superman ha inizio l'era dei supereroi vera e propria. I protagonisti di questa prima fase sono figure monocromatiche che si muovono in un mondo manicheista e senza sfumature. Abbiamo da un lato l'eroe infallibile, bellissimo e patriottico che personifica il Bene e che è destinato a trionfare, dall'altro il *Villain*, il cattivo, il Male incarnato, spesso mostruoso, orribile sotto tutti i suoi aspetti, condannato inevitabilmente a soccombere nello scontro con l'eroe. Gli eroi della *Golden Age* sono più



Action Comics #1, prima apparizione di Superman e primo fumetto supereroistico di sempre. (Artista: Shuster J.) ©DC Comics.

simili a divinità decadute che a uomini, Superman tra tutti, ma anche lo stesso Batman – essere umano senza poteri – mostra molto poco il suo aspetto umano. La *Golden Age* presenta tutti quegli elementi che già Eco ha evidenziato nella sua analisi, in particolare la difesa costante dello status quo da parte dell'eroe che appare come un agente dell'establishment – Superman combatte per “la verità, la giustizia e *l'american way*”, Capitan America – “*Cap*” – indossa letteralmente la bandiera americana come costume. Il *Villain* è sempre una minaccia esterna alla società, un pericolo per tutti i valori ritenuti “buoni” in questa.²⁷ I supereroi si trovano quindi a combattere potenze straniere, tra tutte la Germania nazista (non dimentichiamo che metà della *Golden Age* corrisponde agli anni della Seconda guerra mondiale, i supereroi sono infatti anche un mezzo di propaganda. Iconica la copertina di *Captain America #1*, dove si vede il protagonista assestare un pugno in faccia a Hitler).²⁸ Gli altri avversari dell'eroe sono criminali comuni e outsider, rifiuti sociali, spesso stranieri, che attentano alle vite e alla proprietà privata della “gente normale” – categoria deontologica volutamente vaga che permette ai lettori di riconoscervisi facilmente e che, soprattutto nei primi anni del genere, altro non vuol dire che la medio borghesia – e infine geni criminali, rigettati dalla società non perché inferiori ma perché superiori, in ogni caso altri, e con un sistema di valori distorto e sbagliato – il che può significare semplicemente “diverso dal capitalismo americano”. Insomma, il supereroe difende *il migliore dei mondi possibili*, una società senza contraddizioni interne, innocente, simbolo di tutto ciò che è buono.

Silver Age

Anche l'inizio di questo periodo non è troppo dibattuto e si colloca nel 1956, più precisamente con l'uscita di *Showcase #4* che, rilanciando un nuovo Flash, dà il via alla ripresa del genere, sempre più in declino dopo la fine della Seconda guerra mondiale.²⁹ Alcuni propongono un periodo di transizione tra la *Golden* e la *Silver Age* che va dalla fine della guerra fino al '56 e denominano *Atomic Age*, perché lo considerano caratterizzato principalmente dalla paura della bomba atomica e da storie incentrate sull'energia nucleare.³⁰ La rubrica non è però necessaria, e vi rinunceremo in questo lavoro, perché l'influenza di tutto ciò che riguarda il nucleare è nettamente percepibile in tutta la *Silver Age* e contrassegna tutto il periodo, non soltanto la transizione.³¹

Quali sono le caratteristiche di questa nuova era? Una l'abbiamo già indicata, la radioattività. I nuovi super-esseri sono *figli dell'atomo* – in particolare verranno chiamati così gli X-men, i mutanti dell'universo Marvel. Non si hanno più di fronte alieni o semi-divinità, ma persone di tutti i giorni che si trovano improvvisamente trasformate a causa di un getto di *raggi cosmici* – i Fantastici Quattro – o delle *radiazioni* di una bomba gamma – Bruce Banner, alias Hulk – o ancora perché morse da un ragno *radioattivo* – Spider-Man. Il fumetto si fa più realistico, le storie non avvengono più in città immaginarie, Metropolis o Gotham City, che si ispirano, senza nominarla, alla Grande Mela, ma è esattamente tra i facilmente riconoscibili grattacieli di New York che volano e volteggiano i nuovi supereroi. Questi sono comuni esseri umani, alle prese sia con un potere che non comprendono, sia con problematiche di tutti i giorni, la scuola, il lavoro, la famiglia.³² Se Bruce Wayne, Batman, non ha mai conosciuto problemi economici (e nella sua super-ricchezza si trovava in una posizione di semi-divinità lontana dal lettore), lo stesso non si può dire di Peter Parker, l'Uomo Ragno, diviso non solo tra la vita di normale studente e quella di supereroe, ma costretto anche a lavorare e a guadagnare soldi per mantenere l'anziana zia May.



Prima apparizione dell'Uomo Ragno. Da notare, in altro a destra, il timbro di approvazione del CCA (Artista: Ditko S.) © Marvel Comics.

È forse proprio Spider-Man la figura più rappresentativa di questo periodo, il “supereroe con super-problemi” per eccellenza, formula vincente della casa editrice Marvel che, si può certamente affermare, domina questo periodo. Ragazzo timido e deriso ma con grandi doti intellettive, il giovane Parker può fornire uno specchio alla maggioranza dei lettori di fumetti dell’epoca, i quali possono riconoscersi ancora maggiormente nell’eroe grazie alla maschera integrale, sotto la quale può nascondersi davvero chiunque. I supereroi cambiano, mutano così come si sentono mutare i giovani lettori, un cambiamento che fa paura ma che allo stesso tempo promette nuove possibilità. E i cattivi?

Improvvisamente il Male non è più solamente esterno alla società rappresentata, ma si inizia a scorgerlo al suo interno. Questo inoltre incomincia ad avere contorni sfocati e difficilmente riconoscibili: i mostri spesso non sono i carnefici, ma le vittime di una società che non li riesce ad accettare. La Cosa, Hulk, gli X-men, lo stesso Spider-Man attaccato costantemente dal giornale di John Jonah Jameson, sono additati come mostri, come diversi, si trovano a dover combattere non tanto per salvare la società ma per essere accettati da questa. I cattivi veri e propri iniziano ad apparire all’interno dello stesso tessuto sociale: politici corrotti, boss mafiosi che controllano la città, o anche gente comune accecata dai pregiudizi. La distanza tra l’eroe e il cattivo poi, spesso è meno netta: i Villain possono avere aspetti virtuosi e affascinanti, gli eroi essere egoisti, stupidi, maldestri. I fumetti dei supereroi non iniziano solamente a rispecchiare più fedelmente il nostro mondo, ma addirittura lo iniziano a criticare e ad analizzare, mostrandone le paure e le contraddizioni. Ma è una critica appena accennata, costretta a nascondersi all’interno di una realtà ancora volutamente manicheista. È esemplare in questo senso il saggio “*Seduction of the Innocent*” dello psichiatra Fredric Wertham.

La requisitoria di Wertham contro i fumetti divenne il manifesto di un movimento che vedeva nei *comics* una delle cause principali della delinquenza e della “perversione” giovanile, nuovo grande nemico della società una volta finita la guerra. Wertham intende stabilire infatti una correlazione diretta tra criminalità giovanile e fumetti, affermando ad esempio che “*all child drug addicts, and all children drawn into the narcotics traffic as messengers, with whom we have had contact, were inveterate comic-book readers.*”³³ Associazioni di genitori infuriati si scagliarono contro ogni tipo di albo a fumetti, costringendo de facto gli editori ad autocensurarsi per poter sopravvivere. Venne istituito il *Comics Code Authority*, organo di censura che aveva il compito di approvare qualsiasi storia, controllando che non vi fossero elementi deviati, disturbanti, sessuali, che il fumetto mostrasse

chiaramente il Male e il Bene e come questo alla fine trionfasse, trasmettendo ai giovani una lezione morale senza ombre.³⁴ Verrebbe da pensare che tutto questo fosse la reazione dell'establishment alle storie sempre più critiche che abbiamo descritto, se non fosse che il famigerato libro di Wertham venne pubblicato nel 1954. I suoi attacchi prendevano quindi di mira, oltre a fumetti horror e noir, i supereroi della *Golden Age*! E sono infatti proprio gli eroi della *Golden Age* a doversi piegare maggiormente al Codice,³⁵ mentre i nuovi eroi Marvel nascono come reazione del genere ai nuovi paletti imposti dall'autorità. Una sotterranea volontà di ribellione si manifesta, di nascosto, tra le pagine riviste ed approvate dal Codice, spingendo la *Silver Age* verso la sua conclusione.³⁶

Una ribellione, quella dei supereroi, che nasce e si sviluppa insieme a quella di tutta una generazione, che rappresenta l'America di quegli anni non più come un sogno da difendere ma come un monarca da abbattere, un mondo da cambiare. Se nella *Golden Age* gli eroi andavano in guerra contro le forze dell'Asse ora, con la guerra del Vietnam, si rivoltano, in modo forse ancora poco convinto, contro la "superpotenza statunitense". Capitan America non solo non andrà in guerra, ma addirittura si spoglierà, ormai alla fine della *Silver Age*, del suo costume e della sua identità assumendo quella di Nomad, un supereroe che non si riconosce in nessuna nazione.³⁷ Sarà proprio dalle ceneri del conflitto vietnamita che sorgerà una nuova e più inquietante figura che dominerà l'era successiva del mondo supereroico: l'antieroe.

Dark Age

Da questo momento in poi, per quanto riguarda la divisione in periodi, le cose cominciano a complicarsi. Già solo la fine della *Silver Age* non è chiara; se riprendiamo ad esempio la divisione di Coogan, la *Silver Age* termina nel 1971 cedendo il posto alla *Bronze Age* che durerà fino agli inizi degli anni '80.³⁸ Altri vedono nelle avventure di *Green Lantern/Green Arrow* scritte da Dennis O'Neil e Neal Adams, e disegnate da Dick Giordano un cambiamento radicale e l'inizio della *Awkward Age*.³⁹ Il particolare di questa serie è l'affrontare tematiche controverse che difficilmente si erano lette sui fumetti fino a quel momento – tra tutte quella dell'utilizzo delle droghe.⁴⁰ Un'altra suddivisione fa morire la *Silver Age* insieme a Gwen Stacy, fidanzata storica di Peter Parker.⁴¹ Evento questo

estremamente significativo che traumatizzò profondamente i lettori, poiché andava a rompere quello schema, descritto da Eco e caro a Stan Lee, che prevedeva solamente l'illusione del cambiamento.⁴² La morte di Gwen Stacy non segna però, a mio parere, semplicemente la fine di un'epoca, ma è piuttosto, così come le storie di O'Neil e Adams, un sintomo di imminente cambiamento. La ragione per cui la storiografia e la critica non sono riuscite finora a trovare elementi veramente caratteristici dell'*età del bronzo* – o della stranezza, a seconda di come la si voglia chiamare, è forse molto semplice: tali elementi non esistono, ma la cosiddetta *età del bronzo* è il periodo di metamorfosi in cui compaiono opere che anticipano l'imminente *periodo oscuro*, ma che sono ancora troppo poche e non sufficientemente diverse da altre tipiche della *Silver Age*, per poter davvero indicare una nuova età dei *comics*. L'inizio di questa nuova età, per contro, è chiaramente definibile. Nel 1985-86 viene pubblicata una storia che trasforma radicalmente l'intero universo degli eroi DC: *Crisis on Infinite Earths*.⁴³



La copertina di *Watchmen*, graphic novel che rivoluzionerà il genere. La spilla con lo smile sporca di sangue richiama alla perdita dell'innocenza che caratterizza i supereroi di questa nuova Age. (Artista: Gibbons Dave) ©DC Comics.

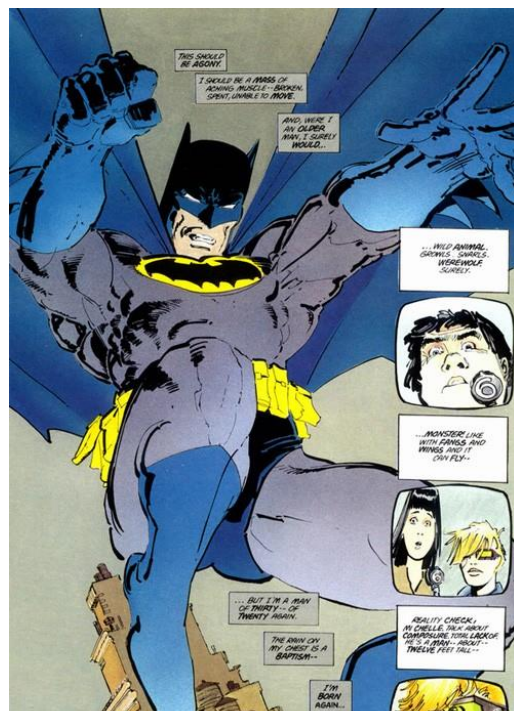
Albo che può apparire eccessivamente complesso e confusionario, in quanto include ogni singolo personaggio DC mai creato in un singolo multiverso,⁴⁴ assume una rilevanza tale da marcare la fine della Silver Age per quello che tenta di realizzare: distruggere completamente l'universo DC e reinterpretare ogni suo personaggio partendo da zero. La DC sembra cancellare con un colpo di spugna tutto quello che nei suoi fumetti era avvenuto fino a quel momento, come se non fosse mai esistito. L'intento ricostruibile dal risultato è di semplificare le storie, eliminando paradossi, mondi alternativi, personaggi imbarazzanti e tutte quelle trovate che servivano a far pubblicare sempre nuove storie senza far succedere veramente nulla. Il successo non fu quello sperato, l'albo apparì a molti di una complessità disarmante per chiunque non avesse una conoscenza quasi enciclopedica dell'intera storia dei supereroi della DC.⁴⁵ Ciononostante, *Crisis* ha un effetto prezioso: uccide i vecchi eroi della *Golden Age* che si erano stancamente trascinati lungo la *Silver Age*, divenendo delle parodie di sé stessi, e li fa rinascere. Inizia una nuova epoca.

Questa età dei fumetti viene definita nei modi più disparati: *Iron Age*⁴⁶, *Copper Age*⁴⁷, *Gilded Age*⁴⁸. Qui utilizzerò la definizione data da Grant Morrison, ovvero quella di *Dark Age*, sia perché Morrison la considera subito successiva alla Silver Age senza età intermedie (pur tenendo in considerazione gli elementi anticipatori accennati qui sopra), sia perché il nome rende giustizia alla crisi che la figura del supereroe, mettendo in discussione sé stessa, attraverserà in questo periodo.⁴⁹ Dopo *Crisis*, altre due opere della stessa casa editrice lasceranno il segno di una nuova epoca, condizionando tutte quelle successive e diventando pietre miliari della storia dei supereroi. Sto parlando ancora una volta di *Watchmen* e di *The Dark Knight Returns*, già indicate tra le prime graphic novel del fumetto supereroistico. Si può affermare che queste due graphic novel rappresentino simbolicamente l'inizio del nostro percorso. Questa scelta è giustificata dall'importanza che queste due opere ancora oggi hanno, non limitata al fatto che esse riassumono tutte le caratteristiche della *Dark Age*, bensì dovuta al fatto che è a partire da esse che è possibile riconoscere il supereroe così come lo intendiamo oggi. Nelle caratteristiche fondamentali di quest'epoca è allora possibile ritrovare una traccia iniziale di chi è il supereroe oggi.

I processi già iniziati nella *Silver Age* qui raggiungono il loro apice: la critica alla società rappresentata e tramite questa, nella misura in cui i lettori vi riconoscono la propria, anche alla società storico-politica, la critica a valori ormai sorpassati della generazione supereroistica (e storico-politica) precedente, all'America del Vietnam, del Watergate, della guerra fredda, non è più latente o appena accennata, ma palese, dissacrante, feroce. Non

solo il famigerato Codice perde importanza, ma diventa quasi un segno distintivo e di vanto pubblicare un racconto non approvato dal CCA. Elementi repressi per lunghi anni esplodono, il mondo dei supereroi si riempie di violenza, sesso, problematiche sociali, morte, divenendo ancora più simile al nostro di quanto non fosse mai stato. La linea tra bene e male, già incerta nella *Silver Age*, diviene indeterminabile nella rappresentazione e scompare. Il mondo rappresentato e gli Stati Uniti che in questo si riconoscono perdono le loro certezze, “giusto” e “sbagliato” divengono concetti ambigui e a tratti insensati, buoni e cattivi si smarriscono in una zona grigia.⁵⁰ Si fa largo una nuova generazione di eroi brutali che non esitano ad uccidere, torturare e mutilare per infliggere le loro punizioni e fare giustizia. È il momento di antieroi sanguinosi come Punisher, Wolverine, Blade, Ghost Rider, V⁵¹, e di una nuova generazione di eroine, femme fatale, sexy e letali, Elektra, Catwoman, Black Widow. I Villain quasi scompaiono – *Watchmen* il caso esemplare: un mondo dove esistono solo supereroi, dal quale i Villain sono scomparsi da tempo.

Ma si può ancora parlare di supereroi? Il concetto stesso viene messo in discussione. Non nascono solo nuovi antieroi, ma anche i vecchi supereroi si rivelano come figure estremamente problematiche. Strappati definitivamente dal loro mondo di fantasia vengono gettati in una realtà che offre tanti e tali agganci di attualità storico-politica – paesaggi urbani, eventi e finanche persone di pubblico interesse – che l'*effet de réel*⁵² o, se così vogliamo chiamarlo, l'effetto di vero-simile, diventa un elemento centrale della rappresentazione. In questa società ad effetto di reale, i supereroi si rivelano essere outsiders, problemi politici, criminali, psicopatici, freaks. Le riletture che Frank Miller dà di Batman e di Daredevil mostreranno i migliori esempi a questo riguardo.⁵³ Il supereroe “puro”, il difensore dello status quo della *Golden Age*, se rimane tale, appare come una ridicola caricatura, un burattino nelle mani del governo o, in alternativa, viene semplicemente fatto fuori: persino Superman verrà fatto morire.⁵⁴ Morte temporanea, come quasi sempre nel mondo dei *comics*, ma comunque rappresentativa: il primo supereroe muore e porta con sé tutto quello che era rimasto della sua epoca.



Il ritorno del cavaliere oscuro: un Batman ormai 50enne, solitario, brutale, ossessionato, criminale. La differenza con la *Silver Age* è abissale. (Artista: Miller Frank) ©DC Comics

Il nuovo approccio al supereroe di questa epoca non solo è più critico e approfondito, ma si può parlare di una vera e propria decostruzione della figura del supereroe. Gli elementi e le dinamiche proprie della narrativa supereroica non vengono più “passivamente” date per scontate, bensì affrontate, indagate, ne vengono mostrate le aporie e le conseguenze. La costruzione stessa del supereroe diviene elemento non solo della sua messa in scena, ma anche nell’ambito di questa di un’autoriflessione critica che involve e collega non solo le figure supereroistiche e il loro universo ma anche il mondo di chi legge e le persone stesse che leggono.

Una “decostruzione” in *actu repraesentationis* del supereroe, un forte potenziale di critica sociale, supereroi più realistici e problematici, nuovi antieroi che mettono in discussione qualsiasi distinzione netta tra Bene e Male e, infine, il nuovo genere narrativo della *graphic novel*⁵⁵ che riscuote sempre maggior successo: questi gli aspetti principali della *Dark Age* che ci portano a prenderla come punto di partenza per questo lavoro. Nonostante le evoluzioni successive, la figura del supereroe non ha più subito trasformazioni così radicali come in questo periodo in relazione al quale si stabilisce – in particolare con le opere di Moore e Miller – un prima e un dopo. Ma cosa c’è dopo?

Renaissance

Se definire la fine della *Silver Age* e l’inizio della *Dark Age* è incerto, ciò che viene dopo è ancora più confuso. Per alcuni la storia si chiude qui, la *Dark Age* rappresenta un cambiamento epocale che definisce i supereroi fino ai nostri giorni, punto.⁵⁶ Questo non è esatto. Indubbiamente la *Dark Age* ha definito un mutamento di proporzioni tali che non ha avuto eguali in seguito, ma questo non significa che le figure dei supereroi, dei Villain e degli antieroi non si siano ulteriormente trasformate. Ai trent’anni di repressione della *Silver Age* seguirono gli eccessi di violenza e perversione dell’età buia. Questi a loro



Gli eroi di Kingdom Come che scendono letteralmente come angeli dal cielo. Il supereroe vuole tornare a essere un simbolo di speranza. (Artista: Ross Alex) ©DC Comics

volta stimolarono una reazione: il Rinascimento, come lo chiamano per analogia discutibile, ma non immotivata, diversi autori – Coogan⁵⁷, Morrison⁵⁸ – è il periodo che nasce da questa reazione.

Come stanchi di eroi brutali e di antieroi moralmente indefinibili, scrittori e disegnatori tentano di recuperare il supereroe senza macchia, indubitabilmente buono, simbolo di ispirazione e di speranza. Difficile stabilire un inizio vero e proprio: alcuni criticarono o ironizzarono sui personaggi estremi della *Dark Age* immediatamente, altri molti anni dopo.⁵⁹ È però possibile indicare due opere che rappresentano al meglio questo nuovo periodo: *Kingdom Come* di Mark Waid e *Marvels* di Kurt Busiek, entrambi disegnati da Alex Ross.⁶⁰ Pubblicate nel 1996 e nel 1994 le due storie si concentrano sul ritorno dei supereroi della *Golden Age*. Nella prima gli eroi classici della DC si ritrovano in un mondo post-*Dark Age* dominato dai feroci antieroi di questa, nella seconda la Marvel fa letteralmente rivivere al lettore le storie della *Silver Age*, viste questa volta attraverso la macchina fotografica di un comune essere umano, il giornalista Phil Sheldon. In entrambi i casi i supereroi tornano ad apparire, non più come freaks e sociopatici, ma come divinità scese dal cielo, come “meraviglie” appunto. “*Marvels, I called them – and that’s what they were*”, riflette Sheldon. “*Next to that – what were we?*” continua “*We weren’t the players anymore. We were spectators.*”⁶¹ Il supereroe non è più problematico, ma torna ad apparire eccezionale, incredibile.

La ricostruzione del genere supereroistico che si osserva in *Kingdom Come* e *Marvels*, rimette in piedi quegli elementi che lo contraddistinguevano ai suoi albori e che la *Dark Age* aveva messo in discussione: l’identità segreta, il costume, la missione e le motivazioni dell’eroe, i suoi mezzi e la sua morale, il concetto stesso di supereroe.⁶² Senza dimenticare le tenebre appena trascorse che hanno mostrato l’aspetto inquietante dei supereroi, come indica ad esempio il colore nero sul simbolo di Superman – “*tell that to your tailor. Black is a new look for you.*”⁶³ risponde sarcasticamente Bruce Wayne a Superman che afferma di non avere un lato oscuro. In *Kingdom Come* “*Superman, Batman and Wonder Woman, the key Golden Age superheroes, lead the fight against the Iron Age antiheroes and win*” scrive Peter Coogan. “*Thus, symbolically, the idealism and hopefulness of the Golden Age has returned in the Renaissance Age to defeat the darkness and cynicism of the Iron Age.*”⁶⁴ Ma la valutazione di Coogan è prematura, così come è prematuro l’ottimismo di Morrison, che traspare nella scelta di nominare questo periodo “Renaissance”. Si può parlare effettivamente di un periodo? Questa nuova vena creativa nostalgica, infatti,

non durerà e più che di un'Age si dovrebbe piuttosto parlare di un breve momento di transizione.

Il termine "Renaissance" verrà qui mantenuto per comodità, per identificare questo breve periodo di passaggio. Tale termine può essere in parte ritenuto corretto, se ci si riferisce al successo editoriale e cinematografico che la narrativa supereroica conosce a partire dal momento in cui Coogan e Morrison lo iniziano a utilizzare. Ma, se con "Renaissance", essi intendono invece il recupero di un supereroe "puro", un'ideale buono così come era nella Golden e Silver Age, non più cinico e disilluso come gli anteroi della Dark Age, allora questo breve "rinascimento", fallisce. Il supereroe non ritorna alle sue gloriose origini. È proprio lo stesso anno di pubblicazione del libro di Coogan che ha inizio una saga Marvel che smentisce definitivamente la possibilità di ritorno dei supereroi di un tempo: *Civil War*.⁶⁵

Post-heroic Age

Questa età, successiva al cosiddetto Rinascimento del fumetto supereroico, non rientra in nessuna delle suddivisioni tenute in considerazione fino ad ora, ma è coniata in questo momento. La maggior parte degli autori citati pubblicano i loro studi precedentemente a questo periodo o esattamente negli anni in cui prende il via. Altri, come Morrison, non tengono conto della differenza sostanziale che è presente tra un'opera della cosiddetta *Renaissance* come *Kingdom Come* e una saga successiva come *Civil War* o *The Authority*. Cercheremo di definire questa nuova età nel corso di questo lavoro. Anche in questo caso, come nei precedenti, l'inizio è chiaramente un costrutto post festum e ha più un valore simbolico che sostanziale, i periodi si compenetrano piuttosto che escludersi a vicenda e in particolare l'eredità della cosiddetta *Renaissance* e della *Dark Age* sono ancora molto influenti. L'evento catalizzatore di quello che sarà il cambiamento non riguarda il mondo dei supereroi, ma il nostro mondo: stiamo parlando dell'11 Settembre 2001. Gli eroi della *Golden Age* nascono sullo sfondo della Seconda guerra mondiale, gli anteroi della *Dark Age* sono la risposta al trauma del Vietnam e della guerra fredda. Supereroi e anteroi contemporanei si trovano a fare i conti con un mondo occidentale in crisi. L'attentato al World Trade Center, evento iconico nella rappresentazione come storico nella realtà, è l'inizio simbolico di questa nuova era, caratterizzata non soltanto dalla paura del terrorismo

e dalle reazioni a questa, ma da una crisi ben più estesa: economica, culturale, di valori. L'universo supereroistico non è solo influenzato da tutto ciò, ma lo rispecchia, lo indaga, lo critica, porta tutto all'estremo.

Civil War è una delle prime pubblicazioni che contiene le caratteristiche principali di questa nuova età. Legata direttamente al 9/11 la saga prende il via proprio da un attacco di tipo terroristico: durante un classico combattimento tra buoni e cattivi uno di questi, un supervillain di nome Nitro, si fa saltare in aria vicino a una scuola, provocando centinaia di morti, principalmente bambini. La tragedia porterà il governo ad approvare l'Atto di Registrazione per i Superumani, il quale obbliga qualsiasi super-essere a rinunciare all'anonimato, a dichiarare identità e poteri al governo e a mettersi al servizio di quest'ultimo. Pena, in caso di inadempienza, incarcerazione a vita in una prigione speciale, senza nessun tipo di processo. Misure straordinarie che limitano la libertà individuale, il riferimento della storia al PATRIOT Act è palese. Il governo "cattivo" da un lato che cerca di imprigionare gli eroi "buoni" dall'altro, quindi? Le cose sono molto più complesse di così. I supereroi dell'universo Marvel reagiscono in modi diversi alla nuova legge: da un lato Iron Man approva il provvedimento e si batte per farlo rispettare, dall'altro invece Capitan America, vede nella Registrazione un atto fascista che mette in pericolo la libertà dell'individuo. I supereroi si dividono tra queste due fazioni e scoppia una vera e propria guerra civile.



Iron Man e Capitan America guardano la devastazione della cittadina di Stanford dopo l'attacco di Nitro. L'immagine parla da sé: corpi, rovine, la bandiera statunitense carbonizzata, il tramonto di un'era e i due eroi già divisi. (Artista: McNiven S.) ©Marvel Comics.

Il primo elemento che salta agli occhi è la difficoltà di definire chi siano i buoni e chi i cattivi di questa storia. Non solo gli eroi ma anche i Villain Marvel si limitano semplicemente a scegliere a loro volta da che parte stare, per nulla diversi dai primi. Nella *Silver* e nella *Dark Age* la differenza tra Bene e Male era confusa, incerta, al limite indeterminabile. Qui la questione stessa scompare, lasciando il posto a due differenti valori, sicurezza e relativo controllo da un lato, libertà individuale dall'altro. Questi, portati all'estremo, finiscono per scontrarsi ed escludersi l'un l'altro. Se chi legge vuol prendere partito, deve farlo senza aiuto da parte dell'opera che mostra come proprio la ricerca di definizioni stabili e di certezze aumenti il caos. Nella narrazione, le prese di posizione nette generano e rinforzano uno scontro insolubile in cui tutti i contraenti si pongono ugualmente come "parte giusta" e mettersi "dalla parte giusta" diventa una presa di partito la cui "giustizia" non è determinabile all'interno della rappresentazione. Ciò che rimane allora non è altro che violenza. Il tentativo della cosiddetta *Renaissance* di ristabilire una distinzione netta tra buoni e cattivi fallisce definitivamente con *Civil War*, così come crollano tutti gli elementi che erano stati recuperati dopo la *Dark Age*, dando quasi l'impressione di un ritorno a quest'ultima. Le identità segrete iniziano a scomparire, cadono le maschere.⁶⁶ La figura dell'antieroe riprende vigore e, vedendo supereroi che si combattono tra loro, non si può che avere l'impressione che siano diventati tutti degli antieroi.⁶⁷

Ancora degli antieroi sono i protagonisti di un'altra linea narrativa, pubblicata dalla DC, caratteristica di questa nuova fase. Sto parlando di *The Authority*. Copie più o meno simili dei classici supereroi DC, gli antieroi di *The Authority* incarnano contraddizioni che è ormai fin troppo facile riconoscere nello spazio-tempo storico e sociale attuale. Si ritrovano le caratteristiche apparse già in *Civil War*, la scomparsa della doppia identità, la confusione morale, la generale crisi del XXI secolo. La particolarità di questa saga è la totale assenza di supereroi. Sono presenti dei Villain, ma questi sono difficilmente distinguibili dai protagonisti: simili a questi, a volte vere e proprie copie, spesso passano addirittura dalla loro parte. I membri stessi di *The Authority* non possono essere considerati eroi "puri". Sono piuttosto degli antieroi, complessi e ambigui, esagerati e dissacranti. La loro missione non è più quella di difendere "il migliore dei mondi possibili", ma quella di cambiarlo. Questo uno degli aspetti che, come si vedrà, distinguono maggiormente il supereroe dall'antieroe.

Un'altra particolarità, infine, definisce l'universo supereroistico contemporaneo, ovvero la presenza di figure che potremmo definire come Non-eroi. Personaggi dotati di superpoteri ma che non hanno nessuna intenzione di mettersi la calzamaglia e di salvare il

mondo. Non sono eroi, non sono Villain, non sono antieroi. Personaggi che, come già Hulk in altro contesto, spesso vogliono solo “essere lasciati in pace”. Uno degli ottimi esempi più recenti è senza dubbio Jessica Jones, ma anche la trasformazione degli X-men nella serie di Grant Morrison è rilevante (2001-2004): qui i mutanti si spogliano letteralmente dei panni di supereroi, anzi Morrison afferma chiaramente che questi non lo sono mai stati in primo luogo.⁶⁸ “*I was never sure why you had us dress up like superheroes anyway, Professor*” commenta Bestia nelle prime pagine di *New X-Men*.⁶⁹ X-men, Hulk, Namor, sono personaggi creati come “eroi con problemi” nella *Silver Age* che, nonostante mantengano delle connotazioni spesso eroiche, rinunciano per così dire al mantello, non potendo però fuggire completamente da quello stato di outsider e di anormali. Non è né un Bene superiore ad essere perseguito né, all’opposto, una qualche brama di dominio; ciò che si desidera è semplicemente una forma di “normalità” e accettazione.

Relativismo morale, incertezza politica, crisi sociale. E poi: caduta delle maschere e dei simboli, nuova ascesa dell’antieroe, comparsa di personaggi emarginati che non vogliono essere eroi, ma sono solamente alla ricerca di una “banale normalità”. Questi i punti fondamentali di questo periodo, definito post-eroico, immagine di un occidente in profonda crisi. Ed è la stessa crisi che si trova ad affrontare il mondo dei supereroi, ormai specchio sempre più fedele del nostro, come dimostrano anche racconti e saghe che ripropongono avvenimenti realmente accaduti – considerare ad esempio gli *Ultimates*, che altro non sono se non i classici Vendicatori della Marvel, trasportati negli Stati Uniti di George W. Bush.

Per questo studio prenderemo in considerazione principalmente opere collocate nelle ultime tre età qui riassunte. Primo perché la *Dark Age* rappresenta in effetti il punto di trasformazione maggiore del genere e segna la nascita del supereroe così come è oggi, nonostante il pur rilevante tentativo della cosiddetta Renaissance di recuperare la figura dell’eroe della *Golden Age*. Secondo in queste tre età l’universo rappresentato dei supereroi ripresenta progressivamente sempre più tratti ed elementi facilmente riconoscibili a partire dal mondo reale, e gli eventi narrati seguono citando e alludendo, rispecchiano e finanche criticano la storia e gli avvenimenti contemporanei in maniera sempre più rilevante. Terzo la decostruzione della figura del supereroe iniziata negli anni ‘80 e continuata fino ad oggi è il punto di partenza ideale per approfondire le tematiche del superuomo, della maschera, della morale eroica e antieroaica, e per indagare cosa distingue oggi l’eroe dall’antieroe. A partire dalla *Dark Age*, con storie come *Watchmen* o *The Dark Knight Returns*, la figura del

supereroe non viene più proposta in maniera ingenua, dando per scontate dinamiche e caratteristiche divenute usuali, sorvolando su implicite aporie che un personaggio di tale tipo comporta. A partire dalla *Dark Age* elementi come i valori del supereroe, il suo rapporto ambiguo con la società e con la maschera, fino ad allora ignorati o sottointesi, vengono indagati e portati alla luce, “decostruiti”. La narrativa si volge esplicitamente su questi aspetti e si iniziano ad indagare le dinamiche che sono necessariamente presenti in una narrativa supereroica, portando alla luce le problematiche che queste comportano. Tale decostruzione porta necessariamente con sé un approccio a metalivello che come tale non solo genera maggiore “realismo” ma appare più “maturo”, e porterà anche a fumetti e graphic novel più cinici e disillusi.

Metodo, bibliografia e considerazioni generali

Il lavoro procederà come segue. Verranno inizialmente approfonditi i temi legati al supereroe come il suo rapporto con l'eroe del mito classico, il suo significato nella nostra società⁷⁰, il suo valore simbolico, la sua morale, la maschera e la costruzione di un'identità personale, l'eroe come outsider in relazione all'uomo comune. Sulla base di questa analisi verranno poi considerate le figure del Villain e dell'antieroe, sottolineando le differenze con l'eroe e approfondendo ciò che queste rivelano. Saranno studiate le differenti tipologie di Villain e di antieroi e il loro significato. Un approfondimento successivo riguarderà la figura della supereroina, l'importanza e il significato del corpo, maschile e femminile, nel fumetto supereroico, e infine in che modo questo si rapporta alle differenze di genere. Va sottolineato che questo modo di procedere è soprattutto metodologico: nonostante si possano tracciare delle distinzioni a volte abbastanza nette tra le varie figure sopracitate, queste – lo vedremo – sono estremamente mutevoli e legate le une alle altre. Spesso degli aspetti predominanti nel Villain non sono ad esempio assenti nell'eroe e viceversa. Questa divisione ha quindi lo scopo di agevolare l'analisi. Tenteremo di partire dalle opere stesse per far emergere quella che è la filosofia propria dei supereroi. Non vogliamo applicare arbitrariamente concetti e teorie filosofiche ai lavori analizzati, quanto piuttosto individuare e definire, deducendole dalla costruzione, rappresentazione e percezione delle opere, quelle che sono proprie del genere.

Il metodo utilizzato, per quanto tenga conto dei differenti momenti storici che influenzano le varie Ages, mira però a individuare quelli che sono i tratti comuni e ricorrenti dei personaggi analizzati. Per quanto alcuni elementi siano dominanti in determinati momenti storici, essi sono generalmente presenti in modo più o meno marcato in tutte le età considerate. In particolare, concentrandoci a partire dalla *Dark Age* fino a oggi, vediamo come questi periodi sono tra loro accomunati da una versione del supereroe più moderna e realistica, meno ingenua, rispetto quella dei primi anni, in particolare – lo ripetiamo – nel rapporto del supereroe con una società sempre più verosimile e nella visione morale che viene proposta, non più un superficiale manicheismo che separa nettamente Bene e Male, eroe e villain, bensì conflitti morali che vengono approfonditi, personaggi che si allontanano dai topoi del mostro malvagio e dell'eroe senza macchia e valori che entrano anche in conflitto tra loro, portando ad aporie piuttosto che a risposte. Le problematiche filosofiche affrontate non sono quindi lette “storicamente”, ma vengono piuttosto rilevate quelle che sono intrinsecamente legate alla narrativa supereroica, indipendentemente dal momento storico particolare, che verrà piuttosto preso da esempio.

Non ci rapportiamo all'universo supereroico considerandolo come totalmente fittizio; al contrario ci si riferirà al supereroe e alla sua realtà considerandola come specchio della nostra, così come Stendhal definiva il romanzo uno specchio del mondo.⁷¹ Va qui considerato il termine specchio letteralmente: come nello specchio non vedo la realtà, ma un'immagine di questa inquadrata e determinata dal materiale e dalla posizione dello specchio. Allo stesso modo l'universo supereroico ci offre un riflesso nel quale è possibile riconoscere elementi, situazioni, figure, luoghi e pratiche del nostro mondo. Non è essenziale per ciò che la rappresentazione sia completamente “realistica”: anche in uno specchio deformato è possibile – soprattutto se lo si desidera, ma anche per esempio se lo si teme – riconoscere un riflesso del mondo reale. Questo lavoro non segue la psicologia strutturalistica di Lacan né è basato sul concetto dello “*stade du miroir*” ma usa la metafora per creare una triangolazione analitica di prospettive che permette di focalizzare l'attribuzione di significato come intersezione fra costruzione, rappresentazione e percezione.

Parlando più semplicemente: il supereroe è un prodotto tipicamente occidentale e il mondo nel quale si muove ha la pretesa di essere una rappresentazione del nostro mondo, della nostra società – statunitense in particolare, ma nella quale ogni lettore – occidentale, ma non solo – può riconoscersi. Il palcoscenico tipico del supereroe è la grande metropoli

occidentale, in particolare New York. I supereroi Marvel riempiono i cieli della “grande mela”, ma anche città immaginarie come Gotham City e Metropolis dell’universo DC rappresentano aspetti opposti di New York, una la gloria e la grandezza, l’altra il degrado e le problematiche sociali. Citando Stan Lee: *“Marvel has always been and always will be a reflection of the world right outside our window.”*⁷² Questo è vero non solo per la Marvel, ma per ogni universo supereroico e la questione è: in qual modo specifico.

La visione del mondo proposta dal supereroe è una visione che ci appare familiare nella misura in cui la percepiamo come rappresentazione della nostra visione e riconosciamo i valori che il supereroe difende come valori da difendere. Quando entriamo in questa dinamica di rappresentazione e riconoscimento, per quanto semplificata e “iconica”, all’interno della realtà proposta dalla narrativa supereroica ritroviamo non solo elementi propri della società che l’ha creata e nella quale ha una risonanza notevole, ma anche della nostra. Così come studiando il mito greco individuiamo concetti e archetipi che riconosciuti diventano ricorrenti e fanno da ponte fra la civiltà che li ha prodotti e la nostra, fra la condizione eroica arcaica e la nostra, pur tanto diversa, condizione, similmente, quando rappresentazione e riconoscimento convergono, ritroviamo nella narrativa supereroica archetipi, problematiche, valori e concetti che ci forniscono una chiave di lettura per la società contemporanea.

Questa convergenza potenziale di rappresentazione e riconoscimento non è limitata agli Stati Uniti: in tutti i Paesi nei quali la figura del supereroe ha un successo rilevante, possiamo ipotizzare che questo sia anche dovuto al suo incarnare concetti e realtà riconoscibili e – in parte – familiari. Vediamo i supereroi combattere guerre realmente avvenute, così come li vediamo confrontarsi con persone esistenti e vivere, non in mondi estranei, ma in città reali, nelle quali si trovano a fare i conti non solo con mostri e alieni, ma anche con realtà sociali che ci sono note e con le quali noi stessi dobbiamo confrontarci.

Attenzione però: anche nello specchio è possibile non riconoscersi, vi è sempre la possibilità di negare che l’immagine di fronte abbia un qualsiasi legame con la realtà. Allo stesso modo è quanto meno ipotizzabile il caso nel quale un lettore non riconosca alla narrativa supereroica un qualsiasi tipo legame con la propria realtà meno ipotizzabile il caso nel quale un/a leggente non riconosca alla narrativa supereroica un qualsiasi tipo legame con la propria realtà. Questo lavoro non esclude una tale possibilità, semplicemente non la considera in analisi. Quando si utilizza il “noi” ci si richiama alla familiarità con il mondo

supereroico, che nasce quando si riconoscono elementi chiave in comune con il proprio, più o meno espliciti. Ci si riferisce quindi a un riconoscimento, anche parziale, operato dal lettore che vede nella narrativa supereroica un riflesso della propria realtà.

Quando rappresentazione e riconoscimento convergono, leggendo la narrativa supereroica ci caliamo in un mondo di fantasia, ma terribilmente familiare, dove ritroviamo, per quanto legate alla realtà immaginaria del supereroe, tematiche e dinamiche della nostra società. Leggendo il fumetto supereroico, ritroviamo al suo interno elementi del nostro mondo. Anche nel caso di distopie o utopie vi riconosciamo aspetti chiari e definiti della nostra società; persino nell'America distopica di *Watchmen* il legame con il mondo reale è innegabile: vengono rappresentati il presidente Nixon, la guerra del Vietnam, la guerra fredda, la paura atomica. Non "è" il nostro mondo, ma vi riconosciamo un riflesso estremamente realistico e iconico. Così si crea una dinamica che ci porta a vedere il mondo del supereroe come fedele al nostro, e parallelamente i valori per i quali si batte come valori condivisi da noi stessi.

Anche nel momento in cui i valori proposti ci appaiano come inaccettabili e non condividiamo più la causa per la quale il supereroe combatte, permane tale dinamica – semplicemente cessiamo di vedere l'eroe come tale. Non perché non ritroviamo più un legame tra la finzione e la nostra realtà – al contrario! Proprio perché ancora avviene questa dinamica di rappresentazione e riconoscimento, il supereroe di cui non condividiamo la causa assume per noi un altro ruolo e un'altra maschera. Esso diventa ai nostri occhi un Villain – a limite un antieroe. Se i personaggi presi in considerazione sono riconosciuti come eroi, questo è dovuto a una complessiva condivisione della visione del mondo che propongono.

Questo tipo di approccio, lo ripetiamo, non è circoscritto al momento storico in cui le opere entrano in scena. Il riconoscimento avviene, a prescindere dall'Age nella quale il fumetto viene creato, pur evolvendosi e modificandosi. Anche leggendo i primi fumetti supereroici della *Golden Age* riconosciamo la narrazione di una guerra realmente avvenuta, dove i Villain erano nazisti e fascisti; questo riconoscimento avviene, quindi, ancora oggi, anche se in maniera differente. Durante la *Golden Age* quei Villains venivano visti come il nemico attuale e i supereroi combattevano una guerra in corso, oggi quegli stessi fumetti vengono letti come storia, ma non per questo meno fedele al nostro mondo e alla sua storia. Parallelamente vediamo, allora come oggi, in quei Villains dei mostri e dei nemici.

Il “noi” in questo lavoro non è volto a negare la diversità storica, geografica, estetica e/o culturale né delle rappresentazioni di supereroi analizzate né delle potenzialità di riconoscimento che offrono. Semplicemente, fra le tante – e forse anche infinite – potenziali convergenze fra rappresentazione e riconoscimento che gli artefatti offrono (e all’occorrenza possono soffrire) se ne evidenziano qui alcune per mostrare che hanno in comune una dinamica di rappresentazione e riconoscimento che è non solo storica, sociale, estetica e culturale, ma anche e soprattutto filosofica.

Due parole vanno dette sulla bibliografia. Per quanto riguarda fumetti e graphic novel abbiamo cercato di prendere in considerazione le opere migliori e più rappresentative. Ciononostante, data l’enorme quantità di materiale, inevitabilmente alcune storie, che ad altri potrebbero sembrare particolarmente rilevanti, sono state tralasciate. Purtroppo, non è possibile fare altrimenti. Tranne rare eccezioni ci si riferirà soprattutto ai personaggi delle due maggiori case editrici, Marvel e DC Comics. Queste, oltre a fornire gli esempi più rappresentativi e ad aver letteralmente creato il genere, dominano il mercato per quanto riguarda la narrativa supereroistica. Anche lì dove si parlerà di caratteri slegati ai due grandi universi Marvel e DC, questi saranno stati probabilmente pubblicati da una delle due case. Mi sono inoltre limitato a citare solamente scrittori e disegnatori, ma va tenuto a mente che sono lavori sempre collettivi che nella maggioranza dei casi includono anche coloristi, letteristi, editori. Infine, i racconti a fumetti mancano molto spesso del numero di pagina, per questo motivo questo è assente nelle citazioni. Sarà ovviamente sempre indicata l’opera dalla quale sono tratte e, dove possibile e necessario, saranno anche presenti immagini estrapolate dai vari fumetti e graphic novel. Oltre a fumetti e graphic novel sono state in misura minore prese in considerazione anche altre rappresentazioni di questi personaggi, in film, serie, cartoni animati, videogiochi.

Per quanto riguarda gli altri testi considerati, poiché questi spaziano su diversi argomenti, sono stati suddivisi ulteriormente. In particolare, sotto “Letteratura specifica” si trova tutto ciò che è inerente allo studio del fumetto e delle graphic novel come media, al genere supereroistico e al rapporto di questo con filosofia, psicologia, religione, mitologia. Per il resto sono stati presi in considerazione studi sul mito antico e antropologici, studi culturali, filosofici, psicologici. Il filo conduttore seguito, oltre ovviamente al concetto di eroe studiato da diversi punti di vista, è l’analisi di tematiche specifiche emerse nel corso dell’opera, ognuna legata all’universo dei supereroi – come, ad esempio, quella di simbolo o quella di maschera o ancora quella di identità personale. È infine presente una filmografia

contenente i film e le serie più rilevanti dell'universo supereroistico cinematografico. Infine, un avviso: saranno presenti spoiler dei lavori citati.

Il Supereroe

Dall'eroe Mitologico al Supereroe Moderno

Chi è il supereroe? Banalmente: il supereroe è un eroe. Affermazione ovvia e apparentemente tautologica ma che diviene significativa nel momento in cui va data la definizione di "eroe". Come molti altri concetti anche quello di eroe viene utilizzato e sfruttato, spesso a sproposito, tanto che il suo significato, dato per scontato, in realtà è conosciuto solo confusamente. È "supereroe" un esempio di utilizzo sbagliato e sensazionalistico del termine? Al contrario: i supereroi recuperano le caratteristiche originarie del concetto di eroe, rivelandosi come dei diretti discendenti degli eroi della mitologia.¹ Partiamo allora dal primo eroe, l'eroe del mito, e vediamo quali elementi lo definivano e in che modo questi sopravvivono anche nel supereroe moderno.

La maggior parte degli autori, quando si tratta di studiare gli aspetti mitologici del supereroe moderno, si rifanno alla definizione di eroe data dallo storico delle religioni newyorkese Joseph Campbell. D'altronde, essendo i principali supereroi statunitensi, la maggioranza degli studi simili è stata fatta da studiosi connazionali, come può risultare evidente dando un'occhiata alla bibliografia. Questi si basano quindi prevalentemente sul classico di Campbell *The Hero with a Thousand Faces*.² Ora, mentre molti di questi autori leggono i racconti fumettistici attraverso – per così dire – gli occhiali di Campbell, mostrando come l'eroe mitologico descritto da Campbell sia identico al supereroe, io ritengo che il suo studio ci mostri, più che la somiglianza tra eroi e supereroi, una grande differenza tra i due. Attraverso la lettura di altre opere invece, come ad esempio *Gli Eroi Greci* di Angelo Brelich³ i punti in comune appaiono evidenti. Ma andiamo con ordine. Dati i numerosi riferimenti a Campbell è necessario prenderlo in considerazione: cos'è che definisce l'eroe in *The Hero with a Thousand Faces*?

Per Joseph Campbell ciò che può definire un eroe è principalmente il suo viaggio, la sua avventura, contraddistinta da tre momenti fondamentali: la separazione, l'iniziazione e il ritorno. Tutte le saghe dei miti antichi secondo Campbell rispecchiano questa triade; egli parla infatti di monomito, cioè di un mito unico le cui strutture si ripetono modificando solamente il contenuto. In questa struttura l'eroe riceve una chiamata, una *call to adventure*,

che arriva da un mondo altro, diverso dal suo. Egli è dunque *costretto* a partire – c'è infatti un elemento fatalista, l'eroe deve seguire il suo destino, tentare di sottrarvisi ha conseguenze nefaste – egli deve separarsi, appunto, e intraprendere un viaggio attraverso un mondo sconosciuto, nel quale operano poteri e forze sovranaturali a lui ignote. Questa separazione è un momento di cambiamento e trasfigurazione, l'eroe inizia una metamorfosi.⁴ In questo viaggio egli viene in contatto con *forze sconosciute* che però vengono in suo aiuto. Lui stesso si trova nel suo percorso a confrontarsi con queste forze estremamente pericolose.⁵ Queste non vengono dominate dall'eroe, anzi! È lui a venir risucchiato nel loro mondo, ed è in questo momento che avviene la trasformazione. Campbell parla di una forma di *self-annihilation*, l'eroe muore per rinascere nuovamente, trasformato, diverso.⁶ Il potere sconosciuto con cui è venuto a contatto distrugge l'identità dell'eroe e ne forgia una nuova.

È a questo punto che l'eroe si trova nella seconda tappa del suo viaggio, l'iniziazione. Trasfigurato da questo nuovo potere, l'eroe deve affrontare diverse prove, recuperare un oggetto sacro, o mostrare il suo valore; in particolare dovrà combattere dei mostri, orchi e altre creature orrende che personificano oscurità, orrore, paure primordiali, tutto ciò che è disgustoso e terribile. Tali esseri devono essere sconfitti affinché l'eroe si confermi tale.⁷

Fin qui vediamo come sia semplice far coincidere una qualsiasi storia di origini di un supereroe con questo schema. Il rapporto con l'eroe con un potere misterioso, una trasformazione causata da questo, la distruzione dell'io precedente e la rinascita in una nuova identità sono i punti fondamentali della maggior parte dei supereroi. Il giovane Peter Parker, morso da un ragno radioattivo acquisisce i superpoteri e diventa Spider-Man. I Fantastici Quattro vengono mutati dai raggi cosmici e trasformati in super-esseri. Bruce Wayne, pur non acquisendo poteri, viene comunque trascinato in un mondo oscuro dal trauma dell'assassino dei suoi genitori e distrugge la sua identità di Bruce per rinascere come Batman – *"The rain on my chest is a baptism. I'm born again"*⁸ commenta il Batman di Miller ritrovando la sua identità di supereroe. Un percorso iniziatico nel quale l'eroe si trova a combattere esseri mostruosi e atrocità di ogni tipo, rispecchia la maggioranza dei racconti supereroistici, nei quali certo non mancano mostri di vario genere. Sotto questi aspetti, tutti gli autori che si basano sull'analisi di Campbell per definire il supereroe non commettono certamente un errore.⁹ Consideriamo però ora l'ultima parte che definisce, per Campbell, l'avventura dell'eroe: il ritorno.

*“When the hero-quest has been accomplished”, scrive Campbell, “the adventurer still must return with his life-transmuting trophy. The full round, the norm of the monomyth, requires that the hero shall now begin the labor of bringing the runes of wisdom, the Golden Fleece, or his sleeping princess back into the kingdom of humanity”¹⁰. Dopo il suo viaggio attraverso regni sconosciuti, dopo l’esser sopravvissuto a poteri ignoti e terribili e aver combattuto vittoriosamente contro mostri spaventosi, l’eroe, per concludere il suo percorso, deve tornare tra gli uomini ed essere reintegrato e accettato. Se l’eroe riesce in questa sua ultima sfida, la dualità che l’accompagnava, diviso tra il mondo umano e quello sovrumano, si risolve in un’unità con il rientro dell’eroe nella comunità. Egli è infatti diventato “*Master of the two worlds.*”¹¹*

Si verifica tutto ciò nel caso del supereroe? Apparentemente potremmo rispondere di sì. Prendiamo come esempio una qualsiasi storia che narra le origini di un supereroe, diciamo l’Uomo Ragno. Abbiamo senza dubbio i primi due elementi, il potere sconosciuto, la trasformazione, la creazione di una nuova identità e infine la chiamata eroica. Finita la storia si potrebbe anche affermare che avviene effettivamente un ritorno, che Spider-Man, sconfitto il Villain di turno, torna alla sua vita. Solo che la storia dell’Uomo Ragno non è davvero finita, la sua lotta è continua, settimana dopo settimana, mese dopo mese. Ritorna quell’aspetto statico indicato da Eco, l’illusione di cambiamento cara a Stan Lee: *“il personaggio mitologico del fumetto si trova ora in questa singolare situazione: esso deve essere un archetipo, la somma di determinate aspirazioni collettive, e quindi deve necessariamente immobilizzarsi in una fissità emblematica,”* ma allo stesso tempo deve continuare a svilupparsi come in una produzione romanzesca, vale a dire: infinita e imprevedibile.¹² Non vi è ritorno del supereroe perché non c’è mai una vera conclusione. Ogni riconciliazione con la società e gli uomini – o al limite con il divino – è solo apparente, momentanea. Il supereroe è prigioniero del suo stato liminale, bloccato tra il mondo umano e quello sovrumano, condannato alla sua *dualità*. Ed è proprio la dualità che torna costantemente a definire il supereroe come si vedrà più avanti. Se l’eroe mitologico, anch’egli definito nel corso della sua storia da un netto dualismo, termina la sua avventura riconciliandosi con il mondo degli uomini – vedi Giasone o Ulisse – oppure con il mondo divino – ad esempio Ercole – il supereroe rimane prigioniero di un’eterna iniziazione. Né uomo, né dio, il supereroe si muove tra questi due mondi esattamente come l’eroe mitologico, con la sola differenza che la sua saga è infinita.

Prima di approfondire il dualismo del supereroe vediamo quali altri elementi caratteristici dell'eroe del mito ritornano anche nei *comics*. Prendiamo in questo caso l'analisi di Angelo Brelich *Gli Eroi Greci*. Brelich individua dieci elementi fondamentali che possono essere ritrovati nel culto di diversi eroi della mitologia greca e sono i seguenti.

Morte. Il culto dell'eroe si concentra spesso intorno alla sua tomba. Uno dei momenti salienti delle grandi saghe eroiche è infatti quello della morte dell'eroe, che spesso coincide con il momento di ritorno di Campbell (si pensi ad esempio ad Ercole, ma si può pensare anche alla figura del Cristo della religione cristiana: morte e riconciliazione con il mondo in questo caso divino). Gli eroi non si limitano a morire, nota Brelich, ma spesso vengono letteralmente fatti a pezzi o divorati.¹³ Ora, come si è già detto, nel caso dei supereroi non c'è ritorno e riconciliazione, non c'è fine, essi non muoiono. O meglio: non muoiono



Spesso sono le persone vicino all'eroe a morire, come nel caso della famigerata morte di Gwen Stacy che va a sfidare l'illusione del cambiamento cara a Stan Lee. (Artista: Kane G.) © Marvel Comics.

definitivamente. Da questo punto di vista la morte è estremamente presente nelle storie dei supereroi. Più spesso riguarda personaggi vicini all'eroe – tra i casi più eclatanti si può pensare alla già citata morte di Gwen Stacy in Spider-Man, o alla morte di Elektra in Daredevil¹⁴, o ancora alla morte di Jason Todd, il secondo Robin, mandato a morire dagli stessi lettori¹⁵ – ma

anche i supereroi non sono risparmiati, nonostante vengano poi riportati in vita la maggior parte delle volte. Superman, Batman, Flash, Spider-Man, Wolverine, Capitan America, hanno tutti affrontato la morte, alcuni più volte. Questa è quindi un elemento certamente presente, anche se in parte differente per via della struttura temporale del fumetto.

Combattimento e agonismo. Non vi è forse un aspetto più distintivo degli eroi. Gli eroi combattono. Combattono nelle guerre, combattono mostri, combattono tra di loro o addirittura contro sé stessi e contro i propri demoni.¹⁶ Il combattimento, insomma, è l'elemento centrale della vita dell'eroe. I supereroi non fanno differenza. È quasi superfluo sottolineare questo aspetto, per quanto è presente. È sufficiente prendere in mano un qualsiasi albo per accorgersene. Come gli eroi del mito i supereroi combattono contro i Villain, contro mostri, contro alieni, contro eserciti, tra di loro. L'avventura del supereroe è contraddistinta dal combattimento e dalla violenza – aspetto che verrà approfondito. Si

vedrà anche come la violenza che contraddistingue il supereroe si leghi alla sofferenza, alla morte e come leghi l'eroe al Villain, annullandone le differenze.

Strettamente legata al combattimento, l'agonistica ci rivela un aspetto estremamente interessante dell'eroe greco, ovvero il suo legame con i giochi. Brelich nota come il culto degli agoni avveniva insieme al culto eroico. Non solo: i grandi agonisti venivano eroicizzati e venerati. I combattimenti degli eroi hanno sempre un elemento che ricorda una disciplina sportiva, la cui nascita viene infatti spesso fatta risalire al racconto mitologico. Non si tratta solamente di lotta e pugilato, ma anche di tiro con l'arco, lancio del disco, corsa. Ogni impresa eroica ha il potenziale di divenire in seguito una competizione agonistica.¹⁷ Nel caso dei supereroi questo aspetto è senz'altro meno evidente. Nessun supereroe fonda un nuovo sport. Non è però difficile ritrovare elementi agonistici anche nelle loro avventure, a partire dagli scontri che ricordano ovviamente tutti i tipi di lotta, dalle arti marziali alla scherma. Si trova poi tra i supereroi ogni tipo di atleta: ci sono velocisti (Flash, Quicksilver), acrobati (Robin, Daredevil, Vedova Nera), Arcieri (Occhio di Falco, Freccia Verde), lanciatori del disco (Capitan America, Batman), sollevatori di pesi (Hulk, Superman), e così via. I lettori inoltre dibattono molto spesso sui risultati di eventuali gare tra gli eroi: chi è più veloce Superman o Flash? Chi più forte, Hulk o La Cosa? Si può quindi affermare che anche i supereroi sono caratterizzati da un elemento agonistico. Il legame del supereroe con il gioco non si conclude però nel solo agonismo: altri aspetti legati alla maschera e alla vertigine saranno approfonditi più avanti.

Mantica e iatrica. Questi due elementi del mito eroico sono forse quelli scomparsi maggiormente nel caso del supereroe moderno. Nel caso degli eroi classici il rapporto con la mantica, l'arte della divinazione, è noto. L'eroe è predestinato, non può fuggire al suo fato, procede inevitabilmente verso il compimento della profezia che lo riguarda. Basti pensare tra tutti a Edipo. Gli eroi stessi compiono previsioni o vivono sogni mantici.¹⁸ Certo, gli oracoli non sono assenti neanche nel cosmo supereroistico, dove spesso non esistono solamente antiche maledizioni o profezie, ma



Wonder Woman, uno dei personaggi più palesemente connessi alla mitologia greca, alle prese con un oracolo. (Artista: Moeller C.) © DC Comics

anche personaggi provenienti direttamente dal futuro, pronti a rivelare ciò che accadrà. Rispetto al fato il supereroe si pone però diversamente in confronto all'eroe classico; non solo alla presenza di profezie future l'eroe lotta contro di esse, ma spesso è la sua individualità e la sua volontà ad avere la meglio contro un destino ineluttabile. Così, ad esempio, Wonder Woman sopravvive ad una battaglia contro un drago leggendario che – così avevano predetto gli oracoli – avrebbe dovuto significare la sua morte.¹⁹ Elemento dunque presente, ma non essenziale nel definire il supereroe.

Così come è presente ma non fondamentale la iatrica, l'arte medica. Collegata nel mito intimamente alla mantica è spesso esercitata direttamente dall'eroe anche se, come giustamente sottolinea Brelich, è raro che l'attività medica dell'eroe venga narrata accuratamente.²⁰ Anche per i supereroi la narrazione si concentra difficilmente sulla convalescenza del protagonista dopo una battaglia. È da notare come un processo di guarigione sia spesso, se non presente, almeno sottinteso. Sia la guarigione da traumi fisici – come Batman che deve ristabilirsi dopo che Bane gli ha spezzato la schiena²¹ – sia quella da malattie più o meno fantasiose – Superman è ad esempio *destinato* a perire per via di un sovraccarico di energia delle sue cellule in *All-Star Superman* di Morrison,²² mentre Capitan Marvel muore per via di un “banale” cancro.²³ Un aspetto però non così intuitivo

riguardo la iatrica è la guarigione dell'eroe intesa in senso psicologico. L'eroe del mito viene spesso colto dalla follia – Eracle in un eccesso di follia massacra la sua stessa famiglia!²⁴ E la follia è un nemico costante per il supereroe, sia che si trovi ad affrontarla personificata in diversi Villain – quasi ogni nemico di Batman incarna un diverso aspetto della follia – sia che rischi d'impazzire lui stesso – è il caso di Matt Murdock, alias Daredevil, nella saga *Born Again* di Miller.²⁵ Inoltre, la follia viene associata estremamente spesso al supereroe: chi sano di mente, in fondo, si metterebbe una maschera e uscirebbe di notte a combattere il crimine? Anche la maschera gioca un ruolo rilevante: la doppia identità del supereroe può infatti assumere i tratti di una schizofrenia.

*Misteri e riti di passaggio. “Non di rado”, scrive Brelich, “gli eroi si trovano al centro di culti <<di carattere misterico>>”*²⁶ Si parla di riti e cerimonie di tipo segreto, spesso collegati ad un altro tratto eroico distintivo, ovvero l'iniziazione e la cerimonia di passaggio. Gli eroi venivano quindi venerati segretamente. Non solo: anche nei miti spesso l'eroe è messo in diretto contatto con un elemento misterico.²⁷ Per quanto riguarda le iniziazioni, invece, abbiamo già in parte visto nell'interpretazione di Campbell come il viaggio dell'eroe rappresenti simbolicamente un percorso iniziatico di trasformazione, parallelo a quello che deve affrontare il fanciullo per divenire adulto. Il mito eroico può essere visto come una metafora delle pratiche iniziatiche. Da sottolineare in particolare il cambiamento di nome, presente sia nei miti eroici che nei rituali iniziatici, che evidenzia l'assunzione di una nuova identità.²⁸ Cosa rimane di questi aspetti nel supereroe?



Nascita del Dinamico Duo: divenendo allievo di Batman Dick Grayson ne abbraccia anche il credo, la missione. (Artista: Sale T.) © DC Comics

Per quanto riguarda i misteri, non si può certo dire che i supereroi siano venerati in qualche tipo di culto segreto, nonostante l'adulazione estrema di alcuni fans. Può essere però rilevata una sopravvivenza di elementi misterici: i supereroi sono infatti, nella maggior parte dei casi, contraddistinti da una maschera che cela la loro identità. Non solo: questa maschera è un segno distintivo che permette – per così dire – di entrare nel club, di essere accettato dalla comunità supereroistica. Si hanno infatti numerosi gruppi, la Justice League

(Superman, Batman, Wonder Woman, ecc.), gli Avengers (Capitan America, Iron Man, Thor, ecc.), gli X-men, le Birds of Prey... l'elenco è ancora lungo. All'interno di questi gruppi "esclusivi" sopravvive un aspetto misterico. I membri sono infatti a conoscenza delle vere identità gli uni degli altri, condividono maschere e costumi, perseguono gli stessi obiettivi, si prestano a volte anche a giuramenti. Si è perso l'aspetto più religioso del culto, ma è possibile ancora vederne un residuo.

Per quanto riguarda invece l'aspetto iniziatico, già prendendo in considerazione Campbell se ne era visto lo stretto legame con l'avventura supereroica. Il supereroe è in fondo bloccato in un'eterna iniziazione – aspetto evidenziato dal sopravvivere di una *doppia* identità. Vale la pena sottolineare anche un altro elemento che, proprio delle iniziazioni, ritorna nell'avventura dell'eroe: la sofferenza. Già citata in relazione alla violenza è, come si vedrà, un tratto distintivo della vita del supereroe, così come lo è, nella maggioranza dei casi, del percorso iniziatico. Principalmente inflitta al corpo ha probabilmente lo scopo di *distruggere* l'io precedente in modo da poterne creare uno nuovo; la nuova nascita prevede prima una morte.²⁹ La sofferenza del supereroe assume però – come vedremo – anche altri significati.

Città, attività umane e gruppi consanguinei. Gli eroi del mito sono *eroi civilizzatori*. Non solo ogni città, per quanto piccola, ha il suo proprio eroe rappresentativo, generalmente venerato in un culto, ma l'eroe viene spesso visto come il fondatore della città in questione. Poco importa se l'eroe eponimo dà lui il nome alla città o se gli viene conferito in seguito per la sua attività fondatrice: in entrambi i casi il rapporto dell'eroe con la città è evidente. Inoltre, anche se non tutti gli eroi sono fondatori di città, il fondatore di una città viene sempre innalzato al rango di eroe.³⁰ Un rapporto simile sussiste tra l'eroe e l'invenzione di diverse attività umane. L'eroe può essere il rappresentante di una particolare attività, compiuta da lui per la prima volta o l'ideatore di una determinata conquista culturale. È ad esempio attribuita ad un eroe l'invenzione dell'alfabeto e dell'agricoltura, ma vi sono anche eroi che sono i primi a compiere un omicidio o a darsi al brigantaggio.³¹ Infine, eroi eponimi non sono soltanto fondatori di città ma anche capostipiti di famiglie e popoli. Questo non può sorprendere se si pensa che il culto eroico è intimamente legato a quello degli antenati, i quali vengono spesso elevati al rango di eroi.³²

I supereroi non sono fondatori di città, non sono <<eroi culturali>> che inventano nuove attività umane, non sono antenati e capostipiti di popoli o di famiglie. Ognuno di questi

elementi sopravvive però in altre forme. Il primo, più evidente, è il legame tra supereroi e città. Anche se non fondata dal supereroe, la città si rapporta con lui in modo essenziale. Non solo Metropolis e Gotham City vengono create appositamente per Superman e Batman, ma questi due supereroi sono difficilmente pensabili senza il contesto metropolitano. Spider-Man, se non volteggiasse tra i grattacieli di New York, non sarebbe lo stesso. Anche se più un antieroe che un supereroe vale la pena tener presente anche Jack Hawksmoor di *The Authority*, “*The god of the cities*”, personaggio che letteralmente è in grado di comunicare con le città e trae il suo potere da esse.

È la grande città occidentale il teatro nel quale si muove il supereroe; può fare delle trasferte in altri Paesi, su altri pianeti, in altre dimensioni o tempi, ma la maggior parte delle sue avventure, quelle più significative, le vive nella *sua* città. Non solo: la città sembra adattarsi al supereroe che la difende. Così, ad esempio, se sia Metropolis che Gotham rappresentano entrambe New York,³³ la prima, difesa da Superman, ne mostra gli aspetti più luminosi – a Metropolis sembra splendere sempre il sole, il giorno è perenne – mentre la seconda, la città di Batman, rispecchia gli aspetti più oscuri e orribili – a Gotham è costantemente notte, la pioggia è battente, ininterrotta o, se c'è il sole, è un sole che brucia, afoso, soffocante³⁴. Anche la New York dove confluiscano costantemente i supereroi Marvel è differente a seconda di chi la sta vivendo. La New York dell'Uomo Ragno, quella dei grattacieli scintillanti, non è la stessa di Daredevil, che si muove invece in atmosfere più noir, così come non è la stessa città ipertecnologica dei Fantastici Quattro. Analizzando Gotham City – ma il discorso vale per ogni altra città legata ad un supereroe – Gianni Canova nota come questa sia una *città mondo* senza esterno. “*Non c'è mondo fuori da Gotham: nessuno va mai via dalla città di Batman, quasi nessuno ci entra arrivando da un altro luogo.*”³⁵ Non solo: la città del supereroe è “*un incubo totalmente occidentale, è la concezione del mondo come l'Occidente autocentrico e solipsistico vorrebbe che fosse.*”³⁶ Forse non necessariamente un incubo come Canova definisce Gotham ma è certo che la metropoli del supereroe porta all'estremo aspetti tipici del mondo occidentale; il palcoscenico del supereroe è allora futuristico e tecnologico o criminale e decadente, mostra la speranza di un'utopia o l'orrore di una distopia, non importa. La città, anche se non fondata, è fortemente marchiata e modificata dal supereroe che la abita, ne rispecchia la psiche e rafforza il messaggio che comunica.³⁷

Gli altri due aspetti dell'eroe greco sono forse meno marcati rispetto al legame con la città ma comunque, almeno in parte, presenti. Anche se non iniziatori di attività umane tra i supereroi non mancano gli inventori. In particolare, quasi tutti i supereroi senza poteri si affidano a gadget e armi spesso di propria creazione: Batman è famoso per i suoi gadget a



Tony Stark, inventore dell'armatura di Iron Man.
(Artista Granov A.) © Marvel Comics

forma di pipistrello, le frecce multiuso di Freccia Verde sfiorano il ridicolo, Spider-Man è l'inventore del suo lancia ragnatele, Reed Richards, leader dei Fantastici Quattro è anch'egli un genio e un inventore. Forse l'esempio migliore è Tony Stark, alias Iron Man. "Genio, miliardario, playboy, filantropo,"³⁸ così come si definisce lui stesso nel film *Avengers*, Stark è l'ideatore e il costruttore dell'armatura super-tecnologica di Iron Man che è in uno, maschera, simbolo e superpoteri. Il suo vero superpotere però, ciò che lo contraddistingue come supereroe, è il suo genio, che infatti rimane anche senza armatura. (Il genio da un lato e il superpotere migliore di tutti dall'altro: l'essere ricco! Fa coppia in questo con Batman.)

Infine, anche se non condividendo un legame di sangue, i supereroi più famosi danno spesso origine a gruppi e famiglie ispirando altri a indossare un determinato simbolo – simbolo che ricorda in questo caso i blasoni delle famiglie nobili. Si può parlare allora della famiglia degli X-men che, se non il sangue, hanno in comune il *gene-X* responsabile della mutazione, o della bat-famiglia, i cui membri abbracciano il simbolo, le tecniche e la missione dell'uomo pipistrello. Flash è legato ad un gruppo di super-velocisti, mentre i Fantastici Quattro sono una famiglia vera e propria, con Reed e Susan che sono sposati con due figli, Jonny fratello di Susan e Ben, La Cosa, che è lo zio/fratello maggiore. Anche se il supereroe rappresenta il trionfo dell'individualità, questo non esclude la sua appartenenza a gruppi legati – se non dal sangue – da simboli e missioni, legame che è reso ancora più significativo dall'estrema caratterizzazione dell'eroe.

Questi sono i dieci aspetti segnalati da Brelich come i più significativi nel definire l'eroe greco. Non può però sfuggire l'assenza di un tratto fondamentale della natura eroica.

Sto parlando della *hybris*. Essa curiosamente non è menzionata da Campbell e Brelich non la inserisce tra le caratteristiche dell'eroe che abbiamo appena visto, sebbene la prenda in considerazione più avanti, collegandola ad altri aspetti dell'eroe, quelli mostruosi.³⁹ La *hybris* è, infatti, una forma di eccesso, di dismisura del carattere eroico. Essa si può manifestare nella tracotanza o nella superbia, spesso nella violenza, e sottolinea un fondamentale squilibrio dell'eroe. Se nel supereroe e, in generale, nell'eroe inteso nel senso moderno del termine, si prendono in considerazione principalmente gli aspetti positivi, non bisogna però dimenticare che ciò che veramente definisce l'eroe è l'esagerazione, l'eccesso. Questo può manifestarsi in un superamento in positivo – l'eroe è più coraggioso, più forte, più bello – ma in quanto dismisura volge inevitabilmente anche verso l'orrore.⁴⁰ È interessante osservare che è spesso a causa di questo squilibrio piuttosto che per via delle conseguenze delle sue azioni che l'eroe viene punito dagli dèi, legando la punizione direttamente con l'essere dell'eroe. Punizione non riconducibile alle normali categorie morali umane. L'eroe rifugge questa morale, egli non è umano. Per quanto siano orribili le sue azioni, egli viene solitamente punito per aver sfidato o oltraggiato la divinità. La sua sofferenza assume allora una connotazione titanica, ammirevole. In fondo anche il dio non condivide lo stesso mondo dell'eroe e per questo non ha il diritto di giudicarlo: tale condanna appare come una mera dimostrazione di forza.

La *hybris* ci svela un altro volto dell'eroe, un aspetto mostruoso che lo lega irrimediabilmente con il mostro che combatte. A un primo sguardo il supereroe sembra essersi lasciato alle spalle gli aspetti orribili che accompagnano gli eroi del mito. Come si vedrà è, però, solo apparenza. Se il manicheismo estremo della *Golden Age* esiliava tutti i tratti mostruosi all'esterno dell'eroe, confinandoli nel Villain, non va dimenticato che questi primi supereroi mantenevano comunque uno status al di sopra della normale morale umana. Inoltre, dalla *Silver Age* in poi, con il l'affermarsi dell'antieroe e con una confusione morale progressivamente maggiore, i tratti spaventosi del supereroe sono andati gradualmente ricomparendo. Lo abbiamo visto: già nella *Silver Age* gli eroi sono additati come mostri – personaggi come Hulk, La Cosa, gli X-Men. Essi rimangono però generalmente buoni, nonostante l'aspetto inizi a tradirli. La mostruosità si estende con la *Dark Age* al piano morale, evidenziando l'aspetto asociale e criminale del supereroe, a volte suggerendo anche tratti sociopatici. Oggi, come vedremo, la confusione è tale da non saper più con certezza chi è l'eroe e chi il mostro. Non deve sorprendere quindi come ogni caratteristica

che verrà presa in considerazione del supereroe sia anche potenzialmente mostruosa e inquietante.

Abbiamo visto come il supereroe sia un erede dell'eroe mitologico. Sebbene sussistano delle differenze, molti aspetti rimangono simili se non identici. Inoltre, questo legame è stato mostrato senza il bisogno di considerare tutti quei personaggi che sono direttamente ispirati al mito. Per citarne alcuni: Wonder Woman è un'amazzone e ha diretti rapporti con le divinità greche; pronunciando la parola magica "SHAZAM" Capitan Marvel ottiene i poteri di divinità e eroi mitologici, rispettivamente, uno per ogni lettera, la saggezza di Solomon, la forza di Hercules, la resistenza di Atlas, il potere di Zeus, il coraggio di Achille, la velocità di Mercurio; Thor, supereroe dell'universo Marvel, è il dio del tuono scandinavo, e nelle sue storie compaiono il padre Odino, il fratellastro malvagio Loki, il serpente di Midgard e altri elementi delle saghe nordiche. Questi esempi sono stati volutamente trascurati per evidenziare come la presenza del mito permanga anche lì dov'è meno evidente. Vanno però tenuti a mente. Proseguendo ora con lo studio approfondiremo i tratti distintivi del supereroe; non stupirà come questi richiamino spesso al mito.

Dualismo e Stato Liminale

Si è già accennato al dualismo dell'eroe. L'eroe del mito è innanzitutto un ponte tra due mondi, generalmente il mondo sovrumano e quello degli uomini. L'origine stessa degli eroi sottolinea questa ambiguità: essi sono infatti o divinità decadute, oppure uomini con caratteristiche tali da venir divinizzati.⁴¹ Nell'universo dei supereroi avviene lo stesso: si può leggere di Superman, caduto letteralmente dal cielo, essere con i poteri di un semi-dio, o di Spider-Man, un normalissimo studente che acquisisce dei superpoteri. Il ritorno del doppio nel supereroe non si limita però solamente al contrasto tra umano e divino ma è una costante. Il supereroe è sempre scisso. Prima di tutto la doppia identità. Questa non soltanto divide la parte umana da quella "super", ma spesso quest'ultima è a sua volta un punto di contatto tra due differenti nature. Quella umana e divina, l'abbiamo detto. Ma anche tra uomo e animale, tra uomo e macchina, o tra uomo e mostro. Anche l'identità sessuale del supereroe può essere ambigua, unendo caratteri maschili e femminili, ma su questo si

tornerà in seguito. L'identità del supereroe è insomma spezzata – condizione dovuta a quello stato di eterna iniziazione del quale si è parlato. Questa scissione può addirittura causare una forma di schizofrenia, a volte palese – si pensi alle due distinte personalità Bruce Banner-Hulk – altre meno evidente o assente. Ambiguo è anche lo stato del supereroe nella società: costante altalena tra salvezza e minaccia egli occupa uno stato liminale, essendo ad un tempo difensore della giustizia e criminale. Infine, nel suo rapporto con il Villain si svela un'altra fondamentale dualità: il mostro è infatti molto frequentemente un'immagine riflessa dell'eroe, una forza uguale e contraria, ma anche due opposti che si incontrano. Vediamo questi dualismi nel dettaglio.

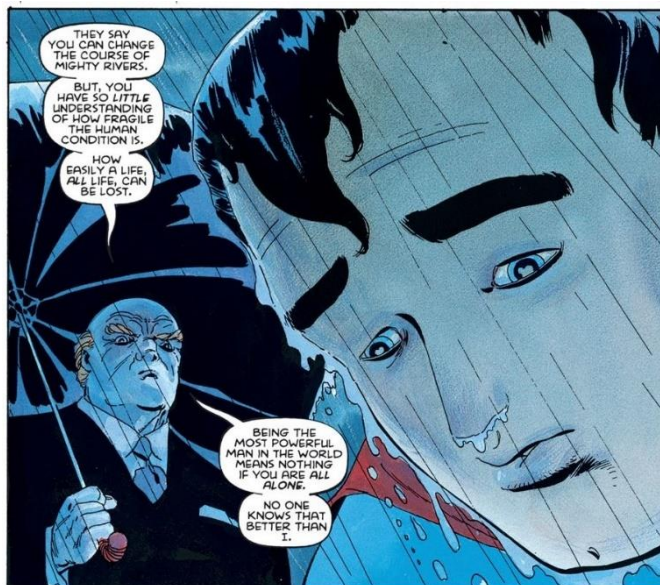
Mondi Diversi

Il supereroe è una figura paradossale, una contraddizione. Non importa in che contesto, si trova ad essere sempre *altro*.⁴² Tratto di unione tra due mondi opposti, non appartiene a nessuno di essi. Consideriamo Superman, divinità decaduta, ponte tra cielo e terra. Kal-El è un essere interamente divino; ciononostante cerca in tutti i modi di appartenere al mondo umano creandosi l'identità del goffo e insicuro Clark Kent. Qui la scissione tra divino e umano dell'eroe è evidente. La maschera da uomo che Superman indossa non è infatti un semplice travestimento. Che motivo può avere un essere invincibile e potentissimo di celare chi è realmente? Come giustamente nota Bill, nel film *Kill Bill* di Tarantino,⁴³ Superman non è il travestimento di Clark Kent. Superman è Superman, Clark Kent è la maschera, è come Superman vede gli uomini. Una maschera che rappresenta la sua critica all'essere umano come dice Bill? No, piuttosto ciò che svela quello che è davvero il più grande desiderio del superuomo: quello di essere un uomo comune.

Il dio si maschera da uomo, vuole essere umano ma rimane inevitabilmente altro, alieno. L'essere più potente del mondo non desidera altro che la debolezza, perché questa gli permetterebbe di essere *insieme* agli uomini e non al di sopra. Il suo fallimento è evidente: in *All-star Superman* di Morrison, ad esempio, nonostante riveli a Lois Lane di essere una sola persona con Clark Kent lei si rifiuta di credergli.⁴⁴ Superman non può essere Clark Kent, è impossibile. Nonostante i suoi sforzi di personificare Clark di fronte allo specchio della verità questo gli mostra sempre e solo il superuomo, il semi-dio. “*Superman has often been curtly dismissed as an adolescent fantasy of omnipotence.*” Scrive Richard Reynolds ma,

continua, “on closer inspection, a diametrically opposed reading emerges: Superman is all about powerlessness.”⁴⁵

Superman non può essere umano o, considerando l’interpretazione di Reynolds, non può diventare adulto. Per farlo dovrebbe rinunciare ai suoi superpoteri, divenire “come tutti gli altri”, solo così potrebbe finalmente accedere alla comunità. È prigioniero nella fase di passaggio. Poco importa se in questo stato egli ha capacità superiori agli uomini: rimarrà sempre un escluso, rimarrà sempre solo. Letto da questo punto di vista improvvisamente la sua crociata altruistica si rivela come un tentativo infinito di farsi accettare. Non potendo essere come gli altri vuole almeno farsi amare come salvatore, farsi acclamare come eroe. Ma è solo un palliativo: spezzato tra uomo e dio, l’uomo di domani è afflitto da una profonda solitudine – non a caso la sua fortezza tra i ghiacci è



Lex Luthor mentre sfrutta la debolezza di Superman: non la Kryptonite, ma la profonda solitudine. (Artista: Sale T.) © DC Comics.

chiamata appunto *Fortress of Solitude*. Debolezza che Lex Luthor, nemico per eccellenza di Superman, sembra ben capire: “being the most powerful man in the world means nothing if you are all alone.”⁴⁶

Superman non è l’unico supereroe non umano che tenta di capire l’umanità e di farsi accettare da questa. Wonder Woman è un altro ottimo esempio di alterità, non solo in quanto semi-divinità, ma anche in quanto rappresentante di una società composta esclusivamente da donne che si trova in un mondo prevalentemente maschilista; quest’aspetto verrà però trattato più accuratamente nello studio della supereroina. Anche nel mondo Marvel non mancano personaggi scissi tra dei e uomini, Thor e la sua controparte Donald Blake tra tutti. Non tutti gli eroi non-umani però vengono dall’alto; a volte il mondo che si confonde con l’umano non è quello divino, ma quello mostruoso. È il caso di eroi come gli X-men. Anche in questo caso non si parla di esseri umani, ma di un’altra specie, i mutanti.

Più o meno vicini agli uomini i mutanti sono dilaniati in ogni modo possibile: infrangono infatti i confini con il regno animale, con quello vegetale, con il mondo tecnologico

e con quello magico. Alcuni volano, altri respirano sott'acqua, possono sembrare umani o essere delle vere e proprie mostruosità o, addirittura, avere il potere di cambiare aspetto. Rispetto ad altri supereroi con poteri e dualità simili, la particolarità dei mutanti è che essi non sono mai stati umani, essi sono da sempre diversi, altri e, da questo punto di vista, vicini alle semi-divinità. Sono inumani che vengono però questa volta dal basso e non dalle stelle, mostri disprezzati e cacciati, ma anche temuti. Come nel caso dei supereroi divini anche i mutanti tentano di divenire umani, di integrarsi, come ad esempio nel film *X-Men. The last stand* nel quale, sviluppata una "cura" per i mutanti, in molti decidono di sottoporvisi per diventare umani.⁴⁷ Bisogna soffermarsi sul termine "cura", che non è completamente appropriato, dato che la mutazione viene vista da alcuni come un dono e solo da altri come una malattia. In entrambi i casi però è qualcosa che non viene scelto ma che "è, che fa parte del proprio essere.

Come supereroi, i mutanti rimangono atipici: costretti ad avere dei poteri, scissi contro la loro volontà tra due mondi, spesso tutto ciò che vogliono è solo la normalità. Così come ricerca solo la normalità e la pace un altro essere mostruoso del mondo Marvel, Bruce Banner, alias l'Incredibile Hulk. Originariamente umano, Hulk condivide senza dubbio con i mutanti l'aspetto mostruoso e l'atipicità. Infatti, è raramente definibile un supereroe. Combatte i cattivi a volte, ma spesso è lui stesso il mostro, come in *Ultimates, Super Umano* dove è responsabile della strage di oltre 700 civili.⁴⁸ La dualità mostro-uomo è ancora più forte dato che Bruce Banner è una persona diversa dall'Hulk nel quale si trasforma. È ancora più marcato il suo dramma poiché Bruce ha perso la sua umanità non volendo, si è trovato involontariamente gettato nel mondo liminare del supereroe nel momento in cui i raggi della bomba gamma l'hanno colpito.

Supereroi loro malgrado quindi? Non esattamente. Perché, sebbene molti si trovino nella condizione di scissione che caratterizza l'eroe, mancano di un tratto necessario per essere definiti tale, la scelta. Solo alcuni mutanti sono infatti supereroi, altri sono Villain, altri antieroi, Hulk stesso a seconda della storia può ricoprire tutti e tre i ruoli. Più spesso questi "mostri" rientrano in quella categoria di Non-eroi alla quale si è accennato e che verrà approfondita più avanti. La differenza è nella scelta e nella missione, aspetti questi più evidenti nei supereroi umani. Qui è mostrato l'aspetto orribile dell'eroe, richiamando a quei tratti mostruosi caratteristici dell'eroe del mito, dal teriomorfismo, al gigantismo, al nanismo, all'androgenismo, alla debolezza o alla forza in eccesso.⁴⁹ Va inoltre osservato come spesso la mostruosità sia di fatto un dualismo, un venir meno di definizioni e distinzioni: tra uomo e

animale, tra maschio e femmina, tra grande e piccolo.⁵⁰ Ciò sottolinea come l'eroe – sempre diviso in una qualche forma di dualità – nasconda sempre una mostruosità intrinseca.

Fino qui si è visto quando la condizione di alterità dell'eroe è imposta. Sia nei casi di divinità, che in quello dei mutanti e dei mostri, questi non sono umani, non possono scegliere di non essere "altro". L'umanità è in questo caso un obiettivo, un valore da ricercare. Non è invece così nel caso dei supereroi che invece tentano di innalzarsi al di sopra della condizione umana. L'umanità viene vista in questo caso come debolezza, qualcosa da cui fuggire. Gli esempi classici sono i supereroi privi di superpoteri, Batman, Iron Man, ma anche quelli che, principalmente umani, acquisiscono capacità superiori attraverso un esperimento o un incidente di qualche tipo: Spider-Man, Daredevil, Capitan America, Flash, i Fantastici Quattro. Per tutti questi l'umanità non è qualcosa da raggiungere, ma piuttosto qualcosa che

ci si è lasciato alle spalle. Le domande qui sono due: in che modo superare l'umano? E perché?

Prendiamo Batman. Perché Bruce Wayne non indossa una semplice tuta militare e un passamontagna, ma sceglie di travestirsi? "I'm not ready. I have the means, the skill, [...]

I have hundreds of methods" riflette Bruce in *Batman: Year One* di Miller,⁵¹ "but something's missing." Per perseguire il suo obiettivo egli non può

essere solo un uomo abile, deve divenire un idolo, deve superare l'umano. Per farlo Bruce valica il confine tra uomo e animale, si veste da pipistrello per divenire un idolo e per assumere le capacità del mondo non umano, i poteri sconosciuti di questo.

Qui il richiamo non è solo agli aspetti teriomorfi tipici degli eroi del mito, ma soprattutto a un rapporto con gli animali totemici. Si pensi, invece che alla mitologia, allo sciamanesimo. Anche in questo caso abbiamo degli uomini che – come i supereroi, in seguito a



Bruce Wayne, fisicamente perfettamente in grado di combattere il crimine, eppure non ancora pronto. Manca qualcosa, deve divenire un'icona, elevarsi al di sopra dell'umano. (Artista: Mazzucchelli David) © DC Comics.

un'esperienza traumatica! – acquisiscono poteri superiori; inoltre, per entrare in contatto col mondo sovrumano spesso indossano maschere e costumi animali e ne assumono gli atteggiamenti. *“Il costume trasforma chi lo indossa in un essere sovranaturale, secondo la regola comune all’immaginario religioso che <<si diventa quello che si mostra>>”*⁵² Impersonificare un animale, oltre che dei poteri, concede anche l’accesso a un mondo altro. Si considerino anche i guerrieri *berserkir* e gli *úlfheðinn* del mito norreno che, vestendosi con le pelli di un animale, ne acquisiscono anche i poteri e la forza – le due parole si traducono infatti come “pelle di orso” e “testa di lupo” e indicavano probabilmente gli abiti indossati da questi combattenti. *“È credenza comune presso i popoli arcaici che per assumere certe forze o caratteristiche particolari di taluni animali sia necessario vestirne la pelle o possederne un elemento. La pelle che racchiudeva quella particolare forza o quella determinata virtù la trasmetterà al corpo umano e quindi all’uomo quando questi ne sia rivestito.”*⁵³ Si racconta che tali guerrieri fossero brutali e che non sentissero dolore, tanto era grande la loro identificazione con i lupi e gli orsi.⁵⁴ *“Diventare orso ed essere al contempo uomo”*, scrive Gianna Chiesa Isnardi riguardo al *berserkir*, *“è dunque possesso di una condizione iniziatica nella quale si sfrutta, senza tuttavia essere definitivamente posseduti, l’aspetto pericoloso e aggressivo dell’inconscio.”*⁵⁵

Si evidenzia ancora una volta la condizione iniziatica del supereroe, ma è interessante il riferimento all’inconscio. Non viene scelto un animale totemico qualsiasi, anzi è sbagliato dire che viene scelto in generale: esso è l’espressione delle forze sovranaturali già intimamente legate all’essere dell’individuo. Non a caso la stessa parola “totem” richiama ad un legame di sangue, di parentela – *“ototeman”*, appartenente alla mia parentela, al mio clan. Bruce Wayne sceglie il pipistrello perché questo incarna le sue paure – *“Perché i pipistrelli Signor Wayne?”* domanda Alfred in *Batman Begins* di Nolan. *“Perché mi fanno paura”* è la risposta.⁵⁶ Abbracciando il suo terrore questo diviene una forza, il potere inumano, rappresentato in questo caso dal pipistrello, è ora parte integrante dell’uomo stesso. La debolezza umana viene rimpiazzata dalla forza sovranaturale dell’animale totemico. Va evidenziato come vestire tale maschera non sia solo per farsi vedere. Certo, il costume di Batman deve incutere timore ai nemici, ma è fondamentale anche per l’effetto che ha su lui stesso. Solo mettendosi la maschera Bruce Wayne può trasformarsi e trascendere l’umano: egli diviene un idolo.⁵⁷ Impersonare il proprio animale totemico significa impersonare la propria forza – divenire un tutt’uno con questa.

Lo stesso vale nei casi in cui si ha a che fare con supereroi in possesso di poteri non umani; il vestirsi come un animale non perde il suo significato e la sua forza. Prendiamo ad esempio in considerazione Spider-Man. Egli ottiene letteralmente i poteri di un ragno radioattivo, la forza non gli deriva dal travestimento. Questo è però comunque l'espressione di tale forza, così come il pipistrello è l'espressione di una forza interna a Bruce. Non solo: anche Peter Parker non si mette semplicemente un passamontagna ma un costume con il simbolo del ragno, deve travestirsi da ragno, deve mutare in qualcosa di più di un semplice ragazzo. Se lo scopo della maschera e del costume fosse solo quello di celare l'identità non servirebbe nessun simbolo o caratterizzazione – senza considerare il fatto che in altri casi l'identità del supereroe è pubblica, ma questo si mette in ogni caso il costume.⁵⁸ Anche in questo caso il travestimento esteriorizza una forza interna, infilarsi la maschera significa divenire altro, separarsi dal mondo umano entrare nel mondo sovrumano. Peter, ragazzo timido, insicuro, goffo, *diventa* l'uomo ragno, eroico, sarcastico, coraggioso. Non si veste da Spider-Man, in quel momento è Spider-Man.

Sono significativi a riguardo i cambi di costume che accompagnano il personaggio nel corso della sua storia narrativa, dal classico rosso e blu al nero, ognuno espressione di una diversa metamorfosi. Nonostante l'acquisizione di poteri è accidentale, la scelta di diventare un supereroe non lo è. Peter potrebbe rimanere un normale ragazzo integrato nella società, potrebbe nascondere i suoi poteri o usarli apertamente senza per questo essere un supereroe. Sono infatti diverse le occasioni nelle quali abbandona il costume e sceglie di condurre una vita normale.⁵⁹ Nel momento in cui indossa la maschera da ragno però lui sceglie, compie un salto in direzione del sovrumano. Lo stesso fanno anche mutanti e semi-dei, sebbene in direzione dell'umano: abbandonano il loro mondo ed entrano in uno stato liminale nel momento in cui scelgono di essere eroi, momento spesso evidenziato dall'assunzione della loro mutazione come simbolo e identità da mostrare piuttosto che da nascondere.

Un salto verso il sovraumano fanno anche quegli eroi che non oltrepassano i confini con il regno animale ma con altri regni ugualmente gravidi di poteri. I Fantastici Quattro incarnano le potenze elementari di acqua, fuoco, terra e aria, Daredevil si traveste da diavolo – non a caso è di fede cattolica – Lanterna Verde prende il suo nome e il suo simbolo dall'arma aliena che gli concede i suoi poteri. Tutti questi sono casi di esseri originariamente umani che seguono il percorso inverso rispetto a quello del semidio e del mostro, ovvero: mentre gli uni tentano di raggiungere l'umano, gli altri cercano di superarlo, traendo forza

dalle loro debolezze o affidandosi a poteri di un mondo sconosciuto. Valido per loro, con sfumature diverse, il discorso fatto su Spider-Man e Batman. Vale però la pena soffermarsi



Iron Man non è solamente un'armatura: indossandola Tony diventa un tutt'uno con essa. La batteria che alimenta la corazza è la stessa che tiene Tony in vita. (Artista Granov A.) © Marvel Comics

su altri rappresentanti di questa categoria di supereroi che vogliono essere qualcosa di più che semplici uomini. Sto parlando di quelli divisi tra uomo e macchina. Tra tutti, i più rappresentativi sono probabilmente Iron Man e Cyborg. Anche in questo caso c'è un rimpiazzo di aspetti umani considerati deboli a favore di poteri superiori. Entrambi devono supplire a delle debolezze.



Ancora più evidente la fusione tra uomo e macchina nel caso di Cyborg. In questa immagine drammatica la macchina si separa dall'uomo. (Artista: Reis Ivan) © DC Comics.

Il primo, Tony Stark, costruisce la prima armatura di Iron Man per fuggire alla prigionia in un campo di soldati nemici. La batteria che alimenta l'armatura – impiantata direttamente nel suo petto – ha, come scopo primario, quello di impedire che delle schegge, dovute all'esplosione di una mina, raggiungano il cuore di Tony uccidendolo. Il secondo, Victor Stone, viene salvato dalla morte dal padre che sostituisce le parti del suo corpo, danneggiate in seguito a un incidente, con parti meccaniche, trasformandolo in una sorta di Cyborg, appunto. Anche qui è evidente, forse anche più che nei casi precedenti, il rimpiazzo di elementi umani deboli – a Cyborg vengono letteralmente impiantate protesi meccaniche al posto di arti e organi umani! – a favore di

elementi non umani, *migliori*. I due personaggi sono particolarmente interessanti poiché non mostrano una metamorfosi dovuta a forze aliene o magiche, bensì a poteri tecnologici che, per quanto fantascientifici, sono più vicini a noi rispetto la protezione attribuita ad un animale totemico – anzi, si può dire che il potere tecnologico sostituisce quello mitico-religioso (come lo sciamanismo e il legame con gli animali totemici), svolgendone però le stesse funzioni. Un'armatura supertecnologica non sembra così impossibile, rimpiazzare parti del corpo danneggiate con elementi meccanici avviene già adesso. Il dualismo uomo-macchina non ci è così estraneo e, come mostrato da supereroi tecnologici, porta con sé il pericolo della perdita della propria umanità. Cyborg e Tony Stark sono letteralmente dipendenti dalle macchine che li tengono in vita, tanto che la loro stessa identità di esseri umani è messa in discussione.

L'equilibrio è precario: se da un lato vengono offerti nuovi poteri e nuove possibilità, dall'altro il prezzo che si deve pagare può essere alto: rinunciare a una parte di sé. Il rischio che corrono questi supereroi è quello di perdere completamente la loro umanità. Se divinità e mostri sono condannati alla loro condizione, gli uomini, che possono scegliere se divenire o meno supereroi, devono essere pronti a rinuncia e sacrificio. Essi, volendo superare l'umano, devono anche lasciarselo alle spalle. Insieme alla debolezza si abbandona anche in parte, o del tutto, la propria umanità. Bruce Wayne diviene Batman per sopravvivere alla morte dei genitori, per superare il dolore della loro perdita. Così facendo dice addio anche alla sua infanzia e ad una possibile felicità. Peter Parker può affrontare la responsabilità per la morte dello zio Ben solo mettendosi la maschera e trasformandosi nell'Uomo Ragno, rinunciando ad avere la vita di un ragazzo normale. Tony Stark, tormentato dalla colpa per aver prodotto per anni armi e mine antiuomo, sembra potersi guardare allo specchio solo nei panni di Iron Man. Cosa rimane allora di lui senza armatura? E cosa rimane di umano in Cyborg, che non solo ha arti e organi meccanici, ma condivide anche la sua mente con un computer e ha una percezione del mondo totalmente nuova? Come vedremo trattando la tematica del corpo, le trasformazioni che questo subisce influiscono profondamente sull'identità e sulla visione che si ha del mondo.

I supereroi si trovano sempre in una situazione liminale, spezzati tra due mondi. Da un lato cercando di salvare o di ritrovare la loro umanità, dall'altro costretti a sacrificarla. Non è però l'unico dualismo che li accompagna. Questa ambiguità caratterizza – inevitabilmente – il loro rapporto con la società.

Eroe o Minaccia?

“*Minaccia mascherata terrorizza la città!*” Uno dei tanti titoli della prima pagina del Daily Bugle, il giornale di Jay Jonah Jameson. “*Chi è Spider-Man? È un criminale, un mercenario, un pericolo pubblico. È un eroe? E perché porta la maschera?*” sbraita ai suoi dipendenti in *Spider-Man* di Sam Raimi.⁶⁰ Certo JJJ non è del tutto obiettivo nell'accanirsi contro l'Uomo Ragno, ma non si può dire che abbia tutti i torti. Chi è che si nasconde sotto la maschera? Che diritto ha di utilizzare la forza contro i criminali? È addestrato? A chi risponde se a causa sua muore qualcuno, se commette un errore fatale? Come ci si può fidare? Queste le domande ovvie che ci porremmo anche noi se un vigilante iniziasse a farsi giustizia da solo per le strade della nostra città. Dall'altro lato, però, il supereroe affronta minacce con cui le normali forze dell'ordine non possono competere, serve un bene superiore e non le leggi umane, per fare ciò che fa spesso deve piegare alcune leggi, se non romperle del tutto.

Dobbiamo subito distinguere due piani, quello morale e quello legale. Il supereroe agisce principalmente seguendo la sua morale, fa quello che ritiene giusto, che sente di essere obbligato a fare; persegue, appunto, il “bene superiore”. Ognuno di questi supereroi in fondo segue il bene, è profondamente buono e usa la violenza solo se necessario per difendere e riportare l'ordine, che importa se lo fa fuori dalla legge? “*L'ambiguità*”, scrive Eco, “*appare nel momento in cui ci si domandi che cosa sia il Bene.*”⁶¹ I supereroi della *Golden Age* aggirano la questione non affrontando nessun problema controverso ma limitandosi a difendere la proprietà privata, a collaborare con l'autorità – che è sempre buona e incorrotta – e a perpetuare lo status quo. Non nascono ambiguità perché “*il bene si configura solamente come carità*”⁶², e il supereroe è poco più che un buon cittadino rispettoso della legge. La sua fondamentale ambiguità nei confronti della Legge viene semplicemente ignorata.



Jay Jonah Jameson, famigerato direttore del Daily Bugle. (Artista: Romita J. Sr.) © Marvel Comics.

Non viene più trascurata con l'arrivo della *Dark Age*, anzi diviene un elemento fondamentale, ad esempio nella decostruzione di Batman fatta da Frank Miller. Batman incarna il paradosso del supereroe alle prese con la legge. Il cavaliere oscuro di Miller è un vigilante, agisce al di fuori della legge, utilizza metodi illegali, terrorizza, minaccia, spezza le ossa. Ma ha un limite: non uccide. Batman, per essere efficace, deve necessariamente essere un criminale. *"Sure we're criminals, we've always been criminals. We have to be criminals"*⁶³ afferma l'uomo pipistrello di Miller. Il supereroe è necessariamente un



Superman, scegliendo di piegarsi al governo, ne diviene di fatto una marionetta. Qui lo vediamo impiegato come supersoldato, fare a pezzi le forze nemiche. Non è un criminale, ma neanche un supereroe. (Artista: Miller F.) © DC Comics.

criminale, si muove su un piano diverso da quello umano, se le normali regole valessero per lui non sarebbe più un eroe. Inoltre, l'efficacia del supereroe risiede esattamente nel poter fare ciò che i normali uomini non possono, sia che si tratti di volare, sia che si tratti di affrontare un mostro, sia che si tratti di rimpatriare forzatamente un criminale protetto da leggi internazionali, affinché venga processato, come avviene nel *The Dark Knight* di Christopher Nolan.⁶⁴ Senza parlare del fatto che Gotham City è una città corrotta, dove politici, capi della polizia e boss mafiosi fanno accordi e si spartiscono il potere. Se nella *Golden Age* il supereroe non scandalizzava perché si occupava di criminali stereotipati, furti, pazzi, i supereroi della *Dark Age* fanno i conti con lo Stato stesso e con il marcio al suo interno. Nella sua crociata allora, l'eroe entra inevitabilmente in contrasto con la legge e le

istituzioni, non è più così strano vedere uno scontro tra il supereroe e le forze di polizia, come in *Batman: Year One*, in *Watchmen*, nelle storie dell'Uomo Ragno o di Daredevil.



Scontro tra Batman e una squadra speciale della polizia in *Batman: Year One*. Non potendo limitarsi a difendere Gotham City, ma dovendo anche lottare per cambiarla, Batman è più antieroe e controverso di Superman e si trova spesso a dover combattere la corruzione interna alla città. (Artista: Mazzucchelli D.). © DC Comics.

Il paradosso risiede nel fatto che da un lato questi eroi sono – e devono essere – vigilanti illegali, dall'altro però, senza le normali forze di polizia, sarebbero completamente inutili. Non sorpassando mai completamente la linea morale – sottilissima – che li divide dall'antieroe, non comportandosi cioè da giudice, giuria e boia, Batman o Daredevil non otterrebbero alcun risultato se, una volta catturato il cattivo di turno, questo non venisse arrestato dalla polizia. È evidente, ad esempio, nei due racconti di Jeph Loeb e Tim Sale: *The long Halloween* e *Dark Victory*.⁶⁵ Entrambe le storie si concentrano sul rapporto di Batman, nei primi anni della sua carriera, con la GCPD, la polizia di Gotham City. Se in *Year One* di Miller il cavaliere oscuro si scontra con un commissario di polizia corrotto e invischiato con il boss mafioso Carmine “*the Roman*” Falcone, nel *Long Halloween* si forma un'alleanza tra Batman, il nuovo e onesto commissario della GCPD Jim Gordon, e il procuratore distrettuale Harvey Dent, con lo scopo di mettere fine al regno del crimine del *Roman*. È in questa storia che si vede la necessità del supereroe di essere al di sopra della legge. “*I’ve... come to appreciate our mutual friend. And how he crosses a line we... can’t*” afferma Dent rivolgendosi a Gordon. “*It’s still a line*” risponde quest’ultimo.⁶⁶

Per arrivare ad arrestare un criminale con il potere di corrompere testimoni, giudici, giurie, poliziotti, Gordon e Dent devono fare affidamento su un vigilante e sul fatto che questo si ponga al di sopra della legge. Il supereroe si va a inserire lì dove le istituzioni sono

inefficaci o assenti o corrotte, e proprio per questo motivo deve esserne al di sopra. Ma, come sottolinea Gordon, deve esserci una linea. È il limite sottile che separa il supereroe dall'antieroe e dal Villain. Ma chi stabilisce questo limite?

Qui vediamo il primo paradosso: perché se il limite può darselo solo il supereroe stesso, dato che si trova al di sopra della legge, questo deve essere allo stesso tempo validato dalla legge e dalle persone "normali". Il supereroe si trova quindi nella condizione particolare di essere al di sopra della legge ma allo stesso tempo giudicato e valutato da questa.



"I DID WHAT NEEDED TO BE DONE" urla Harvey, Due Facce. "You'll never convince me of that" risponde Batman. Nel finale drammatico del lungo Halloween la linea tra eroe e mostro prende vita sul volto di Harvey Dent. Harvey ha sorpassato quella linea, ha ucciso, è diventato lui stesso il mostro. (Artista: Sale T.) © DC Comics.

È chi lo guarda che stabilisce se è un eroe o una minaccia, se le sue azioni sono giustificate o se supera il limite – e dov'è questo limite. Prendiamo ad esempio l'omicidio. Per i supereroi classici questo rappresentava quel confine da non valicare mai, non importa a che prezzo. È Harvey Dent che alla fine uccide Falcone diventando lui stesso un criminale, Due Facce, alla fine del lungo Halloween. Neanche il *Dark Knight* di Miller si spinge fino ad uccidere il Joker – *"Voices calling me*

a killer... I wish I were" pensa Batman dopo essersi "limitato" a paralizzare il Joker, spezzandogli il collo⁶⁷ – rimanendo un supereroe, per quanto antieroino.

Uccidere definiva la distanza tra l'eroe e l'antieroe. Il punitore uccide, non Spider-Man. Elektra uccide, non Daredevil. Rorschach uccide, non Superman. Non si può dire lo stesso di molti supereroi moderni, che si trovano spesso a uccidere senza troppi problemi.

Se Wolverine nasce come antieroe, ormai può essere definito un supereroe a tutti gli effetti, nonostante assassini costantemente i suoi nemici. Wonder Woman si è macchiata più volte le mani di sangue.⁶⁸ Anche Iron Man utilizza a volte forza letale.⁶⁹ Perfino le trasposizioni

cinematografiche più recenti “sporcano” gli eroi classici costringendoli a assassinare i loro nemici.⁷⁰ Non si parla qui di antieroi ma di supereroi, indice di un’accezione nell’utilizzo di forza letale da parte di quest’ultimi. La linea da non attraversare si è spostata, nella morale dell’eroe, ma soprattutto nella percezione del pubblico. Ora, in determinate condizioni, al supereroe è consentito uccidere, questo non fa più di lui un cattivo, o un antieroe. Ciò che definisce il supereroe rispetto l’antieroe è principalmente il



Daredevil salva, con le sue ultime forze, uno dei suoi nemici più spietati, Bullseye. Neanche lasciar morire è accettabile per il supereroe di quegli anni. (Artista: Mazzucchelli D.) © Marvel Comics.

giudizio esterno. Wolverine forse è il caso più emblematico: nonostante i mutamenti del personaggio, il suo comportamento nel corso degli anni è rimasto pressoché invariato. Ciononostante, ora è più vicino ad essere un supereroe mentre inizialmente era definibile solo come antieroe. “Sono il migliore in quello che faccio. Ma quello che faccio non è sempre piacevole” è la frase chiave di Logan, Wolverine, rimasta immutata e significativa nel corso degli anni.

In *Dark Victory* invece, il seguito diretto di *The long Halloween*, possiamo vedere l’altro aspetto paradossale. Il supereroe agisce lì dove la polizia non può, ma resta dipendente da questa. In questa storia Janice Porter, la nuova procuratrice distrettuale sostituta di Harvey Dent, ormai Due Facce, si rifiuta di collaborare con Batman. La sua prima azione è infatti quella di far rilasciare il killer del lungo Halloween, “Holiday”, poiché arrestato illegalmente con l’aiuto di Batman. “Batman did quite a number on him. In what way weren’t his civil rights violated?” afferma criticando la collaborazione di Gordon con il vigilante.⁷¹

Anche il cavaliere oscuro, profondamente ferito dal tradimento di Harvey Dent, agisce sempre più indipendentemente, non riponendo fiducia nell'alleanza con Gordon.

Da sottolineare come, parallelamente al distacco dall'istituzione, Batman sembra allontanarsi anche dalla sua umanità, come notano i suoi alleati: *"How can you be so coldhearted?"* gli urla contro Gordon. *"Isn't there anything left inside you?"* lo attacca Catwoman.⁷² L'equilibrio tra uomo ed essere sovranaturale procede assieme a quello tra collaboratore della polizia e vigilante criminale. Il supereroe si trova tra questi due estremi. *"I would say he walks a fine line. It's just that sometimes he steps on the side of that line where you or I might hesitate to tread. Play on the other side enough and you tend to lose sight of the line. His vision can be blurry sometimes, but I like to think I'm the prescription he needs to see clearly."*⁷³ Questa descrizione che Gordon fa del suo alleato in maschera contiene tutto ciò detto fino ad ora, in particolare evidenzia la necessità del supereroe di rimanere legato in qualche modo alla società e ai normali esseri umani, rischiando altrimenti di andare troppo oltre, divenire completamente inumano e criminale. Non è un caso che l'alleanza tra l'uomo pipistrello e la polizia ricomincia nello stesso momento in cui Bruce Wayne adotta Dick Grayson, e la storia si conclude con Gordon che ringrazia Batman dell'aiuto – *"we couldn't have stop her without you"* – e con la nascita del dinamico duo, Batman e Robin. Come fanno notare Travis Langley⁷⁴ e Will Brooker,⁷⁵ Robin incarna infatti l'umanità di Batman, rappresenta ciò che Bruce ha dovuto abbandonare per superare l'umano, il bambino che è stato, il ragazzo che non è diventato. Se Gordon è il legame di Batman con la legge, Robin è il legame di Bruce con ciò che rimane della sua umanità.

Lo stato liminale è, l'abbiamo visto, tipico dell'eroe. Rispetto alla società il supereroe, come l'eroe del mito, sono sia adorati che temuti.⁷⁶ È però nel confronto tra la morale del personaggio e quella della società in cui va ricercato ciò che definisce il supereroe in quanto tale. Se la morale dell'eroe si allontana troppo da quella comune si sarà davanti a un antieroe, se invece è in linea con questa si definirà il supereroe. Entrambe le figure si trovano in questo stato liminale tra legge umana e morale eroica, entrambi gli aspetti variabili e dipendenti sia dall'eroe stesso che dal contesto sociale in cui agisce – banalizzando: uccidere cento uomini in tempo di pace fa di te un mostro, farlo in guerra fa di te un eroe. Va notato come sia il supereroe che l'antieroe rispecchiano entrambi l'eroe mitologico, per il quale è indifferente essere in accordo o in contrasto con la legge e la morale comune. Si rivela quindi come una caratteristica esclusiva del supereroe quella di trovarsi al di sopra della legge, pur essendo in stretto rapporto con questa; egli persegue la propria visione del

Bene, ma può essere considerato un supereroe solo se questa non si distacca eccessivamente da quella comune. Il supereroe deve arrivare lì dove la polizia regolare non può, per farlo deve infrangere delle regole che la polizia non può infrangere, deve essere un criminale. Ma tutto ciò è possibile solo se le istituzioni “chiudono un occhio” e collaborano con lui. Che senso avrebbe prendere a pugni il nemico di turno se poi questo non venisse arrestato?

Si può obiettare che, prendendo fin qui in considerazione esclusivamente Batman, questo non dia però un esempio valido, in quanto la sua distanza dall'antieroe è – si vedrà meglio in seguito – molto sottile. Se paragonato ad un antieroe per eccellenza, come può essere ad esempio Rorschach, le differenze sono minime. Le parole di Rorschach, “*We do not do this thing because it is permitted. We do it because we have to. We do it because we are compelled*”⁷⁷ ricordano molto quel “*We have to be criminals*” di Batman. Sussistono delle differenze che verranno mostrate più avanti. Esistono però supereroi meno ambigui, approvati dal governo, “legali”. Il Superman di Miller è legale. Ma è ancora un eroe o è solamente un supersoldato? Un supereroe può essere legale, rimanere efficace e mantenere il suo status di eroe?

Sono domande che assumono un'importanza essenziale in *Civil War*, nella quale sarà ironicamente proprio un ex-supersoldato, Capitan America, a opporsi al governo e a essere ricercato come un criminale. Similmente a quanto accade in *Watchmen* con il Keene Act che dichiara illegali tutti i vigilanti mascherati, l'universo Marvel viene sconvolto dall'Atto di Registrazione per i Superumani che obbliga i supereroi a regolarizzarsi e a lavorare esclusivamente con e per il governo. Improvvisamente viene attaccato quello stato liminale nel quale i supereroi Marvel avevano operato sino a quel momento e questi si trovano a dover scegliere tra due estremi. Da un lato divenire agenti governativi, rispondere a leggi e regole ed essere addestrati, dall'altro mantenere la loro indipendenza, agire secondo i propri valori personali e non eseguendo degli ordini. Non è facile scegliere da che parte stare. Perché se essere legalizzati significa maggior controllo e sicurezza, significa anche minor libertà. Non solo: l'efficacia dell'eroe si basa spesso sul fatto – è stato detto – di poter agire

li dove la legge è impotente, corrotta o sbagliata. Se improvvisamente questi deve sottostare alla legge questa efficacia viene meno.

“*Superheroes need to stay above this stuff (Politica, leggi N.d.A.)*”, afferma Capitan America, altrimenti “*Washington starts telling us who the super-villans are.*”⁷⁸ Questo è il punto: un supereroe si batte ed agisce seguendo i suoi valori, la sua morale. Quando le sue azioni sono in linea con la legge questo è – per così dire – casuale: non fa qualcosa perché è legale ma perché lo ritiene giusto moralmente. Allo stesso modo potrebbe infrangere la legge se questa fosse differente e si frapponesse tra lui e il compimento della sua missione. Se invece poniamo il supereroe sul piano esclusivamente legale, questo sarà ridotto ad un



Capitan America si rifiuta di venire a compromessi con la sua morale e i suoi valori. Se la legge li calpesta è questa a essere sbagliata. Allora è lo Stato a diventare un nemico, e il supereroe a divenire un antieroe. (Artista: Garney R.) © Marvel Comics.

supersoldato, in quanto tale dovrà limitarsi a eseguire gli ordini che gli vengono impartiti; si troverà ad essere costretto a porre la legge al di sopra della sua morale nel caso queste fossero in disaccordo. Peggio ancora: non gli sarà quasi più richiesto un giudizio morale, ma ci si aspetterà piuttosto da lui solo il compimento della missione che gli sarà data.

Un ottimo esempio di questo viene dato dagli *Ultimates*, la versione degli

Avengers dell'universo *Ultimate*. Qui il supergruppo è creato e finanziato dal governo. Il progetto è chiamato appunto del “*Supersoldato*”, e non del supereroe.⁷⁹ E soldati è quello che sono queste versioni di Cap, Iron Man, Occhio di Falco, Vedova Nera, Wasp, Gigant Man. Se inizialmente si trovano ad affrontare le minacce tipiche del mondo dei supereroi – come un'invasione aliena⁸⁰ – progressivamente il governo inizia ad impiegarli come armi e come forma di deterrente. “*Problemi Tony. Grossi problemi... è successo qualcosa in Medio Oriente.*” dice Nick Fury alla sua squadra prima di spedirla ad attaccare uno Stato straniero; nonostante avesse affermato pubblicamente che i supersoldati sarebbero stati utilizzati solo per questioni nazionali si prepara ora ad utilizzarli come “deterrente superumano”.⁸¹ Non

solo gli Ultimates sono divenuti i difensori estremi dello status quo – letteralmente agli ordini del governo – ma sono delle vere e proprie armi nelle mani di chi detiene il potere. Ponendo la sicurezza al di sopra della libertà non si ottiene inoltre maggiore trasparenza, anzi: in nome della sicurezza nazionale, sia in *Ultimates* che in *Civil War*, il governo controlla non solo i superuomini ma anche le informazioni e le “verità” da rivelare ai cittadini.

Parallelamente al maggior controllo dei supereroi, si verifica un accentramento del potere di questi nelle mani di pochi: è Nick Fury a decidere in quali missioni inviare gli Ultimates, è Tony Stark ad essere nominato nuovo direttore dello SHIELD a capo di tutta la forza superumana americana. Questo accentramento del potere è evidente, oltre che nel controllo dell'informazione, nelle incarcerazioni senza processo degli eroi che si oppongono al governo. “*What do you suggest we do with the unregistered super-people? Lock them up with regular prisoners?*”⁸² chiede Tony a Peter scandalizzato da questi metodi fascisti. Sembra difficile dargli torto: esseri eccezionali richiedono misure eccezionali, come un controllo maggiore, la sospensione dei diritti civili dell'individuo, un potere più accentrato. Ma rivela un altro elemento: queste misure eccezionali diverrebbero costanti. Per tenere totalmente sotto controllo tali super-esseri il governo è costretto a imporre una sospensione perpetua delle libertà individuali, imponendo di fatto uno stato di guerra ininterrotto. Se centinaia di supereroi totalmente privi di controllo sono potenzialmente pericolosi, così lo è concentrare tutto questo potere nelle mani di una sola persona. Il potere è facilmente trasferibile. Caduto Tony Stark in disgrazia, infatti, il suo posto verrà preso da Norman Osborn, il vecchio nemico di Spider-Man Green Goblin. Osborn instaura un vero e proprio regno del terrore, limitandosi semplicemente a succedere ad Iron Man nel ruolo di direttore dello SHIELD. Minore libertà individuale, meno diritti del singolo, super-esseri costretti a essere soldati o ad essere imprigionati, pericolo di uno Stato che diviene sempre più autocratico, questo il prezzo per avere più sicurezza e controllo. E contro questo combatte Cap – ma la sua posizione è davvero migliore?

“*We're superheroes*”, assicura Iron Man, “*the only thing changing is that the kids, the amateurs, and the sociopaths are getting weeded out.*”⁸³ Tony sceglie indubbiamente la sicurezza al di sopra della libertà in questa lotta di valori e, se la sua visione presenta i problemi che sono stati descritti, non si può dire che sia del tutto infondata. Perché dovrebbe essere permesso al supereroe di essere al di sopra della legge? In che modo si può essere sicuri affidandosi ad un uomo mascherato – di più: un uomo mascherato con un potere tale da poter facilmente affrontare un esercito? Risposta: non si può.

*“Non si può concedere la libertà vigilata a una bomba atomica! Non si può mettere qualcuno che vola agli arresti domiciliari!”*⁸⁴ controbatte Iron Man a Peter Parker che gli contesta l'utilizzo di metodi di repressione fascisti. Concedere l'utilizzo della violenza a chiunque abbia la forza sufficiente per utilizzarla non genera altro che caos, anarchia, distruzione – e la tragedia di Stanford che dà il via alla guerra civile è solo uno degli esempi. Se i supereroi governativi sono ridotti – nonostante quello che afferma Iron Man – ad essere dei soldati, delle marionette nelle



Iron Man è dalla parte della legge, ma anche dalla parte della Giustizia? Il conflitto di valori che si crea non ha una risposta semplice. Artista: McNiven S.) © Marvel Comics.

mani di chi detiene il potere, dall'altro lato gli eroi ribelli del gruppo di Capitan America, opponendosi direttamente alla legge, si possono difficilmente definire ancora “supereroi”. Non difendendo più quello che è lo status quo, ma cercando di modificarlo, sono molto più simili agli antieroi. E infatti tutti i personaggi più o meno al limite tra eroismo e antierismo si uniscono al gruppo di Cap – con i casi più emblematici del Punitore e di Namor. Non è un caso che gli antieroi si alleino con Capitan America, mentre i Villain vengano utilizzati da Iron Man. Costretti a scegliere tra la propria morale e la legalità, gli appartenenti al gruppo di Cap scelgono la prima, divenendo totalmente illegali e, de facto, antieroi a tutti gli effetti. Non si trovano più neanche loro nello stato liminale tipico del supereroe, tra legalità e illegalità, ma sono totalmente sprofondata in quest'ultima. Non importa se la legge in sé è giusta o sbagliata, come afferma Mister Fantastic in questo scambio di battute con l'Uomo Ragno:

M. F.: “La legge è la legge, Peter”

P.: “E se la legge è sbagliata?”

*M.F.: “Allora, col tempo, verrà cambiata. Con gli strumenti legali. Non possiamo ubbidire solo alle leggi che ci piacciono.”*⁸⁵

Opponendosi alla legge con la violenza, Cap e i suoi divengono degli antieroi. Non dei Villain, in quanto non agiscono per motivi egoistici. Al contrario Iron Man, per via dell'enorme potere che ha accentrato nelle sue mani, diventa più simile a un cattivo stereotipato che vuole conquistare il mondo e che utilizza tutta la sua forza per imporre la propria visione a chi non è d'accordo.⁸⁶ Anche se la guerra viene vinta da Tony Stark, moralmente sembra che sia Steve Rogers ad avere la meglio. Egli, infatti, rigetta l'antierismo – scontrandosi emblematicamente con il Punitore e consegnandolo alla polizia – ma, non volendo essere un antieroe, il che significherebbe ribellarsi completamente contro il governo, e non potendo più collaborare con la legge in quello stato liminale precedente, l'unica alternativa che gli rimane è arrendersi. *"We're not fighting for the people anymore"*, realizza Cap prima della sua resa finale, *"we're just fighting."*⁸⁷ È infatti solo questo che è possibile senza avere in parte l'appoggio della legge: la pura e semplice lotta, insensata, fine a sé stessa – o in alternativa contro lo Stato, ribelle, rivoluzionaria ma, in questo caso, necessariamente distruttiva. Cosa può fare ad esempio Nick Fury nella sua Guerra Segreta contro lo Stato di Latveria, privo dell'appoggio del governo degli Stati Uniti? Glielo ricorda la sua nemica, Lucia von Bardas: *"Arrestarmi? E a chi mi consegnerete? Non avete il permesso di fare questo."* Non resta altra alternativa che distruzione e omicidio: *"Non sono qui per combatterti. Sono qui per fare di te un esempio. Daisy, distruggi tutto. È l'unica lezione possibile. TUTTO QUANTO!"*⁸⁸

Abbiamo visto lo stato liminale nel quale si muove Batman e come la sua efficacia dipenda da questo equilibrio e abbiamo visto le conseguenze dell'exasperazione di questo stato liminale, portato ai suoi due estremi nella guerra civile tra Capitan America e Iron Man. Un estremo trasforma gli eroi in antieroi, l'altro li rende molto simili ai Villain stereotipati che mirano al dominio mondiale. È la collisione dei due piani, legale e morale, che crea il problema. *"This isn't a matter of right and wrong, moral or immoral. It's legal vs. illegal"* riflette Peter Parker;⁸⁹ che ha scelto di schierarsi con Tony, con la legge – *"I just hope to God that I'm also right."*⁹⁰ Non ha la certezza di essere nel giusto, pur rispettando la legge. La domanda che dobbiamo quindi farci è: ubbidire alla legge *in ogni caso* è moralmente giusto? A seconda di quale risposta diamo a questa domanda, questa unisce legge e morale tra loro o le pone su strade che possono entrare in conflitto. Differenti valori vengono qui portati all'estremo e fatti scontrare. Sicurezza e libertà; Legge e morale personale. È solo nella situazione particolare del supereroe che questo avviene, oppure i valori, la legge, la

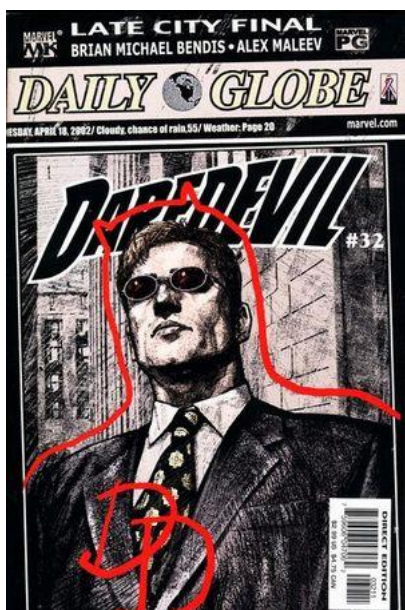
morale, si trovano realmente sempre in un incerto equilibrio tra loro? Più avanti, con l'approfondimento di quella che è la morale del supereroe, verranno riprese anche queste domande. Ora vanno mostrati gli ultimi due aspetti della dualità che caratterizza il supereroe.

Doppia Identità

Il tema della doppia identità riprende sia l'aspetto liminale dell'eroe nei confronti della legge, sia la scissione dell'eroe tra due mondi. È già stato mostrato: da un lato l'assunzione di un'identità non umana che libera la soggettività individuale del supereroe, elemento di forza e possibilità di accesso al mondo sovrumano, dall'altro il celare la propria soggettività collettiva, ovvero la sua persona pubblica che gli consente di rimanere legato alla società, per poter operare al di sopra della legge, quindi il poter permanere in quello stato liminale.⁹¹ La scissione del supereroe in due differenti persone comporta però elementi di carattere psicologico e sociale che vanno brevemente evidenziati. Brevemente perché viene qui anticipato il tema della maschera che verrà trattato approfonditamente più avanti. In un supereroe in particolare vediamo le due identità entrare in conflitto: Daredevil. Di giorno avvocato, di notte vigilante, Matt Murdock è uno dei supereroi più ambigui. È in particolare nella saga iniziata da Brian Michael Bendis e conclusa da Ed Brubaker che il conflitto delle due identità si fa estremo e arriva a farle collassare una sull'altra, con la conseguente distruzione dello stato liminale del diavolo di Hell's Kitchen.

La doppia identità è uno degli elementi che determinano il supereroe. Peter Coogan lo definisce come "*the clearest marker of the superhero genre*"⁹², e la descrive come composta di due elementi, costume e nome in codice. Quello che però Coogan trascurava è l'aspetto duale stesso che definisce di fatto il supereroe. Antieroi e Villain si servono a loro volta di nomi in codice e di costumi, non hanno però una doppia identità: o sono senza maschera – come il Punitore, come Lex Luthor – oppure questa è divenuta la loro sola e unica identità – è il caso del Joker, di V, di Rorschach. Allo stesso modo i Non-eroi rifuggono la doppia identità, non utilizzando costumi e nomi in codice ma piuttosto cercando di essere solamente sé stessi – è il caso di Jessica Jones o di molti mutanti. Non è casuale che, più il supereroe si avvicina all'antierismo o al crimine, più la distanza tra le due identità si riduce, più precisamente viene meno quella civile. Se Clark Kent e Superman sono agli antipodi, Bruce Wayne più che essere l'identità segreta di Batman è una recita di

quest'ultimo, funzionale alla sua missione di supereroe: Batman si finge Bruce Wayne perché utile ai suoi scopi e perché, l'abbiamo visto, necessita di un legame all'umanità che rischia di perdere.⁹³ È la doppia identità che permette al supereroe di mantenersi nello stato liminale, di essere umano e sovrumano, eroe e criminale. Torniamo al Daredevil di Bendis: che accade se il supereroe viene smascherato?



Il Daily Globe svela, in prima pagina, l'identità segreta di Daredevil. La liminalità del supereroe scompare. (Artista: Maleev Alex) © Marvel Comics.

Nella saga di Bendis l'identità civile dell'uomo senza paura viene rivelata alla stampa, il segreto di Matt Murdock svelato da tutti i giornali. Improvvisamente la soggettività individuale – Daredevil – e la soggettività collettiva – Matt Murdock – collassano in un'unica persona. Quali sono le conseguenze? L'eroe perde il suo status di altro, cade nel mondo normale di tutti e dovrebbe essere imprigionato, processato, condannato. Il tutto accentuato anche dalla professione di Matt: egli è, infatti, un avvocato, dovrebbe basarsi esclusivamente sulla legge, rispettarla e difenderla. Smascherato, la sua doppia identità da vigilante compromette la sua posizione da legale, mette in dubbio tutti i processi passati che ha affrontato, rischia di far rilasciare tutti i criminali che ha contribuito a far incarcerare nel doppio ruolo di Devil-

Murdock. Lo stato liminale crolla, non solo Matt non può più operare in quanto supereroe, anche la sua vita normale viene sconvolta – persino il suo passato è messo in discussione.

È particolarmente rilevante che la rivelazione dell'identità segreta di Daredevil non mette in pericolo la sua vita perché i suoi nemici ora possono attaccarlo direttamente. Come sottolinea Ben Urich in *King of Hell's Kitchen*⁹⁴ quasi nessuno degli avversari di Daredevil approfitta della situazione per attaccarlo, basti pensare che Wilson Fisk – il Kingpin, forse la nemesi numero uno di Matt – è a conoscenza della vera identità del Diavolo Rosso da moltissimo tempo e, tranne in poche occasioni, non ha mai usato l'informazione per distruggere Devil. No, la vita di Devil non subisce una svolta drammatica a causa dei Villain, ma per via della legge, della polizia, della stampa – in breve: della normale società.

Man mano che la storia procede Daredevil assomiglia sempre meno a un supereroe: per difendere il suo segreto Matt è costretto a spergiurare in tribunale, ad affermare pubblicamente di non essere Devil, a far causa ad un giornale sapendo che ha detto la verità. Anche come Devil si sporca sempre più le mani, intimidendo ad esempio l'agente di



Nella run di Bendis Daredevil diviene sempre più simile a Kingpin. A sottolineare questo parallelo Kingpin perde addirittura la vista, mentre Matt si proclama nuovo Kingpin di Hell's Kitchen. (Artista: Maleev A.) © Marvel Comics.

polizia che ha rivelato il suo segreto alla stampa o arrivando addirittura a proclamarsi nuovo "Kingpin" di Hell's Kitchen.⁹⁵ Il confronto – a parole questa volta – con altri supereroi classici dell'universo Marvel – Spider-Man, Luke Cage, Reed Richards, Dr. Strange – evidenzia come, se non un antieroe, Daredevil inizi ad assomigliare sempre più a un criminale: "you gone too far" lo ammonisce Luke, "you crossed a big, big line"⁹⁶. Infatti, non solo verrà arrestato proprio come un criminale al

termine della saga di Bendis,⁹⁷ ma addirittura assumerà lui stesso, alla fine della run di Brubaker, il ruolo di leader della Mano – organizzazione di ninja assassini, solitamente sua acerrima nemica – sottraendolo proprio a Wilson Fisk, Kingpin.⁹⁸

Matt Murdock non è nuovo a tutto questo, non si può dire che difenda il suo segreto con troppa attenzione. Già nella saga *Born Again* di Miller, infatti, Kingpin scopre l'identità segreta di Daredevil e sfrutta l'informazione per rovinare la vita di Matt, trasformandolo anche qui in un escluso, un reietto. Bendis si riallaccia direttamente a Miller, ma va oltre, rivelando a tutti il segreto di Matt e trascinando Daredevil completamente fuori dallo stato liminale dentro il mondo della legge, che non può che catturarlo e imprigionarlo. Questo esempio mostra ancora una volta come è la doppia identità del supereroe a permettergli di vivere sul confine tra due mondi, legale e illegale, umano e inumano.

La doppia identità del supereroe, oltre a rimarcare ulteriormente il suo status ambiguo e liminale, mostra anche il dramma estremamente moderno di un individuo incerto e lacerato. Il supereroe non è – almeno nella maggior parte dei casi – un folle schizofrenico con due differenti personalità che si alternano: egli sceglie coscientemente di creare e assumere un'identità differente che libera la sua individualità. Considerare a questo proposito l'analisi psicologica che fa Robin Rosenberg di Batman, ma che può valere per la

maggior parte dei supereroi: “*The concept of dual identities that is expressed by Bruce Wayne/Batman is an exaggeration of an everyday phenomenon experienced by all of us and isn’t so weird after all. It certainly doesn’t indicate dissociative identity disorder.*”⁹⁹

Come scrive Rosenberg il crearsi identità differenti è un fenomeno di tutti i giorni. Allo stesso modo del supereroe che indossa un costume attillato, anche noi cerchiamo di impersonificare dei ruoli, delle identità. Questo fenomeno rivela un bisogno umano, quello di essere definito, di essere completo – di essere “In-sé”. Torna in mente l’analisi di Jean-Paul Sartre sull’individuo. Per il filosofo francese l’essere umano, condannato ad essere libero, non può conquistare una identità fissa, ma rimane sempre in divenire, “Per-sé”. Finché vivo, per quanto mi sforzi di definirmi una volta per tutte, non potrò mai raggiungere l’Essere: questo rimane sempre opposto al Per-sé. L’Essere non è né libero, né consapevole – semplicemente è. L’uomo al contrario essendo consapevole di sé – Per-sé appunto – mette in discussione il suo essere; questo dipende solo da lui, dal suo essere libero. La sua libertà è anche la sua condanna poiché sancisce la sua ineluttabile incompletezza e il suo eterno desiderio di essere completo.¹⁰⁰

Cosa ha a che fare tutto questo con il supereroe? Come il cameriere di cui racconta Sartre *gioca* ad essere un cameriere, cerca con tutte le sue forze di esserlo – senza però poter mai essere un cameriere in-sé – allo stesso modo Matt Murdock, Bruce Wayne, Peter Parker ecc. giocano ad essere *supereroi*. Nel caso dei supereroi però avviene qualcosa in più: la maschera è qualcosa in più che un semplice ruolo, è un idolo. È già stato detto: indossata la maschera i personaggi trascendono l’umano, divengono degli idoli – sono In-sé. Indossando il suo costume il supereroe si rende – per così dire – una statua, un simulacro di una divinità: trascende l’umano e diviene un idolo In-sé.

Nella maggior parte dei casi i supereroi nascono da eventi drammatici dove il proprio mondo e la propria soggettività collettiva viene messa alla prova se non fatta a pezzi. Mettersi la maschera, divenire un idolo significa, è stato detto, superare le debolezze umane – la debolezza in questo caso è la propria incompletezza, l’incertezza sulla propria identità. La soluzione? Divenire qualcuno che è, almeno apparentemente, In-sé. Per questo motivo le due persone che incarna il supereroe sono tra loro così distanti: abbiamo una persona insicura, spesso lacerata dal dolore o dai sensi di colpa che ha il bisogno di indossare la maschera per fuggire da tutto questo, divenire forte, abile, sicuro, infallibile.¹⁰¹

“La maschera comincia là dove si abolisce la persona; l’espressione vi si pietrifica, anzi non è più tale ma è un’apparenza diventata identica a sé stessa.”¹⁰² Con queste parole Pizzorno sottolinea il legame della maschera con la morte: “Chi è di fronte alla maschera sarà in presenza di un essere che è finalmente fedele a sé stesso, che realizza l’identità con sé stesso.”¹⁰³ È infatti nella morte che il Per-sé cessa di essere tale, ricongiungendosi con l’Essere e diventando completamente In-sé. “La morte”, scrive Sartre riprendendo Malraux, “trasforma la vita in destino”¹⁰⁴ e continua: “con la morte il Per-sé cambia per sempre in In-sé nella esatta misura in cui è scivolato tutto intero nel passato.”¹⁰⁵ Come la maschera, la morte mi fa precipitare totalmente nell’In-sé, allo stesso tempo essa mi consegna totalmente al giudizio degli altri; al pari della morte il Per-altri mi riduce all’In-sé.¹⁰⁶ L’altro non mi percepisce infatti come Per-sé, ma come In-sé, vale a dire come essere definito – mi oggettivizza. Esattamente come nella morte, il supereroe, indossando una maschera, supera l’umano – possiamo dire il Per-sé – e diviene un essere fedele a sé stesso. La differenza risiede nel fatto che la maschera – fissità senza tempo – prende vita e si anima grazie a chi la indossa: in questo senso è possibile affermare che essa è “il punto di congiunzione tra la vita e la morte,”¹⁰⁷ essere in-sé, immutabile, eppure vivo e libero.

Tutto questo è anche evidenziato dalla necessità che ha il supereroe di mostrarsi, di essere visto: è lo sguardo degli altri che lo giustifica, che lo conferma in quanto supereroe. “Basta che altri mi guardi perché io sia ciò che sono”, per usare le stesse parole di Sartre.¹⁰⁸ È anche per questo motivo che il supereroe può facilmente passare dall’altro lato, diventare cioè una minaccia: il suo status di eroe – il suo In-sé – gli è dato sì dalla maschera, ma contemporaneamente da chi la guarda. Mettendosi la maschera, il costume, facendo quello che fa, il supereroe cerca di imporre agli altri il modo in cui questi devono vederlo – come eroe appunto. L’essere visto invece come minaccia rappresenta il suo fallimento.

Eroe e Cattivo

L’ultimo elemento che esprime il dualismo dominante del supereroe è il suo rapporto con il Villain. Senza ancora entrare nello specifico, è sufficiente per il momento mostrare l’intimo rapporto che intercorre tra le due figure. La nemesi dell’eroe ne incarna spesso l’opposto, tutto ciò che egli non è: Batman cerca di portare ordine, Joker è una forza del

caos, il primo schiacciato dalla serietà, il secondo un clown folle. I nemici di Daredevil, difensore della legge e supereroe non vedente, sono Bullseye – killer dalla mira infallibile – e Kingpin – signore del crimine che può rigirare la legge come desidera. Capitan America, campione dei valori democratici, ha come avversario il nazista Teschio Rosso. Lanterna Verde, che basa il suo potere sulla volontà, trova in Sinestro il suo uguale e contrario – egli possiede infatti gli stessi poteri, ma basati sulla paura. Superman, con i suoi straordinari poteri fisici si trova a fronteggiare Lex Luthor, *genio* criminale contro il quale la forza bruta è spesso inutile. Gli esempi sono numerosi. Ciò che è fondamentale osservare è che si crea un *equilibrio*. Non soltanto il supereroe interviene a fermare la minaccia di turno, ma è lo stesso cattivo che, opponendo al supereroe una forza uguale e contraria, lo tiene sotto scacco, impedendogli di diventare lui stesso un pericolo. Ironicamente, ciò che ostacola l'eroe nell'affrontare reali problematiche sociali – la presenza di una minaccia esterna – è la stessa cosa che gli impedisce di divenire lui stesso un pericolo.

Finché è presente il cattivo, il supereroe è un difensore dello status quo, il suo compito si limita allo sconfiggere la minaccia e a ripristinare l'ordine. Sparito questo, egli si trova ad affrontare problemi reali e diviene una figura più controversa e problematica per la società. Diviene di fatto un antieroe. Si pensi ancora una volta al *Dark Knight* di Miller: con l'avanzare della storia i Villain classici di Batman spariscono uno dopo l'altro, rendendolo sempre più un "problema politico", dato che non si trova più a combattere una minaccia esterna ma contro il malessere sociale, politico e spirituale del suo stesso Stato, fino all'atto conclusivo, dove si trova a fronteggiare Superman agli ordini del governo.¹⁰⁹ Ma l'esempio migliore è dato da *Watchmen*.

Nel mondo creato da Alan Moore sono scomparsi del tutto i Villain, rimangono solamente i supereroi – ma sono ancora tali? "*Without supervillains to oppose them, the superpowered characters in Watchmen become political pawns*" scrive Richards Reynolds.¹¹⁰ Ed è effettivamente così: senza più il bilanciamento dato dai super-cattivi gli eroi sfogano – per così dire – la loro forza verso la società. Rorschach è un vigilante pericoloso che non ha scrupoli nell'uccidere chiunque non rispetti la sua morale granitica – "*not even in the face of Armageddon. Never compromise.*" Questo il suo credo. Nite Owl semplicemente si ritira, privato del suo scopo. Il Comico, così come il Dr. Manhattan, supereroi agli ordini del governo, sono armi di quest'ultimo per opprimere il dissenso o per invadere altri paesi – vengono infatti utilizzati per *vincere* la guerra in Vietnam! Ozymandias – Adrian Veidt – convintosi che il male della società non sia monopolizzato da i comuni

criminali (come era nella *Golden Age*), attua un piano per impedire lo scoppio della guerra atomica; questo prevede però la distruzione di New York e l'uccisione di metà della sua popolazione: dando la colpa ad una minaccia esterna le superpotenze infatti si alleano invece di combattersi.¹¹¹ *"Superheroes only make sense in a world where masked opponents support their fantasy and masked opponents only exist to fight superheroes."*¹¹²

Senza i supervillain i supereroi si trasformano in antieroi, in reietti, in strumenti oppressivi o semplicemente appendono il mantello al chiodo ritrovandosi senza più uno scopo. Viceversa, eroi controversi al limite dell'antierismo come gli *Ultimates*, concludono la loro saga da veri e propri supereroi, affrontando dei nemici che altro non sono se non copie di loro stessi: Wasp (Vespa) si trova a schiacciare – letteralmente – una donna insetto; Hulk da mostro diventa supereroe affrontando l'Abominio, una mostruosità pari a lui; Iron Man affronta la Dinamo Cremisi, essere fuso nella sua armatura; Quick Silver combatte a ipervelocità con Uragano; Thor ha addirittura due opposti, Perun, il cosiddetto Thor sovietico, e il fratellastro divino Loki; infine, Capitan America si trova a misurarsi con il Colonnello, alias Abdul-al Rahman, un ragazzo diciassettenne dell'Iran, l'unico uomo, dopo Cap, sul quale il siero del super-soldato ha funzionato positivamente. Così come Steve imbraccia uno scudo, lui impugna una sorta di spada.

Soffermiamoci su quest'ultimo: il caso è particolarmente interessante poiché il Colonnello non è un Villain tipico, non è motivato dall'avidità o dall'egoismo, ma crede davvero in quello che fa, sacrificandosi altruisticamente (!) per ciò che crede sia giusto.



I Liberatori. Ognuno è il Doppelgänger di un membro degli Ultimates, un suo riflesso oscuro. (Artista: Hitch Bryan) © Marvel Comics.

Volontario per l'esperimento del supersoldato dopo aver visto una forza straniera nemica – gli Stati Uniti! – invadere il suo paese, la sua storia ricalca quella di Steve Rogers. “Un ragazzino magro diventa un supersoldato per combattere l'esercito invasore. È una storia a cui proprio tu non puoi rimanere indifferente vero?” commenta laconico Nick Fury alla fine del conflitto.¹¹³ Abdul al vede Cap come il Villain, gli Stati Uniti come gli invasori – non a caso il nome del gruppo che comanda è I Liberatori. Utilizza metodi senz'altro sbagliati, ma che non si distanziano troppo da quelli degli Ultimates. Non si può vedere in lui solo la malvagità, così come allo stesso tempo Cap e gli Ultimates non sono eroi “puri”. Bene e Male si fanno più incerti e confusi, nonostante sembri permanere un certo equilibrio: più la società difesa dall'eroe si fa ambigua e controversa, più le motivazioni del cattivo

appaiono in parte giustificate, più il supereroe è costretto a sporcarsi le mani per fermarlo.

Come appare chiaro da quest'ultimo esempio il Villain e il supereroe non sono però solamente il contrario l'uno dell'altro; come spesso accade i due principi opposti in lotta tra loro finiscono per assomigliarsi. La nemesi allora non è più tutto ciò che l'eroe non è, ma diviene un riflesso distorto di questo, il Doppelgänger, l'ombra che mostra gli aspetti oscuri dell'eroe stesso. Flash e Reverse-Flash, Superman e Bizarro, Spiderman e Venom, Wolverine e Sabretooth, l'elenco è lungo.

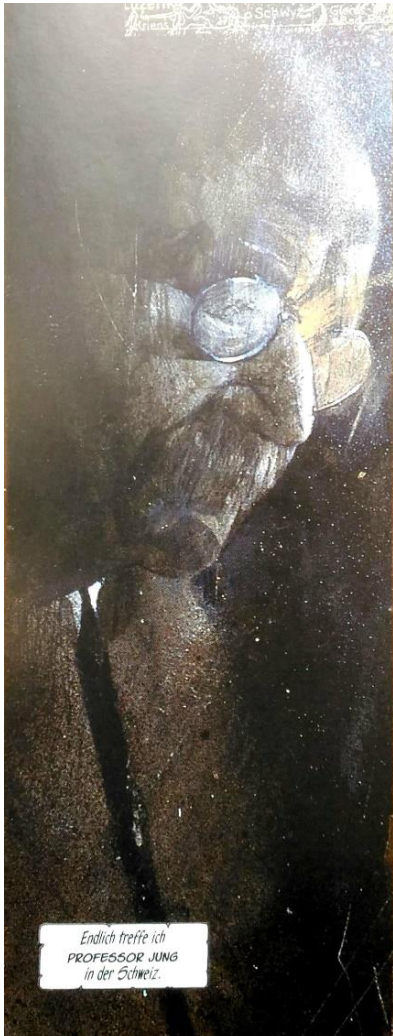
Il Doppelgänger non solo condivide poteri e aspetto con l'eroe, ma è intimamente legato a lui. Il simbiote Venom è inizialmente attaccato al corpo di Peter Parker e per questo anche successivamente ne imita i poteri. Wolverine e Sabretooth hanno lo stesso potere rigenerante ma condividono anche lo stesso passato – in alcune versioni fratelli, in altre padre e figlio o semplicemente ex commilitoni. Batman ha una lunga serie di nemici che danno vita ai suoi demoni interni: già

abbiamo visto Harvey Dent, divenuto Due Facce per aver superato quel limite che Bruce si impone quando mette la maschera;¹¹⁴ con lo Spaventapasseri Batman condivide il rapporto con la paura, con l'Enigmista la fredda logica e l'intelletto estremo, con Bane la rabbia; il Pinguino è il lato oscuro del capitalista Bruce Wayne, Ra's al Ghul porta avanti la sua stessa missione ma non esita ad uccidere per compierla; il Joker è



Una surreale scena di The Killing Joke dove Batman ride assieme al Joker. I due sono più simili di quanto non vorremmo ammettere. (Artista: Bolland B.) © DC Comics.

l'ombra della sua follia.¹¹⁵ Il Joker non è infatti solo l'opposto di Batman, ma è anche quello che Bruce sarebbe potuto divenire dopo la tragedia subita, un pazzo vaneggiante che vuole solo il caos.¹¹⁶ Eroe e Villain arrivano spesso coincidere e ad assomigliarsi, attraendosi irrimediabilmente, bilanciandosi e mettendosi alla prova. Il dualismo non si risolve più nello scontro di due principi manicheistici. L'eroe e il Villain tendono a confondersi e ad assumere caratteristiche l'uno dell'altro. Il cattivo ricorda all'eroe il mostro che potrebbe essere, ed è anche questo a impedirgli di diventarlo. Combattendo contro di lui il supereroe combatte contro i suoi stessi demoni ed esorcizza il suo lato mostruoso.



"Cameo" dello stesso Jung nella graphic novel *Arkham Asylum*. (Artista: McKean D.) © DC Comics.

Questo rapporto tra Supereroe e Supervillain ha una forte valenza mitologica e psicologica. In particolare, esso richiama al conflitto dell'individuo con quella parte di sé che Carl Gustav Jung chiama Ombra. *"L'incontro con sé stessi significa anzitutto l'incontro con la propria Ombra"* scrive Jung ne *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, *"l'Ombra è parte viva della personalità e vuole vivere con lei sotto qualche forma. Non è possibile impedirle di esistere con argomenti, né con altrettanti argomenti la si può rendere anodina."*¹¹⁷ Lo abbiamo visto: i supereroi combattono letteralmente la loro parte oscura, che prende corpo nei loro nemici. Il caso più emblematico è quello del Cavaliere Oscuro che combatte letteralmente i suoi demoni. *"L'incontro con sé stessi è una delle esperienze più sgradevoli, alle quali si sfugge proiettando tutto ciò che è negativo sul mondo circostante."*¹¹⁸ Combattendo i suoi mostri personali fisicamente Bruce combatte allo stesso tempo gli stessi mostri presenti nella sua psiche.

Potremmo quasi dire che è l'eroe a creare il Villain dando vita alla sua Ombra. Abbiamo infatti visto con *Watchmen* che cosa accade quando non c'è più nessuna nemesi con la quale scontrarsi: il supereroe diventa un depresso, un sadico, un sociopatico, un megalomane – è la sua Ombra a prevalere. A questo riguardo si prenda in considerazione *Arkham Asylum* di Grant Morrison. Qui l'uomo pipistrello, costretto a entrare nel manicomio criminale di Arkham, è rappresentato dal disegnatore Dave McKean come un'ombra indefinita, senza volto, senza quasi un corpo – in una scena Batman arriva a premersi una scheggia di vetro nella mano quasi a volersi accertare di essere ancora un corpo reale e di non essere divenuto completamente un'ombra.¹¹⁹ Una volta nel manicomio, per poter nuovamente uscire, Batman dovrà affrontare uno dopo l'altro i suoi nemici – i suoi demoni – pena, in caso di fallimento, l'essere incarcerato lui stesso nell'asilo psichiatrico, il divenire totalmente ombra. Significativo il suo dialogo con Gordon che gli domanda se ha paura: *"Afraid? Batman's not afraid of anything. It's me. I'm afraid. I'm afraid that the Joker may be right about me. Sometimes I... question the rationality of my actions. And I'm afraid"*

that when I walk through those asylum gates... When I walk into Arkham and the doors close behind me... It'll be just like coming home."¹²⁰

Entrare in Arkham significa entrare dentro di sé, affrontare i propri mostri personali, le proprie paure, le proprie psicosi. Vincerle significa poter di nuovo uscire, tornare tra gli uomini, perdere invece vuol dire impazzire.



In alto: Batman sembra volersi assicurare di non essere divenuto un'ombra, di essere ancora un corpo, carne – umano. A destra: il Joker saluta la sua nemesi ricordandogli che le porte di Arkham sono sempre lì ad attenderlo. (Artista: McKean D.) © DC Comics.

Ma la vittoria non è definitiva – non può esserlo. L'Ombra rimane sempre una parte della personalità, i demoni anche se assopiti continuano a vivere e possono sempre risvegliarsi.

“C'è sempre un posto libero qui per te” saluta il Joker congedando Batman e il lettore.

Non deve sorprendere questa improvvisa immersione nella psicanalisi junghiana, data

l'eredità mitologica del fumetto supereroistico. Il legame tra psicologia e mitologia non è infatti trascurabile ed è sottolineato tanto da Jung, quanto da Campbell.¹²¹ Questo evidenzia ancora una volta l'importanza della figura dell'eroe – e del supereroe – nell'immaginario collettivo.



La Maschera

La maschera è senza dubbio uno dei tratti più caratteristici e distintivi della figura del supereroe. Con “maschera” mi riferisco non solo a quella indossata per nascondere il volto, ma a tutto il costume e alla nuova identità assunta che libera quella che già abbiamo definito come la soggettività individuale del supereroe. Come è stato già accennato, la maschera assolve uno scopo molto più profondo che la semplice dissimulazione della soggettività collettiva, vale a dire dell'identità civile dell'eroe. Anche supereroi, Villain e antieroi con un'identità pubblica indossano un costume o un'uniforme quando entrano in azione. Oltre a nascondere, la maschera si mostra, appare e vuole apparire. Deve essere vista e riconosciuta da chi la guarda come volto e identità, come idolo. Essa agisce in due direzioni: trasforma chi la indossa intimamente, si impone allo sguardo di tutti gli altri. Indossare la maschera è un gioco e una recita che trasporta sia l'attore che lo spettatore in una realtà altra, non più data ma creata dall'uomo. La maschera significa quindi segreto e nuova identità, idolo, gioco e creazione di significato.

Segreto e Creazione dell'Identità

La maschera prima di tutto nasconde uno dei due volti del supereroe. È grazie a questo, l'abbiamo visto, che egli può mantenersi sul confine tra due mondi. Non è infatti solamente la parte umana e debole quella che viene celata e protetta, ma, nel caso di mostri e divinità, è l'aspetto sovrumano quello da tener occultato, in modo da poter rimanere legati anche al mondo degli uomini. Il costume del supereroe è il suo ponte tra due mondi differenti. Scrive René Girard a questo proposito: *“La maschera unisce l'uomo e la bestia, il dio e l'oggetto inerte”* e, più avanti, *“la maschera si colloca all'equivoco confine tra l'umano e il 'divino’.”*¹²²

È rilevante come gli eroi umani indossino una maschera che copre il loro volto, mentre le semi-divinità come Superman e Wonder Woman, nonostante abbiano un costume e un travestimento “umano”, lascino il viso sempre scoperto. Nascondere il volto ha lo scopo di proteggere e di liberare chi indossa la maschera. Proteggere, la maschera lo fa in diversi modi. Prima di tutto il motivo classico che spinge i supereroi ad avere un'identità segreta:

difendere la loro vita “da civile” dai numerosi nemici, metterla a riparo dal mondo di forze sovraumane che essi sono costretti ad affrontare – la maschera funge qui da barriera tra i due mondi, permettendo al supereroe di muoversi in quello spazio liminale descritto in precedenza. I supereroi più umani utilizzano spesso il loro costume come armatura, rinforzandolo e adattandolo al combattimento, si pensi a Iron Man o a Batman. In questi casi il travestimento non ha solamente un ruolo teatrale, ma ogni sua parte assume una funzione pratica, dalla cella di energia sul petto di Iron Man che alimenta l’armatura, fino al mantello di Batman che gli consente di planare o di disorientare i suoi avversari. Persino il simbolo sul petto rivela una funzione concreta, ovvero quella di essere un bersaglio, in modo che l’avversario colpisca lì dove la protezione è maggiore – “*why do you think I wear a target on my chest... can’t armor my head*” riflette Batman rivolgendosi al lettore dopo essere stato colpito in pieno petto da un colpo di pistola che straccia la calzamaglia e rivela la placca di kevlar sottostante.¹²³



Il simbolo sul petto di Batman rivela una funzione pratica: diviene un bersaglio, in modo che i criminali mirino al punto del costume rinforzato con una possente armatura in kevlar. (Artista: Miller F.) © DC Comics.

Nel significato e nell’utilità del costume del supereroe ritroviamo una forte eredità mitologica, sia per quanto riguarda l’appartenenza ai due mondi, sia riguardo l’abbigliamento dell’eroe;¹²⁴ nel mito nordico, ad esempio, il mantello può avere una funzione regale o sacerdotale se di colore rosso, oppure garantire invulnerabilità o invisibilità se di colore scuro, collocando chi lo indossa in un mondo altro.¹²⁵ L’affinità dei due casi con Superman e Batman è palese. Inoltre, nascondendo il proprio nome e celando il proprio volto sotto una maschera o un cappuccio, si protegge il proprio essere da chi osserva, il quale non può più avere potere sulla persona in quanto non la conosce.¹²⁶ Si pensi tra tutti al mito di Ulisse, il quale non rivela a Polifemo il suo vero nome affermando che egli è “*Outis*”, “*Nessuno*”.¹²⁷ Oppure alle saghe nordiche, dove non solo gli eroi ma anche gli dèi celano la loro identità – come ad esempio Odino, detto *Grimnir*, Mascherato.¹²⁸

Sottraendosi allo sguardo degli altri si toglie a questi il loro potere sul nostro essere. Ripensiamo a Sartre: “*Basta che l’altro mi guardi perché io sia ciò che sono*”¹²⁹ scrive ne *L’essere e il nulla*. L’altro, guardandomi, mi inchioda alla mia fatticità. Non sono più solamente un soggetto libero nel mio mondo, ma un oggetto del suo. È soprattutto nel sentimento della vergogna che mi riconosco come un oggetto “*in quell’essere degradato, dipendente e cristallizzato che io sono per altri*”, e in particolare nell’essere *nudo* avverto tutta la mia *oggettività* senza difesa.¹³⁰ Ecco allora che il vestirsi – e in particolare il nascondersi completamente allo sguardo degli altri, celando anche il viso – assume un significato profondo: “*Vestirsi, significa dissimulare la propria oggettività, reclamare il diritto di vedere senza essere visto, cioè di essere puro soggetto.*”¹³¹

Non solo: indossando il costume il supereroe fa in modo che gli altri vedano esclusivamente l’idolo che lui stesso ha creato, ovvero la liberazione della sua soggettività individuale: costringe gli altri a vederlo come lui vuole essere visto. “*Ciò che appare e vive sono gli atti di una nuova identità, immediatamente inserita nella presenza degli altri, fatta essere dagli sguardi altrui. I gesti dell’essere mascherato sono nudi, hanno ritrovato una necessità essenziale.*”¹³² Mascherarsi è un modo per cercare di imporsi come soggetto agli altri, nascondendo la propria oggettività – il proprio corpo – alla loro vista e mostrando esclusivamente la maschera, prodotto della propria libertà, l’In-sé che il Per-sé ha scelto.¹³³ “*Il potere vede senza essere visto.*”¹³⁴ Mascherarsi, celarsi all’altro, pone al di sopra dell’umano poiché costringe l’altro a vedere solamente l’idolo che la maschera incarna o la sua funzione – non più l’uomo dietro di essa.¹³⁵ Anche per questo motivo i supereroi semi-divini tendono a non indossare maschere: mostrarsi significa anche darsi agli altri. Non ne hanno bisogno per protezione da un lato, mentre dall’altro ciò che desiderano è darsi agli uomini, mostrarsi, appartenere alla comunità.

Espressione della libertà dell’individuo e fuga dallo sguardo altrui, non deve quindi sorprendere come la maschera liberi e disinibisca chi la indossa, permettendo, appunto, una libertà di azione maggiore. “*Costumes are liberating*”, scrive Langley, e continua: “*anonymity makes people act differently or more extremely than usual. It create disinhibition, [...] may produce an experience of deindividuation*”.¹³⁶ L’anonimato porta le persone ad agire diversamente, liberandole da vergogna, pudore, costrutti sociali – basti pensare alle nostre identità on-line e a come queste possano condurre ad un’aggressività o ad una spudoratezza maggiore. Ci si può qui ricollegare a quanto già detto riguardo l’animale totemico: per il solo fatto di indossare un costume, una maschera, avviene una

trasformazione dell'individuo che è più euforico, si sente più libero, subisce meno le pressioni sociali imposte – per così dire – dallo sguardo altrui. *“La maschera mette in ombra il personaggio sociale e libera la vera personalità del soggetto”* scrive Caillois.¹³⁷ Il supereroe non si limita a celare la sua soggettività collettiva, ma – l'abbiamo detto – crea una persona completamente nuova. La maschera non mira a nascondere, quanto piuttosto ad apparire. Essa *svela* una parte della personalità di chi la indossa, se non addirittura – a volte – chi è realmente. Questo è vero soprattutto nel caso degli antieroi: Rorschach, V, Ghost Rider non indossano una maschera – sono la loro maschera. Non hanno più nessun legame con la loro soggettività collettiva (il personaggio sociale di Caillois) e di conseguenza con la società.

Ancora una volta Batman si avvicina ad essere un antieroe: *“I wear a mask. And that mask, it's not to hide who I am, but to create what I am.”*¹³⁸ Ma si può ancora parlare di identità reale? Perché se nel caso degli antieroi la maschera è l'unico volto, gli eroi rimangono – l'abbiamo visto – divisi tra due diverse mondi, tra la loro soggettività individuale che vuole emergere e imporsi e tra quella collettiva che lo mantiene legato alla società. Questo conflitto porta alla luce una domanda in particolare: è solo una delle due identità quella reale e l'altra semplicemente una recita, una finzione? La risposta può variare a seconda dell'eroe che prendiamo in considerazione e rivela i diversi significati che può assumere il travestimento.

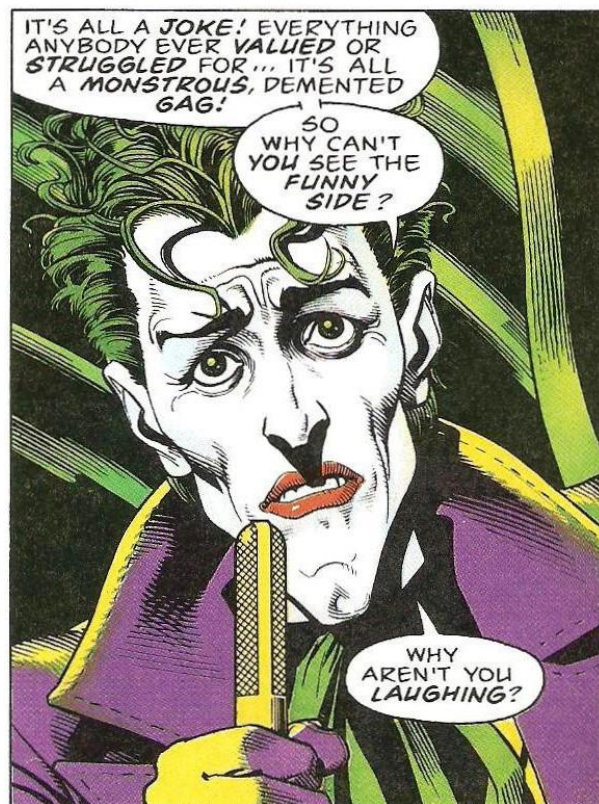
Parliamo della creazione della maschera. Perché non basta nascondere la propria soggettività collettiva, ma ne viene invece creata una nuova? Paradossalmente, infatti, essa non significa nascondere la propria individualità, ma piuttosto affermarla. Creata generalmente dall'eroe stesso, è sempre estremamente caratteristica e distintiva ed esprime al massimo grado chi l'eroe ha scelto di essere. *“Il mondo dei supereroi è dunque il regno massimo della libera espressione individuale”* scrive correttamente Arnaudo.¹³⁹ Ma perché questa scelta, perché assumere una nuova identità? Guardiamo alle origini dei supereroi: esse sono sempre segnate da un evento traumatico, doloroso, inaccettabile. La morte dei genitori di Batman, quella dello zio Ben dell'Uomo Ragno, un incidente traumatico per Iron Man o Cyborg, la morte del padre di Daredevil, gli esempi non mancano. Di fronte a questo dolore il personaggio si trova improvvisamente svuotato, il senso che aveva il suo mondo fino a quel momento viene distrutto. L'eroe, prima di indossare il costume, si trova a fare i conti con l'assurdo. Ecco allora che la creazione di una nuova e più forte soggettività individuale si rivela essere un tentativo di dare un nuovo senso al mondo.



La nascita del supereroe è sempre drammatica, perché sempre drammatico è il confronto con l'assurdo. Il dolore è infatti strettamente connesso all'esperienza dell'assurdo. Nella felicità il bisogno di un significato non è pressante; si è appagati, in pace. Ma di fronte alla sofferenza ci si sforza di trovare un senso, se ne ha bisogno. “*Der Mensch, das tapferste und leidgewohnteste Thier, verneint an sich nicht das Leiden: er will es, er sucht es selbst auf, vorausgesetzt, dass man ihm einen Sinn dafür aufzeigt, ein Dazu des Leidens. Die Sinnlosigkeit des Leidens,*

nicht das Leiden, war der Fluch, der bisher über der Menschheit ausgebreitet lag.”¹⁴⁰

Con queste poche parole Nietzsche rende esplicita questa connessione tra dolore e ricerca di significato. Il dolore è in sé inaccettabile, insensato; se non può essere evitato va allora giustificato. Va trovato un senso al caos. “*Il sorgere della maschera è ricondotto al dolore. Non si tratta più della lotta per la vita o della paura e debolezza dei singoli uomini empirici, ma del dolore e della sofferenza stessa dell'uno primordiale, della volontà.*”¹⁴¹ La creazione della nuova soggettività individuale rappresenta questo, una volontà di affermare un senso nonostante la perdita e il dolore, una reazione all'assurdo che ha fatto prepotentemente a pezzi quello che era il significato dell'esistenza sino a quel momento. Nella maschera vediamo lo sforzo titanico della libertà di creare un senso.

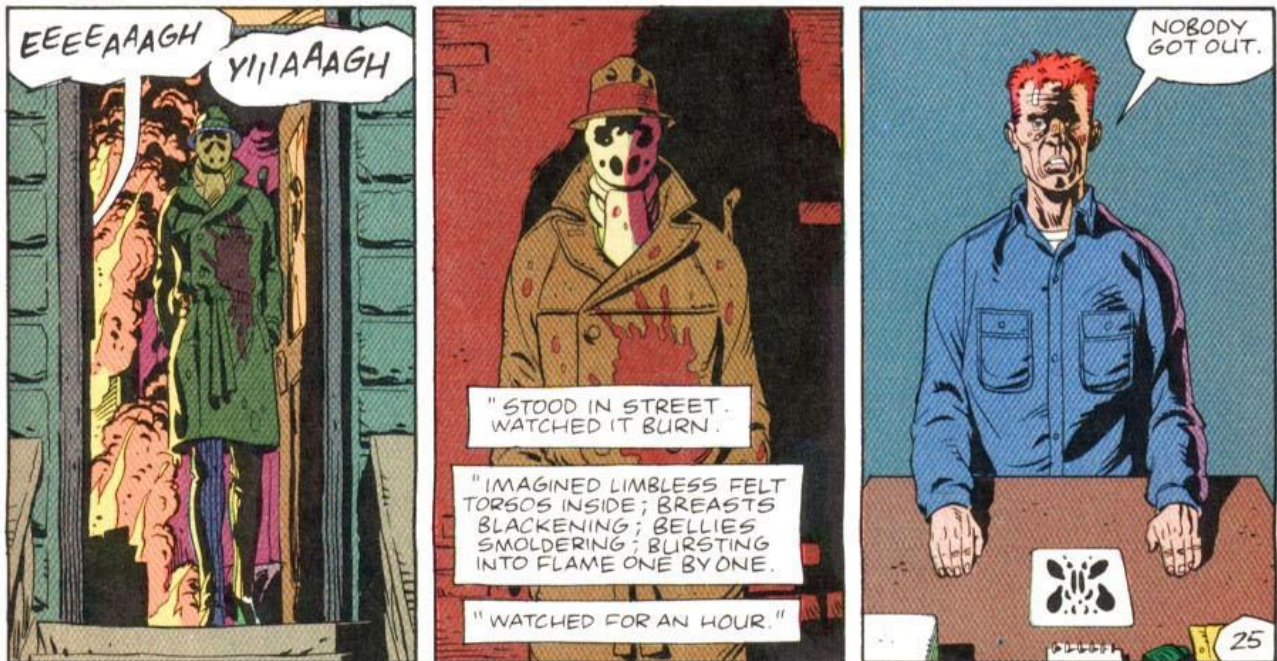


Scontro finale tra Batman e Joker ne *The Killing Joke* di Moore. Il Joker cerca di dimostrare la necessità della follia, sottolineando come, sia lui che Batman, abbiano già vissuto un “bad day” che ha mostrato loro l'insensatezza del mondo. (Artista: Bolland B.) © DC Comics.

Degno di nota che, da questo punto di vista, la nascita del Villain ricalca quella del supereroe. *“All it takes is one bad day to reduce the sanest man alive to lunacy. That’s how far the world is from where I am. Just one bad day”* ragiona (!) il Joker nel capolavoro di Alan Moore *The Killing Joke*. E continua, rivolto a Batman: *“Why else would you dress up like a flying rat? You had a bad day and it drove you as crazy as everybody else... only you won’t admit it! You have to keep pretending that life makes sense, that there’s some point to all this struggling!”*¹⁴² Supereroi e supervillain, entrambi nascono da un “bad day”, un giorno nel quale il mondo fino a quel momento cessa di avere un significato e questo va ricreato da capo. *“Villainy and heroism proceed out of the same confrontation with absurdity.”*¹⁴³ La differenza è la reazione a questo assurdo che irrompe nelle loro vite. Non necessariamente i cattivi reagiscono come il Joker, rinunciando a qualsiasi ricerca di senso e sposando completamente il caos. Essi però – e sono simili agli antieroi in questo – rinunciano alla loro realtà “normale”, alla soggettività collettiva che li legava alla società, abbracciando fino in fondo la nuova persona che hanno scelto di essere.¹⁴⁴ Entrambi – Villain e antieroi – rifiutano di ricercare nella realtà qualsiasi senso al di fuori di quello scelto da loro. La loro unica verità è divenuta la maschera così come l’unico possibile senso – o non-senso – del mondo è quello che loro impongono.

Possiamo leggerlo nelle parole di Rorschach, un tempo Walter Kovacs, in *Watchmen*. Inizialmente egli è solo un uomo in maschera – solo *“Kovacs pretending to be Rorschach”* come afferma lui stesso. Tutto cambia quando si trova a confrontarsi con il vero orrore. Accade durante la sua indagine sul rapimento di una bambina di sei anni. Di fronte l’agghiacciante scoperta di cosa è successo alla bambina, Kovacs cessa di essere un “uomo in maschera” e si trasforma completamente in un antieroe, uccidendo il colpevole: *“Shock of impact ran along my arm. Jet of warmth splattered on chest, like hot faucet. It was Kovacs who said “mother” then, muffled under latex. It was Kovacs who closed his eyes. It was Rorschach who opened them again.”* Scontrandosi con l’atrocità, la soggettività collettiva “Kovacs” viene meno. Kovacs si separa da una società che per lui non ha più valore lasciando il posto alla maschera, a Rorschach, che continua a raccontare, rivolto al dr. Malcolm:

“Existence is random. Has no pattern save what we imagine after staring at it for too long. No meaning save what we choose to impose. This rudderless world is not shaped by vague metaphysical forces. It is not God who kills the children. Not fate that butchers theme or destiny that feeds them to the dogs. It’s us. Only us. Streets stank of fire. The void



Rorschach durante la sua valutazione psicologica racconta il momento nel quale è divenuto un tutt'uno con la maschera, abbracciando completamente l'identità di Rorschach. (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.

breathed hard on my heart, turning its illusions to ice, shattering them. Was reborn then, free to scrawl own design on this morally blank world. Was Rorschach."¹⁴⁵

Kovacs non esiste più. Rimane solo la maschera che ormai è il suo viso, la sua unica identità.¹⁴⁶ E la maschera di Rorschach, sempre in continua trasformazione per chi la guarda, comunica perfettamente l'assenza di una soggettività collettiva che possa essere data dall'esterno, di un senso al di fuori di quello che Rorschach stesso dà al suo mondo.

Scrivo Vattimo richiamandosi a Nietzsche: *"il travestimento è qualcosa che non ci appartiene naturalmente, ma che si assume deliberatamente in vista di qualche scopo, spinti da qualche bisogno. Nell'uomo moderno il travestimento viene assunto per combattere uno stato di paura e debolezza."*¹⁴⁷ È così anche nei supereroi? Sono in questo senso uno specchio dell'uomo moderno, una metafora delle maschere che si indossano tutti i giorni? Abbiamo visto come la maschera assolva una funzione di difesa, proteggendo dal mondo esterno, nascondendo i propri punti deboli, sottraendosi al potere dell'altro e tentando di dare un senso all'assurdo. Sarebbe però un errore dedurre da ciò che essa è esclusivamente un frutto della debolezza, un tentativo di fuga dal mondo. Può esserlo, ma, nel caso dei supereroi, è più spesso un moto d'orgoglio e di forza, una ribellione titanica, un modo di non arrendersi all'insensato.

"My parents... taught me a different lesson... lying on this street... shaking in deep shock...dying for no reason at all... they showed that the world only makes sense when you

*force it to...*¹⁴⁸ pensa il Batman di Miller durante il suo scontro finale con Superman. E, a proposito di genitori, non è un caso che i supereroi siano quasi tutti orfani: l'assenza dei genitori significa l'assenza dell'insegnamento di valori e significati da parte di questi. Nonostante venga poi a contatto con figure guida di stampo genitoriale il bambino, futuro supereroe, si trova costretto a dare lui stesso un senso al mondo. Si pensi ancora una volta a Nietzsche: è l'anima tramutata in fanciullo che crea valori e significati.¹⁴⁹ Infatti, i supereroi senza maschera, più legati ai vecchi valori, sono anche quelli che, in fin dei conti, hanno avuto dei genitori, primo tra tutti Superman, cresciuto sin da neonato con la famiglia Kent, o Wonder Woman la cui madre, Ippolita, è ancora in vita. Indossare la maschera significa forzare il mondo ad avere senso; creando una nuova identità, liberando la propria soggettività individuale, la libertà si impone contro l'assurdo in uno sforzo titanico di creazione di significato.

Nell'opera di Nietzsche la maschera, intesa come illusione, è l'unico modo che l'essere umano ha per sopravvivere al caos Dionisiaco. Essere davanti a Dioniso vuol dire trovarsi di fronte all'assurdità dell'Essere. Assurdità perché esso appare – soprattutto, l'abbiamo detto, nell'esperienza del dolore –inumano, illogico, caotico, contrario alla vita. Nietzsche parla del Greco antico che, sceso nelle profondità dell'Essere, “*conobbe e sentì i terrori e le atrocità dell'esistenza.*”¹⁵⁰ Per questo motivo egli scelse la superficie, l'illusione, e si creò delle *maschere* razionali, apollinee.¹⁵¹

La maschera creata dal supereroe non è differente dall'illusione apollinea greca: in entrambi i casi si tratta di una reazione al dolore, all'assurdo, al dionisiaco. Attenzione però: non tutte le maschere si equivalgono. Nietzsche distingue tra maschere decadenti, dettate da paure e insicurezze, che soffocano e opprimono l'uomo, e maschere invece create da una sovrabbondanza di forza vitale che lo arricchiscono.¹⁵² Le prime sono quelle che ci vengono spacciate come verità e imposte, nonostante non siano nient'altro che illusioni irrigidite che hanno perso la loro utilità; le altre sono invece il risultato della libera forza creativa dell'individuo e realizzano una personale interpretazione del mondo. Anche nell'universo supereroistico è possibile operare la stessa distinzione. Prendiamo ad esempio il travestimento del semidio: Superman indossa i panni di Clark Kent per omologarsi e farsi accettare. Egli si traveste da uomo comune, non vuole emergere ma essere come tutti gli altri. Travestirsi da Clark è una fuga dalla sua maggior debolezza, la sua estrema solitudine. Anche nei panni di Superman, l'essere più potente del pianeta non

crea una sua visione del mondo, un suo personale significato, ma si limita a adottare quello che gli è stato insegnato. Egli è infatti il difensore per eccellenza dello status quo.

Più ci si sposta verso l'antieroe, invece, più la maschera appare come un'espressione della forza dell'eroe, ribelle e indipendente. Non deve sorprendere: come si vedrà, infatti, l'antieroe è caratterizzato da una morale e un'interpretazione del mondo fortemente individuali e stabilite da lui stesso, spesso in contrasto con quelle comuni. Non bisogna però arrivare necessariamente all'antieroe: nella maggioranza dei casi, quando si tratta di supereroi umani, questi esprimono nella maschera la loro forza, la loro rivolta contro l'assurdo e non la loro fuga da questo. Infatti, mostrando la loro soggettività individuale non vogliono omologarsi ma distinguersi, non vogliono nascondere chi sono, quanto piuttosto mostrarlo, imporlo a chi li guarda. All'estremo opposto a Superman, l'abbiamo detto, c'è Batman, ma anche supereroi meno estremi quali Daredevil o Spider-Man indossano la maschera per dare un nuovo significato alle loro vite. Questi due in particolare potremmo inserirli tra l'uomo d'acciaio e l'uomo pipistrello: essi creano la loro maschera e un nuovo scopo, ma rimangono in parte legati alla loro vecchia esistenza e al suo significato. Le loro soggettività collettive di Peter Parker e Matt Murdock sono molto più indipendenti da quelle super rispetto a Superman e Batman, sintomo di una scissione maggiore e di un conflitto tra la soggettività individuale che crea la maschera e quella collettiva precedente ancora legata alla società.

Riassumendo: Indossando una maschera l'eroe si pone come soggetto. Da un lato sottraendosi allo sguardo altrui si sottrae all'essere oggettificato, dall'altro mostrandosi solamente attraverso la maschera creata da lui stesso vuole essere visto, ma solo in quanto libertà. Offrendo allo sguardo solo la sua soggettività individuale – volendo essere quindi esclusivamente soggetto – vuole affermare quella che è la sua visione del mondo; questa è stata creata dopo l'incontro con il dolore e l'assurdo. La maschera allora viene ad essere il vero volto del supereroe, ciò che egli vuole e deve essere affinché il suo mondo abbia ancora un senso: essa è il risultato di uno sforzo di ribellione titanico contro l'assurdo. Diverso è invece il caso di Superman: qui il travestimento è quello umano e lo scopo non è più emergere, essere soggetto, ma piuttosto venir guardato – essere quindi oggetto – e omologarsi, essere come tutti. Qui la maschera appare non come una ribellione ma come una fuga: non si vuole imporre al mondo il proprio senso ma si abbraccia quello già dato da altri. Una fuga che appare ancora più evidente dal momento che Clark Kent è veramente

una recita, un tentativo di coprire la soggettività individuale – Superman – con una collettiva fasulla – Clark Kent – in modo da essere parte della società, da essere accettato.

Il Supereroe come Idolo

Questa caratteristica della maschera come mezzo per creare significato e, così facendo, per “imporre” una determinata interpretazione del mondo, sarà ancora più chiara una volta analizzata quella che è la funzione simbolica del costume del supereroe. Il ruolo della maschera, lo ripetiamo, non è meramente quello di celare un'identità, ma quello di affermarne una nuova. Questa deve però essere di tipo particolare: il supereroe non ha lo scopo di divenire semplicemente un'altra persona, ma vuole essere qualcosa di più. Egli deve divenire un idolo.

La volontà di essere tale è evidente: a partire dallo stemma sul petto, fino agli elementi più caratteristici del costume. Anche il solo indossare la calzamaglia carica il personaggio di significato. In *The Dark Knight Strikes Again* di Miller è attraverso il simbolo della calzamaglia che Batman scatena la sua rivoluzione.¹⁵³ Abbiamo visto, inoltre, che in alcuni casi la maschera che copre il viso scompare; non scompaiono però il costume e lo stemma sul petto. Superman, i Fantastici Quattro, gli X men, Wonder Woman non coprono il volto, ma non rinunciano al costume e al simbolo identificativo. Qui lo scopo di celare l'identità civile sparisce completamente, rendendo più evidente invece l'obiettivo di trasformare colui che indossa il costume in qualcosa di più.

Venendo meno la maschera, il travestimento del supereroe appare allora più simile a un'uniforme. La forza simbolica di maschera e quella dell'uniforme è la stessa, entrambi gli abiti hanno lo scopo di trasformare chi li indossa in esseri al di sopra dell'umano, in simboli o funzioni. Ciò che però si vuole comunicare cambia radicalmente: la maschera atterrisce, trasforma chi la indossa – l'abbiamo visto – in una forza inumana appartenente ad un altro mondo. Nasconde l'uomo e mostra l'animale, o la macchina, in ogni caso l'inumano. *“L'uniforme è anch'essa un travestimento ma ufficiale, permanente, regolamentare e che, soprattutto, lascia il volto scoperto.”* Anche in questo caso l'individuo trascende l'uomo, ma non per divenire una forza terribile e sconosciuta, ma per essere *“il rappresentante e il servitore di una regola imparziale e immutabile.”*¹⁵⁴ Non più l'unione con il mondo sovrumano, ma piuttosto l'esaltazione della razionalità e dell'ideale umano. Il caso

dei supereroi in uniforme è leggermente diverso: essi non sono uomini che devono divenire qualcosa in più ma incarnano già forze sovrumane e terribili che devono però umanizzarsi. Il loro travestimento ha allora una doppia funzione: da un lato rassicurare, umanizzando il potere sovrumano che l'eroe incarna, dall'altro convalidare e autorizzare questo potere sottolineando l'essere altro dell'eroe e la sua distanza dal normale essere umano.

Indossano uniformi quei supereroi non umani, divini o mostruosi, che vogliono avvicinarsi all'uomo e farsi accettare dalla società. Questo tipo di travestimento può essere definito, tornando a Nietzsche, decadente: esso infatti non vuole innovare o rivoluzionare o creare, ma piuttosto uniformarsi, avvicinarsi a ciò che già esiste ed è accettato, alla legge e ai valori comuni. Ecco, quindi, che viene scelta un'uniforme con il volto scoperto piuttosto che una maschera: si tenta di rifarsi alle reali uniformi, già utilizzate in società, simboli creati da questa. Torniamo alle maschere: la forza simbolica è la stessa dell'uniforme, ma in questo caso non vuole essere approvata dalla società, anzi il contrario. Nella società occidentale la maschera si pone in contrasto con la norma comune – basti pensare che i momenti nei quali si indossano le maschere sono quelli di trasgressione. Colui che indossa la maschera vuole rompere le regole comuni e stabilirne di nuove. In entrambi i casi, comunque, sia che si tratti di una maschera o di un'uniforme, si è di fronte a dei simboli che hanno come scopo quello di imporre un senso, sia questo quello approvato e accettato, sia invece uno nuovo e rivoluzionario. Scrive Vattimo: *“Il simbolo è un modo che ha l'uomo di impadronirsi del mondo”*, e, poco dopo, *“attività simbolica è tutta l'attività con cui l'uomo plasma il mondo secondo la propria ragione, la propria volontà, il proprio amore, la propria immagine.”*¹⁵⁵ L'attività simbolica di cui parla Vattimo seguendo il percorso di Nietzsche è quella attraverso la quale l'uomo si pone nei confronti del mondo, interpretandolo e dandogli significato.¹⁵⁶

Ora, nella società decadente l'uomo si trova principalmente ad utilizzare simboli cristallizzati, vale a dire vecchie creazioni di significato e di valore che gli vengono insegnate ed imposte da società, morale, legge e così via. L'uniforme rientra tra queste. La maschera al contrario sconvolge e crea: colui che crea e indossa la maschera crea un nuovo simbolo e, così facendo, dei nuovi valori e dei nuovi significati. Chi è infatti che crea ed utilizza le maschere? I fanciulli, gli artisti e, infine, l'Übermensch. L'Übermensch, l'Oltre-uomo Nietzscheano è legato ai supereroi creatori di maschere. Indossando il loro costume, infatti, i supereroi non si limitano a creare una nuova identità, ma pongono nuovi valori e una nuova concezione del mondo distaccandosi, come abbiamo visto, dalla comunità. Lo stesso fa

l'Oltre-uomo, che fa di tutta la sua vita un'opera d'arte – intesa come creazione di significato.¹⁵⁷

Mascherarsi e divenire altro allora, non da solamente il “diritto” – per così dire – di agire diversamente perché garantisce anonimità, né pone semplicemente il supereroe in un mondo altro, ma è il supereroe stesso a creare questo mondo altro, a stabilirne valori, morali, regole. L'aspetto problematico del supereroe è il suo permanere nello stato liminale, rimanendo legato alla società dalla quale necessariamente si è già separato. Problematico poiché si trova ad essere innovatore e conservatore a un tempo, difensore dello status quo e rivoluzionario. Questo paradosso – già visto nel paragrafo *Eroe o Minaccia?* – è presente in misura minore o maggiore in tutti i supereroi. Sparisce invece quando si tratta di Villain e antieroi: qui la separazione con le vecchie interpretazioni del mondo è netta e definitiva.

Il costume del supereroe indica quindi quella che è la sua Weltanschauung. Ma che visione del mondo è? Questa varia ovviamente da personaggio a personaggio, ma vale la pena approfondirne alcune.¹⁵⁸ Vediamo allora cosa comunicano specifici travestimenti e, in particolare, che significato trasmettono gli stemmi dei supereroi. Qui ritorna l'importanza dell'immagine, delle forme, dei colori alle quali abbiamo già accennato nell'analisi del fumetto come media.

Alcune considerazioni di carattere generale: il simbolo del supereroe è nella maggioranza dei casi sul petto, può essere leggermente spostato, ma più spesso è esattamente al centro. È stato già accennato come Miller reinterpreti la posizione dello stemma dandole una valenza pragmatica, un bersaglio che attiri lo sguardo del nemico e lo spinga a mirare lì dove la protezione è maggiore. Una funzione protettrice che viene mantenuta anche indipendentemente dalla lettura che ne dà Miller: il petto mette infatti in mostra i possenti muscoli dell'eroe, è ciò che maggiormente mostra la sua forza e la sua resistenza. Anche il caso delle supereroine non fa differenza: lo stemma è posto sul seno che non appare come fragilità ma piuttosto come elemento di forza alla pari del petto maschile (ci torneremo dopo analizzando la supereroina). Ma, ancora una volta, vediamo l'ambiguità dell'eroe: il petto è infatti anche un punto estremamente vulnerabile dove ha sede il cuore. È sul petto che possono essere inflitte le ferite più letali.¹⁵⁹

Lo stemma sul torace ha quindi senz'altro una funzione apotropaica e protettiva – sia per l'eroe che lo indossa che per ciò che suscita in chi lo guarda. Può essere però anche qualcos'altro: una lacerazione.¹⁶⁰ Su alcuni eroi questo stemma si rivela essere una cicatrice

che si ricollega direttamente alle loro origini drammatiche; essa richiama inoltre a un altro elemento che contraddistingue il supereroe: la sua intima sofferenza. Questo squarcio sul petto è solo la prima cicatrice di molte che seguiranno; è la più profonda, ciò che ha reso l'eroe quello che è. Ritorna qui il tema dell'iniziazione: è attraverso la sofferenza che si cambia e si diventa altro. Il supereroe, essendo come abbiamo detto in un'iniziazione senza fine, è condannato ad una sofferenza costante. Ritorneremo su questo tema più avanti.



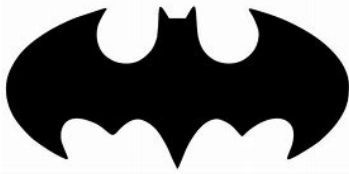
Ogni stemma è caratterizzato da forme e colori ben definiti, che hanno lo scopo di comunicare un messaggio preciso. Vediamone alcuni tra i più emblematici nel dettaglio, partendo ad esempio da Superman. Alcune caratteristiche del costume di Superman le abbiamo già descritte: primo non è un travestimento creato da lui, ma è una riproduzione del simbolo della sua famiglia Kryptoniana (era il simbolo presente sulle coperte che lo avvolgevano da neonato); esso rappresenta letteralmente la sua identità originaria. Poi il suo volto, l'abbiamo detto, rimane scoperto. Tutto questo già indica la volontà di Superman di voler essere visto e accettato, il suo voler trasmettere sicurezza e il suo legame con le sue origini e quindi con i valori e la visione del mondo che erano di suo padre. Veniamo allo stemma. La prima cosa che notiamo sono i colori, rosso e giallo in campo azzurro. Tutti e tre richiamano al giorno luminoso e senza nuvole, il giallo del sole, il rosso del fuoco, l'azzurro del cielo. È infatti dal sole che Superman trae i suoi poteri; egli è inoltre un eroe estremamente solare, potremmo dire luminoso. Vola in alto, ma è ben visibile da tutti. Due colori sono caldi e ben visibili, esprimono passione, forza e anche *regalità*.¹⁶¹ Anche il blu del costume non è un colore scuro ma è luminoso, acceso, rassicurante e rilassante come un cielo estivo. Rilevante, sempre riguardo ai colori, il già citato cambiamento del giallo con il nero in *Kingdome Come*, particolare che non sfugge al più grande detective del mondo, Batman. È infatti un Superman più oscuro nato dallo scontro con l'antieroe e con la nuova mentalità e morale del mondo – un mondo pronto ad eroi che uccidono. Un Superman meno umano, più divino e distante dall'uomo, come ammette lui stesso sul finale, poco prima di rivestire i panni di Clark e riabbracciare la sua umanità perduta.¹⁶²

Nel Superman “classico” invece tutto richiama alla luce, alla speranza e alla salvezza che viene dall’alto, dal cielo appunto. In Superman vi è infatti una fortissima eredità cristiano-giudaica: i suoi creatori, Shuster e Siegel, entrambi di religione ebraica, lo creano come risposta a quello che era il mito del superuomo ariano del nazismo. Simbolismo cristiano che si vede anche nelle forme: da notare ad esempio un particolare poco evidente, le forme gialle delimitate dalla “S” e che vanno a formare due pesci, altro forte simbolo cristiano.¹⁶³ La “S” inoltre non solo sta per Superman, ma anche per *Savior*, salvatore. Anche il vero nome di Superman, Kal-El, ha in sé la particella ebraica “El”, che significa “Dio”. Anche il rifiuto della maschera che copre il viso può essere ricondotto direttamente alla tradizione cristiana, per la quale la maschera, simbolo delle divinità antiche, è strumento del diavolo.¹⁶⁴

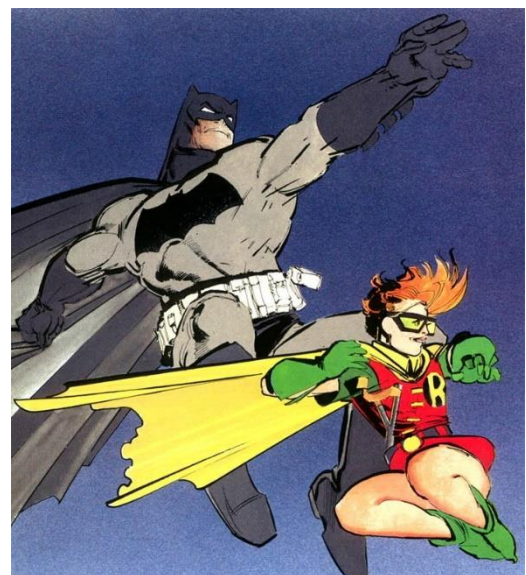


Dal petto di Superman spariscono sia il colore giallo che le forme dei due pesci. Il Superman di *Kingdome Come*, costretto a confrontarsi con gli antieroi della *Dark Age*, si fa decisamente più “oscuro”. (Artista: Ross A.) © DC Comics.

Procedendo con l’analisi delle forme, vediamo il diamante che racchiude la “S”, simbolo questo di forza, costanza, resistenza, incorruttibilità. Un contenitore che però a stento contiene la “S” al suo interno, che sembra premere per rompere questa prigione, indice di un potere estremo, sul punto di esplodere.¹⁶⁵ Lo stemma inoltre è enorme, comprende completamente il torace, segno ancora una volta che l’uomo d’acciaio *deve essere visto*. Potremmo anche osare e spingerci a vedere nella “S” il serpente, forse l’Uroboro che segna il continuo ritorno dell’identico: e infatti Superman, difensore per eccellenza dello status quo, riporta, ogni volta alla fine della sua avventura, tutto al punto di partenza.



Passiamo ora invece al supereroe che nasce come risposta a Superman e che ne incarna infatti l'opposto. Sto parlando ovviamente di Batman. Ho scelto uno dei simboli più "arrotondati", per mostrare come, anche nelle versioni più "soft" dell'uomo pipistrello (è infatti lo stemma che appariva nel cartone animato per bambini *Batman: The Animated Series*¹⁶⁶), permangono gli elementi che andremo ad analizzare. Prima cosa da notare è l'assenza di un contorno: questo, assente nelle prime apparizioni, poi aggiunto nella *Silver Age* – la versione di Batman per famiglie approvata dal CCA – scompare nuovamente nella *Dark Age*. È possibile osservare il momento nel quale scompare, esattamente nella storia rivoluzionaria di Miller *The Dark Knight Returns*. Qui, infatti, il primo costume che indossa l'uomo pipistrello è ancora inserito in un cerchio con lo sfondo giallo, elemento che invece scompare con l'avanzare del racconto e con la progressiva trasformazione di Batman verso l'antieroisimo. I simboli che utilizzano gli antieroi infatti non hanno margini. Scompare qualsiasi restrizione, rimane solo il pipistrello, solo quella che è la sua visione, sole le sue regole: "Tonight I am the law" urla il cavaliere oscuro a quelli che diverranno i suoi seguaci.¹⁶⁷



Colori in contrasto: Batman oscuro come mai prima, ma i colori caldi appaiono però in Robin, legame di Batman con la sua umanità. (Artista: Miller F.) © DC Comics.

Non sparisce solo qualsiasi confine che possa trattenere il pipistrello, ma scompare anche l'unico colore caldo del costume, il giallo. Un giallo che rappresentava un legame, seppur appena presente, con la luce e il giorno e quindi con la normale umanità. Scomparendo, Batman si fa sempre più oscuro e notturno – ed è infatti nell'oscurità che maggiormente agiscono e si sfogano le potenze inumane, è di notte che prendono vita le paure e l'irrazionalità degli uomini. Il giallo e altri colori più vivi e caldi ritornano però nella figura di Robin che, come abbiamo già detto, incarna l'ultimo legame di Batman con il mondo e con gli uomini. Come l'apparizione del nero sullo stemma di Superman, così la scomparsa del giallo su quello di Batman sono segnali di una trasformazione significativa del personaggio.¹⁶⁸ Dominano quindi il nero e il grigio – o il blu scuro nelle versioni meno crude. Colori che richiamano alla notte e che hanno lo scopo di nascondere piuttosto che di mostrare. Anche il pipistrello nero su grigio appare meno

rispetto al rosso sull'azzurro di Superman. È uno stemma che deve allo stesso tempo nascondersi e mostrarsi: Batman deve scomparire nella notte, non deve essere visto se non quando è lui a decidere e, quando appare, deve spaventare, terrorizzare, atterrire. Deve essere un'ombra della quale l'esistenza è incerta: mentre tutti, alzando lo sguardo al cielo, sono in grado di vedere Superman, di Batman al più se ne parla al limite tra la realtà e la leggenda: "to much of the city I am a ghost. An urban bogeyman often discussed but rarely seen, more vivid in rumor than reality."¹⁶⁹ Chi lo vede – il criminale – ne parla sottovoce, tra paura e superstizione. Vedere Superman rassicura e dà speranza. Vedere Batman inquieta e spaventa – e così deve essere, come riflette Bruce stesso in *War on Crime*: "the aura of fear that I project is my most potent weapon".¹⁷⁰

Anche le forme che assume il pipistrello variano a seconda della versione con la quale abbiamo a che fare: abbiamo un pipistrello assottigliato con le ali che volano verso l'alto in *Batman of the Future*, dove infatti il personaggio è in grado di volare, un pipistrello invece più massiccio e pesante nel *Dark Knight* di Miller dove l'oscuro cavaliere è appesantito dall'età, e così via. Alcuni tratti sono però costanti: quale che sia la versione, il simbolo di Batman mantiene dei tratti taglienti e spigolosi. Questi possono addolcirsi o arrotondarsi – come, ad esempio, le orecchie a punta della maschera che si fanno più o meno lunghe e "taglienti" a seconda delle versioni più o meno oscure – ma non possono mai scomparire del tutto. Se il rifiuto della maschera di Superman è uno degli elementi che



Bruce comprende finalmente cosa manca: deve diventare un pipistrello, un'icona. In questo modo potrà forgiare la sua città. (Artista: Mazzucchelli D.) © DC Comics.

rimarca la sua figura cristiana, la maschera di Batman e le sue lunghe orecchie simili a corna lo rendono indubbiamente più simile a un diavolo.

Maschera, mantello, stemma richiamano a delle lame e a delle punte: se la "S" di Superman è uno scudo impenetrabile, il pipistrello di Batman è quanto mai una ferita, uno squarcio. Bruce Wayne è Batman per via di quella ferita sempre presente che l'ha trasformato – una cicatrice nera che mostra un dolore mai sopito. Divenire Batman ed

essere Batman significa sofferenza profonda – è infatti risaputo che Batman *non ride mai*. È chiaro come i due simboli e i due personaggi – Batman e Superman – siano estremamente

in contrasto e rappresentino due opposti. Un'ultima osservazione sul rapporto dei due con la figura del padre: Superman, è stato detto, indossa quello che è il simbolo degli El, della sua famiglia. Egli non crea, non interpreta nuovamente il mondo ma porta avanti quella che era la visione dei genitori. Anche in Batman è presente un legame col padre: "yes father. I shall become a bat" mormora il giovane Bruce quando un pipistrello irrompe nella sua finestra e si posa sul busto del padre. In questo caso però non si parla di un'eredità di famiglia, ma è lui che *interpreta* quello che crede possa essere il volere del padre.



Quelli degli X-men e dei Fantastici Quattro sono simboli che indicano sia l'eccezionalità di chi li indossa, sia la loro appartenenza a un determinato gruppo. Nei primi la "X" rappresenta una forza sconosciuta, potenzialmente pericolosa



e letale. Anche qui è contenuta da un cerchio che la contiene – la scuola degli X-men, infatti, insegna a controllare questi poteri terribili – ma è un bordo che si confonde con la "X" stessa. Inoltre, esso fa più pensare a un recinto, e quindi alla ghettizzazione subita dal gruppo dei mutanti, piuttosto che a un accentramento di potere. La "X" potrebbe allora quasi essere un marchio imposto ai mutanti, costretti a portarlo per essere distinti dagli altri. Lo stemma indica senza dubbio che è necessario fare attenzione, che si è di fronte ad un pericolo non meglio identificato. Colori e posizione dello stemma sono estremamente variabili: esso può essere rosso, giallo, verde, nero, bianco, trovarsi sul petto, sulla spalla, sulla cintura, sulla schiena o essere anche del tutto assente. Questo rispecchia l'enorme varietà di membri del gruppo e di poteri che questi possiedono: poteri, questi, sempre in parte sconosciuti, imprevedibili, pericolosi.

Nel caso dei Fantastici Quattro invece, nonostante anche qui si è di fronte a poteri diversi tra loro, l'identità del gruppo è molto più forte e vincolante e prevale sull'individualità dei singoli. Essi sono non solo un gruppo ma una famiglia. Il simbolo si riferisce esattamente ai



I Fantastici Quattro sono una famiglia: le tute identiche sottolineano il loro legame familiare. (Artista: Hitch B.) © Marvel Comics.

membri che appartengono al nucleo familiare, esso è sempre identico nella forma, nel colore, nella posizione. Essendo un numero è inoltre conosciuto, chiaro a chi osserva, non

indica nessuna incognita. I Fantastici Quattro, nonostante abbiano poteri paragonabili a quelli degli X-men, non fanno paura ma assicurano alla pari di Superman. Il loro viso è scoperto, la loro è un'uniforme, mentre ogni membro mutante degli X-men ha un costume specifico spesso diverso da tutti gli altri, alcuni con maschere, altri senza.¹⁷¹ Il quartetto, nonostante a livello di poteri e "mostruosità" (si veda La Cosa) è paragonabile ai mutanti, non è temuto e cacciato ma acclamato e approvato, sia dalla legge che dalle persone normali.

Questi solo alcuni esempi di come il simbolo, il costume, la maschera rispecchino la soggettività individuale dell'eroe. Per citarne brevemente altri: Wolverine è caratterizzato dai

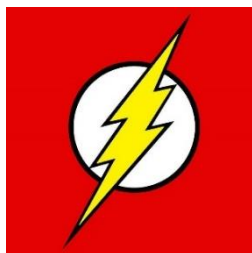


suoi artigli che rimandano alla sua furia animale. Lanterna Verde ha sul petto una lanterna/cerchio, contenuta all'interno di un'altra circonferenza, riferimento sia alla sua arma, sia al potere che è saldamente controllato ed accentrato nelle sue mani, in particolare nel suo *anello*. Capitan America indossa la bandiera americana ed è il difensore estremo dell'ideale americano alla pari di Superman con il

quale condivide molti colori. Come la "S" di Superman non è tanto una cicatrice quanto uno scudo, anche Cap è caratterizzato dallo scudo che infatti è la sua arma. Hulk è contraddistinto dalla totale assenza di costume e simbolo, egli semplicemente subisce una trasformazione in un gigante verde (o grigio) rabbioso e senza controllo. Niente



simbolo, niente costume, nessun controllo e nessun obiettivo, soltanto una cieca rabbia distruttiva (indicativo che nella trasformazione la prima cosa che viene fatta a pezzi sono i vestiti di Banner, quindi la soggettività collettiva di quest'ultimo). La doppia "D" sul petto di Daredevil richiama alla sua scissione tra due mondi incompatibili, così come il ragno che è sia sul petto che sulla schiena di Spider-Man indica la sua capacità di percepire i pericoli



anche alle sue spalle. Il fulmine di Flash, chiaro riferimento alla velocità, richiama ancora una volta alla ferita e alla perdita (quella della madre). In più questo eccede il cerchio/mondo bianco che non riesce a contenerlo, così come Flash eccede e rompe le leggi fisiche muovendosi tra diversi mondi e dimensioni. In Wonder Woman ritroviamo il richiamo

alla regalità già accennato in Superman: il suo simbolo è l'aquila, sulla testa indossa una tiara su cui è impressa una stella, i suoi colori sono il rosso, l'oro, l'argento, l'azzurro.¹⁷² Lo

stesso procedimento è valido per qualsiasi supereroe. È allora chiaro come il simbolo e la maschera rispecchino l'essere e la visione dell'eroe, il suo agire, i suoi valori, la sua verità.

Impersonificare un idolo è un elemento fondamentale del genere supereroistico ed è ciò che distingue il supereroe da altre figure mascherate quali Zorro, The Shadow o Diabolik, i quali portano sia una maschera o un costume estremamente caratteristico, ma non incarnano nessun idolo, nessun ideale. Sono solamente degli uomini mascherati.¹⁷³ Il supereroe, al contrario, diviene qualcosa di più. Oltre a indicare lo status dell'eroe – superiore, pericoloso, inquietante, diverso – oltre a proteggere l'eroe – come scudo, come mantello dell'invisibilità, incutendo soggezione, rispetto, timore – oltre a definirne l'appartenenza ad un gruppo – anche soltanto il gruppo dei supereroi in generale – il costume definisce ciò che il supereroe è. Eroe e maschera, eroe e idolo, eroe e costume: sono un'unica entità. E, insieme all'essere del supereroe, definisce il mondo nel quale egli si muove che, l'abbiamo visto nel rapporto tra eroe e città, si piega a quella che è la percezione dell'eroe piuttosto che il contrario. Il mondo di Superman è luminoso come lui, quello di Batman oscuro e folle; i Fantastici Quattro sono adorati dalle stesse folle che invece temono e disprezzano gli X-men; la New York dei grattacieli scintillanti di Spider-Man è la stessa dei vicoli sudici di Daredevil. Attraverso la maschera il supereroe reinterpreta sé stesso e il mondo attorno a lui: il quartiere diventa il suo quartiere, la città la sua città. Chi ci entra, entra in un mondo dove valgono leggi nuove, valori nuovi, logiche nuove – quelle del supereroe. E, ritornando al fumetto come media, questo si riflette anche su forme, colori, vignette. Tutto si piega all'essere del supereroe.

Prima di concludere questo approfondimento del significato simbolico della figura del supereroe torniamo a Sartre e al suo concetto di In-sé. È stato già accennato: secondo quanto affermato dal filosofo francese l'essere umano in quanto libertà è condannato ad essere sempre incompleto: egli desidera costantemente, è sempre teso verso qualcosa che possa appagarlo, "completarlo". Qualunque che sia il desiderio dell'uomo esso si riduce alla fine ad un'unica volontà che è quella di essere, più specificamente di essere come l'Essere In-sé, vale a dire interamente positivo, che è ciò che è. Essere in un modo o nell'altro, ma in ogni caso essere completo, In-sé.¹⁷⁴ Il paradosso risiede nel fatto che, pur volendo essere In-sé, l'uomo non vuole rinunciare alla sua libertà. Paradosso poiché essere libero significa necessariamente essere desiderante, quindi mancante d'essere, incompleto, teso verso qualcosa, *Per-sé*. Solo nella morte l'uomo ricade definitivamente nell'In-sé, ma quando ciò accade il *Per-sé* si perde completamente.¹⁷⁵ Ciò a cui l'essere umano aspira non è

solamente l'essere In-sé, ma l'essere anche allo stesso tempo libero, essere quindi *In-sé-per-sé*. Questo nuovo concetto sartriano viene descritto anche come "Uomo-Dio", coscienza divenuta sostanza, sostanza divenuta causa di sé¹⁷⁶: "*l'uomo è fundamentalmente desiderio di essere Dio*".¹⁷⁷ In che modo tutto questo è collegato all'essere un idolo dell'eroe?

Ogni personaggio di un romanzo o di un film incarna in un certo senso questo concetto dell'Uomo-Dio: infatti, mentre ne osserviamo o leggiamo le gesta, esso ci appare come Per-sé, agisce e si rapporta al mondo così come facciamo noi. In quanto personaggio di un racconto però egli è anche In-sé: ha il suo senso in sé stesso, ogni sua azione segue un destino, la sua vita ha la consistenza dell'essere, egli è sé stesso. Nonostante tutto il suo dubitare, tutta la sua incertezza Amleto è Amleto, non gioca a essere Amleto, il suo essere si risolve in sé stesso.¹⁷⁸ Il supereroe, in quanto personaggio protagonista di un racconto, non fa differenza, ma con due particolarità. La prima è legata a quello che è stato definito come "tempo del fumetto". Questa struttura, che come scrive Eco è presa dalla tradizione romantica del romanzo popolare, è dovuta dal fatto che la storia che si sta raccontando avviene mentre si racconta, è quindi in divenire, è incerta, il suo senso così come l'identità dei personaggi possono sempre cambiare da un momento all'altro, fino alla fine essi appaiono come Per-sé.¹⁷⁹ Eco però non nota che questo apparente Per-sé dei personaggi del romanzo viene smascherato come In-sé nel momento in cui la lettura del romanzo in questione è conclusa: la storia è stata narrata, il personaggio ha raggiunto il suo senso definitivo, è In-sé. Il tempo di un film, di uno spettacolo teatrale, di un romanzo essendo un tempo concluso è definibile come "il tempo dell'Essere", quindi dell'In-sé.¹⁸⁰

La storia narrata dal fumetto, invece, rimane *incompiuta*. Anche una volta finito di leggere l'albo in questione si sa che, il mese successivo, il racconto andrà avanti. Questo fa sì che i personaggi che si muovono nell'universo del comic appaiano ancora di più – per così dire – "Per-sé", rispetto a quelli ad esempio di un romanzo. Il loro essere rimane infatti sempre incerto, quasi alla pari dell'essere dell'uomo che, finché vive, non può essere definito una volta per tutte. Certo, permane quella "illusione del cambiamento" già descritta, ma questo, come è stato detto, è in parte venuto meno dopo la *Dark Age*. Nonostante Spider-Man rimanga Spider-Man, Batman rimanga Batman ecc., alcuni elementi si modificano, parte del loro essere resta in discussione – al contrario Amleto sarà sempre Amleto, Kirilov rimarrà sempre Kirilov, le loro storie sono concluse. Ma, e qui arriviamo alla seconda particolarità del fumetto supereroistico, il supereroe deve anche essere un idolo, un archetipo, una figura immobile ed emblematica – deve essere In-sé.¹⁸¹

È stato già accennato: attraverso il suo travestimento il supereroe vuole imporsi come libertà creatrice facendo in modo che gli altri lo vedano esclusivamente come lui vuole essere visto. Il costume creato da lui rappresenta la sua soggettività individuale, quello che vuole essere In-sé. La particolarità sta nel fatto che questo avviene *nel* mondo del supereroe e non solamente per noi che leggiamo. È nel suo mondo che il supereroe, indossando la maschera, cessa di essere un semplice uomo e diviene un idolo, cessa di essere Per-sé per divenire In-sé, anzi In-sé-per-sé poiché ancora capace di agire liberamente. Questo status di idolo raggiunto dal supereroe in maschera viene ulteriormente evidenziato quando questa viene indossata da qualcun altro: l'identità "super" rimane ed è quella umana a essere differente.¹⁸² Questo status è però solo apparente: ogni supereroe mantiene un legame con l'umanità, è umano o tenta di esserlo; inoltre, come già detto nel paragrafo "*Eroe o minaccia?*", l'essere In-sé dovuto alla maschera è il realtà dipendente dal Per-altri, vale a dire da come gli altri percepiscono l'idolo che il supereroe vuole essere. Come nota correttamente Nora Weinelt un eroe necessita di testimoni che lo riconoscano come tale – e che raccontino le sue gesta.¹⁸³ Nel racconto egli è infatti In-sé, un idolo.

Può essere fatto il paragone con la nostra realtà: nel suo mondo il supereroe è percepito così come nel nostro noi percepiamo celebrità e personaggi pubblici. Questi ci appaiono come icone – positive o negative che siano – come se fossero completamente coincidenti con il loro ruolo. Riprendendo l'esempio di Sartre: come se il cameriere fosse un cameriere In-sé. È ovviamente un inganno: qualsiasi personaggio famoso, conosciuto dal vivo, si rivela essere un essere umano come tutti. Per questo si dice che non c'è niente di più deludente che conoscere il proprio eroe: questo si rivela necessariamente essere altro dal suo ruolo. Ci sono, come vedremo, delle eccezioni nell'universo dei supereroi: alcuni personaggi, abbandonando completamente la loro umanità, svincolandosi dal Per-altri e diventando un tutt'uno con la loro maschera sono molto simili a quello che Sartre ha definito Uomo-Dio.

La Maschera e il Gioco

C'è infine ancora un aspetto legato alla maschera e alla figura del supereroe che deve essere preso in considerazione: sto parlando del gioco. Già l'eroe mitologico, l'abbiamo visto, è legato ai giochi intesi come agonistica, competizione, e abbiamo mostrato

come, almeno in parte, quest'aspetto sopravviva nel supereroe. Ma in che senso maschera e gioco sono legati?

Nella nostra società le maschere fanno parte principalmente dell'aspetto ludico dell'esistenza: chi si traveste vuole infatti *il-ludere*, ingannare (*Ludo*), ma anche entrare nel gioco (*In-Ludus*, Illusione: *In-lusio*).¹⁸⁴ Chi gioca entra in un mondo con regole differenti da quello "serio" della vita, un mondo creato completamente dall'essere umano, che ha il suo significato solamente in sé stesso. "Ogni gioco presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione almeno di un universo chiuso, convenzionale e, sotto determinati aspetti, fittizio" scrive Roger Caillois nella sua opera, già in precedenza citata, *I giochi e gli uomini*, e continua: "Il gioco può consistere [...] nel diventare noi stessi un personaggio illusorio e comportarci di conseguenza. [...] Il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro. Egli nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingerne un'altra."¹⁸⁵

In questa opera Caillois individua quattro categorie fondamentali nelle quali si divide l'universo del gioco: *Agon*, la competizione, l'agonistica; *Alea*, il gioco d'azzardo, basato esclusivamente sul caso; la *Ilinx*, vale a dire la vertigine, ovvero quelle attività di ludiche nelle quali il divertimento consiste nel provare brusche emozioni e scariche adrenaliniche che obnubilano la coscienza (montagne russe, acrobazie, ma anche sport estremi); infine abbiamo la *Mimicry*, la maschera, il simulacro.¹⁸⁶ È quest'ultimo l'aspetto che maggiormente ci interessa. Rientrano nella *Mimicry* attività quali le imitazioni, i giochi di ruolo, il travestimento, il teatro. Da notare a questo proposito come in inglese e in tedesco "giocare" e "recitare" si traducano con la stessa parola: "play" e "spielen".

Iniziamo quindi a vedere come la maschera e il gioco siano tra loro legati. Già notiamo come alcuni degli elementi fin qui analizzati tipici della maschera siano in comune con il gioco. La creazione del gioco è, alla pari di quella della maschera, una creazione libera, dettata da una energia creatrice alla quale Caillois dà il nome di *Paidia*. Questo è un principio di esuberanza vitale attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato, che però dà a sua volta origine alla creazione di norme che disciplinano la *Paidia* stessa, fino a generare il secondo elemento del gioco: le sue regole, le sue convenzioni arbitrarie. Questo è il *Ludus*.¹⁸⁷ Appare subito evidente come *Paidia* e *Ludus* rispecchino un altro dualismo fondamentale, già nominato riguardo alla creazione della maschera: mi riferisco ovviamente al dionisiaco e all'apollineo. Così come le maschere apollinee vengono create dalla forza

del dionisiaco e come reazione a questo, allo stesso modo la *Paidia* crea le convenzioni del *Ludus* che a loro volta la regolano e la disciplinano. Non a caso Nietzsche parla, riferendosi alla creazione di maschere e illusioni da parte dei Greci antichi, del *gioco* del fanciullo – in particolare al fanciullo eracliteo – che innalza e distrugge castelli di sabbia, creando e distruggendo costantemente maschere e significati.¹⁸⁸ La libera creazione di “verità”, di valori, di senso, vale a dire di maschere e illusioni, si configura in Nietzsche come un gioco. “*Giocare con ciò che è serio*”¹⁸⁹ e “*giocare su tutto*” è ciò che caratterizza quella che è la “*grande salute*”¹⁹⁰, prima del Greco antico, l'uomo intuitivo, poi dell'Übermensch, nuovo creatore di segni e simboli.¹⁹¹

Creazione che, come tutti i giochi, trova il suo significato solamente in sé stessa. Il senso del gioco è infatti solamente il gioco stesso. Solo al suo interno le sue norme hanno un perché: indicarle come mera convenzione, o chiedere il senso in-sé di una regola significa interrompere il gioco.¹⁹² Allo stesso modo, un gioco che riceve il suo senso esternamente cessa di essere tale e diviene un lavoro o un obbligo – come, ad esempio, un giocatore professionista che scende in campo non per svago ma perché è la sua professione.

Anche nel caso della maschera abbiamo visto come la creazione di questa significhi anche creare nuove regole, nuovi valori e una nuova visione del mondo attorno a sé. “*La mimicry presenta tutte le caratteristiche del gioco: libertà, convenzione, sospensione del reale, spazio e tempo delimitati. Non vi si trova, tuttavia, l'assoggettamento continuo a regole imperative e precise: lo sostituiscono la dissimulazione della realtà, la simulazione di un'altra realtà. La mimicry è invenzione continua.*”¹⁹³ Certo, l'indossare una maschera per il supereroe ha anche un significato concreto, pratico, che ha un obiettivo al di là della maschera stessa. Ma è veramente così? Come abbiamo visto, l'utilizzo della maschera trova la sua completa giustificazione nel bisogno del supereroe di assumere una nuova identità e stabilire un nuovo senso al suo mondo. A un esame più attento, l'apparente significato che dovrebbe giustificare l'utilizzo della maschera si rivela in realtà dipendente da questa: Spider-Man non mette il costume per combattere i criminali, ma – paradossalmente – combatte i criminali poiché indossa il costume, poiché, una volta messa la maschera, quello è il suo ruolo e il suo compito, in quella nuova realtà in cui si viene a trovare deve combattere criminali e mostri. La scelta di indossare una maschera, la creazione e la liberazione della nuova soggettività individuale è parallela allo scopo che viene poi dato a questa, o meglio: è la creazione della maschera che dà un nuovo senso e

un nuovo scopo al supereroe. La missione del supereroe, la sua crociata personale, sorge nello stesso momento della nuova soggettività individuale mostrata dalla maschera.

Certo il supereroe non gioca, non si traveste per svago: chi indossa la maschera per giocare è cosciente che il suo comportamento è semplice mimica, illusione, apparenza. Ma allo stesso tempo non può neanche essere paragonato a chi utilizza le maschere puramente per ingannare o rompere le regole, come ad esempio la spia, il fuggiasco o il rapinatore: in questi casi non vi è nulla in comune con il gioco, manca l'elemento creativo, non si stabilisce una nuova interpretazione del mondo, ma ci si muove in quella già esistente, semplicemente non rispettando le regole di questa, ma senza volerne erigere di nuove. Anzi, come chi bara, chi indossa la maschera solo per poter infrangere le regole si aspetta che tutti gli altri continuino a seguirle. Nel caso del supereroe, l'abbiamo visto, il travestimento non è semplice teatralità o inganno, ma mostra la soggettività individuale del personaggio o almeno una parte di questa. Con chi gioca l'elemento in comune è quello creativo, il trovarsi in un mondo separato con nuove regole. Ma, al contrario di chi mette la maschera a teatro o a carnevale, il mondo nel quale si muove il supereroe non è fittizio, non è una pausa dal mondo serio, "reale". Per chi gioca e recita la separazione dei due mondi deve rimanere assoluta, nel caso del supereroe invece avviene una "contaminazione della realtà" che corrompe il principio del gioco.¹⁹⁴

Analizzando quella che è la corruzione della *Mimicry* Caillois scrive che questa "si manifesta quando l'imitazione, la simulazione, non è più presa per tale, quando colui che è mascherato crede alla realtà del travestimento e della maschera. Egli non fa più la parte del personaggio che rappresenta; convinto di essere quel personaggio, si comporta di conseguenza e dimentica il suo vero essere."¹⁹⁵ Questa descrizione sembra essere estremamente calzante riferita al supereroe, se non fosse che, in questo caso, il "vero essere" diviene effettivamente quello della maschera – elemento che sarà ancora più evidente nell'antieroe. Caillois parla di alienazione, ma il supereroe non è alienato, strappato dalla propria identità – anzi!¹⁹⁶ Questa è più marcata e sicura che mai, il trionfo dell'individualità e dell'identità personale. L'utilizzo che il supereroe fa nella maschera è quindi di tipo particolare: anche se con caratteristiche simili alla *Mimicry* essa non è un gioco. Né tantomeno è possibile fare un paragone con l'utilizzo "serio" che può essere fatto dei travestimenti nel nostro mondo. Non è però neanche una perversione o una corruzione della maschera che sfocia nell'alienazione. L'utilizzo che il supereroe fa del travestimento non è presente nella nostra società: esso rientra nella sfera del sacro.

Non devono meravigliare né il brusco passaggio dal gioco al sacro, né l'appartenenza della maschera del supereroe con questa sfera. Come prima cosa è stato già osservato lo stretto legame tra i supereroi e gli eroi del mito antico e il culto a questi dedicato. Per quanto riguarda invece il passaggio dalla *Mimicry* intesa come gioco e la maschera utilizzata invece per funzioni sociali e religiose, non va dimenticato che la creazione di maschere nelle società primitive è legata non al gioco ma al rituale, al sacro, al controllo della società.¹⁹⁷ È con il procedere verso la formazione di grandi gruppi sociali sempre più organizzati che l'importanza della maschera viene meno, e questa è progressivamente relegata al gioco e all'intrattenimento.¹⁹⁸ Vediamo quindi che ruolo ha la maschera nelle società primitive e come questo ritorna nel supereroe.

In queste società la *Mimicry* è strettamente legata ad un'altra delle categorie individuate da Caillois: la *Ilinx*, la vertigine. Come il simulacro, anche questa nella società occidentale contemporanea è relegata ad essere un mezzo di svago o – in casi degenerati – un problema sociale. Con *Ilinx*, infatti, Caillois si riferisce a una ricerca di trance, di panico, di euforia e di annullamento della coscienza: effetti che, se confinati nel gioco, possono ritrovarsi nel luna park o negli sport estremi – o al limite uniti alla *Alea* nei giochi d'azzardo. Se invece ricercati nel mondo "reale", non circoscritto del gioco – e qui ritorna quella "contaminazione della realtà" già accennata nel caso dell'alienazione legata alla *Mimicry* – questa vertigine viene ricercata attraverso droghe e alcool, il che può condurre a una distruzione permanente e drammatica della coscienza.¹⁹⁹ Già possiamo vedere come l'*Ilinx* sia complementare alla *Mimicry*: una annienta coscienza e personalità, l'altra ne crea una nuova. Non solo: l'abbiamo già visto, indossare una maschera disinibisce, esalta e aliena, contribuisce quindi a cancellare la coscienza di chi la indossa, a favore di quella mostrata dal travestimento.²⁰⁰

Nelle società primitive *Ilinx* e *Mimicry* hanno un ruolo fondamentale che sta alla loro base. "L'unione imitazione-vertigine è così dirompente, così fatale, da appartenere naturalmente alla sfera del sacro e da fornire, forse, una delle spinte principali di quella mescolanza di terrore e di seduzione che lo definisce."²⁰¹ Il sacro permea ogni aspetto della vita di queste civiltà. Abbiamo già parlato ad esempio delle iniziazioni: in queste non di rado si cerca di indurre stati di trance tramite digiuni o sostanze stupefacenti o violenza fisica. Infatti – è stato detto – va distrutta la vecchia personalità. Anche la maschera è presente: sono gli adulti, ovvero coloro che hanno già superato la prova, ad aggredire mascherati gli iniziandi, i quali sono convinti di essere di fronte a creature inumane. Infine, il passaggio

all'età adulta è spesso sancito da un mutamento fisico dell'iniziando che può andare dalla pittura corporea, al taglio di capelli, sino all'infliggersi ferite in modo da procurarsi determinate cicatrici. Una volta adulti, inoltre, saranno loro a indossare le maschere e a incarnare potenze sovrumane, ormai conosciute e padroneggiate.²⁰²

Maschera e vertigine non sono relegate ai riti iniziatici: le ritroviamo in tutti i momenti fondamentali della vita della comunità, che vanno dalla nascita sino alla morte, e includono i cambi di stagione, i raccolti, la caccia, la guerra, la medicina, la religione, la politica. La maschera e la vertigine ad essa legata hanno un valore istituzionale, tanto che in alcune di queste società i gruppi incaricati di mantenere l'ordine e la disciplina indossano maschere.²⁰³ Chi porta la maschera non è più un semplice uomo, ma incarna forze superiori, magiche: infatti la maschera, se da un lato è utilizzata per tentare di avere accesso e di controllare queste forze, dall'altro atterrisce e fa paura chi non è addentro ai suoi misteri e la osserva dall'esterno – provocando quindi anche a chi osserva la vertigine.

Si sarà già notato come gli elementi fin quei descritti ricalchino quelli già mostrati nel caso del travestimento e della doppia identità del supereroe: l'accesso ad un potere superiore, l'addentrarsi in un mondo altro, l'atterrire o lo spaventare chi non appartiene a questo mondo, l'esaltazione e l'assunzione di una nuova identità. La differenza sta nella società in cui il supereroe agisce, non più quella dominata dal connubio *Mimicry-Ilinx* ma da quello *Agon-Alea*. Nella società occidentale, infatti, sono questi due i principi dominanti, sia nella sfera del gioco sia in quella sociale. L'ideale di una società democratica, ad esempio, è dovuto al principio dell'*Agon*: mi riferisco alla meritocrazia, all'ideale lotta alla pari dove il migliore ha successo grazie alle sue qualità e alle sue forze. Il principio complementare a questo è ovviamente l'*Alea*, il puro caso, la fortuna, il destino. A livello di società l'esempio più classico dell'*Alea* è la monarchia per diritto di nascita.

All'interno della società occidentale si opera muovendosi tra questi due principi, presenti sempre entrambi e in equilibrio tra loro. Secondo Caillois è con la progressiva evoluzione della civiltà, con il suo ingrandirsi e il suo divenire più complessa, che i principi del simulacro e della vertigine perdono lentamente la loro forza e lasciano il posto agli altri due. È particolarmente rilevante che, ancora una volta, ci troviamo a fare i conti con la civiltà della Grecia antica: è infatti nell'antica società greca che questa trasformazione è ben visibile ed evidente. Caillois, facendo anche brevemente riferimento al mondo germanico, mostra l'incredibile rapidità con la quale il mondo greco è passato da una società basata su

Mimicry e *Ilinx* ad una fondata su *Agon* e *Alea*.²⁰⁴ Pensiamo infatti inizialmente alla Grecia dei culti orgiastici, delle danze e dell'ebbrezza, di Dioniso, dei giovani spartani che vivono come lupi durante la *Cripteia*,²⁰⁵ delle estasi degli oracoli e a come tutto questo scompaia gradualmente lasciando spazio all'ordine razionale della polis e ai suoi valori. Pensiamo ovviamente ai giochi olimpici come trionfo dell'*Agon*, ma anche nella vita della società si inizia a fondare principalmente sulla coppia *Agon-Alea* – ad esempio nell'estrazione a sorte dei magistrati che, affidata esclusivamente al caso, aveva lo scopo di essere più egualitaria possibile. “*Alle sue origini, la democrazia oscilla così, in modo molto significativo, fra l'Agon e l'Alea: due forme opposte della giustizia.*”²⁰⁶

Chiaramente questa trasformazione è lenta e graduale. Se i miti degli eroi appaiono sempre più come allegorie, al loro interno sono però ancora ben evidenti i due principi di *Ilinx* – si pensi alla *Hybris* e alla follia che coglie molti eroi – e di *Mimicry* – in molti sono gli eroi che si travestono, da Ulisse e Achille, fino allo stesso Ercole che, indossando la pelliccia del Leone di Nemea, si rende simile a questo. Sempre rimanendo sugli eroi del mito, è rilevante come essi siano legati sia alla maschera e alla vertigine, sia all'*Agon*, come già scritto. In particolare, i due principi, *Agon* e *Mimicry*, hanno tra loro diversi punti in comune: per chi non partecipa ai giochi infatti “*ogni Agon è uno spettacolo.*”²⁰⁷ È anche qui molto importante quell'elemento di identificazione, già accennato parlando della maschera, sotto la quale può nascondersi chiunque: l'identificazione dello spettatore col campione è affine a quella con l'eroe del romanzo o con il supereroe in maschera. Inoltre, anche chi si trova a disputare questi giochi, essendo osservato, si ritrova a impersonare un ruolo, così come il combattimento del supereroe con altri super-esseri assume spesso le caratteristiche di un incontro sportivo. *Agon* e *Mimicry*, infine, sono entrambi due principi attivi e regolati, caratterizzati da una forte volontà, al contrario di *Ilinx* e *Alea* che presuppongono un abbandonarsi, nel primo caso alla vertigine, nel secondo alla fortuna, in ogni caso abdicando la propria volontà e la coscienza.²⁰⁸ Riprendendo i due principi del gioco, *Paidia* e *Ludus*, è interessante osservare come simulacro e agonistica vengano generati da un equilibrio dei due principi, che privilegia la *Paidia* nel caso della *Mimicry* e il *Ludus* nel caso dell'*Agon*. Vertigine e caso invece escludono quasi completamente uno dei due principi: affidarsi al caso implica una passività totale che esclude l'esuberanza della *Paidia* e il suo elemento creativo. L'*Ilinx* invece non si piega a essere regolata ma cerca piuttosto una sorta di caos, di abbandono della coscienza che non è però passivo, ma euforico e creativo.²⁰⁹

Questo passaggio da una società fondata su *Maschera* e *Vertigine* a una basata invece su *Agon* e *Alea* ricalca l'analisi Nietzscheana riguardo la trasformazione che subisce il Greco antico a causa del socratismo. Secondo Nietzsche è infatti per via di Socrate che scompare l'elemento dionisiaco e, con questo, la possibilità di distruggere e creare costantemente nuove maschere. È possibile unire Caillois a Nietzsche e vedere nei due principi *Agon-Alea* una maschera irrigidita con una sola espressione, alla quale si fa affidamento più o meno passivamente (essi infatti privilegiano l'aspetto regolato del Ludus, e, nel caso dell'*Alea*, la passività è quasi totale); l'elemento della vertigine – fortemente legato all'esuberanza creativa della *Paidia*, che permetteva la distruzione delle illusioni ormai senza valore e la creazione di nuove – non trova posto in una società dove ragione e individualità trionfano, se non, l'abbiamo visto, nelle attività di svago o come presenza problematica. La *Mimicry*, venendo meno l'aspetto legato all'esuberanza e alla creazione, segue lo stesso percorso, venendo sempre più regolamentata. L'unica maschera che sopravvive dopo il socratismo è quella dell'uomo razionale, l'unica illusione quella di leggi e morali spacciate come verità in-sé.

Questa esposizione dell'analisi di Caillois vuole mostrare come l'utilizzo che il supereroe fa della maschera riprenda quello che ne facevano nelle società primitive, richiamando il suo valore sacro. La distruzione dell'identità e la creazione di una nuova, la trasformazione fisica o il travestimento indice di tale cambiamento, la maschera utilizzata come simbolo di potere sovrumano e come strumento di controllo della società, ma anche come elemento inquietante, ambiguo, pericoloso. Tutte queste caratteristiche sono presenti sia nella maschera sacra delle società primitive, sia in quella utilizzata dal supereroe. La differenza sta nel fatto che il supereroe si muove nella società occidentale, fondata soprattutto su *Agon* e *Alea*.

Ancora una volta la figura del supereroe si rivela come ambigua e paradossale, un ponte tra due mondi. L'utilizzo sacro che egli fa della maschera evidenzia la sua appartenenza ad una realtà altra rispetto a quella nella quale si



Marvels, la prospettiva è sempre dal basso. Le "meraviglie" sono sempre in alto, vere e proprie divinità – o demoni – visti dall'uomo comune. (Artista: Ross A.) © Marvel Comics.

trova l'uomo comune; un mondo dove ha accesso solamente chi ha già affrontato l'iniziazione, la distruzione del proprio essere e il conseguente scontro con l'assurdo e ne è sopravvissuto, creandosi una nuova realtà. Tutti gli altri sono ridotti a spettatori, atterriti o meravigliati da entità non appartenenti al loro mondo. Dall'altro lato è presente nell'universo supereroistico anche una forte influenza della realtà occidentale: in particolare è emblematica la fortissima soggettività individuale del supereroe. Egli, infatti, nonostante gli elementi di creazione visti sin qui lo colleghino direttamente con la *Mimicry*, si dimostra quanto mai figlio della società occidentale e in particolare di quella statunitense: la sua nuova identità "super", quanto mai unica e caratteristica, rappresenta il trionfo l'individuo che affronta qualsiasi avversità e vince solamente grazie alle sue forze – aspetto questo chiaramente basato sull'*Agon*. Il supereroe fa affidamento quasi esclusivamente su sé stesso, sue sono le responsabilità e suoi sono i meriti delle sue azioni.

La Caduta delle Maschere

Concludiamo questo paragrafo sulle maschere osservando quella che sembra essere una tendenza dell'età definita *Post-eroica*. I supereroi contemporanei si stanno lentamente spogliando delle loro maschere, intese come doppia identità. Nuovi eroi – e antieroi – spesso non indossano travestimenti e non hanno identità segrete, i vecchi eroi invece, pur mantenendo il loro costume, spesso rivelano la loro identità civile, oppure questa viene svelata da altri – in un modo o nell'altro è di dominio pubblico. Sta scomparendo – in questo processo che



L'Uomo Ragno, tra i supereroi uno dei più gelosi della sua identità segreta, si toglie la maschera in diretta mondiale. Uno dei momenti più significativi di Civil War. (Artista McNiven S.) © Marvel Comics.

sembra iniziare – la scissione del supereroe tra i due mondi. L'identità individuale e quella collettiva sembrano avvicinarsi e divenire una. La maschera o si va lentamente istituzionalizzando, facendosi simile ad un'uniforme – si pensi al caso degli *Ultimates* –

oppure si pone unico volto in contrasto totale con la società – e allora, come vedremo, parliamo di antieroi.

Questa tendenza è ben evidente nei film supereroistici, nei quali, complice anche la necessità di mostrare il viso dell'attore, la maschera viene tolta. Si pensi ad esempio alla trilogia di Spider-Man di Sam Raimi: in ognuno dei suoi film l'Uomo Ragno è costretto a togliere la maschera oppure questa viene strappata via. Iron Man rivela la sua identità alla stampa alla fine del film omonimo.²¹⁰ Nel recentissimo *Spider-Man: Far from Home* nella scena post credit Mysterio rivela al mondo l'identità segreta di Peter.²¹¹ Anche nei fumetti l'identità segreta di molti eroi viene resa pubblica, sia loro malgrado – si pensi al già citato caso di Daredevil – sia di spontanea volontà come ad esempio Spider-Man in *Civil War* oppure Capitan America nella saga *The Enemy*.²¹² Anche la saga di “New X-men” si apre con la rivelazione del professor Xavier, fatta in uno studio televisivo, di essere, in realtà, un mutante.

Anche nei casi in cui il supereroe non viene davvero smascherato, la sua identità segreta sembra perdere gradualmente la sua importanza e sempre più persone conoscono il vero nome del supereroe, facendo così scomparire la scissione tra soggettività individuale e collettiva, come avviene ad esempio sia nella versione cinematografica del Cavaliere Oscuro di Nolan, sia in quella dei nuovi universi narrativi della DC, rispettivamente *New*



Nelle ultime versioni del personaggio persino il Joker sa che sotto la maschera di Batman si nasconde Bruce Wayne. (Artista: Fabok J.) © DC Comics.

52 e *Rebirth*, dove persino il Joker sa che Batman e Bruce Wayne sono una sola persona.²¹³ Perché stanno scomparendo le maschere? O, più precisamente, perché sta scomparendo la doppia identità?

Come verrà approfondito nel caso dell'antieroe, la maschera o scompare, o diviene l'unica identità: o la società si riappropria dell'eroe riassorbendo la sua individualità, “istituzionalizzando” la maschera, oppure l'eroe rinuncia alla sua realtà sociale e la

soggettività individuale diviene per lui l'unica realtà. Questo venir meno della doppia identità si biforca in due tendenze opposte: o il supereroe rinuncia alla maschera e, così facendo, si



Capitan America si rivela al mondo la sua identità nella storia direttamente legata all'attentato terroristico delle Twin Towers. (Artista: Cassaday J.) © Marvel Comics.

piega al governo e perde il suo stato liminale, oppure fa della maschera la sua sola realtà, divenendo completamente un antieroe – si pensi alle due fazioni di *Civil War*. A cosa è dovuto questo fenomeno?

La risposta va ricercata, piuttosto che nei comics, nel nostro mondo. Tentando di definire la *Post-heroic Age* è stato detto che questa si sviluppa in risposta alla crisi contemporanea del mondo occidentale, caratterizzata da crisi sociale ed economica, paura del terrorismo, relativismo morale, incertezza politica. È in questi motivi che va ricercata la causa della progressiva scomparsa dell'identità segreta e della maschera. Due degli esempi più emblematici si possono ritrovare in Capitan America e nell'Uomo Ragno: il primo rivela a tutti di essere Steve Rogers in diretta televisiva in una storia che si ricollega

direttamente all'attacco terroristico dell'11 settembre – momento catalizzatore e simbolico dell'inizio della nuova era. Il secondo, sempre di fronte alle telecamere, si sfilava la maschera in *Civil War*, altra storia che, come abbiamo visto, è collegata direttamente alla paura del terrorismo e al PATRIOT Act.

Così come nella *Dark Age* il supereroe si fa problematico e trionfa l'antieroe, in risposta alla guerra fredda, al Vietnam, allo scandalo Watergate, allo stesso modo la doppia identità sta scomparendo in risposta alla crisi occidentale, come dimostrano queste due storie legate direttamente all'evento che ne rappresenta il simbolico punto di partenza. Per un istinto di autoconservazione si vogliono verità e principi solidi che non ammettono dubbi. I supereroi si tolgono le maschere in risposta a questo bisogno di certezze e di sicurezze. L'ambiguità di un uomo mascherato non può più caratterizzare il supereroe, che invece deve ispirare speranza e fiducia. In un nuovo mondo dove si ha la sensazione che il "nemico" sia interno alla società stessa, le maschere non sono più ben viste: dietro di esse può celarsi un mostro, un folle, un terrorista. Il volto va mostrato, il supereroe non può avere una doppia vita, non può avere zone d'ombra sconosciute. Scoprire il viso trasforma simbolicamente il travestimento in uniforme. Il supereroe perde la sua ambiguità e si trasforma in un elemento

istituzionale. Riprendendo i concetti identificati da Caillois: l'aspetto esuberante della *Mimicry* si piega al *Ludus*, all'ordine e alla regola che abbiamo visto caratterizzare la società occidentale. In un mondo occidentale in forte crisi ci si vuole affidare a una regola imparziale e immutabile, universale, ferrea, mentre l'esuberanza, la diversità e le differenti interpretazioni del mondo fanno paura; si vuole l'uniforme – un travestimento unico per tutti – e non più la maschera.

“Mentre in passato il cittadino comune metteva da parte la sua identità anagrafica per indossare i panni del supereroe e intervenire laddove i poteri dello stato si dimostravano inefficaci, oggi avviene l'inverso: i supereroi si rendono conto che le loro azioni di soccorso lasciano il tempo che trovano senza risolvere nulla”, scrive Di Nocera, *“il tanto magnificato Übermensch torna infine – ridimensionato – ad agire nella massa e a collaborare con i suoi simili per il benessere della collettività.”*²¹⁴ È corretto: il supereroe si spoglia del costume e torna tra gli uomini, ma non per collaborare con loro e per cambiare effettivamente il mondo come afferma Di Nocera, al contrario! Rinunciando alla maschera il supereroe si trova ad essere, l'abbiamo visto, o un supersoldato o al limite un Non-eroe, come ad esempio Jessica Jones. In entrambi i casi ciò che lo caratterizzava come supereroe viene meno, nel primo caso la sua capacità di agire al di sopra della legge, nel secondo la sua missione. L'Übermensch che ritorna nella massa di Di Nocera è ancora più inefficace del supereroe: egli diviene infatti o un agente governativo – difensore estremo dello status quo – oppure rinuncia completamente ad essere un eroe, riducendo la sua missione alla sola ricerca di una vita normale. In entrambi i casi l'identità dell'eroe si riduce alla soggettività collettiva, imposta dalla società. Ciò che il supereroe aveva in comune con l'Übermensch, l'elemento creativo che dava vita a maschere e valori, e che liberava la sua soggettività individuale, viene meno.

Paradossalmente gli unici personaggi che davvero riescono a “risolvere qualcosa”, che effettivamente cambiano il mondo, sono quelli che nascono in reazione a questa tendenza. Questo bisogno di certezze e sicurezze – di “verità” – non porta altro che a un irrigidimento delle maschere – sia questa il travestimento da supereroe o la sua identità civile. Pretendendo di avere eroi con un solo volto, senza ambiguità, si dà vita, dall'altro lato, all'antieroe: il supereroe che decide di non piegarsi alla morale e alle leggi dello stato, non potendo più essere in un rapporto basato sul compromesso con la società, si pone necessariamente contro di questa. Non potendo cancellare definitivamente tutta la pluralità di maschere, illusioni, punti di vista, nel tentativo di imporne uno su tutti, non si ottiene altro

risultato che l'acutizzarsi delle differenze e l'estremizzarsi delle diverse visioni del mondo con esiti violenti che appaiono inevitabili. Il caso di *Civil War* è emblematico.

Per quanto riguarda gli antieroi, uno degli esempi più significativi dell'era *Post-eroica* è dato dal gruppo *The Authority*. Super-gruppo che ricalca in modo significativo quello di eroi classici della *Justice League*, i membri di *The Authority* hanno tutti gli elementi dell'antieroe. Non si limitano a difendere lo status quo ma impongono un cambiamento, sono dei rivoluzionari, costringono Stati e governi a piegarsi alla loro morale e non hanno problemi a sporcarsi le mani di sangue. Nessuno di loro ha una doppia identità: sia che coprano il viso con una maschera o che lo lascino scoperto, ogni membro del gruppo esprime completamente la propria soggettività individuale, nessuno ha un doppio civile. Lo stesso è il caso di *V*, che ha come unica identità la maschera di Guy Fawkes, o ancora quello del Punitore che, pur non avendo maschere, non ha una doppia identità.

La ricerca di principi solidi che non ammettono incertezze, il supereroe sempre più simile a un super-soldato, un "Bene" privo di dubbi che si vuole imporre, conducono all'estremizzazione di tutte le posizioni che non si piegano a tutto questo e, conseguentemente, ciò accelera il processo che porta all'inevitabile distruzione di queste "illusioni irrigidite". Riprendendo questo tema nell'analisi dell'Antieroe vedremo quanto questa figura destabilizzante incarni una forza distruttrice e rivoluzionaria che si rivolge contro una società decadente e in crisi con lo scopo di rimpiazzare le "verità" vecchie e soffocanti con delle nuove. Sono in realtà gli antieroi gli unici a cambiare realmente il mondo.

Violenza e Sofferenza

L'esistenza del supereroe è senza dubbio segnata da violenza e sofferenza. Abbiamo visto come la nascita stessa dell'eroe, la sua iniziazione, è dovuta a un evento traumatico, che distrugge la sua vita e lo costringe a confrontarsi con l'assurdo. Non è un confronto piacevole come ricorda costantemente lo stemma sul petto dell'eroe che può richiamare a una profonda cicatrice, alla sua sofferenza costante. Nel tentativo di dare un nuovo senso al mondo, di alleviare questo dolore, il supereroe combatte: contro il Villain, contro l'antieroe, contro comuni criminali, contro altri supereroi e contro sé stesso. È una lotta continua caratterizzata da un elevato utilizzo della violenza. Violenza che può essere gratuita o

giustificata, trattenuta o dilagante, ironica o brutale, cavalleresca o senza regole – in ogni caso è sempre presente: senza combattimento, senza violenza, non esistono supereroi. Questa è profondamente collegata con la sofferenza dell'eroe, ma non solamente perché – chiaramente – la violenza infligge dolore. Come vedremo il dolore e il sacrificio sono necessari affinché essa venga interrotta, almeno per un breve periodo.

Ciò che appare subito degno di nota è come la violenza – in questo caso dei supereroi – non ci sconvolge, ma piuttosto ci esalta. Come rileva David Hatfield, riprendendo René Girard, il successo dello spettacolo violento offerto dal supereroe è da ricercare nella nostra società. Se da un lato la violenza è insita nelle figure eroiche, dall'altro il fascino che esercita su di noi è rivelatore della reale violenza presente nel nostro essere e del rapporto che abbiamo con essa: *“Our imitative desires appear to come from within us, and because of that they seem inevitable, and perhaps even just. [...] We create grand master-narratives to hide from us our proclivity to violence and to make it seem natural.”*²¹⁵ La violenza di eroi e supereroi è quindi un indicatore di quella che è la violenza reale dell'uomo.

La Violenza dell'Eroe

La violenza è una caratteristica fondamentale dell'eroe, e questo a partire dalla mitologia. È stato già mostrato il legame degli eroi con il combattimento, la guerra e la lotta. Ma questi non si limitano a delle schermaglie: gli eroi uccidono, violentano, profanano. Inoltre, caratterizzati dalla loro tracotanza, la loro violenza è sempre estrema. Ercole impazzisce e massacra la sua famiglia, Medea fa a pezzi suo fratello ancora infante e uccide i suoi stessi figli, Achille non solo uccide Ettore ma infierisce sul cadavere, Aiace Oileo violenta Cassandra presso l'altare di Atena unendo violenza sessuale e sacrilegio. Questi solo alcuni esempi che evidenziano come non si sia di fronte a della semplice violenza ma ad atti estremi, tracotanti e sfrenati come tutto ciò che caratterizza gli eroi, i quali non si accontentano di uccidere, di violentare, di profanare, ma raggiungono gli estremi dell'orrore, uccidendo genitori e figli, unendo l'omicidio al sacrilegio, lo stupro all'incesto, il tradimento al raccapriccio.²¹⁶ Tutto questo è proprio della *hybris* dell'eroe, di quell'aspetto mostruoso già accennato, che verrà ripreso nell'analisi della figura del Villain.

Nel mondo dei supereroi questi aspetti, se consideriamo *Golden* e *Silver Age*, sembrano scomparsi. L'eroe è senza macchia, è il Bene. Ma, in realtà, l'estrema violenza del mondo eroico sopravvive nel Villain che incarna l'estremo opposto, il Male assoluto. Sono le storie estremamente manichee già descritte. Le cose cambiano nella *Dark Age*: gli eroi stessi diventano non solo molto più violenti, ma iniziano a esserlo in maniera morbosa.



Il Punitore massacrava a colpi di mitra un'intera famiglia mafiosa. Lontanissimo dal sentire il seppur minimo rimorso, Frank si sente, mentre fa a pezzi degli spietati criminali, quasi in pace con il mondo. (Artista: LaRosa L.) © Marvel Comics.

Il Batman di Miller si spinge sino a spezzare il collo del Joker (anche se non lo uccide), addirittura *ride* mentre rompe le ossa di uno stupratore; Rorschach sembra *felice* di imbattersi in un rapinatore, così da poter assassinarlo; il Punitore riesce a trovare la pace soltanto nell'uccidere; nell'universo estremo di *Marshal Law* la violenza si unisce esplicitamente al piacere sessuale, i personaggi si vestono con abiti di pelle, riferimenti espliciti al sadomaso, si autoinfliggono dolore, combattono tra di loro e si uccidono per il puro piacere di farlo. Si può obiettare che nella *Dark Age* non si è davanti a degli eroi ma a degli antieroi e, se a volte è chiaramente così, più spesso è tutto molto confuso e incerto: il manicheismo delle età precedenti scompare, distinguere tra supereroi, antieroi e Villain diviene estremamente difficile, ed è proprio questo il punto.

Ci imbattiamo nella prima caratteristica della violenza: essa annulla le differenze. Di fronte alla violenza estrema degli eroi della *Dark Age* non riusciamo a distinguerli dai cattivi o dagli antieroi, la violenza non si distingue più tra "buona", necessaria e "cattiva", gratuita, ma è semplicemente violenza. Consideriamo a questo proposito l'analisi che fa René Girard nel suo libro *La Violenza e il Sacro*. Girard evidenzia come la violenza non possa essere

mai veramente “pura”, “buona”²¹⁷ – anche quando viene utilizzata per imporre la pace ha sempre in sé un elemento negativo, comporterà sempre spargimento di sangue. Ed è proprio il sangue che simbolicamente ci mostra altri due elementi della violenza strettamente connessi tra loro: la sua contagiosità e la sua persistenza.

La violenza è simile a una malattia: provoca sofferenza, morte e, infine, è contagiosa. Anche chi non è direttamente coinvolto nella violenza ne viene attratto, ne rimane affascinato, corre il rischio di abbandonarsi a essa – Girard parla di *kydos*, il fascino esercitato dalla violenza.²¹⁸ Questa impurità è ben rappresentata dal sangue: fintanto che il sangue non è visibile, gli uomini vivono in pace, ma non appena esso inizia a scorrere arrestarlo è quasi impossibile. Sangue chiama sangue, grida vendetta. Girard analizza il significato del sangue nelle popolazioni primitive: il sangue – tranne nei casi in cui ci si trova in un contesto sacrificale – è impuro, non bisogna entrarci in contatto (Girard ricollega anche a questo motivo l’allontanamento delle donne dalla comunità durante il periodo mestruale).²¹⁹ Anche la follia omicida degli eroi mitologici è spesso ricondotta a tutto il sangue che questi hanno versato – si pensi ad Ercole.²²⁰

Una volta che la violenza esplode non si arresta: *“Non si può fare a meno della violenza per porre fine alla violenza. Ma è appunto per questo che la violenza è interminabile. Ognuno vuol proferire l’ultima parola della violenza.”*²²¹ Una spirale infinita, dovuta anche al fatto che, se da un lato la violenza annulla le differenze, dall’altro è proprio tale annullamento a scatenarla. Evidenzia Girard come siano proprio le differenze culturali a garantire l’ordine e la pace; quando queste vengono meno il caos e la violenza esplodono.²²² Per usare nuovamente i concetti Nietzscheiani: quando l’ordine delle maschere apollinee crolla, esplode l’estasi dionisiaca, violenta e indifferenziata. Significativo come Girard dedichi un intero capito a Dioniso. *“L’eruzione dionisiaca”,* scrive, *“è la rovina delle istituzioni, è il crollo dell’ordine culturale che ci viene nettamente indicato. [...] Risulta vano ogni sforzo di padroneggiare il dio della violenza (Dioniso N.d.A.)”*²²³ Dioniso è infatti il dio che distrugge ordine, regole, differenze: nell’estasi dionisiaca si annullano le distinzioni tra uomo e donna, tra uomo e animale, tra uomo e divinità:²²⁴ non rimane che un caos indefinito e violento.²²⁵

La crisi delle differenze porta a una crisi dell’ordine culturale e dell’identità di ognuno, a una lotta di ogni individuo contro gli altri e contro sé stesso per affermarsi e definirsi. Si combatte perché si desidera la stessa cosa, si vuole annientare l’altro non perché diverso,

ma poiché si riconosce in lui un soggetto uguale a noi che, come tale, mette in pericolo la nostra identità. Ritorna ancora una volta la problematica legata all'identità: paradossalmente il tentativo estremo di affermare la propria individualità che il supereroe compie attraverso la maschera, nasconde in sé il germe della violenza. La maschera, infatti, oltre a nascere dal dolore e dalla violenza, perpetua tale violenza. Utilizzando l'analisi di Sartre è stato mostrato come indossare una maschera significhi anche volere per sé il diritto di essere solamente un soggetto. Ecco però che altri esseri mascherati esigono la stessa cosa, mettendo in pericolo la soggettività individuale che la libertà vuole affermare – se l'altro è soggetto io vengo ridotto a oggetto. Come il sadico descritto da Sartre vuole infliggere dolore per tentare di ridurre l'altro a mero corpo, oggetto passivo nelle sue mani – o nel caso estremo dell'odio vuole distruggere l'altra libertà in modo da rimanere l'unico Per-sé²²⁶ – allo stesso modo possiamo vedere nel continuo combattersi di eroi e Villain in maschera uno sforzo di ognuno di questi di imporsi come unico soggetto e, conseguentemente, come l'unico a poter creare significato.

Girard collega tra loro violenza e desiderio utilizzando dei concetti che sono – se non identici – molto vicini a quelli sartriani: in particolare egli scrive che ciò che l'uomo desidera non è altro che l'Essere e la pienezza d'Essere (lo stesso Girard afferma di essere stato influenzato da *L'Essere e il Nulla* di Sartre).²²⁷ Ecco allora che il desiderio di essere contemporaneamente libertà e identità – vale a dire In-sé-per-sé – svela una violenza ontologica insita nell'uomo. Si desidera ciò che anche altri desiderano, si entra quindi necessariamente in competizione. Se ogni desiderio è in realtà desiderio di essere Dio – vale a dire soggetto libero e creatore, completamente positivo – è allora evidente come tutti gli altri soggetti siano degli ostacoli con i quali si entra necessariamente in collisione.²²⁸ Non posso essere soggetto finché lo sguardo dell'altro mi riduce ad oggetto, non posso essere creatore del significato del mondo se la presenza dell'altro mi deruba del mio mondo riducendomi a oggetto nel suo. Uno scontro infinito che nasce dal riconoscimento dell'altro come soggetto uguale a sé e che, con il suo procedere, cancella progressivamente tutte le differenze tra i singoli che vi partecipano, assomigliando sempre più a una lotta tra maschere indifferenziate, tutte in fondo simili tra loro, che tentano di imporre la propria soggettività individuale e il proprio senso come veri in-sé, unici.

Gli aspetti della violenza sin qui descritti sono ben visibili in una storia successiva alla *Dark Age: Kingdom Come*. Qui vecchi supereroi “senza macchia” della *Golden Age* si trovano ad affrontare gli antieroi iper-violenti della *Dark Age*. I primi tentano di imporre i loro valori classici, la giustizia, il rispetto della vita, la responsabilità; gli altri sono invece (anti)eroi che non esitano a uccidere, che combattono tra loro senza uno scopo oltre il combattimento stesso.

Con l'avanzare della storia però, man mano che Superman e il suo gruppo cercano di ristabilire l'ordine e di controllare i metaumani che, con i loro combattimenti sconsiderati, mettono in pericolo la Terra, i supereroi stessi si fanno sempre più violenti, sino a che la stessa Wonder Woman uccide Von Bach, trapassandolo con la sua spada – e colpendolo inoltre alle spalle, come a sottolineare la totale sparizione di ogni antico codice d'onore. *“Both sides fight with abandon. Whatever heroic mores of combat might once have ruled them become nostalgic memories. This isn't a fight that will eventually die down.”*²²⁹ In queste parole del protagonista di *Kingdom Come*, il pastore



Un caos indifferenziato che è mostrato anche dal taglio dato alle vignette, incerte, strappate, confuse tra loro, sovrapposte. Wonder Woman trafigge Von Bach senza alcuna pietà, colpendolo alle spalle. (Artista: Ross A.) © DC Comics.

Norman McCay, ritroviamo gli elementi descritti: l'annullamento delle differenze tra i combattenti, il *kydos* che prende il controllo e costringe ad abbandonarsi totalmente alla violenza, la sua persistenza che rende quasi impossibile, una volta esplosa, porvi fine. Sulle tavole che mostrano il combattimento finale non è più possibile distinguere tra eroi e mostri – ammesso che prima lo fosse. Non rimane altro che una massa indifferenziata che combatte brutalmente senza un obiettivo se non la lotta stessa.

Nonostante maschere, illusioni e significati vengano creati per arginare la violenza e il caos dionisiaco, finiscono loro stesse per perpetuarla. Nel caso dei supereroi non si ha un'unica maschera, ma una moltitudine, ognuna diversa dall'altra che vuole prevalere. E,

più questo combattimento si protrae, più l'identità di ogni singolo viene meno e si ritorna al violento caos iniziale, dal quale poi nuovamente si ergeranno ordine e significati. La violenza, infatti, non solo distrugge ma ha anche un carattere creatore: Dioniso stravolge l'ordine ma successivamente ne crea uno nuovo, è dall'esuberanza della *Paidia* che nascono le regole del *Ludus*, è l'eroe mitologico che uccide e devasta ma allo stesso tempo inventa e fonda nuove città. Ma, se come si è detto la violenza, una volta scatenata, continua a crescere e espandersi, in un vortice che non si può arrestare, come può generarsi questo elemento creativo?

Ritorniamo alla lotta finale di *Kingdom Come*. Come un morbo la violenza continua a dilagare e ad aumentare sino a raggiungere il suo apice: la scelta da parte del governo di bombardare con l'arsenale atomico il luogo dove avviene lo scontro. Solo la morte indifferenziata di tutti i metaumani sembra poter porre fine alla spirale della violenza. L'unico modo per arrestare la violenza è quindi la morte di tutti coloro che ne sono coinvolti? C'è in realtà un'altra possibile soluzione: la morte di uno solo di loro, ma una morte che deve essere simbolica e catartica. È infatti ciò che avviene: Capitan Marvel, nel tentativo di distruggere la bomba, si sacrifica facendola esplodere prima che colpisca il suo obiettivo. La morte di Capitan Marvel è necessaria: *"the true meaning of Marvel's sacrifice is not that he gave his life to save others. The truth is that as a violent culture, we required him to do so."*²³⁰ È un gesto dal significato profondo, che svela un altro aspetto dell'eroe, strettamente legato con la violenza: il sacrificio.

Il Sacrificio dell'Eroe

Una morte, quella di Marvel, che ha quasi le stesse caratteristiche di un sacrificio rituale. Sangue chiama sangue, abbiamo detto, ma esso – se versato nelle giuste condizioni – ha il potere di porre fine al circolo della violenza, almeno provvisoriamente. Cosa si intende con "giuste condizioni"? Perché, improvvisamente, l'utilizzo della violenza arresta il vortice piuttosto che perpetuarlo? Ciò che distingue il sacrificio dal resto della violenza è che esso è violenza istituzionalizzata: non si è di fronte a una morte gratuita, dovuta al caos, a passioni incontrollabili, bensì è una morte necessaria. La violenza del sacrificio è significativa, ha – e conseguentemente crea – un senso, e proprio attraverso questa

necessità è possibile ristabilire un ordine. Se nella trance della violenza vengono meno ordine e definizioni, l'unico modo per arrestarla è dare un senso alla violenza stessa e questo, nelle società primitive, avviene attraverso il sacrificio rituale. *“È l'intera comunità che il sacrificio protegge dalla sua stessa violenza”* afferma Girard, *“è l'armonia della comunità che esso restaura, è l'unità sociale che esso rafforza.”*²³¹

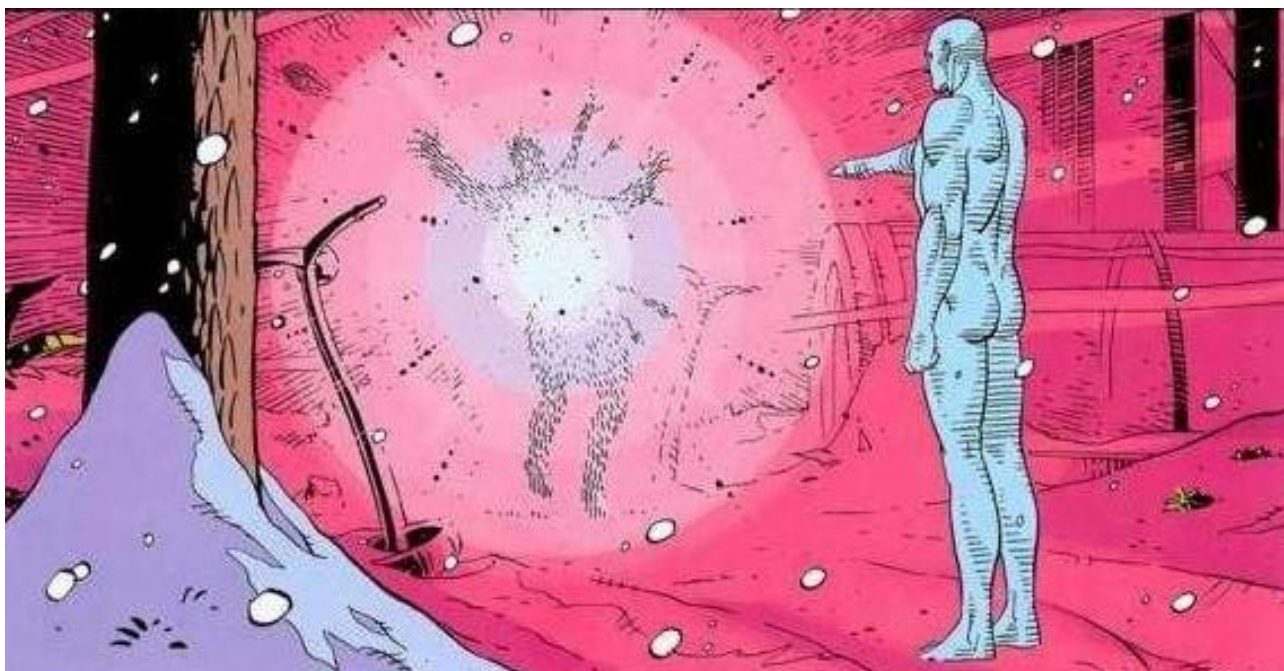
La violenza insomma non viene eliminata, ma piuttosto “ingannata” e fatta sfogare in modo controllato affinché non travolga tutta la comunità. Torna qui alla mente il machiavellico piano di Adrian Veidt, alias Ozymandias, che per arrestare la spirale di violenza atomica che si è innescata tra Stati Uniti e Unione Sovietica *inganna* entrambe le potenze, inscenando un attacco alieno, *sacrificando* però, per la riuscita del suo piano, metà della popolazione di New York. Una violenza estrema, mostruosa, ma che alla fine sembra realmente l'unica possibilità per arrestarne una ancora peggiore. *“Persino i riti più violenti mirano realmente a scacciare la violenza. Ci si sbaglia radicalmente quando si vede in loro ciò che vi è di più morboso e patologico nell'uomo.”*²³² È un inganno poiché, come è stato detto, la violenza non può mai davvero essere “buona” e il senso che le viene dato è in realtà una mistificazione che ha efficacia perché crea un nuovo ordine e convince gli uomini che la violenza – ma potremmo dire anche il *Male* o nel caso della religione cristiana il *peccato* – non sia insita nell'uomo ma esterna e che quindi l'uccisione della vittima designata sia riuscita a scacciarla. *“Distruggendo la vittima espiatoria, gli uomini crederanno di sbarazzarsi del loro male, ed effettivamente se ne sbarazzeranno poiché non ci sarà più, tra loro, violenza fascinatrice.”*²³³

Ora, nella nostra società – ed è in questo tipo di società che il supereroe solitamente agisce – questo circolo di violenza infinito che richiede un sacrificio affinché si interrompa non esiste. Sottolinea però Girard che le istituzioni occidentali, in questo caso il sistema giudiziario, non eliminano il circolo di violenza e vendetta, ma lo regolano, affidandolo a un'autorità suprema che può quindi stabilire l'ultima parola. Questo alla pari del sacrificio che, relegando l'ultimo atto di violenza alla sfera del sacro, lo esclude dal mondo degli uomini.²³⁴ La violenza è quindi presente anche nella società occidentale, sebbene generalmente regolamentata. Ha allora senso collegare il meccanismo della violenza delle società primitive al supereroe?

Abbiamo già mostrato, analizzando la maschera, come l'eroe sia strettamente connesso non solo al mito ma anche alla struttura delle società primitive – anche in questo

caso ritroviamo questa struttura ma trasposta nella società moderna e presente parallelamente a questa. Il supereroe infatti, l'abbiamo visto, si affida solo in parte al sistema legale, ma è caratterizzato principalmente dal suo essere al di sopra di questo. Come coloro che si fanno giustizia da soli *"he takes the law into his own hands"*.²³⁵ Questo sarà ancora più marcato nel caso dell'antieroe, ancora più lontano dalla nostra società e completamente indipendente dalle sue leggi e – non a caso – spesso molto più violento ed estremo del supereroe.

La vittima di questa violenza "regolamentata" deve essere anch'essa di tipo particolare. Torniamo nuovamente al Capitano Marvel. Che ruolo ha in *Kingdom Come*? La risposta è possibile trovarla nelle parole che Superman gli rivolge un attimo dopo che le testate atomiche sono state sganciate: *"Look around us. Look what we've come to. There's a bomb falling, either it kills us— or we run rampant across the globe. I can still stop the bomb, Bill. That much I'm sure of. What I don't know is whether I should be allowed to. Superhumans or mankind... one will pay the ultimate price. And that decision is not for me to make. I'm not a god. I'm not a man. but you, Billy... you're both. More than anyone who ever existed, you know what it's like to live in both worlds."*²³⁶ Marvel è dio e uomo, in lui la dualità dell'eroe – la sua scissione tra due mondi diversi – è quanto mai chiara.



Dopo il sacrificio di metà New York l'ultimo sangue versato è quello di Rorschach, ucciso affinché non riveli che c'è Veidt dietro all'attacco, smascherando l'inganno e rendendo il sacrificio inutile. Egli è l'ultima vittima sacrificale, il personaggio che è il più asociale tra tutti gli eroi di Watchmen. "Must protect Veidt's new utopia. One more body amongst foundations makes little difference." (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.

È esattamente questa scissione, questa ambiguità che abbiamo già visto caratterizzare il supereroe, che deve ritrovarsi nella vittima sacrificale. Chi è che infatti viene sacrificato? Prigionieri di guerra, schiavi, fanciulli e adolescenti non iniziati, individui minorati – ma in alcune società anche il re e gli eroi.²³⁷ Tutti questi individui sono accomunati dalla loro non-appartenenza alla società, o meglio: sono membri della società ma allo stesso tempo ne sono esclusi, sia in quanto inferiori – gli schiavi, i prigionieri, i buffoni – sia in quanto superiori – il re.²³⁸ *“Perché la vittima possa polarizzare le tendenze aggressive [...] bisogna che la vittima non sia né troppo né troppo poco estranea a questa stessa comunità.”*²³⁹ Anche nella nostra società questo aspetto è presente, anche se il processo è invertito: la “vittima” non è colpevole perché esclusa ma diviene de facto esclusa ed emarginata perché colpevole – inserita nella società ma allo stesso tempo estranea a questa. Inoltre, siamo molto più portati a considerare “colpevoli” coloro che già si trovano al margine della comunità, e questo prima di qualsiasi processo o addirittura di qualsiasi crimine. Immigrati stranieri, outsider, freaks, omosessuali sono sempre visti con sospetto da una parte rilevante della popolazione e spesso indicati come colpevoli di una corruzione – un “Male” non troppo definito – che affliggerebbe le fondamenta della “buona” famiglia e della “buona” società.

Nelle società primitive, la vittima, presa quindi dai margini della società, viene caricata del male che deve essere espulso, si indica come l'unica responsabile della violenza che minaccia la società – un esempio tra tutti Edipo, re (!) di Tebe che viene esiliato affinché la peste che affligge la città sparisca. Ecco però che viene alla luce un altro aspetto paradossale, anche questo già incontrato in relazione al dualismo dell'eroe: se al momento del sacrificio egli è indicato come l'incarnazione dei mali che affliggono la società, una volta immolato diviene un salvatore e un martire:²⁴⁰ *“fomentatore di violenza e di disordine fin quando permane in mezzo agli uomini, l'eroe appare come una specie di redentore non appena viene eliminato, e ciò accade sempre con la violenza.”*²⁴¹ Pensiamo a quanto già detto riguardo la percezione che si ha del supereroe come minaccia, tenendo in considerazione l'Uomo Ragno come esempio tra tutti. Ma non è l'unico: il supereroe è molto spesso temuto, visto come problema sociale e spesso anche come causa del male che combatte: il Batman di Miller viene considerato dai media come “ispiratore” dei nemici che affronta, in *Civil War* viene data la caccia agli eroi dell'universo Marvel perché visti come pericolosi e incontrollabili, ci siamo già imbattuti in numerosi esempi.

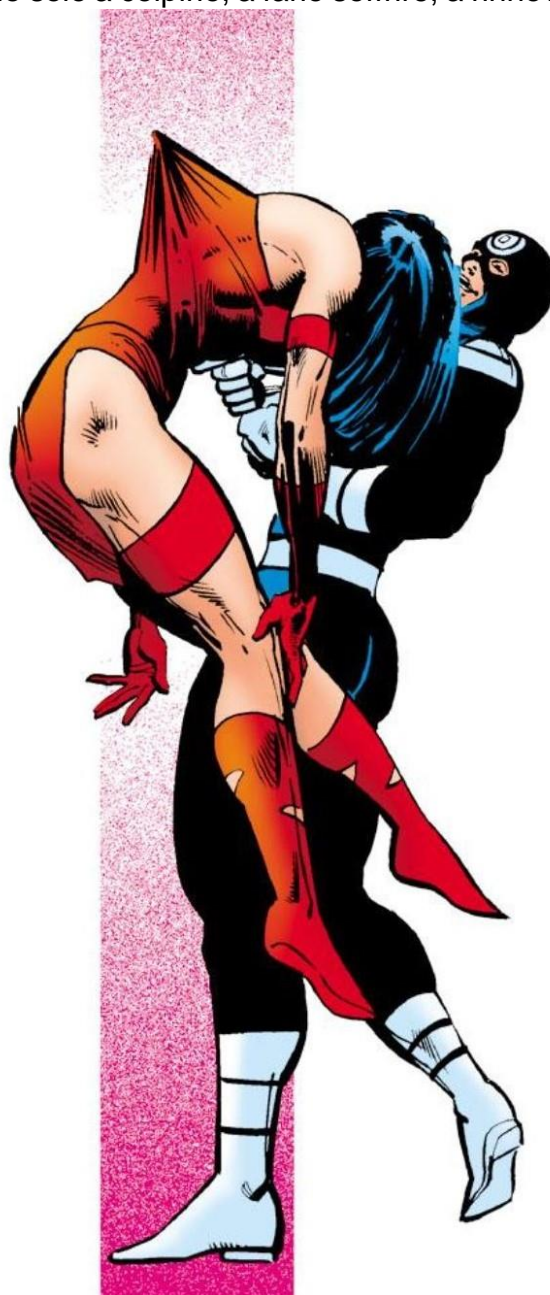
Il sacrificio di Marvel è emblematico, ma non è l'unico. Forse in *Kingdom Come* egli è l'eroe che più di tutti è uomo e dio, appartenente quindi a entrambi i mondi, ma abbiamo visto come questa sia una proprietà che accomuna tutti gli eroi – e i supereroi. Tutti loro sono quindi delle “vittime sacrificali” ideali. Tale sacrificio non implica necessariamente la morte del supereroe, nonostante abbiamo visto come il rapporto con questa sia sempre presente. Ma ancora più presente è la sofferenza e il dolore che egli deve affrontare costantemente. L'abbiamo visto sia nel loro legame con gli eroi del mito, sia nei motivi che sono alla base della creazione della maschera e sia, infine, analizzando lo stemma sul loro petto che richiama spesso a una cicatrice. Il supereroe deve in qualche modo sacrificarsi per combattere il Male ed espellerlo dalla comunità, sia che questo avvenga con la sua morte, sia che il male si incarni piuttosto nel Villain – doppio del supereroe – che viene ucciso o imprigionato. “*Capita anche che l'eroe, pur restando in molti casi un trasgressore, appaia essenzialmente come un distruttore di mostri,*”²⁴² ma il mostro altro non è che un aspetto dell'eroe, un suo riflesso oscuro (che, come vedremo, rimane nascosto “dietro” al Villain mostruoso). In ogni caso va compiuto un sacrificio – sia del mostro, che è strettamente connesso all'eroe, sia dell'eroe stesso che paga con il dolore e la perdita.

Diversi i modi in cui il supereroe è costretto a immolarsi, a partire dal puro dolore fisico: Wolverine, il cui potere mutante consente di guarire rapidamente da ogni ferita gli viene inferta, viene costantemente mutilato, bruciato, dilaniato, fatto a pezzi, solo per guarire nuovamente, alla pari di un moderno Prometeo. Anche la perdita è spesso presente come sacrificio eroico: perdita che – l'abbiamo visto – è direttamente legata alla nascita dell'identità eroica. I supereroi sono, la maggior parte delle volte, orfani²⁴³: nel divenire eroi sacrificano la loro infanzia, i loro genitori, la loro normalità. È una privazione che ha il colore del fato, alla quale il supereroe quasi non può sfuggire. Ma non è l'unica: la loro stessa carriera supereroica è spesso un susseguirsi di tragedie e sacrifici. Non sfuggono alla morte i supereroi e, anche se spesso ritornano, alcune morti eccellenti rimangono significative, come quella di Jean Grey, Fenice, compagna di squadra degli X-Men, o di Capitan America dopo gli eventi di *Civil War*, o ancora di Flash in *Crisis on Infinite Earths* o dello stesso Superman – tutte morti che pongono fine a un conflitto, a un disordine, a un pericolo.²⁴⁴

Più spesso, è chi si trova vicino al supereroe che finisce per essere risucchiato e ucciso dal mondo inumano nel quale solo lui riesce a sopravvivere: Ben Parker e Gwen Stacy sono morti che perseguitano Spider-Man, Jason Todd viene massacrato senza che Batman possa fermare il Joker, Bullseye assassina prima Elektra e poi Karen Page, entrambe fidanzate di Daredevil. Morti queste che, amara ironia, non hanno quasi significato in sé stesse, ma solo in relazione all'eroe, servono solo a colpirlo, a farlo soffrire, a rinnovare il suo sacrificio.

Un sacrificio che assume anche la forma della colpa: un senso di colpa costante e inestinguibile motiva almeno in parte alcuni tra i più famosi supereroi, Batman, Iron Man, Devil, ma il caso più emblematico rimane l'Uomo Ragno, il quale, per non aver fermato il rapinatore che poi avrebbe assassinato suo zio Ben, fa di questa sua colpa il motivo principale della sua missione.²⁴⁵ *"It is not fame, fortune, vengeance, altruism, or even a sense of justice that primarily motivates Spider-Man to fight crime – it is guilt. He cannot forgive himself for this tragedy."*²⁴⁶

Dolore e sofferenza sono costanti dell'esistenza dell'eroe. È un circolo di dolore come viene definito da Foggy Nelson, amico e collega di Daredevil: *"La vita che ti sei scelto non è che un circolo vizioso di dolore. Che ricomincia da capo... ogni volta che metti quel costume. [...] Questo costume ti porterà sempre a perdere. Orribilmente. [...] C'è bisogno che tu muoia? Quando finirà, Matt?"* Sembra la descrizione del ciclo della violenza fatta da Girard; emblematico a questo proposito che, ripensando alle parole dell'amico, Matt sostituisca dolore con violenza, ribadendo ancora una volta il legame tra i



Bullseye uccide Elektra, primo grande amore di Matt Murdock. Il dolore per la morte di Elektra spingerà Daredevil addirittura a spezzare il collo di Bullseye, lasciandolo paralizzato. (Artista: Mazzucchelli D.) © Marvel Comics.

due: “Foggy dice che viviamo in un ciclo di violenza. Dice che creo un ciclo di violenza ogni volta che metto il costume.”²⁴⁷ Queste sono legate alla sua nascita e alla creazione della sua maschera, ma svelano un nuovo significato in relazione con la violenza, altra costante del mondo supereroico: il supereroe assume il ruolo di vittima sacrificale.

Non deve sorprendere la rapidità con la quale l'idolo delle folle si trasforma in capro espiatorio; “l'opinione pubblica si stanca dei suoi idoli, e finisce sempre per bruciare, dimentica della propria venerazione, quel che poco prima adorava.”²⁴⁸ Simile al *pharmakon* greco il supereroe è un personaggio che viene contemporaneamente amato e odiato, acclamato e insultato, sua è la colpa del pericolo che minaccia la comunità, suo il merito della liberazione da questo.²⁴⁹ Mentre l'eroe del mito classico viene celebrato solo dopo la morte,²⁵⁰ così come la vittima sacrificale diviene benefica solo una volta compiuto il sacrificio, il supereroe, rimanendo nella maggior parte dei casi in vita, resta la figura paradossale già descritta – eroe e minaccia – ed è anche per questo motivo che il suo sacrificio assume diverse forme e non solamente quella estrema – il supereroe “muore” in molti modi diversi, a volte anche attraverso la morte del suo Doppelgänger, il Villain, il mostro.



Uno degli scontri più brutali tra Batman e il Joker. Si concluderà con la (apparente) morte di entrambi. (Artista: Capullo G.) © DC Comics.

Come il *pharmakon*, l'eroe è al tempo stesso veleno e cura, non può mai essere solamente uno dei due, porta distruzione e salvezza, può essere una pericolosa minaccia o l'unica speranza, in ogni caso è il catalizzatore del Male che affligge la società, sia che lo incarni lui stesso, sia che lo ispiri, lo attiri o lo combatta. La società esige un capro espiatorio, qualcuno deve pagare, come riflettono Fury e il professor X in *Dei e Mostri*:

F: *“La gente vuole un criminale a cui dare la colpa per il massacro di Manhattan.”*

X: *“Vogliono un capro espiatorio Scott. È tipicamente umano trarre soddisfazione dalla sofferenza degli altri.”*²⁵¹

Saga particolarmente attinente a questo tema in quanto le “vittime sacrificali” sono addirittura due: Hulk e Thor. Entrambi outsider estremi, uno in quanto mostro, l'altro in quanto divinità, ma in ogni caso ancora in parte legati agli uomini. In assenza di Villain e mostri sono loro a dover cadere.

Ritornano alla mente le parole del Goblin di Raimi, nel suo confronto con Spider-Man nel primo film dell'omonima trilogia: *“They found you amusing for a while, the people of this city. But the one thing they love more than a hero is to see a hero fail, fall, die trying. In spite of everything you've done for them, eventually they will hate you. Why bother?”*²⁵² Perché preoccuparsi? Perché il supereroe è sopravvissuto all'assurdo continua ad opporsi a questo solo per ritrovarsi costantemente in un mondo di violenza e sofferenza?

Missione, Metodi, Morale

Cosa spinge il supereroe a immolarsi così come abbiamo descritto? È un altruismo estremo? Una volontà di giustizia sovrumana? Oppure qualcos'altro? Ma prima di tutto cos'è che esattamente fa il supereroe? Qual è il suo obiettivo, la sua missione, e cosa è disposto a fare pur di compierla? In questo capitolo cercheremo di dare una risposta a queste domande, andando a indagare la missione del supereroe, le sue motivazioni, i mezzi che utilizza. Delineeremo in questo modo quelle che sono le morali dei vari supereroi, le loro differenze e i loro punti in comune.

Motivazioni e Obiettivi

Ai suoi albori, il supereroe era l'incarnazione dell'altruismo più puro. Il supereroe dedica la sua vita al Bene, a combattere per la Giustizia, a proteggere l'innocente. Non importa se avesse i poteri di un dio o se fosse un normale essere umano, egli combatteva e si sacrificava per il Bene e per gli altri solamente perché era giusto. Certo, avevano le loro origini: la distruzione di Krypton per Superman, la morte dei genitori di Batman. Ma queste tragedie, più che destabilizzare il supereroe, servivano quasi a dover giustificare il loro impulso puramente nobile e disinteressato. Persino il Batman della *Golden Age* non cerca vendetta, ma vuole altruisticamente evitare che quel che è successo a lui colpisca anche altri.

Già nella *Silver Age* però, i motivi che spingono gli eroi ad agire si rivelano meno puri, come nel caso già citato dell'Uomo Ragno, mosso da un inestinguibile senso di colpa;



Vignette finali della prima, leggendaria storia di Spider-Man. È in questo momento che Peter diviene un supereroe. (Artisti: Kirby Jack, Ditko Steve)
© Marvel Comics.

ottenuti i suoi poteri, infatti, la sua prima scelta non è di utilizzarli per aiutare gli altri, ma per guadagnare e avere successo. Solo a causa della morte dello zio, Peter imbocca la strada del supereroe;²⁵³ una missione che, piuttosto che altruistica o supererogatoria, appare come un vero e proprio dovere, come evidenzia l'inflazionata frase motivazionale di Spider-Man, "da un grande potere derivano grandi responsabilità". La *Dark Age* distrugge l'illusione di un altruismo estremo e disinteressato, mostrando eroi in cerca di vendetta, motivati da rabbia, solitudine, follia, senso di colpa.

Per quanto puro, oggi il supereroe non ci appare più come completamente disinteressato; non intendo dire che egli agisca per fini egoistici, ma piuttosto che la sua missione sia motivata da passioni molto più umane rispetto al puro altruismo che muoveva i semidei della *Golden Age*. Indagando ciò che motiva Superman, Spider-Man e Batman Langley parla ad esempio di *survivor guilt*, la colpa già più volte descritta.²⁵⁴ Approfondendo

poi ciò che spinge Bruce Wayne a indossare la maschera rileva come sia principalmente la rabbia a muovere il Cavaliere Oscuro: *“anger motivates him more than guilt”*. *“My anger outweighs my guilt”* afferma il giovane Bruce in *Batman Begins*.

Ma c'è ancora un altro elemento: *“more than anger the need to look out for others because there was no one to look out for the family Wayne takes priority.”*²⁵⁵ Sopravvive quindi una forma di altruismo, una volontà di sacrificarsi per gli altri e di fare del bene, non più forse pura e disinteressata, ma comunque sufficiente a definire l'eroe. È anche grazie a questa volontà che Batman non si lascia sopraffare dalla rabbia e non diventa un antieroe a tutti gli effetti: egli riesce infatti a dominare questa rabbia, a utilizzarla come motore, senza però perdere completamente il controllo. *“He dominates his anger. It does not run wild with him. If it did, he'd have gotten himself killed or he'd have beaten the Joker to death long ago.”*²⁵⁶ È la stessa volontà altruistica che ritroviamo in tutti i supereroi, quali che siano le loro motivazioni: l'Uomo Ragno non si abbandona totalmente alla sua colpa impazzendo o cadendo in depressione, così come l'Uomo d'Acciaio, è sì spinto anche dal suo desiderio di appartenenza, di essere un uomo tra gli altri, ma questo lo porta a fare del bene, a sacrificarsi altruisticamente. Insomma, se pur “sporcata”, questa generosità sembra essere propria dell'eroe; assente questa, vediamo i personaggi trasformarsi in Villain oppure semplicemente rifiutarsi di essere eroi. *“I didn't have that thing. That thing that inspires people to be... I dunno, better than they are”*²⁵⁷ risponde Jessica Jones, esempio di “Non-eroina”, a Steve Rogers che le domanda perché abbia smesso di “indossare la maschera”.

Per quanto nel corso degli anni questi personaggi siano diventati problematici, sociopatici, violenti, rabbiosi o psicotici, per essere definiti supereroi essi devo avere “quella cosa”, vale a dire la volontà di aiutare e di sacrificarsi nel farlo. Un altruismo che, se non è il motore principale, serve però a controllare e moderare passioni più distruttive e pericolose come colpa, rabbia, desiderio di vendetta. Passioni queste che, se assente quest'elemento “supereroico”, creano invece mostri, antieroi, criminali e folli. Quali che siano le motivazioni del supereroe, la volontà di aiutare e fare del bene rimane decisiva nel definirlo. Ma in cosa si concretizza questa volontà? In che modo il supereroe fa del bene?

La missione è uno degli elementi considerati come essenziali e distintivi per definire il supereroe. *“Without his mission, a superhero would be merely an extraordinarily helpful individual in a crisis, someone who gains personally from his powers, or a supervillain.”*²⁵⁸ Ma in cosa consiste esattamente questa missione? *“To fight evil and protect the innocent”*

sentenza Coogan.²⁵⁹ Ma – l’abbiamo già visto con Eco²⁶⁰ – le cose si complicano non appena va definito concretamente questo Male che il supereroe combatte.

Nel mondo della *Golden Age* descritto da Eco la missione dei supereroi è limitata alla loro città, a volte al loro quartiere, e consiste nell’affiancare le incorruttibili forze di polizia nell’acciuffare ladri e malviventi malvagi e senza possibilità di redenzione. Insomma, la missione di queste semi-divinità con il potere di sconvolgere il mondo in un attimo è paragonabile a quella di buoni cittadini che tengono pulito il quartiere.²⁶¹ Anche nel caso di minacce estreme – sempre esterne alla società – la missione dell’eroe rimane la stessa: difendere il migliore dei mondi possibili, lo status quo. Ma questa, l’abbiamo detto, era la *Golden Age* e il supereroe si è profondamente trasformato nel corso degli anni. Ma è veramente così? Perché nonostante tutti i cambiamenti e gli scontri affrontati, nonostante l’approfondimento della sua psiche, le sue motivazioni più profonde, le sue azioni più umane e ambigue, Superman, supereroe simbolo per eccellenza, almeno nella sua versione classica non ha ancora mai cambiato il mondo.

Nonostante dopo la *Dark Age* – dopo il Vietnam, dopo il Watergate – gli eroi non possano più difendere la società statunitense come “la migliore delle possibili,”²⁶² ciò non significa che la loro missione cambi. Le cose si sono senza dubbio complicate: l’abbiamo visto nel caso di *Civil War*, del *Dark Knight* di Miller, di *Daredevil*, di *Watchmen*. Ma fino a che punto è possibile parlare ancora di supereroi? Più il supereroe prende iniziativa – più tenta di cambiare la società piuttosto che di proteggerla – più perde il suo status di supereroe e supera quel confine che lo divide con l’antieroe, con il mostro, con il Villain.

Nonostante tutti i cambiamenti ai quali è andato incontro la missione del supereroe non è cambiata: difendere lo status quo. È però cambiato il significato di questo: non più quello rappresentato dalla società statunitense, ma piuttosto si parla di uno status quo ideale, utopico. Ecco allora che il supereroe entra in conflitto non più solamente con minacce provenienti dall’esterno, ma con lo stesso governo, corrotto o cieco, minaccia interna che pregiudica il ritorno a una società ideale. Ma attenzione: in tutto ciò il supereroe rimane reattivo, non cerca mai di cambiare la società. Anche quando si trova in rotta di collisione con questa, questo scontro si verifica perché è la società a trasformarsi e a non rispecchiare più l’ideale del supereroe. Si pensi a *Civil War*: il gruppo di Cap combatte lo Stato, ma non per imporre un cambiamento, ma per ritornare a una situazione precedente. È lo Stato a trasformarsi, approvando l’Atto di Registrazione per i Superumani. Paradossalmente

entrambi i gruppi in lotta combattono per il mantenimento dello status quo, Capitan America per il ritorno a quello precedente, Iron Man per il mantenimento del nuovo. Il cambiamento però non è partito da nessuno dei due. “*When it comes to a superhero’s prosocial mission, it is not about changing society but about maintaining it, and his own place and role in it.*”²⁶³ Certo, opponendosi al governo e cercando di cambiare le cose – anche se per riportarle a uno stato precedente – Cap prende i colori dell’antieroe, però non lo diviene mai completamente. Per essere supereroi essi possono essere solamente reattivi. La storia del supereroe prende il via con una minaccia che va sconfitta. “*The superhero, and the genre in which he operates, is primarily reactive. Something needs to happen – the status quo needs to be threatened – before the superhero can jump into action.*”²⁶⁴

Da evidenziare anche quello che è il campo d’azione del supereroe che difficilmente esce dai confini nazionali, pena il divenire una figura controversa, criminale, antieroica. Il supereroe è tale solo nel suo quartiere, nella sua città, oppure se si tratta di difendere il mondo intero da una minaccia chiara ed evidente. Ogni volta che un supereroe – prodotto, se non più esclusivamente americano, di certo occidentale – supera le frontiere, andando ad affrontare problemi civiltà e popolazioni non occidentali, si scontra con valori diversi, con concetti di “Bene” e “Male” differenti. Un ottimo esempio lo ritroviamo in una graphic novel di quel periodo di transizione chiamato *Renaissance*. Disegnata, come le altre opere simboliche di questo momento, da Alex Ross e scritta da Paul Dini, *Wonder Woman: Spirit of truth* vede la principessa Amazzone affrontare minacce e problematiche su scala mondiale. Minacce che conosciamo bene: terrorismo, proteste, criminalità, incidenti, corruzione e rivolte. Le azioni della supereroina sono le stesse che le si vedono compiere su qualsiasi albo – salvare vite, affrontare mostri ed eserciti, combattere l’ingiustizia – con l’unica differenza che qui l’azione si sposta in nazioni completamente diverse da quelle occidentali.

Ecco allora che Diana si trova ad affrontare non solo criminali e Villain, ma governi e capi di Stato. Ma non si rivela essere solamente questo il problema: di fronte alla presenza

di Wonder Woman sono le stesse popolazioni, asiatiche e medio orientali, a vederla con sospetto e paura o addirittura a scacciarla lanciandole contro delle pietre. *"I was a foreigner come to provoke them and to make a hostile situation worse. Though I'm used to my traditional attire, it only made the clash of our cultures more painfully evident. I could not blame them for lashing out. I had come seeking truth, and they gave me theirs by the handful"*, riflette l'Amazzone.²⁶⁵

D'altronde avevamo già osservato, nel caso degli Ultimates e del loro intervento in Medio Oriente, come essi non vengano visti come eroi ma piuttosto come invasori, Villain. Le cose non cambiano neanche quando i supereroi operano, al contrario degli Ultimates, indipendentemente dal governo: è il caso di Superman e Wonder Woman che, per salvare degli ostaggi, entrano illegalmente nel Kahndaq, nazione immaginaria questa volta, ma situata sempre simbolicamente in Medio Oriente. Salvano delle vite certo, ma per farlo violano diversi trattati internazionali, facendo aumentare la tensione tra i governi. Lo scambio di battute che segue tra l'Uomo d'Acciaio e la principessa Amazzone è emblematico:

S.: *"It's not up to us to change the world, Diana. I made that choice a long time ago and it was the right choice. I use my powers to inspire, not to interfere. We could make things worse."*

W: *"Sometimes the world needs us to interfere. [...] Government sanctions may prevent others from coming in here, but not us. Nothing can stop us, Clark."*



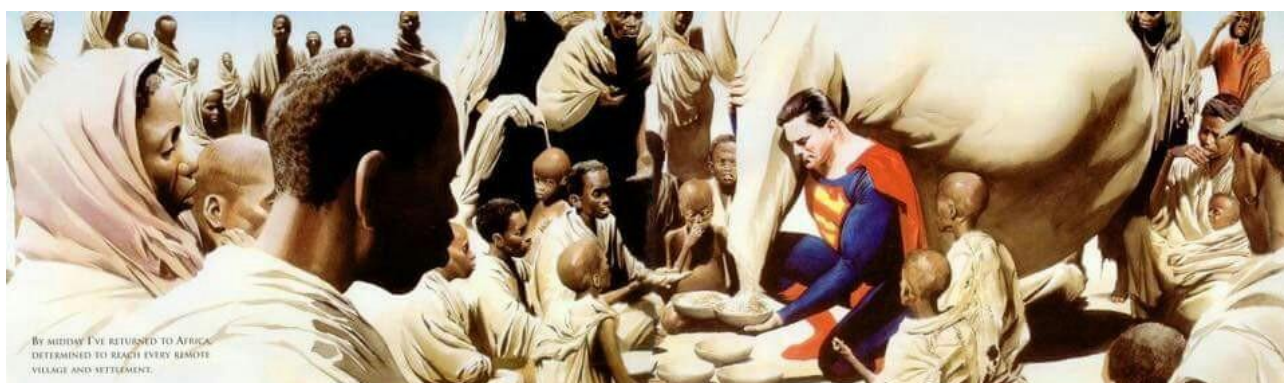
Wonder Woman, in un paese di cultura araba, non sembra essere la benvenuta, ma vista con sospetto e paura, scacciata a sassate. (Artista: Ross A.) © DC Comics.

B.: “*Super-villains say that, Diana*”, controbatté Batman uscendo dall’ombra.²⁶⁶

Prendere in mano il destino del mondo, per un supereroe, non è una questione di potere o possibilità, ma puramente morale. Egli vuole fare del bene, l’abbiamo detto, ma se, nell’ingenuità della *Golden Age*, il Bene non veniva mai messo in discussione, se durante la guerra si sa sempre chi è il cattivo, oggi sappiamo che non è così semplice. Il supereroe può essere solamente reattivo, opporsi a una minaccia indubbia ed evidente, perché nel momento stesso in cui decide di cambiare attivamente il mondo, deve definire una morale e dei valori chiari e deve, necessariamente, imporli a chiunque non li condivida. Ma questo è ciò che fanno Villain e antieroi. Pur muovendosi al di sopra degli uomini, il supereroe deve mantenersi in quello status liminale che lo lega a questi: se cessasse di essere reattivo e imponesse le sue leggi, la sua morale, perderebbe la sua umanità, di conseguenza la sua liminalità. Non sarebbe più tra umano e sovrumano, ma incarnerebbe solamente il secondo principio, divenendo una sorta di divinità, paternalistica o tirannica. Se Superman decidesse di cambiare il mondo, inevitabilmente si baserebbe su quelli che sono i suoi valori, che altri potrebbero non condividere – si troverebbe allora nella situazione di dover scegliere tra imporre il suo “Bene” con la forza a quelli che gli si oppongono, oppure rimanere inefficace.

Anche tentando di risolvere problemi mondiali che non richiedono l’utilizzo della violenza il supereroe fallisce: uno dei migliori esempi è dato ancora una volta da Paul Dini e Alex Ross nel loro “*Superman: Peace on Earth*”.²⁶⁷ Qui l’Uomo d’Acciaio si impegna in una missione estremamente pacifica, affronta il problema della fame nel mondo.

Anche scontrandosi con limiti del suo stesso potere – “*I’d be foolish if I thought I could do this every day*”, pensa infatti mentre vola più velocemente possibile per consegnare le derrate alle popolazioni affamate – la sua missione è infine un fallimento soprattutto a causa



Superman nel tentativo di affrontare il problema reale della fame nel mondo. (Artista: Ross A.) © DC Comics.

degli stessi esseri umani. Superman si trova infatti a dover consegnare scorte nelle mani di despoti militari che, se pure non osano sfidarlo, torneranno ad affamare il Paese il giorno successivo; altre popolazioni sono troppo diffidenti da accettare, oppure vedono Superman come usurpatore, agente americano, come imbroglione, spesso attaccandolo e distruggendo le scorte. Anche lì dove riesce nel suo intento, la sua azione non è altro che un palliativo: *“I know at best this will provide only a day’s relief for people who need so much.”* Ecco allora che, di fronte ad una crisi causata soprattutto dagli uomini e che si fonda soprattutto sulla loro natura avida, tutto ciò che il superuomo può fare è tentare di ispirarli con le sue azioni, sperando che seguano il suo esempio e che cambino, che affrontino loro stessi il problema. Il cambiamento non può essere imposto dal supereroe, egli può solo sperare che gli esseri umani lo ricerchino, ma è totalmente impotente se essi lo rifiutano.

Vengono qui presi in considerazione principalmente Superman e Wonder Woman poiché, essendo due dei supereroi più potenti – se non i più potenti – sono anche quelli che risultano più inefficaci, come nota giustamente Eco nel suo studio.²⁶⁸ Ma l’alternativa li vedrebbe come oppressori o antieroi. Si è accennato alla versione classica di Superman, ma esistono diverse storie che mostrano cosa accadrebbe se l’Uomo di domani decidesse davvero di cambiare il mondo. Due in particolare sono i *What if...* più significativi: *Injustice: Gods Among Us*²⁶⁹ e *Superman: Red Son*²⁷⁰. Nel primo, sconvolto dalla morte di Lois Lane e del figlio che portava in grembo, Superman uccide il Joker, responsabile della tragedia. Non basta: convintosi che gli uomini non sono in grado di vivere in pace, per prevenire altre morti e altro dolore, Kal decide di imporre la pace, usando i suoi poteri per minacciare e distruggere chiunque si opponga. Superman instaura di fatto un regime che garantisce pace e sicurezza, al prezzo però della libertà di ognuno. Torna in mente l’Iron Man di *Civil War*, oppure il Comico in *Watchmen*: (anti)eroe totalmente legale e approvato dal governo, aiuta questo a reprimere ogni dissenso, a “imporre la pace” – come, ad esempio, durante la repressione di una delle tante proteste popolari, alla domanda di Nite Owl *“Who are we protecting them from?”* con cinica lucidità il Comico risponde: *“From themselves”*.²⁷¹

Il secondo racconto è ancora più interessante e rivelatore. Superman, così come la maggior parte dei supereroi, condivide quelli che – in linea generale – sono i valori occidentali. Perché dovrebbe essere sbagliato imporre questi *nostri* valori ad altri? Non sono in fondo i migliori? Se allora un dio – o un superuomo – stesse davvero al fianco degli eserciti occidentali a “esportare la democrazia”, che male ci sarebbe? Un modo di pensare molto pericoloso. *Superman: Red Son* ci mostra l’assurdità e la minaccia che si cela in queste parole, ribaltando la nostra prospettiva. Cosa succederebbe se... i valori del superuomo non fossero i nostri? *What if...* la navicella di Superman non fosse atterrata nel Kansas ma nell’Ucraina sotto il regime sovietico? Se il “Bene” dell’uomo d’Acciaio non coincidesse più con la triade “truth, justice and the american way”, ma fosse invece quello della Russia comunista? E – punto fondamentale – se l’Uomo d’Acciaio comunista volesse imporre all’occidente questi suoi valori?



Superman comunista. Cosa accadrebbe se l’Uomo D’Acciaio difendesse “Truth, Justice, and the Communist Way”? (Artista: Johnson Dave) © DC Comics.

Tratto fondamentale di questo Superman è la sua volontà – la stessa della versione classica – di fare del bene, di migliorare il mondo. Al contrario del Superman di *Injustice* che agisce per vendetta e rancore, il Superman comunista impone, sì, una dittatura, ma lo fa sinceramente convinto di fare la cosa giusta, animato in fondo dal sentimento altruistico che caratterizza l’Uomo di domani. La differenza non sono tanto i valori in cui crede, diversi dai nostri, quanto la sua missione. Essa consiste non più nell’ispirare o nel proteggere, ma nel cambiare attivamente il mondo. I valori diversi ci aiutano a cambiare prospettiva, a capire maggiormente il pericolo di un superuomo, che non si limita a difendere la società, ma vuole cambiarla attivamente; ma non sono questi valori differenti a rendere il “Red Son” un antieroe. “*The superhero has a mission to preserve society, not to re-invent it.*”²⁷² Nel momento stesso in cui invece prova a cambiarla, ecco che si trasforma necessariamente in un antieroe, perché il suo “Bene”, per quanto puro, non potrà mai essere il Bene di tutti.

È quindi possibile delineare la missione del supereroe moderno: non più difendere uno status quo, un governo particolare, ma neanche cambiare il mondo imponendo un Bene

arbitrario, quanto piuttosto *difendere* la possibilità di questo cambiamento, dando alla società l'opportunità di evolversi autonomamente, combattendo sia minacce esterne che interne – e, da questo punto di vista è definibile “passivo”²⁷³ – oppure lavorando insieme ai normali essere umani o, al limite, essendo per loro un modello, tentare di ispirare altri a seguire il suo esempio. *“Esiste negli eroi la consapevolezza che non è loro diritto o missione decidere le sorti dell'umanità ed estendere a tutti la propria visione del mondo: proporla sì, col sacrificio e l'esempio, ma non imporla. Ciò che i supereroi difendono dunque non è esattamente lo status quo, bensì le condizioni di libertà che consentono ai cittadini di decidere indipendentemente se mantenere lo status quo o se e come cambiarlo.”*²⁷⁴

Se i supereroi non cambiano il mondo è perché questo non è il loro compito – sono antieroi e Villain a tentare di imporre un cambiamento. I supereroi non sono – e non possono più essere – neanche agenti governativi al servizio del sistema, l'abbiamo visto nel caso dell'Iron Man di *Civil War* o degli Ultimates. Il supereroe si pone, ancora una volta, oltre il mondo e la società umana, come un protettore, un modello, un garante. Non cambia la società, ma difende la possibilità di questa di cambiare con le sue forze. *“The view can be beautiful from the sky. But most people live with their feet on the ground and their eyes on their day-to-day existence”*, spiega l'Uomo d'Acciaio a Wonder Woman, *“men and women want to be in control of their own destinies, and they should. You wouldn't want to be led, prodded, or forced to change. And neither would anyone else.”* E conclude: *“I think the best way to effect meaningful change is to work alongside people, rather than above them.”*²⁷⁵

Fino a dove può spingersi il Supereroe?

Questa missione del supereroe richiama a quel rapporto ambiguo di questo con la società e le forze di polizia ufficiali. Ora, fino a che la minaccia è esterna il compito del supereroe è relativamente semplice e le sue azioni appaiono quasi sempre giustificate. C'è una minaccia e va fermata. Quando però la corruzione e la minaccia sono interne alla società stessa le cose si complicano. Certo, collaborando con la polizia un supereroe come Batman rimane tale, ma più cerca un cambiamento, più si avvicina alla linea che lo separa dall'antieroe e, aspetto particolarmente rilevante, più i suoi metodi si fanno controversi, violenti, estremi. Batman aiuta un cambiamento che in fondo è voluto dalla stessa società, non lo impone, e affianca i “normali” esseri umani, come Gordon, a raggiungerlo.

Ciononostante, tale cambiamento sembra dover passare necessariamente attraverso la violenza e attraverso azioni moralmente discutibili che il poliziotto ufficiale non potrebbe compiere. Abbiamo visto come il ricorso alla violenza sia proprio di tutti i supereroi, alcuni tentano di evitarne l'utilizzo, fanno di tutto per trattenersi, altri invece hanno meno remore, vi si abbandonano, hanno meno limiti.²⁷⁶ Ma c'è anche in questo caso un limite e anche qui separa il supereroe dai suoi riflessi più oscuri. Ma dov'è questo confine? Fino a che punto la violenza è giustificata, fino a dove può spingersi il supereroe prima di divenire lui stesso un mostro o un antieroe?

È stato già detto, la classica linea di demarcazione tra eroe e antieroe è l'omicidio. Il supereroe, generalmente, non uccide. O almeno, non uccideva: l'omicidio, lo ripetiamo, sembra essere ormai accettato dai supereroi moderni e dalla società attorno a loro – indice questo che il loro status di “eroi” è sempre vincolato al loro rapporto con questa. Però, anche mantenendo il non uccidere come punto fermo del supereroe, i suoi metodi rimangono controversi – per usare un eufemismo. Certo, alcuni tentano di limitare l'uso della violenza, ma molti altri ricorrono in più occasioni a intimidazione, minacce, ricatti,



Daredevil, perduto il suo stato liminale dopo che la sua identità è stata rivelata, diviene sempre più antieroeico e mostruoso, arrivando persino a torturare i suoi nemici. (Artista: Lark Michael) © Marvel Comics.

tortura. Tutto questo per non parlare dei numerosi crimini che compie necessariamente ogni supereroe. Molto spesso il fine sembra giustificare i mezzi. Il fine consiste nell'ispirare e nel proteggere. Ma proteggere non solo gli innocenti, ma piuttosto la *Giustizia* in sé.

Di fronte al classico dilemma morale – uccidere una persona per prevenire la morte di altre – il supereroe sceglie nella maggior parte dei casi di non uccidere, anzi spesso addirittura salva la vita del Villain: la sua morte non significherebbe giustizia, ma vendetta. Uno dei casi estremi riguarda il Joker: non importa quanto sicura la prigione dove Batman lo rinchiude ogni volta, il Joker continuerà a fuggire e a uccidere, ancora e ancora. “*Why have you never killed me?*” chiede il Joker al suo compagno di giochi vestito da pipistrello in *Death of the family*. “*This is how I win, Bats. I win by living. By keep on keeping on. What you just said – that you don’t do it because I’d win – that’s what you tell yourself*”, continua il pagliaccio, “*you kill me, and suddenly who knows?! What’s stopping you from killing all of us baddies from going on a downright spree?!*”²⁷⁷ Lì dove un antieroe come il Punitore uccide, sì per punire, ma anche per prevenire che il criminale in questione uccida ancora, un supereroe sceglie quasi sempre di salvare una vita: questo è quello che lo distingue dal mostro che sta combattendo e gli impedisce di divenire lui stesso tale – come nella sua lucida follia non manca di notare il Joker.²⁷⁸ Ed è spesso proprio con l’omicidio del Joker che inizia, in diverse storie, la caduta dei supereroi: come nel caso di *Injustice*, citato nel paragrafo precedente, la trasformazione di Superman da eroe a mostro inizia con l’uccisione del clown, così come ha inizio – ancora una volta con l’uccisione del Joker, questa volta da parte di Magog – il regno degli antieroi di *Kingdom Come*. Facendosi giudice, giuria e boia il supereroe si erge al di sopra della società, perdendo ogni contatto con questa e lo stato liminale che deve caratterizzarlo.

Anche in questo caso però, come abbiamo notato in precedenza riguardo all’omicidio, la linea morale sembra essersi spostata. Soprattutto nel nuovo universo cinematografico dei supereroi, questi non solo uccidono, anche se in casi estremi, ma spesso si rifiutano di salvare un criminale, lasciandolo a morire. È il caso del Cavaliere Oscuro di Nolan che lascia morire Ra's al Ghul in *Batman Begins* – “*I won't kill you... but i don't have to save you*” sono le parole di Batman mentre lascia Ra's al suo destino.²⁷⁹ Oppure di Oliver Queen, alias Freccia Verde nella serie *Arrow* che non ha remore a fare stragi di scagnozzi e capi criminali.²⁸⁰ Anche in questo caso quindi il confine morale sembra essersi mosso. Il limite morale delle azioni del supereroe è definito dalla società nella quale si trova ad operare – ed è anche per questo motivo che, come già evidenziato, il supereroe occidentale può apparire come mostro o invasore quando si trova a operare su suolo straniero.

Il supereroe, lo ripetiamo, è consacrato alla Giustizia – a un concetto di Giustizia astratto e ideale che gli permette di essere indipendente dalla società, ma che in ogni caso

dipende, almeno in parte, dalla stessa comunità in cui si trova. Ecco allora che in una società in guerra l'eroe uccide, anzi deve farlo: la morte del cattivo alla fine si configura come giusta punizione, il compimento di una Giustizia superiore – il nemico in guerra va ucciso.²⁸¹ In una società in pace invece un supereroe che uccide sarebbe un pericolo – i vigilanti metterebbero a rischio l'ordine stesso. La Giustizia in questo caso può essere amministrata solo dallo Stato e, infatti, i supereroi sono efficaci solo se collaborano con questo. La Giustizia allora, non significa più la sconfitta assoluta del nemico mostruoso che minaccia la distruzione della società, ma consiste nell'affidarsi al sistema, che deve sì punire, ma anche riabilitare e proteggere la vita e l'uomo in generale, in ogni caso seguendo delle leggi e un ordine ben definito. Certo, il supereroe non si affida totalmente al sistema, la sua missione è sempre, per così dire, "superiore": *"The hero devotion to justice override even his devotion to the law"* scrive correttamente Gaine.²⁸² Ma, nonostante la crociata del supereroe è al servizio di una *"natural, unquestionable justice"*, questa rimane comunque legata alla società in questione.²⁸³ L'ideale del supereroe, così come egli stesso, è in bilico: da un lato superiore e indipendente da leggi e morali comuni, dall'altro legato a queste.

Ci troviamo nuovamente davanti a quella liminalità già analizzata in precedenza: i metodi del supereroe non sono totalmente legali e si distanziano in parte dalla morale comune, ma non possono allontanarsi troppo. Il supereroe, per essere tale, deve mantenersi in bilico tra l'umano, la società, e il sovraumano, in questo caso la Giustizia superiore ideale, che per essere raggiunta giustifica il ricorso a metodi più estremi. Non esistendo però una Giustizia di questo genere – non concretamente almeno, ma solo come ideale – la giustizia inseguita sarà allora a sua volta necessariamente dipendente dalla società. Scrive Gaine: *"Borders are the place for superheroes, who by virtue of what is different about them do not fit into the societies that they protect. [...] From the borders of society, they can watch and protect, but never truly share it. When they do, heroism becomes compromised. [...] The defining feature of the superhero and the superhero genre is the liminal state: superheroes must remain on the borders."*²⁸⁴

Ancora una volta il supereroe si colloca nello stato liminale, dipendente sia dalla società nella quale opera che dall'ideale al di sopra di questa. Egli può essere efficace e rimanere un supereroe solo mantenendo questo legame con gli esseri umani.²⁸⁵ Considerando, quindi, quelli che possono essere i metodi che un supereroe può adottare, va tenuta presente questo suo status liminale. La domanda va allora, per così dire, ribaltata: non più "fino a dove può spingersi il supereroe" – questo dipende dalla morale comune –

ma piuttosto bisogna chiedersi in che tipo di società e momento storico viviamo se gli eroi – e i supereroi – hanno ricominciato a uccidere?

La Morale del Supereroe

Osservando le motivazioni dei supereroi, i loro obiettivi e i loro metodi, abbiamo raccolto abbastanza elementi per delineare la morale che giustifica le loro azioni. Come prima cosa abbiamo osservato come la morale dell'eroe ecceda sempre rispetto quella della società in cui agisce; la sua missione non potrebbe essere portata a compimento da un uomo comune. In quanto idolo che ispira o atterrisce, ma anche in quanto protettore e garante, il supereroe si pone al di sopra di leggi e morali tradizionali. Questo gli permette anche di agire in modo diverso: azioni che sarebbero inaccettabili se compiute da normali esseri umani sono invece non solo giustificabili, ma anche necessarie, quando si tratta dell'eroe. *“Heroic greatness has an element of transgression; it transcends everyday moral rules.”*²⁸⁶ Siamo di fronte a quella *hybris* che caratterizzava l'eroe mitologico e che si ritrova nuovamente nel supereroe moderno: l'eroe è necessariamente eccessivo, tracotante, estremo – la sua morale non fa differenza. Incontriamo però un paradosso: come può la morale supereroica trascendere quella comune ma allo stesso tempo essere dipendente da questa?

Questa apparente contraddizione non deve sorprendere: bisogna infatti tenere a mente che l'eroe e il supereroe sono prodotti culturali: *“the hero belongs to the imaginaire of a society and not to the world of arguments and systematic thought”*, evidenzia Ronald Asch.²⁸⁷ Essi sono creati – o al limite definiti “eroi” – dalla società. È quindi questa stessa ad accettare determinati eccessi, a giustificarli, a vederli come necessari – oppure a condannarli e a quel punto l'eroe diviene il cattivo, il Villain, l'antieroe.²⁸⁸ Ecco allora spiegato il motivo per il quale il supereroe occidentale, se spostato e fatto agire in contesti culturali altri, appare come invasore, mostro, antieroe: *“One man's hero is often another man's villain or terrorist.”*²⁸⁹ Ma attenzione: sebbene i valori e i metodi degli eroi possano cambiare a seconda della società nel quale questi si trovano, il rapporto tra i due deve rimanere del tipo descritto.

Affinché il supereroe sia visto come tale, egli deve limitarsi a ispirare e proteggere, non può rivoluzionare la società in cui si trova. I suoi valori e la sua morale, così come di

conseguenza i suoi metodi, possono allora variare, ma saranno sempre in linea con quelli del suo mondo, sebbene in parte tricotanti ed estremi. Ci riallacciamo qui a quanto detto riguardo alla creazione della maschera e del significato. Assieme alla sua nuova soggettività individuale il supereroe crea la sua morale – egli, infatti, agisce in vista di un Bene e una Giustizia che si pone lui stesso. La vicinanza di questa sua personale morale a quella della società è legata a quel dualismo caratteristico del supereroe – umano e sovrumano ad un tempo – ma è anche, per così dire, “casuale”. Riprendendo le parole già citate di Rorschach: *“We do not do this thing because it is permitted. We do it because we have to. We do it because we are compelled.”*²⁹⁰ In quanto prodotto culturale l’eroe ha una morale in linea con quella della società che l’ha creato, ma nel suo mondo il supereroe non agisce in base alla morale comune, ma a una propria morale personale plasmata assieme alla maschera. Se in linea con la società il personaggio sarà percepito come supereroe, se troppo distante da questa apparirà invece come antieroe o come Villain (anche perché, come vedremo, lo scontro con la società sarà inevitabile).

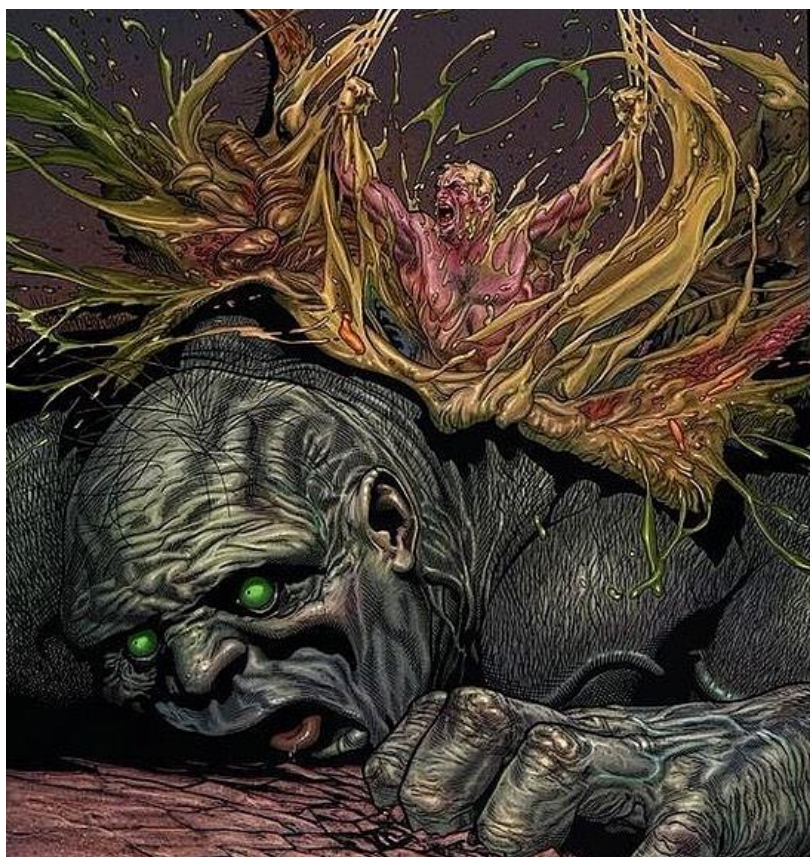
I pochi valori concreti accennati sino a qui – la vita come valore supremo e il conseguente rifiuto dell’omicidio, il sacrificarsi altruisticamente per la comunità – si riferiscono quindi al supereroe occidentale contemporaneo; abbiamo però visto che questi si sono in parte già trasformati rispetto a quelli della *Golden Age* – difesa dello status quo americano, morale manicheista e semplicistica²⁹¹ – e ancora questa trasformazione è in atto, parallela a quella della nostra società. Una società che, similmente a quella della *Dark Age*, sembra volere eroi sempre più letali. Se la società cambia i suoi eroi cambiano con essa, perché è questa stessa a volerli diversi, come rimarca Bruce Wayne in *Kingdom Come*: *“Frictions have been building to a head for years, Clark. The metahuman population boomed while you were gone... Once ordinary folks decided you and I were too gentle and old-fashioned to face the challenges of the 21st century. They wanted their ‘heroes’ stronger and more ruthless. Be careful what you wish for.”*²⁹²

In un mondo nel quale, forse più che mai, ci troviamo a doverci confrontare con valori e culture diverse, anche il “Bene superiore”, a cui in ogni caso, il supereroe è votato, si è fatto più incerto e confuso, così come i suoi metodi e la linea che lo separa da Villain e antieroi. Se i supereroi classici ancora sono in parte legati a quella morale del sacrificio personale e dell’aiuto, i nuovi sono spesso brutali, interessati più a punire che a salvare, a uccidere il mostro di turno piuttosto che a cercare di capirlo o aiutarlo.

Ogni eroe rispecchia ed esalta i valori della comunità che l'ha generato. Pensiamo ad esempio alla differenza tra l'eroe germanico e l'eroe cimbrico descritta da Renan e ripresa da Giuliano Campioni nel suo saggio *Nietzsche. La Morale dell'Eroe*: “L'eroe germanico si caratterizza per la sua <<brutalità senza oggetto>>, per l'amore del male, per il gusto disinteressato della distruzione e della morte di contro all'eroe cimbrico <<dominato da abitudini di benevolenza e da una viva simpatia per gli esseri deboli>>, per gli animali, la natura, le pietre. L'eroe cimbrico non si distingue dal santo”.²⁹³ Anche in questa breve descrizione rileviamo due diverse tipologie di eroi, ognuna a suo modo tracotante, ma entrambe legate alla comunità che le ha originate.

Se molti tra gli eroi dell'età d'oro, Superman tra tutti, si rifanno a una morale definibile cristiana – non si distinguono dal santo appunto – nella *Dark Age*, così come ora nella *Post-heroic Age*, i nuovi supereroi appaiono più simili a quegli eroi germanici o greci, rozzi e violenti, ammirati da Nietzsche in quanto espressione di passioni selvagge e vigore

animalesco.²⁹⁴ Tra tutti il già citato esempio di Wolverine è emblematico: nato come antieroe, il mutante canadese è ormai considerato a tutti gli effetti un supereroe, nonostante non sia cambiato quasi nulla della sua morale e delle sue azioni. Logan è tra tutti i supereroi uno dei più brutali e animaleschi – sebbene non privo di profondità e complessità psicologica e morale. A volte costretto a diventare un mostro (come nella saga *Enemy of the State*),²⁹⁵ più volte in bilico tra eroismo e antieroisimo, Wolverine diviene a tutti gli



Il vecchio Wolverine che, in un futuro “non troppo lontano”, sventra l’Incredibile Hulk – dall’interno. (Artista: McNiven S.) © Marvel Comics.

effetti un supereroe entrando nei New Avengers, non senza qualche obiezione di Capitan America – “Tony, he’s a murderer” obietta a Iron Man che lo vuole in squadra.²⁹⁶ Ne è

consapevole lui stesso: *“Ho ucciso della gente. Chiaro? Ho ucciso delle persone nel sonno. Persone che meritavano di morire, ovvio”*²⁹⁷ (d'altronde mezza dozzina di artigli d'adamantio che fuoriescono dalle nocche non hanno molti altri utilizzi).

Un assassino, ma ciononostante un supereroe, andando così a rompere una di quelle che erano le regole d'oro che definivano il confine con i Villain e gli antieroi. Wolverine, l'abbiamo visto, non è l'unico, ma è senza dubbio uno dei più popolari, indice ancora una volta di una trasformazione per quello che è l'eroe e la sua morale all'interno del mondo occidentale. Cos'è allora che differenzia ancora il supereroe dal mostro? Cosa dall'antieroe?

Se i supereroi iniziano a uccidere, se i loro metodi si fanno più brutali, se il Bene che ricercano è più incerto e ambiguo, che conseguenze ha tutto ciò sulle figure già precedentemente più oscure e controverse? Rimane a caratterizzare il supereroe, indipendentemente da quelli che sono i suoi mezzi, certamente il sacrificio che egli fa di sé, già preso in considerazione in relazione alla sofferenza dell'eroe e alle motivazioni dietro al suo agire. Un supereroe è tale se si dedica agli altri, quali che siano le sue motivazioni, dal desiderio di appartenenza di Superman, alla colpa di Spider-Man. Non è neanche necessario stabilire se il supereroe abbia l'obbligo morale di agire, dati i suoi enormi poteri,²⁹⁸ oppure se le sue azioni siano supererogatorie²⁹⁹ – è esattamente questo agire che lo definisce tale, non le motivazioni che vi sono dietro. *“Non è tanto chi sono, quanto quello che faccio che mi qualifica”* dice il cavaliere oscuro in *Batman Begins* di Nolan.³⁰⁰

Il supereroe agisce altruisticamente sacrificandosi per gli altri, proteggendoli, ispirandoli, mettendo i suoi poteri e le sue abilità al servizio di un bene comune – questo ovviamente stando ben attento a servire e non a imporre. Ma è sufficiente questo elemento a distinguerlo nettamente dalle altre figure? Tracciare una linea netta e ben definita rimane un compito difficile: eroi e mostri, in fondo, potrebbero essere più simili di quanto crediamo.

Il Villain

Potremmo affermare che il vero protagonista dei fumetti supereroistici sia in realtà il cattivo. In fondo, l'abbiamo visto, il supereroe è principalmente reattivo. È generalmente il cattivo a dare il via alla vicenda, il supereroe si trova quasi sempre a dover rispondere. Senza la minaccia del Villain, spesso la storia non potrebbe iniziare. Anche per questo un buon fumetto dipende principalmente dal cattivo (motivo forse per il quale i Villain non vengono uccisi dall'eroe – difficile rimpiazzare una buona nemesi). Ma chi è il Villain? Ogni supereroe ha decine di nemici, tutti molto diversi tra loro, ma riconducibili ad alcune tipologie principali; Peter Coogan ne individua cinque, più altre quattro secondarie che si riconnettono alle prime. Queste sono il mostro, Il comandante nemico, lo scienziato pazzo, il genio criminale e l'*Inverted-Superhero Supervillain*. Riguardo quest'ultima Coogan è poco chiaro e confonde a mio avviso due categorie: il Villain eroico e il Doppelgänger, riflesso oscuro dell'eroe.¹

Le varie tipologie non si escludono l'un l'altra: il Joker è sia un mostro che un genio criminale, ma anche il riflesso oscuro di Batman. Il Dottor Destino è un comandante nemico, signore di Latveria, ma può anche apparire come scienziato pazzo e genio criminale. Inoltre, a seconda della storia, può essere privilegiato un aspetto rispetto a un altro, oppure il personaggio può essere letto in modo totalmente nuovo e cambiare categoria – come ad esempio Lex Luthor, inizialmente scienziato pazzo, in seguito genio criminale, fino a divenire un villain eroico nelle storie più recenti.² Le quattro sotto categorie sono invece l'alieno, il dio malvagio, la femme fatale e il super-scagnozzo – categorie secondarie perché sempre connesse ad almeno una delle cinque principali, mai da sole: Loki è un dio malvagio, ma è anche il Doppelgänger di Thor, Galactus è a sua volta un dio malvagio e un alieno, ma anche un mostro. Darkside, Thanos, Dormammu sono divinità malvage, comandanti nemici e mostri. Nel dettaglio questi tipi di Villain hanno le seguenti caratteristiche:

- *Il mostro*: il tipo più classico e antico di (super)villain, nemico esemplare degli eroi sin dalla mitologia. Di aspetto mostruoso, spesso bestiale – in ogni caso inumano. Oppure, se di apparenza vicino all'uomo, la mostruosità si rivela nella sua morale: egli è spesso amorale, alla pari di un animale, oppure ne possiede una perversa,

invertita, spaventosa – mostruosa appunto (si parla in questo caso di mostro morale). Il rapporto tra l'eroe e il mostro è uno dei più emblematici.

- *Il comandante nemico*: il re, il tiranno, il dittatore di un esercito o di una nazione ostile. Questo Villain è caratterizzato principalmente dalla sua autorità – dalla sua posizione *legale* (!) all'interno di una società nemica a quella dell'eroe. Come già scritto nel capitolo riguardante la morale del supereroe, spesso questo tipo di antagonista appare lui stesso come eroe all'interno del suo mondo, dove è invece il supereroe a essere il cattivo.
- *Lo scienziato pazzo*: insieme al comandante nemico uno dei Villain classici della *Golden Age*. Nello scienziato pazzo si concretizzano le paure suscitate dal progresso scientifico, ma anche quelle che può suscitare un'intelligenza e una conoscenza inumana, *mostruosa*. Alcuni esempi dati dalla letteratura sono il Dr. Frankenstein di Mary Shelley e il Dottor Faust. Lo scienziato pazzo utilizza il suo genio scientifico per scopi perversi, oppure sacrifica la sua morale e la sua umanità – nonché spesso vite innocenti – alla scienza stessa.
- *Il genio criminale*: spesso il vero arcinemico del supereroe. Kingpin per Daredevil, Joker per Batman, Lex Luthor per Superman, il Dottor Destino per i Fantastici Quattro, sono tutti – tra le altre cose – dei geni criminali. Nella letteratura classica uno degli esempi migliori è probabilmente il “Napoleone del crimine”, il Professor Moriarty di Sherlock Holmes, definito dal detective “*un genio, un filosofo, un pensatore astratto. Ha un cervello di prim'ordine.*”³ Spesso privo di morale e coscienza – e in questo vicino al mostro morale – il genio criminale conduce con il supereroe una sorta di partita a scacchi, un gioco che mira a stabilire chi dei due sia più abile – finalità delle azioni del genio criminale è, in questo caso, il gioco stesso, del quale il Villain rispetta perversamente le regole da lui dettate. Egli rispetta e riconosce solamente la sua stessa legge che lui stesso si dà.
- *Doppelgänger*: nel descrivere l'*Inverted-Superhero Supervillain* Coogan afferma che questi sono dirette risposte al supereroe, portando come esempio il Joker di Batman.⁴ Questa descrizione è però a mio avviso identificabile con il Doppelgänger. Criminali mascherati che condividono con l'eroe gli stessi poteri, utilizzati però per scopi malvagi, oppure ne incarnano l'opposto, un riflesso perverso del supereroe, o ancora mostrano la perversione di una caratteristica specifica dell'eroe, come già detto nel

paragrafo *Eroe e Cattivo*.⁵ Il Doppelgänger è spesso ispirato dal supereroe, una reazione a questo appunto.

- *Villain Eroico*: sempre descrivendo la categoria dell'*Inverted-Superhero* Coogan si riferisce a quello che qui è invece definito, riprendendo l'analisi di Robin Rosenberg, come Villain Eroico, ovvero quel cattivo che può a sua volta divenire un eroe. Abbiamo in questa categoria quei Villain spinti da scopi altruistici, come ad esempio Poison Ivy che agisce per proteggere la natura (e che infatti entra a far parte del gruppo di supereroine Birds of Prey in storie più recenti), Magneto che combatte per la sua specie, i mutanti (e che da nemico diviene in alcune storie alleato e membro degli X-Men), oppure Ra's al-Ghul, che condivide la missione di Batman di guerra al crimine, sebbene non esiti a fare vittime, innocenti e non, nel perseguirla. Caratteristica di questi cattivi è che possono divenire a loro volta supereroi, come accaduto per Occhio di Falco, per la Vedova Nera, oppure per Quick Silver e Scarlet Witch, tutti originariamente Villain, poi supereroi. A volte tornano anche a essere cattivi, come Scarlet, prima membro degli Avengers e poi colpevole della loro distruzione.⁶

Le caratteristiche dei quattro sottogruppi sono invece le seguenti:

- *Alieno*: semplicemente un essere proveniente da un altro pianeta. Non necessariamente malvagio (Superman anche è un alieno, così come Martian Manhunter, entrambi supereroi) può essere un mostro, un invasore – quindi comandante criminale – ma anche un genio criminale, un Doppelgänger, uno scienziato pazzo. L'essere alieno è solamente una caratteristica in più.
- *Dio Malvagio*: come l'alieno, il dio malvagio è a sua volta o mostro, o Doppelgänger, o comandante nemico, o genio criminale. L'aspetto più interessante del dio malvagio è la sua amoralità/immoralità paragonabile a quella del mostro, ma non completamente identica. Un personaggio come Galactus, divoratore di mondi, è malvagio quanto può essere malvagio un terremoto o un tornado. Loki, fratellastro malvagio di Thor, essendo una divinità è necessariamente su un piano morale diverso dagli esseri umani: condannabile allora agli occhi di un altro dio, risulta difficile giudicarlo in quanto uomini.

- *Femme Fatale*: personaggio femminile caratterizzato da una forte attrattiva sessuale, la femme fatale non è necessariamente malvagia, sebbene sia sempre moralmente ambigua. La necessità di dover essere attraente esclude generalmente mostri e scienziati pazzi. La maggior parte delle volte sono Villain Eroici o antieroi: Catwoman (ladra ma anche supereroina), Vedova Nera (Ex-spia sovietica nemica di Iron Man, ora membro degli Avengers), Poison Ivy, Elektra sono tutti ottimi esempi. Nonostante i personaggi femminili dei fumetti siano tutti fortemente sessualizzati, la femme fatale si distingue per una malizia maggiore, e per un'aura di pericolo e letalità che la circonda. Torneremo sulla Femme Fatale analizzando le supereroine e le superdonne in generale.
- *Super-scagnozzo*: nient'altro che un comune criminale provvisto di superpoteri. I nemici dell'Uomo Ragno forniscono gli esempi migliori: lo Scorpione, Rhino, Shocker, Elektro, l'Avvoltoio, non hanno altro obiettivo che ottenere rapidamente denaro da spendere altrettanto rapidamente. Rapinatori, bulli, assassini, non sono particolarmente profondi dal punto di vista psicologico o filosofico – motivati generalmente solo dall'avidità. Si rivela però interessante il motivo per il quale indossano la maschera e il relativo rapporto che si instaura con il supereroe.

Un'altra divisione possibile da prendere in considerazione è quella fatta da Robin Rosenberg, che distingue i cattivi a seconda delle loro motivazioni.⁷ Rosenberg rileva i quattro gruppi seguenti:

- *Semplici criminali*: motivati da avidità o desiderio di potere le cui azioni sono un mezzo per ottenere un guadagno materiale, un fine concreto. Boss criminali come Kingpin o il Pinguino, ma anche i super-scagnozzi nemici di Spider-Man rientrano in questo gruppo.
- *Villain vendicativo*: spinto ad agire contro il supereroe o la società da un motivo di vendetta personale. Tipico di questo tipo è la volontà di umiliare l'eroe, di sconfiggerlo in forza o intelligenza, di dimostrare di essere migliore.
- *Villain eroico*: visto in precedenza come tipologia aggiunta alla divisione fatta da Coogan. Questo terzo tipo si avvicina molto all'antieroe, anche se con una differenza fondamentale che vedremo in seguito. Questo cattivo non ricerca un guadagno personale, ma piuttosto un Bene superiore, spesso altruistico. Sono stati già citati

Poison Ivy, definibile come Eco-terrorista, oppure Magneto che si batte per la sua specie, gli *Homo sapiens superior*, vale a dire i mutanti, o ancora Ra's al-Ghul che condivide con Batman la missione di lotta alla criminalità, non trattenendosi però dal fare vittime nella sua crociata – colpevoli o innocenti che siano.

- *Supervillain sadico*: agisce puramente per il Male fine a sé stesso o per il suo desiderio di infliggere sofferenza. Esempi tipici solo il Joker, Bullseye oppure molte delle divinità malvage come Loki o Mefisto. Spesso il Villain sadico non vuole uccidere il supereroe o combatterlo in vista di uno scopo, ma desidera semplicemente torturarlo, fisicamente, moralmente, psicologicamente, metterlo alla prova con scelte impossibili, lasciarlo in vita per continuare questo gioco perverso.

Le due suddivisioni non sono incompatibili l'una con l'altra, anzi già è possibile osservare come le tipologie delineate da Rosenberg si connettano in molti punti con quelle di Coogan. Il super-scagnozzo e il genio criminale sono spesso semplici criminali che compiono atti immorali o illegali in vista di un fine concreto, ricchezza o potere. I Doppelgänger sono spesso motivati da un desiderio di vendetta nei confronti del supereroe, ma possono esserlo anche i geni criminali e comandanti nemici – vendetta in questo caso contro la società che il supereroe difende. Il Villain eroico è una categoria evidenziata da Rosenberg che completa la suddivisione di Coogan; quest'ultimo ne descrive alcune caratteristiche, ma sbaglia nel non definirla come tipologia di Villain. Infine, il mostro morale rispecchia il più delle volte il Supervillain sadico – così come ritroviamo nel genio criminale, motivato esclusivamente dal piacere del gioco perverso condotto con e contro il supereroe, la stessa volontà di perseguire il male come fine a sé stesso. Per questa analisi del Villain verranno utilizzate entrambe queste suddivisioni in connessione tra loro: in particolare verranno approfondite le figure del mostro, del Doppelgänger, del genio criminale, del comandante nemico, del super-scagnozzo e del Villain eroico. Ogni figura verrà presa come spunto per approfondire concetti e problematiche specifiche legate al Villain, alla sua visione del mondo, al suo rapporto con l'eroe e con la società. Anche in questo caso la suddivisione che segue è principalmente metodologica. Le varie categorie, è stato detto, non si escludono a vicenda; inoltre, le figure scelte per ogni capitolo sono le più emblematiche, ma le tematiche trattate spesso sono valide anche per le altre tipologie di Villain, anche se meno

evidenti. Sulla Femme Fatale si tornerà invece in seguito nel capitolo riguardante le superdonne.

Tutti questi generi di cattivo, oltre a rappresentare una forza uguale e contraria all'eroe, sono accomunati dalla loro distanza dalla società, dal venir meno della loro soggettività collettiva. Nel Villain, come – lo vedremo – nell'antieroe, la soggettività individuale, la maschera, è l'unica realtà: non c'è dualismo, il Villain rimane separato dalla società (lo vedremo in particolare nella figura del mostro). Anche per quei cattivi "sociali", quali possono essere il genio criminale o il comandante nemico, la società non è mai qualcosa al quale appartenere, bensì un'entità da dominare e usare per i propri scopi. Se nella sua identità civile il supereroe vuole far parte della società, il Villain si situa sempre, nella sua prospettiva, al di sopra di questa. Se però l'antieroe agisce potremmo dire "altruisticamente" e condivide dei valori sociali, il Villain è principalmente egoista, insegue solo il suo interesse, il suo divertimento. Si distingue il Villain eroico, la cui differenza con l'antieroe è minima e difficile da definire.

Il Mostro

Il Mostro Mitologico

Come per il supereroe anche qui partiamo dal mostro per così dire "originario", quello dei racconti mitologici. Chi sono i mostri del mito? L'Idra, il Minotauro, la Medusa, il Leone di Nemea, la Sfinge, oppure, guardando al mito nordico, il Serpente di Midgard, il lupo Fenrir sono alcuni dei mostri più conosciuti. Abbiamo poi innumerevoli orchi, nani, giganti dei ghiacci, centauri, satiri, sirene, chimere, arpie. I mostri possono assumere innumerevoli forme e dimensioni. Ognuno di essi incarna in qualche modo l'inumano, il caos che l'eroe affronta per portare ordine e civilizzazione, oppure per scongiurare la minaccia che grava sul cosmo e sull'essere umano. Parlando degli esseri deformati della mitologia norrena Chiesa Isnardi scrive che "*la deformità esprime l'appartenenza a un <<altro mondo>> e quindi una differente relazione con la realtà.*"⁸ Questa è una realtà inumana che minaccia il mondo civilizzato: sono le forze potenti della natura e dell'inconscio, dell'essere caotico e irrazionale.⁹ Nel mito nordico sono in particolare i giganti a rappresentare questo caos primordiale che Thor – dio, ma anche eroe civilizzatore – combatte.¹⁰ Il mito greco non fa

differenza: pensiamo ad esempio alla centauromachia, simbolo del trionfo dell'umano sul bestiale, della civiltà sul mondo selvaggio, o all'uccisione della Medusa – incarnazione dell'orrore e dell'alterità assoluta – da parte di Perseo.¹¹

I mostri sono gli esseri primordiali che abitano questo mondo caotico e che daranno origine a quello umano, ma allo stesso tempo sono le forze che minacciano di distruggerlo. Il mostro è caos, un caos di dimensioni e di forme: sono infatti la dismisura e il dualismo i tratti che definiscono ognuno dei mostri evocati. I troll, gli orchi, Fenrir, il Leone Nemeo sono mostruosi perché giganteschi; l'eccesso può manifestarsi anche in una sovrabbondanza di arti, teste, occhi: ecco allora l'Idra, la Chimera, Cerbero. Ma la dismisura si rivela non solo nell'eccesso, ma anche nel difetto, in esseri orribilmente piccoli, nei nani, nei folletti, negli gnomi, o ancora in quegli esseri che sono mostruosi per via di una mancanza come i ciclopi o gli sciapodi. Infine, la sproporzione diviene dualismo, i mostri sono ibridi che infrangono le barriere che dividono generi e specie. Il doppio è forse ciò che maggiormente caratterizza il mostruoso, con creature che oltrepassano i confini tra il regno umano e animale, tra grande e piccolo, tra uomo e divinità, tra maschio e femmina. In essi si confondono due universi che dovrebbero invece rimanere separati.¹² I centauri, il Minotauro, le arpie, la Sfinge, le sirene sono mostri perché ibridi, metà umani e metà animali. *“Per questo i mostri ci spaventano”*, scrive Giorgio Ieranò, *“essi ci inquietano perché sfidano tutte le leggi del nostro mondo e negano le regole dell'identità, perché violentano i confini tra i regni della natura.”*¹³ Ci ricorda qualcosa, non è vero?

Eccesso e dismisura, forze incontrollabili, appartenenza a un mondo altro, dualismi, ibridi uomo-animale: non stiamo descrivendo altro che degli eroi. A uno sguardo più attento gli eroi che combattono queste creature mostruose si rivelano molto simili, se non identici, a esse. *Monstrum* non indica solamente qualcosa di orribile, ma anche una creatura prodigiosa, terribile perché inumana, poiché sfugge alle regole e alle leggi comuni.¹⁴ Ma l'eroe non è un mostro solo in quanto essere straordinario, altro dall'uomo: abbiamo visto come sono presenti in lui la dismisura e il dualismo che caratterizzano i mostri più orribili.

Riprendiamo l'analisi dell'eroe greco di Angerlo Brelich: sono diversi i caratteri mostruosi che egli ritrova negli eroi del mito. Il più noto forse il gigantismo, in comune con i giganti stessi.¹⁵ Ciononostante alcuni eroi vengono definiti bassi o addirittura nani, altro carattere mostruoso di dismisura, anche se in negativo.¹⁶ Passando poi ad aspetti deformati basati sul dualismo, abbiamo già visto come non solo i supereroi, ma anche gli eroi del mito,

confondo aspetti umani e animali; il teriomorfismo è estremamente presente negli eroi mitologici, sia che questi siano metà uomo metà animale, sia che subiscano delle metamorfosi, o che abbiano semplicemente nomi di animali o caratteristiche bestiali come la pelosità.¹⁷ Ripensiamo qui anche ai *berserkir* e agli *úlfheðinn*, oppure allo stesso Ercole che, vestendosi della pelliccia del Leone Nemeo ucciso, ne assume le sembianze.¹⁸ La mostruosità legata al dualismo si manifesta anche in quegli eroi che eliminano le differenze tra uomo e donna, cambiando sesso – caso più famoso quello di Tiresia – oppure semplicemente travestendosi – lo stesso Achille si traveste da donna a Skyros per tentare di sfuggire alla guerra troiana.¹⁹ Numerose e varie possono essere altre mostruosità eroiche: queste vanno dalla forza sovrumana all'estrema debolezza, dall'impotenza sessuale fino ai più strani difetti fisici, come avere un solo osso al posto dei denti o il cuore peloso.²⁰

Infine, gli eroi sono mostruosi nel loro comportamento e nel loro carattere, sempre estremo, tracotante, eccessivo: abbiamo già fatto accenno alla spaventosa follia di Ercole che lo porta a fare a pezzi la sua stessa famiglia, ma non meno mostruose erano la sua polifagia e il suo appetito sessuale, aspetto quest'ultimo che spesso si lega ad un altro carattere terribile, già analizzato, tipico dell'eroe: la violenza. Stupri e rapimenti sono compiuti da numerosi eroi greci, anche tra i più conosciuti; Teseo, ad esempio, si macchia di numerosi stupri e rapimenti, tra cui quello di Elena ancora bambina, la stessa che poi verrà nuovamente rapita da Paride, dando inizio alla famosa guerra.²¹ La violenza, l'abbiamo già visto, assume molte forme diverse e sempre estreme e orribili, dall'omicidio al tradimento, alla violenza sessuale, al sacrilegio. Essa inoltre è spesso gratuita e immotivata: <<*il male per il male*>>.²² La motivazione della violenza eroica passa completamente in secondo piano: ciò che conta è che sia eccessiva, spaventosa – *mostruosa*. In tutti questi aspetti spaventosi ritroviamo la *hybris* eroica: è essa a generarli, in quanto è disconoscimento di limiti e regole, creatrice quindi di disordine e caos. La tracotanza dell'eroe evidenzia ancora una volta la sua ambiguità – egli può apparire sia civilizzatore che portatore di disordine e distruzione – e la sua appartenenza a un mondo altro, in quanto “*non riducibile alle categorie di una morale umana*”.²³

Ripensando allo studio della violenza portato avanti da Girard, questa confusione e uguaglianza tra eroe e mostro non può sorprendere. Abbiamo infatti già mostrato come la violenza annulli le differenze, ed entrambi vi ricorrono senza remore. Non solo: il mostro deve essere ucciso per riportare l'ordine – si pensi alla vittima sacrificale²⁴ – ma, una volta

morto, è lo stesso eroe a divenire mostro. *“Il vincitore ricorre agli stessi mezzi di lotta del suo avversario; d'altra parte, dopo la vittoria, si appropria dei caratteri – attributi, nome, funzione – dell'avversario vinto.”*²⁵ Anche Girard mostra nel suo studio come i ruoli si invertano: l'eroe uccisore di mostri diviene mostro a sua volta – anzi in fondo lo è sempre stato. L'unica differenza sta nel fatto che, finché la creatura mostruosa è ancora in vita, è essa a concentrare su di sé tutti gli aspetti orribili e spaventosi, essa incarna il *doppio mostruoso* dell'eroe. Una volta uscita di scena, l'eroe assume le caratteristiche della creatura uccisa e – ancora più importante – rivela quelle che già possedeva ma che erano invisibili, nascoste dal suo doppio. Edipo è l'eroe uccisore di mostri che sconfigge la Sfinge, ma, una volta morta questa, diviene lui stesso il mostro incestuoso e patricida causa della peste di Tebe (anzi scopre di esserlo: l'omicidio di Laio è precedente allo scontro con la Sfinge). È questa volta lui a dover essere sacrificato – esiliato – affinché venga ristabilito l'ordine.²⁶

Se l'eroe è egli stesso un mostro ecco allora che le creature orribili evocate all'inizio di questo paragrafo posso apparirci a loro volta come degli eroi. Così come gli eroi hanno dei tratti mostruosi, anche i loro avversari rivelano dei tratti eroici. *“Molto spesso <<l'avversario mostruoso>> è ugualmente un eroe, partecipe dei caratteri mitici largamente attribuiti agli eroi in generale, mentre il suo debellatore glorioso non manca di aspetti ambigui, a volte mostruosi.”*²⁷ A volte il mostro è originariamente un eroe o un normale essere umano (secondo alcune versioni del mito anche uno dei mostri più orrendi, Medusa, era originariamente una donna bellissima), oppure ha origini divine al pari degli eroi – è il caso ad esempio della Chimera o del Leone Nemeo, secondo alcune versioni del mito figlio di Zeus e quindi fratellastro di Ercole (!). Ma anche quando non è questo il caso il mostro e la sua storia possono essere letti da un'altra prospettiva e assumere un nuovo significato.

Prendiamo ad esempio il Minotauro, uno dei mostri *par excellence*. Come un eroe, Asterione – vero nome del Minotauro – domina il dualismo mostruoso senza restarne schiacciato, sia in quanto ibrido uomo-animale, sia come simboleggiato dalle *due* corna, altro simbolo del doppio al pari della *labrys*, l'ascia bipenne emblema del potere minoico, potere questo che viene dominato dalla creatura. *“Il Minotauro non subisce mai il bivio, egli <<possiede>> il bivio [...] In quanto naturale detentore della labrys e dei suoi poteri <<geometrici>>, possiede il labirinto, lo domina, lo comprende e non ha alcun bisogno di fuggirne.”*²⁸ Questa citazione è ancora più significativa se consideriamo che il Labirinto è anche un luogo d'iniziazione, un punto di passaggio tra *mondi diversi*.²⁹ Come il supereroe,

anche Asterione permane nell'iniziazione, nel punto di passaggio tra due mondi, umano e bestiale – ma non ne viene schiacciato, anzi quello è il suo regno, il suo dominio. E se il Labirinto è per l'eroe Teseo il viaggio, l'iniziazione, allora il Minotauro è la creatura inumana che deve guidarlo, poiché è colui che ha già affrontato tale iniziazione ed è sopravvissuto: ora ne conosce i segreti. Tra Teseo e Asterione non ci sono più differenze, come nota lo stesso eroe descritto da Marguerite Yourcenar – “C'è una sola cosa che preferirei a uccidere il Minotauro: essere il Minotauro”³⁰ – oppure nella versione di Julio Cortàzar – “siamo ancora uguali. [...] No, Minotauro. Qualcosa mi dice che potresti combattere e non vuoi. Ti prometto di colpire bene, come si colpiscono gli amici.”³¹ Non è più Teseo che lo uccide, ma lui stesso che cerca la morte³² – agognato ritorno, ultima tappa del percorso eroico.³³ Il Minotauro: padrone del labirinto, signore di entrambi i mondi – eroe.

“La lotta tra l'eroe e il suo avversario non è dunque una lotta tra due personaggi di natura, carattere, qualità, rango differenti o addirittura opposti, ma al contrario è sempre lotta tra due eroi che portano in sé il medesimo sostrato di qualità <<buone>> e <<cattive>>, <<positive>> e <<negative>>, <<sovrumane>> e <<mostruose>>.”³⁴ Nella mitologia il conflitto tra eroi e mostri si rivela quindi essere tutt'altro che uno scontro manicheo tra bene e male, quanto una lotta tra creature in fondo identiche tra loro, ugualmente straordinarie e spaventose, inumane e divine. Cosa è rimasto di tutto questo nell'universo dei supereroi? Riescono qui gli eroi a separarsi dal loro doppio mostruoso, oppure assistiamo anche in questo caso a una lotta confusa tra creature in fondo uguali tra loro?

Freaks e Marvels, Mostri ed Eroi

Considerando quanto detto nell'analisi della figura del supereroe, possiamo già affermare che la dinamica della relazione tra eroe e mostro dei racconti mitologici si ripete



Il Dottor Jekyll si trasforma in Mr. Hyde ricalcando la trasformazione di Bruce Banner in Hulk. (Artista O'Neill Kevin) © DC Comics.

anche nei fumetti supereroistici, seppure con alcune differenze. Un primo esempio lo troviamo in un racconto di Alan Moore, *The League of Extraordinary Gentlemen*. In questa graphic novel non propriamente supereroistica, ambientata nella Londra del 1898, Moore unisce in una sorta di “supergruppo” di personaggi “*extraordinary*” della letteratura vittoriana quali il Capitano Nemo, il Dottor Jekyll (e la sua controparte mostruosa, Mr. Hyde), l’uomo invisibile Hawley Griffin, Allan Quatermain e Mina Murray (una delle vittime del più famoso Conte Dracula). Non si può parlare propriamente di supereroi, ma senz’altro i protagonisti presi in prestito da romanzi fantascientifici o d’avventura vengono letti in chiave supereroistica; ognuno di loro è contemporaneamente eroe e mostro, come nota lo stesso Nemo commentando la scelta dei membri del gruppo da parte dell’agente governativo Bond: “*he collects monsters.*”³⁵ Esempio più emblematico è dato dal Dottor Jekyll che si tramuta nel mostruoso Hyde ricalcando la trasformazione di Bruce Banner nell’incredibile Hulk.



Gli uomini (e la donna) straordinari. (Artista O'Neill Kevin) © DC Comics.

Ritorniamo però al genere supereroistico vero e proprio e riprendiamo il discorso già iniziato nel paragrafo *Eroe e Cattivo*. Abbiamo mostrato come il Villain, opponendosi a lui con forza uguale e contraria, gli impedisce di divenire a sua volta una minaccia. I due caratteri sono però anche estremamente simili e intimamente legati tra loro, immagini speculari l'uno dell'altro. Alla luce di quanto è emerso sulla relazione tra eroe e mostro nel mito, questo rapporto svela nuovi significati.

Proprio come l'eroe mitologico anche il supereroe presenta degli aspetti mostruosi, gli stessi che troviamo nei suoi nemici. Il supereroe in fondo è sempre apparso anche come mostro, sin dalla copertina di quell'*Action Comics #1*, nel quale vediamo le persone fuggire terrorizzate di fronte a Superman che solleva una macchina sopra la sua testa. Citiamo ancora una volta il caso di Batman: ognuno dei suoi nemici è l'incarnazione di aspetti spaventosi della sua stessa personalità. *"His enemies reflect and distort facets of himself"* scrive Langley nel suo studio sulla psiche dell'uomo pipistrello.³⁶ Quasi tutti i mostri folli affrontati da Batman sono personificazioni mostruose di tratti della sua persona: come lo Spaventapasseri vuole incutere paura³⁷, come Bane è rabbioso, come Due-Facce è scisso tra due persone. Lo stesso Joker si è ritrovato come Bruce a fronteggiare l'assurdo, emergendone come un riflesso distorto di Batman.³⁸ Non siamo di fronte a un caso isolato: persino il "boy-scout" Superman può diventare facilmente un mostro – l'abbiamo visto nel caso di *Injustice* e *Red Son*. Degno di nota anche che il primissimo "Superman" ideato da Shuster e Siegel fosse un Villain e che la successiva creazione della principale nemica dell'uomo d'acciaio, Lex Luthor, si baserà su questo personaggio.³⁹ Poi ancora Venom, mostro opposto a Spider-Man, Bullseye a Daredevil, Sabretooth a Wolverine, Sinestro a Lanterna Verde, Cheetah a Wonder Woman. Quasi ogni supereroe ha il suo doppio mostruoso, se non addirittura più di uno. Questo doppio non è però semplicemente l'opposto del supereroe ma, esattamente come nel mito, ne incarna gli aspetti spaventosi già presenti in lui. Tutto questo era già stato detto; uniamolo però ora a quanto rilevato riguardo al mostro mitologico. Ecco che il rapporto tra il supereroe e il Villain si rivela ancora più profondo.

Finché il Villain mostruoso attira su di sé l'attenzione non si può pensare ad altro che a sconfiggerlo, esiliarlo, ucciderlo, *sacrificarlo* affinché venga ripristinato l'ordine. Ecco allora che l'eroe appare come l'opposto, il salvatore, la meraviglia. Ma è un'illusione: la sua mostruosità è solo messa in ombra dall'altra. Tale inganno si svela non appena i mostri spariscono, vengono uccisi o sconfitti: improvvisamente rimangono solo i supereroi a impersonare l'altro, l'inumano che deve essere esiliato – sacrificato (si pensi all'analisi di

Girard sulla vittima sacrificale). Per usare le parole di Hulk nell'evento Marvel *Planet Hulk*: *“Piccoli umani. Prima ci chiamano mostri. Poi vengono a implorare aiuto. E poi ci chiamano di nuovo mostri.”*⁴⁰

Ne abbiamo un altro esempio in *Watchmen*, mondo dove i Villain sono scomparsi e i supereroi, senza la loro controparte, sono temuti e perseguitati dalla legge e dalla gente comune oppure nel già citato caso degli *Ultimates*: non appena la minaccia di Villain mostruosi è sconfitta, ecco che il gruppo di supereroi inizia a implodere. Uno dopo l'altro ognuno dei membri viene ricercato, imprigionato o giustiziato, a partire dal mostro per eccellenza, Hulk, fino ad arrivare a Thor e Capitan America.⁴¹ Eliminato l'outsider, il diverso proveniente da fuori, ecco che improvvisamente ne appare un altro, questa volta interno al gruppo. Se la minaccia esterna – gli alieni Skrull⁴² – rendevano il gruppo unito e supereroico agli occhi della società, sparito questo pericolo essi non appaiono più come salvatori: adesso sono loro i freaks, i mostri. A partire dai personaggi più inumani, il mostro Hulk, il dio Thor, fino a quelli sempre più vicini all'uomo, Steve Rogers, e Hank Pym, uno dopo l'altro gli eroi di un tempo divengono minacce o vengono percepiti come tali. Gli *Ultimates* tornano a essere visti come meraviglie e salvatori solo al riapparire di una minaccia esterna, di altri mostri.⁴³

C'è sempre qualcuno che è “più altro”, che deve essere sacrificato, un *doppio mostruoso* che raccoglie in sé il “Male” e l'orrore. Ma questo “Male” non può davvero essere sconfitto in quanto interno alla società stessa che cerca di ingannarlo, di relegarlo ad una creatura che è già ai suoi margini.⁴⁴ Sacrificata questa si è tentato di espellere il Male stesso, illusione mai duratura. È allora necessario un nuovo mostro – ed ecco che, senza pericolo esterno, ai margini della società si trova ora l'eroe. Egli in fondo era già altro, diverso: non è difficile designarlo come nuova vittima da sacrificare. Ecco allora spiegato quell'odio e quel timore in fondo sempre presenti nei confronti dell'eroe. *“Piccoli umani. Qualunque cosa facessi, per quanto li aiutassi, mi odiavano”* riflette amareggiato il gigante verde dell'universo Marvel.⁴⁵

Da notare come si crei una struttura circolare: la vittima sacrificale viene scelta ai margini della società perché deve essere mostruosa, ma allo stesso tempo essa diviene mostruosa proprio perché la si è scelta: *“la vittima espiatoria ha quindi un carattere mostruoso; si è cessato di vedere in lei quel che si vede negli altri membri della comunità.”*⁴⁶ Nel caso del supereroe: egli è sempre un freak alla pari dei mostri che combatte ma, finché

è necessario, è visto come meraviglia. Diviene un mostro nel momento in cui deve essere scelto come vittima, e può essere scelto come vittima perché è, almeno in parte, già mostruoso.

A testimonianza di ciò è da notare come di fronte a questi superesseri, siano questi eroi o cattivi, il sentimento delle persone comuni è molto simile: soggezione, timore, incertezza, diffidenza, senso di impotenza, paura. Ricordiamo le parole di Phil Sheldon in *Marvels*: “*Marvels, I called them-- and that's what they were. Next to that-- what were we? [...] We'd gotten smaller. I could see it in those same faces. [...] We weren't player anymore. We were spectators.*”⁴⁷ Poco importa se il prodigio in questione sia l'antieroe Namor o il supereroe Capitan America – il superessere



Mostri? No, studenti: i giovani allievi mutanti della Xavier's School for Gifted Youngsters. (Artista: Quitely Frank) © Marvel Comics.

atterrisce non in quanto buono o cattivo ma in quanto inumano. Non a caso supereroi o Villain vengono spesso chiamati indifferenziatamente freaks, scherzi di natura, dai normali esseri umani. Ma sono scherzi che fanno paura, che suscitano risate ambigue e di difesa, come quelle di fronte a un film dell'orrore.⁴⁸ I freaks sono stati chiamati nel corso del tempo “esseri strambi”, “curiosità”, “bizzarrie umane”, ma anche “mutanti”, “mostri” e “prodigi” – *Marvels* appunto!⁴⁹ Mostri o meraviglie, Freaks o *Marvels*, non è in fondo la stessa cosa? È sempre il fotografo Phil Sheldon a darcene un esempio: se nel corso della storia, a prescindere da quale superessere si trovasse davanti, Phil parla di prodigi, con timore ma soprattutto con meraviglia, questa si tramuta in odio e paura nel momento in cui si imbatte negli X-men: “*The X-men. Super-powered mutants. Freaks. [...] They were the dark side of the Marvels. Where Captain America and Mister Fantastic spoke to us about the greatness within us all the mutants were death.*”⁵⁰

Paradossalmente, spesso i mutanti sono molto più vicini ai normali esseri umani rispetto a semidei quali Thor o Superman. “*I <<figli dell'atomo>>, i mutanti dell'universo Marvel, [...] sono arrivati a raffigurare il freak che si cela in ognuno di noi.*”⁵¹ Proprio per questo sono ancora più odiati: essi sono la prova che chiunque può diventare l'altro, il

diverso. La loro mutazione è interna e invisibile. Spesso, inoltre, non sono eroi o Villain, ma comuni cittadini: l'odio verso di loro nasce dalla paura di poter diventare noi stessi l'altro, il mostro.

Attraverso i mutanti, freaks per eccellenza dell'universo Marvel, si rivela il lato mostruoso di tutti i super-esseri; non solo dei mostri o dei Villain, dei mutanti o degli antieroi, ma di ognuno di loro. Gli stessi Fantastici Quattro iniziano ad essere malvisti – e questo non appena riescono scacciano la minaccia di Galactus! Hanno sconfitto il mostro, ma *“instead of ticker-tape parades, we got doubts. Accusation, innuendo.”* Lentamente ricominciano a essere visti come freaks, a partire ovviamente dal membro più mostruoso,



La Cosa: *“Reports came in of a morose, surly Thing, wandering the back alleys of the city, frightening people. [...] The whole city seemed*

Anche per Phil Sheldon, protagonista di *Marvels* i mutanti sono una minaccia... fino al suo incontro con una bambina mutante che certo non sembra essere una pericolosa. (Artista: Ross A.) © Marvel Comics.

*embarrassed somehow, ashamed of their terror, now that it had passed and they were still alive. And they were taking it out on the Marvels, denying what had happened and blaming the Marvels for the fear they'd felt.”*⁵² Certo, si potrebbe parlare di malafede, di ingratitudine o di cecità nei confronti dei supereroi, ma l'aspetto inquietante è che, almeno in parte, essi sono davvero dei mostri, come sembra intuire anche Phil: *“were we misjudging the Marvels or were we simply starting to see them for what they really were?”*⁵³

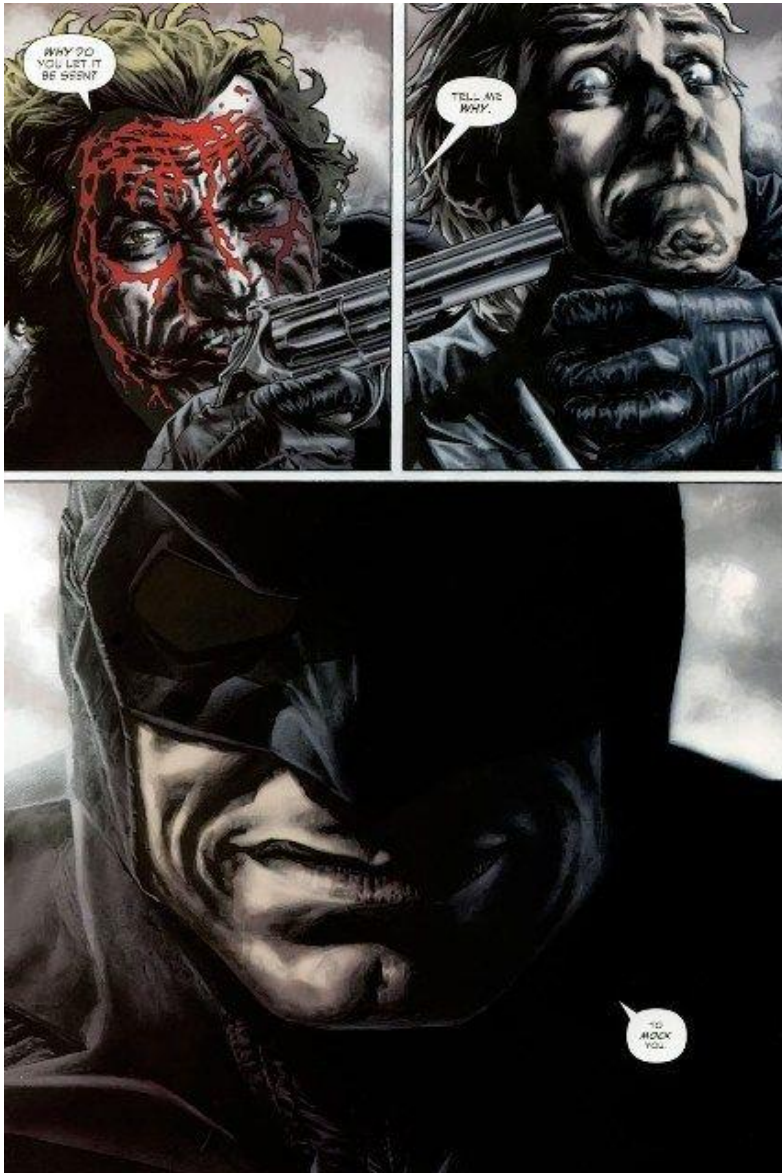
Attenzione però: essi sono solo in parte dei mostri. Nonostante la somiglianza inaspettata tra supereroe e Villain, infatti, permangono delle differenze. Queste sono fragili ma fondamentali. Differenze che abbiamo già analizzato: nonostante siano entrambi inumani, mostruosi o divini non importa, i Villain, al contrario del supereroe, non possiedono una doppia identità. Possono avere dei nomi di battaglia, ma non diventano due persone differenti – in particolare quelli mostruosi. Il Joker non ha un alter ego così come Lex Luthor

è solo Lex Luthor e Kingpin è solo un altro nome di Wilson Fisk, non una seconda persona. Anche per i Super-Villain mascherati non si può affermare posseggano una doppia identità: Otto Octavius e il Dottor Octopus sono sempre lo stesso individuo, così come Norman Osborn e il Green Goblin, Jonathan Crane e lo Spaventapasseri. Questi non hanno due vite distinte, non vivono in due mondi separati come ad esempio Superman e Clark Kent, Spider-Man e Peter Parker. Nella maggior parte dei casi “il cattivo” è costantemente “il cattivo”, il mostro è sempre il mostro.



Ancora una conseguenza della perdita della liminalità di Daredevil. Difficile non vedere un mostro negli occhi di Matt Murdock, addirittura senza maschera, mentre sta per uccidere Lily Lucca (si fermerà in tempo). (Artista: Lark M.) © Marvel Comics.

La doppia identità è importante non in quanto tale, ma poiché ci ricorda il legame fondamentale del supereroe con l'essere umano e la società, legame che invece il mostro ha perso. C'è un rifiuto della soggettività collettiva: non si vuole mantenere un posto nella società, ma solo imporsi come soggettività individuale. È infatti proprio la scissione del supereroe in due individui distinti a permettergli di permanere in bilico tra l'umano e l'inumano. Non è quindi l'aspetto “super” a fare il supereroe, ma piuttosto il loro aspetto umano: più rimane legato alla sua umanità, più il supereroe è tale. Abbiamo già visto alcuni esempi come Batman di *Dark Victory* che, più si allontanava dall'essere umano, più assomigliava ad un antieroe, oppure Daredevil che, nel momento in cui la sua soggettività individuale e quella collettiva collassano una nell'altra, inizia ad assomigliare sempre più a un cattivo egli stesso.⁵⁴ Particolarmente significativo a questo riguardo lo scambio di battute finale tra il clown principe del crimine e l'uomo pipistrello in *Joker* di Brian Azzarello:



Ancora uno scontro tra Batman e il Joker. (Artista: Bermejo Lee) © DC Comics.

“Look at you... Desperate to be feared, you want to be perceived as a monster, draped in black. And yet... you have that little window... a glimpse at the perfection underneath. Obvious-- the chiseled good looks-- not the jaw, the mouth of a monster... Why do you let it be seen? Tell me why.”

“To mock you” risponde Batman.⁵⁵

La “little window” alla quale il Joker si riferisce è l’apertura della maschera di Batman per la bocca, unico punto del costume che mostra l’uomo sottostante. *“To mock you”*, per prenderti in giro, per prendermi gioco di te. Ma in che modo? Non con le parole – Batman non è certo famoso per la sua loquacità – bensì mostrando

che egli è, almeno in parte, ancora umano. Non è completamente un mostro come il Joker, ma mantiene un legame con la sua umanità; ed è proprio questo legame che gli consente di essere un supereroe e di differenziarsi – almeno in parte – dai mostri che combatte. È l’alter ego umano che rende il legame tra supereroi e Villain diverso da quello tra eroi e mostri mitologici. *“The Joker shadows only Batman, not the whole character. The Joker has no alter ego.”*⁵⁶

Il mostro rispecchia allora una parte del supereroe – ma solamente una parte! L’umanità presente in lui gli consente di mantenersi distinto dai Villain che combatte. Ritroviamo qui quel dualismo, quel permanere in uno stato liminale già visto in precedenza. È questo mantenersi – anche se solo in parte – nel mondo degli uomini che consente all’eroe

di differenziarsi dal mostro. “As Batman his face is split between his mask (above) and face (below), thus representing his dual nature and his incomplete transition into the world of insanity. He holds half of himself back, going much farther than Gordon but not fully committing to a solipsistic view of the world.”⁵⁷ Nonostante possa essere visto come minaccia, avvicinarsi a essere un antieroe o addirittura un cattivo, fintantoché conserverà la sua persona umana il supereroe rimarrà tale. Ecco ciò che odia il Joker, ciò che Bruce usa per prendersi gioco di lui: la sua umanità, il suo rimanere in parte legato al mondo degli uomini. Le continue sfide con le quali il Joker cerca di spingere Batman oltre il limite, di farlo impazzire o di costringerlo a uccidere, si rivelano un tentativo di renderlo uguale a lui, un mostro a tutti gli effetti. Tra tutte va qui ricordato lo scontro in *The Killing Joke* di Alan Moore



Monumentale monologo del Joker di fronte al suo personale Freaks' Show, mentre tenta di dimostrare il valore della follia: in un mondo psicotico come il nostro, non diventare pazzi... sarebbe folle! (Artista: Bolland B.) © DC Comics.

dove il Joker tenta di far impazzire James Gordon – uno dei legami di Batman con la legge e la società! Degno di nota che le torture alle quali il clown sottopone Gordon avvengono in un luna park abbandonato, più precisamente prima nel *Freaks show* del parco e infine nel labirinto degli specchi – richiami alla mostruosità e al dualismo dei due nemici.

Per questi motivi i supereroi appaiono spesso quasi ossessionati nel volersi distinguere dai nemici che combattono, nel non voler superare il limite – spesso, l'abbiamo detto, l'omicidio – per non divenire loro stessi dei mostri. Rifiutarsi di uccidere anche i nemici più terribili appare allora come uno sforzo disperato del supereroe di non divenire mostro a sua volta. Non uccidendo, inoltre, non solo mantengono una differenza di metodo rispetto al loro nemici ma, tenendoli in vita, fanno sì che la minaccia sia sempre presente. Non uccidendo il mostro non possono prenderne il posto, ecco la seconda importante differenza con gli eroi mitologici.

Campbell mostra come, nel mito, il mostro che si trova a fronteggiare l'eroe nel suo percorso iniziatico è spesso un'incarnazione del padre: l'eroe/iniziando deve ucciderlo per poter diventare adulto.⁵⁸ Diventare adulto significa però prendere a sua volta il suo posto: *"the son slays the father, but the son and the father are one."*⁵⁹ Un esempio tra tutti è ovviamente quello di Edipo. La mancata uccisione del mostro da parte del supereroe rispecchia quello status di eterna iniziazione che è stato descritto e gli consente di rimanere un supereroe. Non a caso nelle storie in cui il supereroe uccide egli diviene spesso un Villain, o viene perseguitato come tale, come avviene ad esempio al termine di *The Dark Knight* di Christopher Nolan. Nel finale Batman uccide Due-Facce per salvare il figlio di Gordon e, affinché Harvey Dent possa essere ancora un esempio per Gotham, convince Gordon a incolpare lui non solo della morte di Dent ma anche di tutti gli omicidi da lui commessi. Le sue parole finali, prima che la polizia inizi a inseguirlo – *"o muori da eroe o vivi tanto a lungo da diventare il cattivo"*⁶⁰ – rispecchiano alla perfezione quelle di Campbell: *"the hero of yesterday becomes the tyrant of tomorrow, unless he crucifies himself today."*⁶¹

Anche a questo è dovuta la moderna confusione nel tentare di distinguere tra supereroi e Villain. Nel momento in cui iniziano a uccidere gli eroi prendono il posto dei mostri, non solo perché ne adottano gli stessi metodi, ma anche perché eliminare il mostro significa sostituirlo.⁶² *"Guarda, c'è solo un mezzo per uccidere i mostri: accettarli"*⁶³ afferma il Minotauro di Cortàzar: egli sa bene che uccidendolo se ne prenderà il posto. Si aggiunge a questo un altro elemento di confusione: se precedentemente il mostro veniva da fuori, dal mondo inumano opposto al proprio – si pensi ad alieni, potenze nemiche e Villain tipici della *Golden Age* – oggi il Freaks nasce all'interno della società stessa. Aspetto questo che non sembra limitarsi al fumetto ma abbraccia piuttosto la percezione generale di "mostro". Lo rilevano nel loro studio sulle figure dei mostri, dalle fiabe fino al cinema, Isabella Brugo e Guido Ferraro. Se l'orco delle favole veniva sempre dal bosco, il mondo opposto a quello civilizzato, incognito e "altro"⁶⁴, già nei romanzi ottocenteschi *"bene e male vengono a condividere gli stessi spazi."*⁶⁵ L'analisi prosegue sino ad arrivare ai mostri che compaiono sullo schermo cinematografico, dove *"il mostro non è più un altro, non viene da lontano, non si distingue per una sua diversità; al contrario, ci sorprende e ci aggredisce proprio perché è qui, vicino, familiare, come noi. [...] Non solo il mostro si fa da lontano vicino, da realtà di un altrove a parte di un qui."*⁶⁶

È addirittura possibile osservare questa conciliazione tra mostro e comunità umana anche nel caso dell'alieno – il mostro che più di tutti gli altri è "altro" proveniente dall'esterno.

Questi provengono sì da altri mondi, ma iniziano a confondersi tra gli uomini, crescono al loro interno, ne prendono il posto, si ibridano con loro. I due autori concludono che *“il male, che era facile identificare nell’orco e nel suo altrove, ora ci è diventato interno, facendo anche di noi una sorta di anti-soggetti, per certi versi nemici di noi stessi e a noi stessi non chiaramente leggibili, se non attraverso il confronto con gli altri. [...] Siamo noi ad aver generato i nostri mostri e che ciò che siamo è il risultato, anche, del nostro modo di crearli e, a seconda dei casi, di incoraggiarli o scacciarli.”*⁶⁷

Non solo quindi gli eroi si sono fatti quanto mai simili ai mostri, ma questi stessi si confondono con gli uomini. Attenzione però: il mostro prende il posto dell’uomo, lo sostituisce, si confonde con esso, ma non è umano. Il suo status di “mostro” risiede nel fatto di essere altro. Lo abbiamo visto nel caso della vittima sacrificale: essa viene scelta perché mostruosa e, parallelamente, diviene mostruosa perché scelta. Il mostro, sebbene venga dalla stessa comunità umana, nel momento stesso in cui viene definito mostro viene da questa rigettato. Nel caso in cui il mostro supera il confine e diventi uomo, contemporaneamente cessa di essere un mostro. Non è presente nel mostro la dualità che invece contraddistingue il supereroe che si mantiene in bilico tra i due mondi. Ecco allora questa incertezza moderna del distinguere tra le due figure: i mostri avvicinandosi agli uomini si rendono a loro volta simili agli eroi. Si può allora ancora parlare di mostri?

Il Mostro Morale e il Mito del Male Puro

Sin qui ci siamo concentrati soprattutto sul mostro inteso in senso fisico ma, come nel caso dell’eroe, tale mostruosità si estende anche al piano morale. Nella *Golden Age* (ma spesso ancora oggi con i Villain più stereotipati) le due dimensioni erano connesse e l’orribile aspetto esterno, caratteristico della maggioranza dei Villain, rispecchiava una malvagità interna: tutti i cattivi erano mostruosi perché malvagi. Già con la *Silver Age* i mostri iniziano a essere gli stessi supereroi – si pensi tra tutti alla Cosa – e con la *Dark Age* la morale interna di eroi e Villain si fa più complessa e diviene sempre più difficile stabilire chi sia il buono e chi il cattivo. Il mostro morale inizia a fare spazio a Villain e Antieroi più complessi e sfaccettati. Ma chi era il mostro morale? Esiste ancora oggi? Come si distingue dagli altri Villain?

Sebbene tutti i cattivi che il supereroe si trovi ad affrontare abbiano degli aspetti immorali o malvagi, il mostro morale è unico nel suo genere. Egli è l'incarnazione di un concetto, quello che Roy Baumeister nella sua analisi sul Male chiama il "*Myth of Pure Evil*". Partendo proprio dai cattivi dei fumetti, la Confraternita dei mutanti malvagi nemici degli X-Men, Baumeister nota come il Male tenda a venire estremamente mitizzato. Quanti si autodefinirebbero malvagi, riconoscendo quindi sé stessi e le loro azioni come cattivi?⁶⁸ Questa mitizzazione è dovuta al fatto che "*Evil exists primarily in the eye of the beholder, especially in the eye of the victim.*"⁶⁹ Il colpevole raramente vede le sue azioni come malvage e ingiustificate, egli anzi tende a giustificarsi e giustificarle, a vedersi lui stesso come vittima piuttosto che come carnefice.⁷⁰ La vittima al contrario vede chi l'ha danneggiata come malvagio e l'azione di questo come *insensata* e gratuita. È qui che nasce il mito del Male puro. Questo è definibile come segue.

Il male che viene inflitto appare come deliberato, intenzionale e, soprattutto, gratuito, compiuto solo finalizzato a sé stesso. Il mostro morale compie il male per il piacere del male stesso. Egli appare come completamente e originariamente malvagio rispetto alla vittima, buona e innocente. Egli è l'altro – l'outsider che minaccia la società di per sé buona. Il malvagio è contraddistinto da un forte egotismo e da uno scarso autocontrollo. Infine – aspetto molto importante – il male inflitto è caotico e irrazionale.⁷¹ Alcuni di questi aspetti li ritroviamo nella maggior parte dei Villan: egotismo, esclusione dalla società, scarso autocontrollo. Su questi torneremo anche nei prossimi capitoli. Gli altri aspetti del mito del male puro sono invece esclusivi del mostro morale.

Il mostro morale non mira a un guadagno concreto o a un bene superiore, ma al Male stesso. È quello che nella sua suddivisione Rosenberg chiama *Supervillan sadico*: infligge dolore per ricavarne piacere e – aspetto fondamentale – è consapevole di perseguire il Male. Egli è portatore di caos e disordine esattamente perché le sue azioni sono gratuite, non hanno un fine "razionale" al di fuori del dolore che infliggono. Se nella *Golden Age* e in parte ancora nella *Silver Age* quasi tutti i Villan si rispecchiavano in questa figura, oggi il mostro morale sembra quasi completamente scomparso. Tra i pochi che si possono definire ancora tali certamente uno spicca per importanza: il Joker. Egli, almeno nell'universo DC, è un cattivo diverso da tutti gli altri: "*It's what I hate the most about that lunatic. With everyone else, there's some sense of logic, some motive that makes sense. Even the deep Arkham crew, Riddler, Freeze... If you're a good detective, you can get some inkling of what their next move might be. But with him all you can do is react... See who his next target is. God*

help the man who can think like him."⁷² Con queste parole Gordon sottolinea ciò che davvero differenzia il Joker (e il mostro morale) da tutti gli altri Villain. L'assurdità e l'insensatezza delle sue azioni, il Male per il Male che il Joker persegue e che lo rende pauroso e imprevedibile.

Prendendo spunto dal Joker va aperta una parentesi riguardante la pazzia: il mostro morale è un folle? Nel suo studio Baumeister esclude esplicitamente la pazzia, indagando le cause e i motivi del Male quando questo è compiuto da esseri umani razionali.⁷³ Anche rifacendosi agli psicopatici nella sua analisi sul sadismo, Baumeister argomenta che la crudeltà più estrema non può essere perpetuata da uno psicopatico in quanto mancante di empatia: *"to be seriously, thoroughly cruel, it is necessary to know what the victim is feeling, in order to maximize the suffering."*⁷⁴ Ma sul sadismo torneremo tra breve. Il folle che persegue il male, sebbene possa essere indicato come mostro spaventoso e imperscrutabile, non rientra nella definizione che è stata data di mostro morale. Si potrebbe certo ipotizzare un piacere del folle a compiere atti giudicati malvagi, ma non gli si può attribuire la volontà di perseguire il Male come fine a sé stesso. Questa è necessariamente dipendente da una comprensione del Male e del Bene, una capacità di distinguere tra i due che all'insano manca. Scrive Daniel Moseley studiando la figura del Joker: *"sociopaths have no conception of right and wrong; they have no conscience. By contrast, moral monsters have a corrupt conscience."*⁷⁵

Nel corso della conferenza *"Is the Joker a Psychopath? You Decide!"*⁷⁶ Robin Rosenberg traccia una distinzione netta tra psicotico e psicopatico. Psicotico è quello che fino a qui abbiamo generalmente indicato come folle, caratterizzato da distacco dalla realtà e allucinazioni. Gli psicopatici invece non sono malati mentali nel senso classico del termine, non sono distaccati dalla realtà. Come sottolinea anche Baumeister le loro azioni sono scelte liberamente e loro stessi possono operare senza problemi in società.⁷⁷ Tra le varie caratteristiche elencate da Rosenberg e Baumeister, ciò che maggiormente caratterizza uno psicopatico è l'assenza di empatia e di senso di colpa. Se uno psicopatico appare dall'esterno come malvagio, dal suo punto di vista egli si colloca semplicemente su un piano morale diverso dal resto della società, potremmo dire "superiore", come se gli altri fossero "insetti".⁷⁸ Anche in questo caso, se identifichiamo la malvagità e la crudeltà col sadismo, vale a dire con il piacere dell'infliggere il male, né lo psicotico né lo psicopatico possono essere definiti tali, il primo perché incapace di distinguere tra bene e male, il secondo perché privo di empatia, quindi incapace di comprendere il dolore altrui e di bearsene.

Malati mentali e psicopatici non possono essere giudicati malvagi – non rientrano quindi nel concetto di mostro morale – in quanto sono amorali piuttosto che immorali. Fanno compagnia in questo a forze della natura, animali, divinità: sebbene dall'esterno o dal punto di vista delle vittime un terremoto, un cane aggressivo, o Galactus, possano apparire malvagi in quanto arrecano dolore, morte e distruzione, è sbagliato definirli tali in quanto non possiedono una morale o – nel caso delle divinità – non rispondono a una morale umana. “Galactus [...] is amoral, not immoral, when he devours planets, sometimes killing billions of lesser life forms.”⁷⁹ Galactus non è un sadico, non prova piacere nell'uccidere interi pianeti. Anche nel caso di divinità malvage che provano piacere o divertimento nella sofferenza altrui – Loki, Mephisto, Dormammu – non è completamente corretto definirle mostri morali (sebbene dal nostro punto di vista di esseri umani lo siano), in quanto non condividono la nostra morale umana, ma appartengono ad un ordine morale “superiore” (non nel senso di migliore ma di appartenente ad esseri superiori, divini). In questo senso potremmo dire che lo psicopatico soffre di un “complesso di Galactus”: egli si ritiene appartenente a un ordine morale differente da quello umano.

Veniamo al Joker. Egli è generalmente considerato folle e psicotico, ma lo è realmente? Certo lui stesso si proclama pazzo – vedi *The Killing Joke*⁸⁰ – e da insano lo tratta la società rinchiudendolo nel manicomio criminale di *Arkham Asylum*. Guardando al suo comportamento insensato si potrebbe certo concludere la stessa cosa. Ma un folle ammetterebbe di essere tale? Ne potrebbe essere consapevole? Potrebbe ragionare – come fa il Joker di *The Killing Joke* – e cercare di dimostrare (!) il valore della follia?⁸¹ “*Though this be madness, yet there is method in 't*” potremmo dire prendendo in prestito le parole di Polonio sulla pretesa follia di Amleto.⁸² E se fosse una messinscena anche quella del Joker? Una strategia per evitare le pene che spetterebbero a un uomo mentalmente sano che compie le sue stesse azioni (solitamente, lì dove è in vigore, la pena di morte non viene data a chi è riconosciuto malato di mente), oppure una sorta di scherzo, un gioco che porta avanti per divertimento. Se il Joker della *Golden Age* sembra mosso da sincero *non sense*, il pagliaccio principe del crimine sembra oggi agire esclusivamente per sadismo, per il piacere che ha nel far soffrire, oppure semplicemente per portare avanti il suo perverso gioco con la sua nemesi.

Il Joker appare come geniale, machiavellico, calcolatore: tutti tratti che sembrano escludere la psicosi. Anche quando si “abbandona alla follia” sembra farlo volontariamente, in modo freddo e consapevole. Non sembra avere allucinazioni, non sente le voci che lo costringono a uccidere, non ha più di una personalità – anzi quella del Joker è la sua unica identità, da lui stesso forgiata. Tolto l’aspetto moralmente orribile non sembra esserci



Norman Osborn soffre chiaramente di un forte disturbo della personalità: si rapporta con il Green Goblin come se fosse una persona separata, incarnazione del suo lato oscuro. (Artista: Deodato Mike Jr.) © Marvel Comics.

psicosi nelle atrocità che compie: esse sono insensate come insensato può essere un gioco, che non ha altro senso all’infuori di sé. Tali azioni sono compiute dal Joker per il loro stesso piacere, il suo gioco sadico che trova il suo senso in sé stesso, egli persegue il male per il male. Allora forse non è il Joker a fingere di essere pazzo, ma siamo noi a volerlo vedere tale, perché l’alternativa fa ancora più paura. Vedere le sue azioni come folli è un modo di giustificarle, spiegarle razionalmente. Ma esse hanno anche un’altra spiegazione possibile: egli è malvagità pura, è il mostro morale. Riportiamo qui le parole di Ava, personaggio creato da Frank Miller in *Sin City*, che si adattano perfettamente a questo discorso:

*“Insane? Ha! That’s so easy, so convenient – and so wrong. Crazy people push shopping carts down the streets and talk nonsense. Crazy people sit in padded cells and soil their pants. A madwoman couldn’t have pulled this off. No. There’s a word for what I am, but nobody uses it anymore. Nobody wants to see the simple truth. If they did, they’d kill people like me as soon as we revealed ourselves. But they don’t. They close their eyes and blather about psychology and say nobody is truly evil. That’s why I’ve won. That’s why I always win.”*⁸³

Per quanto riguarda invece l’essere psicopatico? Se lo fosse non potremmo definirlo malvagio, l’abbiamo detto, quindi non potrebbe essere un mostro morale.

Certamente il Joker possiede diversi tratti dello psicopatico. Tra quelli identificati da Rosenberg nella conferenza sopracitata: è narcisista, bugiardo, manipolatore, ricerca costantemente stimoli, a volte impulsivo, criminale. Se il suo essere psicotico può venir messo in discussione, la sua psicopatia sembra più evidente. Dobbiamo evidenziare come alcuni degli elementi che contraddistinguono il mito del Male puro si ritrovano nello psicopatico: in particolare lo spiccato egotismo, lo scarso autocontrollo, il male inflitto deliberatamente. Le due figure sono quindi estremamente vicine tra loro e difficilmente distinguibili. C'è però un elemento che stabilisce la distanza tra i due, ed è il piacere del



Il momento in cui il Joker impazzisce raccontato da Alan Moore. (Artista: Bolland B.) © DC Comics.

Male. Il mostro morale incarna il mito del Male puro principalmente perché prova piacere nel commettere il Male, agisce in modo malvagio perché lo trova *divertente*. Evidenzia Baumeister come divertirsi e provare piacere nel commettere crimini e atrocità sia un aspetto fondamentale del mostro morale. Riferendosi al Villain stereotipato (quello tipico della *Golden Age*) Baumeister scrive: *"The villains have no clear reason for their attacks. They seem to be evil for evil's sake, and they have been so all along. They are sadistic: They derive pleasure from hurting others, and they celebrate, rejoice, or laugh with pleasure when they hurt or kill someone, especially if the victim is a good person."*⁸⁴

Il Joker è certamente famoso per le sue risate maniacali e le sue azioni mirano a soddisfare il suo divertimento. In più occasioni sembra provare un vero e proprio piacere nell'infliggere dolore e morte, un piacere forse secondo solo a quello che ricava nel "gioco" che porta avanti con Batman. Che il Joker tragga piacere e divertimento in ciò che fa è fuori discussione, anzi è proprio tale piacere a motivarlo. Se allora l'osservazione di Baumeister è corretta e *"the true sadist is not lacking in empathy – on the contrary, empathy helps the sadist to derive maximum pleasure and inflict the greatest pain"*⁸⁵, allora è possibile almeno ipotizzare che il Joker non sia uno psicopatico, in quanto per trarre piacere e divertimento dalla sofferenza che infligge, deve essere in grado di comprenderla. Non è però possibile definire se tale piacere derivi dalla sofferenza altrui o semplicemente dal "piacere del gioco" che conduce con Batman (aspetto tipico, lo ricordiamo, del genio criminale). Oppure se il suo piacere è lo stesso che può provare un bambino a schiacciare le formiche (assente quindi di empatia).

Se il Joker fosse pazzo allora non potrebbe discernere tra Bene e Male. Se fosse psicopatico non sarebbe in grado davvero di godere del dolore altrui. La terza opzione è che egli sia solamente malvagio, *"truly evil"* come si autodefinisce Ava di *Sin City*. È possibile interpretare il personaggio in tutti e tre i modi, egli dà prova di malvagità, follia e psicopatia a seconda della storia. Ciononostante, egli sceglie in più occasioni il male consapevole di fare il male, per il puro e semplice piacere di compierlo, dimostrando quindi di essere capace di una valutazione morale. Lo stesso Batman lo afferma: *"He's not crazy. He's just evil."*⁸⁶

Le tre figure (Folle, psicopatico e mostro morale) tendono a confondersi, almeno nel mondo dei fumetti – e facile è tale confusione vista la vicinanza, in particolare tra mostro morale e psicopatico. Se in alcuni personaggi la follia è espressa evidentemente – il Goblin è chiaramente schizofrenico e soffre di allucinazioni, così come il Cappellaio Matto convinto di vivere nel paese delle meraviglie di Alice – così come in altri la psicopatia – Bullseye sembra essere completamente insensibile rispetto i suoi omicidi – l'interpretazione rimane sempre aperta ed è dipendente sia dall'autore che dal lettore. Abbiamo qui descritto il caso del Joker come il più emblematico ma non è l'unico. È però possibile affermare che, almeno in alcune delle loro manifestazioni, questi personaggi incarnino il mito del male puro.

L'Übermensch e il Mostro Morale

Un'ultima osservazione prima di concludere il capitolo sul mostro. In questi personaggi, psicopatici o mostri morali che siano, è spesso presente un aspetto oltreoistico, a partire dalla percezione che essi hanno di loro stessi. Complice senza dubbio il loro estremo egotismo, ciononostante è un elemento da non tralasciare. Ricordiamo, infatti, che è il *tolle Mensch*, l'uomo folle, ad annunciare la morte di Dio con il conseguente crollo delle verità morali.⁸⁷ Non potrebbero essere quindi i folli, negando le verità e la morale comuni e imponendo le loro personali a ergersi a oltre-uomini?

Scrive Nietzsche ne *“La Genealogia della Morale”*: *“Von der Stärke verlangen, dass sie sich nicht als Stärke äussere, dass sie nicht ein Überwältigen-Wolle, ein Niederwerfen-Wollen, ein Herrwerden-Wollen, ein Durst nach Feinden und Widerständen und Triumphe sei, ist gerade so widersinnig als von der Schwäche verlangen, dass sie sich als Stärke äussere.”*⁸⁸ È possibile allora interpretare questi Villain mostruosi come manifestazione di una forza che appare malvagia solo ai nostri occhi di vittime “deboli”?



Citando Kirillov ne *I Demoni*: “Se Dio non c'è io sono Dio.” La morte di Dio innalza a divinità l'uomo stesso. È questo il senso del delirio folle del Green Goblin? (Deodato M. Jr.) © Marvel Comics.

Il mostro morale è tale, non perché non distingue il giusto dallo sbagliato, ma poiché ha una morale distorta. Allo stesso modo lo psicopatico è stato definito come amorale, in quanto fugge dalla morale “umana” (almeno ai suoi occhi). Spostando leggermente il nostro punto di vista, non considerando tali manifestazioni come devianze psicologiche e abbandonando momentaneamente la prospettiva dettata dalla nostra morale, è possibile

leggere tali figure attraverso il concetto Nietzscheiano di trasvalutazione dei valori. Questi personaggi spesso vedono loro stessi come portatori di valori superiori, come evoluzioni del comune essere umano. Consideriamo ad esempio le parole di James Gordon Junior, il figlio psicopatico del commissario alleato di Batman:

“I actually felt things, for people. Not the way you do, but a little bit – a pinch of empathy, I guess. And it made me realize something. Something big. What I realize was... empathy Dick – empathy is the greatest human weakness. It’s a handicap. A vestigial limb. [...] Men like in the study with me, men free of compassion—we were the strong ones. The more highly evolved. [...] We’re the future. We’re the next step for humanity. We’re not damaged. We’re superior.”⁸⁹

Non è difficile vedere in queste parole una estrema morale della forza di stampo Nietzscheano. Aspetto che non sfugge neanche a Daniel Moseley nella sua analisi sul Joker: *“The Joker aspires to what the philosopher Friedrich Nietzsche calls “higher values” and he calls for a ‘revaluation of values.’ The Joker, in his own way, asks us to think of evil as good and think of justice and morality as bad.”⁹⁰* Nel personaggio del Joker questa visione del mondo Nietzscheana è particolarmente evidente: libero da una sola verità il Joker sembra distruggere e ricreare il suo mondo, la sua morale e sé stesso costantemente:

“The Joker’s a special case. Some of us feel he may be beyond treatment. In fact, we’re not even sure if he can be properly defined as insane. [...] It’s quite possible we may actually be looking at some kind of super-sanity here. [...] He has no real personality. He creates himself each day. He sees himself as the lord of misrule, and the world as a theatre of the absurd.”⁹¹

Il suo “raccontare storie” non è semplicemente un mentire. Richiamandosi alla figura mitologica del Trickster o allo spirito libero Nietzscheano, il Joker evade dalle regole e dalle norme, si libera da un senso ultimo, da un’identità definita e immutabile. Abbracciando l’assurdo Joker ricrea il suo passato e la sua identità di volta in volta, assieme alle sue illusioni.⁹² Esplicativo il seguente dialogo tra il Joker e la dott.ssa Harleen Quinzel (che a breve abbraccerà la visione del Clown diventando lei stessa Harley Quinn):

J: “I could have told you stories like those as well!”

H: “Lies.”

J: “Perhaps. But interesting lies. Truth is so boring anyway. Dry... factual... misses the soul of things. Truth is a low-grade artist always on the brink of capturing the essence of their model, but eternally failing. I prefer lies, illusions. A bit of makeup and a whole lot of theatricality.”⁹³

Nessuna verità, solo illusioni – e questo anche in campo morale. Se allora questi personaggi appaiono ai nostri occhi come mostri non è semplicemente perché agiscono contro la morale e la legge, ma perché ne impongono una nuova, opposta a quella che conosciamo, una corrotta morale della forza?

Una morale corrotta? Difficile dirlo. Nel momento in cui trasvalutiamo i nostri valori e ne poniamo di nuovi non possiamo più confrontarli con la morale precedente. Ecco allora che i nuovi, terribili valori che questi mostri sembrano imporre appaiono necessariamente malvagi se vengono presi come pietra di paragone i vecchi valori, così come apparirebbero malvagi questi ultimi se la prospettiva si rovesciasse. *“Wie verschieden stehen die beiden scheinbar demselben Begriff ‚gut‘ entgegengesetzten Worte ‚schlecht‘ und ‚böse‘ da! [...] frage man sich doch, wer eigentlich ‚böse‘ ist, im Sinne der Moral des Ressentiments. In aller Strenge geantwortet: eben der ‚Gute‘ der andren Moral, eben der Vornehme, der Mächtige, der Herrschende.”*⁹⁴

Questa morale “mostruosa” è per certi aspetti molto vicina a quella della forza descritta da Nietzsche nella *Genealogia della morale* ed è possibile vedere nella visione del mondo di questi personaggi una trasvalutazione dei valori paragonabile a quella operata dall'Übermensch. Sono questi terribili mostri degli oltre-uomini? Oppure siamo di fronte a una lettura distorta e traviata della filosofia Nietzscheiana?

Il mostro morale è un sadico, prova piacere nella sofferenza altrui. Ma il sadismo rivela anche qualcos'altro. Ne *L'essere e il Nulla* Sartre descrive il sadismo come *“rifiuto di incarnarsi e fuga da ogni fatticità e, insieme, sforzo per impadronirsi della fatticità dell'altro.”*⁹⁵ Ritroviamo qui la tematica già affrontata nel trattare la maschera: il sadico vuole essere solo soggetto, fugge dalla sua fatticità e tenta di ridurre l'altro Per-sé alla mera carne, questo tramite il dolore che gli infligge – *“nel dolore, infatti, la fatticità invade la coscienza.”*⁹⁶ Come chi indossa la maschera vuole guardare senza essere visto, sottraendosi allo sguardo dell'altro per fuggire dalla propria fatticità, allo stesso modo il sadico tenta di fuggire all'altro impadronendosi della libertà di quest'ultimo, riducendolo – o meglio, tentando di ridurlo – a oggetto.⁹⁷ Estremo del sadismo si rivela essere l'odio che non vuole solamente negare l'altra soggettività, ma distruggerla completamente: *“Colui che odia si propone di non essere più, in nessun modo, oggetto; e l'odio si presenta come una posizione assoluta della libertà del per-sé di fronte all'altro.”*⁹⁸

Nonostante entrambi i comportamenti si rivelino destinati a fallire, essi sono tentativi del Per-sé di imporsi come unico soggetto, come unica libertà creatrice.⁹⁹ Ecco allora che il sadismo si connette direttamente alle tematiche già affrontate riguardanti la maschera e la creazione di significato. Il sadico rivendica per sé lo status di soggetto – riducendo l'altro a essere solo carne, solo oggetto, vuole imporsi come unico soggetto, quindi unico creatore di significato. Chi odia fa lo stesso, cercando la distruzione totale dell'altro. La differenza con il tentativo simile che il supereroe compie attraverso la maschera è triplice. La prima è data dalla dualità caratteristica del supereroe più volte menzionata che gli permette di mediare tra differenti visioni del mondo. L'assenza della doppia identità del Villain e dell'antieroe, invece, riflette questa necessità di imporre una sola interpretazione del mondo, quest'incapacità di trovare una mediazione con quella già vigente. La seconda risiede nel fatto che il supereroe tenta di darsi all'altro come identità creatrice, ma cerca nell'altro la convalida di questo – l'abbiamo visto nel capitolo *Eroe e Minaccia*. Supereroi e antieroi – così come molti Villain – hanno bisogno dell'altro per confermare il loro status. Il sadico, al contrario, desidera la distruzione dell'altro soggetto o la sua riduzione a oggetto. Egli non sopporta il confronto con l'altro Per-sé. Infine, il mostro morale è principalmente distruttivo: fa a pezzi l'altro assieme alla sua morale e visione del mondo, senza però proporre una nuova che non sia caos e dolore. Sotto questo aspetto il mostro morale è unico nel suo genere.

Già iniziamo a vedere le fondamentali differenze tra mostro morale e oltre-uomo: il primo si scopre essere in realtà un debole, non sopporta il confronto con altri soggetti, con le diverse verità con cui viene a contatto. Se distrugge l'altro non è perché spinto da un'esuberanza vitale, ma perché non è in grado di reggerne il confronto, lo sguardo. Inoltre, la sua somiglianza con l'Übermensch si arresta alla distruzione dei vecchi valori, ma non arriva a erigerne di nuovi. Il caos che accompagna il mostro morale è esclusivamente distruttivo, non è spinto da una esuberanza di forza creativa.

Se sia l'oltre-uomo che il mostro morale vedono il mondo come assurdo e insensato, il primo non si arresta a questa valutazione. Certo, distrugge i vecchi valori, le vecchie morali e ne istaura una nuova, della forza, ma non si abbandona all'assurdo. Personaggi come il Joker, Bullseye, Goblin, invece, non creano nulla. Distruggono e si consegnano all'insensato; potremmo dire al dionisiaco, ma è un dionisiaco esclusivamente distruttivo, che ha perso la sua forza creativa. L'interpretazione del mondo del mostro morale può essere solamente distruttiva: elevando caos e irrazionalità a valori non può essere altrimenti,

non è possibile erigere un senso senza superarli e negarli. È quello che fa l'Übermensch, mentre il mostro morale rimane prigioniero di tale insensato: possiamo quindi affermare che la sua è una morale corrotta poiché è solamente distruttiva.

Come vedremo più avanti, anche in altri personaggi, in particolare nel caso degli antieroi, caratterizzati dall'identificazione totale con la loro maschera torna il tema dell'odio e della distruzione dell'altro. A differenza del mostro morale l'odio dell'antieroe non è rivolto all' "altro" indiscriminatamente, bensì a una determinata categoria, ad una determinata visione del mondo (il Punitore odia e distrugge solamente i criminali). Inoltre, l'antieroe indossa una sola maschera ma non si limita a distruggere, bensì tenta anche di creare, o meglio di fondare le basi per una futura creazione. Anche la tematica dell'oltre-uomo verrà ripresa più avanti.

Il Comandante Nemico e il Super-Scagnozzo

Sin qui abbiamo visto quella che era la figura più classica del Villain, la più stereotipata. Malvagio, crudele, insensato, sadico, senza un reale obiettivo, a tratti folle. Nel mondo dei fumetti quasi tutte le categorie di cattivi della *Golden Age* riconducevano al mostro. Oggi, assieme ai supereroi, anche i Villain si sono fatti più complessi e profondi – più "realistici" – e il mostro morale è divenuto un estremo, un'eccezione. Ecco allora che i supereroi si trovano a fronteggiare il male che è proprio del nostro mondo, un male ambiguo e incerto, eppure estremamente banale. Queste due figure, quella del Super-scagnozzo e del comandante nemico, rientrano in quella categoria che Rosenberg nella sua divisione chiama semplici criminali. Se il mostro morale è una figura estrema ai limiti del possibile, questi personaggi ci appaiono quanto mai verosimili e umani. Umani sono infatti i loro obiettivi: ricchezza e potere.

Forse è proprio questo loro aspetto a rendere questi Villain ancora più spaventosi: se le figure di mostri e supereroi rimangono in fondo confinate nel regno della fantasia – sogni e incubi irreali – (super)criminali, dittatori, terroristi con accesso a tecnologia superiore, a eserciti, in grado di esercitare un (super)potere distruttivo, sono orrori estremamente concreti e verosimili.

Non sono malvagi come può esserlo il mostro, non ricercano il Male fine a sé stesso. Per il primo esso è un mero mezzo per perseguire i suoi fini egoistici, i suoi sogni di ricchezza. Nel caso del comandante nemico le cose si complicano poiché egli è persuaso di agire in vista di un bene più grande. Se come è stato detto citando Baumeister il Male si trova solo negli occhi dell'osservatore e delle vittime, questo è quanto mai vero nel caso di questo particolare Villain. Iniziamo da quest'ultimo.

Dittatori e Tiranni

Nella *Golden Age* non è possibile distinguere il comandante nemico dal mostro: gli eserciti che questo Villain comanda sono mostruosi esattamente come lui, orrori contrari all'America e a tutti i suoi ideali. In questo periodo tutti i Villain sono riconducibili alla categoria del mostro appena analizzata, sebbene il comandante nemico costituisca un caso particolare: con lui è tutta la nazione nemica degli Stati Uniti ad assumere dei tratti deformati. Stiamo parlando dei Villain protagonisti di storie di guerra e di propaganda che non lasciano spazio ai grigi, alle sfumature e ai dubbi. È l'universo manicheista già descritto: c'è il Bene e c'è il Male. I supereroi incarnano il primo principio, il comandante nemico il secondo: allora non può essere che un mostro, sadico, crudele, spinto dal male fine a sé stesso – tutte le caratteristiche appena viste. La differenza risiede soltanto nel tipo di minaccia che rappresenta, non una creatura inumana, un essere dotato di poteri terribili, ma un uomo – orribile ma non sovranaturale – che basa la sua potenza sui suoi soldati e sulla sua tecnologia.

Con la crescente complessità dei personaggi le caratteristiche del comandante nemico, così come quelle degli altri tipi di Villain, si sono allontanate da quelle del mostro. In particolare, le sue motivazioni si sono fatte più complesse e la sua figura solleva domande e problematiche concrete. Certo, non siamo mai di fronte a Villain che sono identificabili completamente con una sola categoria e ancora oggi personaggi come Victor von Doom, il Teschio Rosso, Thanos, ci appaiono molto simili ai mostri della *Golden Age*. Essi sono comandanti nemici, ma anche Villain vendicativi, geni criminali, divinità malvage e spesso saremo tentati di chiamarli mostri sadici al pari del Joker. Questo non deve sorprendere: essi incarnano infatti ideali e morali opposte alle nostre, che ci appaiono quindi raccapriccianti. Ma la differenza rispetto al mostro morale è decisiva: il comandante nemico

è un essere “umano” inteso in senso aristotelico di “animale sociale”. Certo, può essere “super”, avere poteri, essere un mutante o un alieno, avere accesso a una tecnologia superiore, persino alla magia nera, ma non è opposto alla società come invece è il mostro. Questo è generalmente isolato, contrario all’ordine, una forza inumana che incarna caos e assurdo. L’abbiamo visto con il mostro morale: egli distrugge sadicamente morali e valori senza porne di nuovi, venera il caos.

Il comandante nemico non può essere tale: egli deve essere necessariamente integrato a una società di qualche tipo, umana o aliena non importa. Certo, la sua nazione, il mondo del quale fa parte sono opposti a quella del supereroe e di conseguenza alla nostra: per questo motivo ci appaiono spesso spaventosi. Ma non è una mostruosità che nasce dall’assurdo, dall’inumano, dal caos. Nel caso del comandante nemico ci troviamo di fronte a un ordine, a una morale, a una legge. Egli non è – e non può essere – un outsider, un reietto, un individuo che si oppone all’ordine e alla società in quanto tale come invece è il mostro. Al contrario, il comandante nemico rappresenta l’apice all’interno della sua comunità, è il migliore tra i suoi seguaci.

Ciò che è centrale in questa figura sono gli obiettivi che persegue. Se, come vedremo, il Villain eroico agisce in vista di un fine tutto sommato condivisibile anche per il supereroe, sebbene nel perseguirlo ricorra a metodi “malvagi”, lo scopo del comandante nemico è già inizialmente opposto a quello della società che il supereroe rappresenta. Ciò che il comandante nemico persegue non è riconducibile al caos, al male puro che tenta di imporre il mostro. No: egli vuole *costruire* una società di qualche tipo, un ordine.

I mezzi ai quali il Comandante nemico ricorre per inseguire questo suo scopo sono in comune al Villain eroico e in parte all’antieroe. Alla pari del Villain eroico egli è un idealista: ricerca una sorta di utopia, vuole creare e imporre una società ideale. Ciò che è spaventoso in questa categoria di Villain è che essi ci sono molto familiari. Li abbiamo già conosciuti nel mondo reale: spogliati degli aspetti più fantasiosi, questi personaggi non sono così differenti da dittatori e terroristi del nostro mondo e della nostra storia. Come sottolinea Baumeister l’idealismo favorisce il ricorso a metodi spaventosi: “*Many of the greatest crimes, atrocities, and calamities of history were deliberately perpetrated by people who honestly and sincerely wanted to do something good.*”¹⁰⁰ Non solo l’idealismo porta pericolosamente al Male perché un fine supremamente buono giustifica il ricorso a violenza e metodi oppressivi, ma esso sembra portare all’estremo tali metodi, conducendo a brutalità spaventose.¹⁰¹ Se il fine

dell'idealista è il Bene supremo, chiunque gli si oppone deve essere il Male: è quindi giusto non solo combatterlo ma anche odiarlo, ucciderlo, torturarlo, farlo a pezzi.¹⁰²

Un idealista è convinto di fare il bene del mondo, o almeno quello del suo paese. Un esempio molto significativo lo troviamo in Victor von Doom, alias il Dottor Destino, la più grande nemesi dei Fantastici Quattro. Destino possiede senza dubbio i tratti del genio criminale e dello scienziato pazzo, ma è anche qualcos'altro: egli è il monarca assoluto di Latveria, piccolo Stato immaginario situato tra Ungheria, Serbia e Romania. Victor non è certamente un mostro assetato di sangue e distruzione; certo non ha

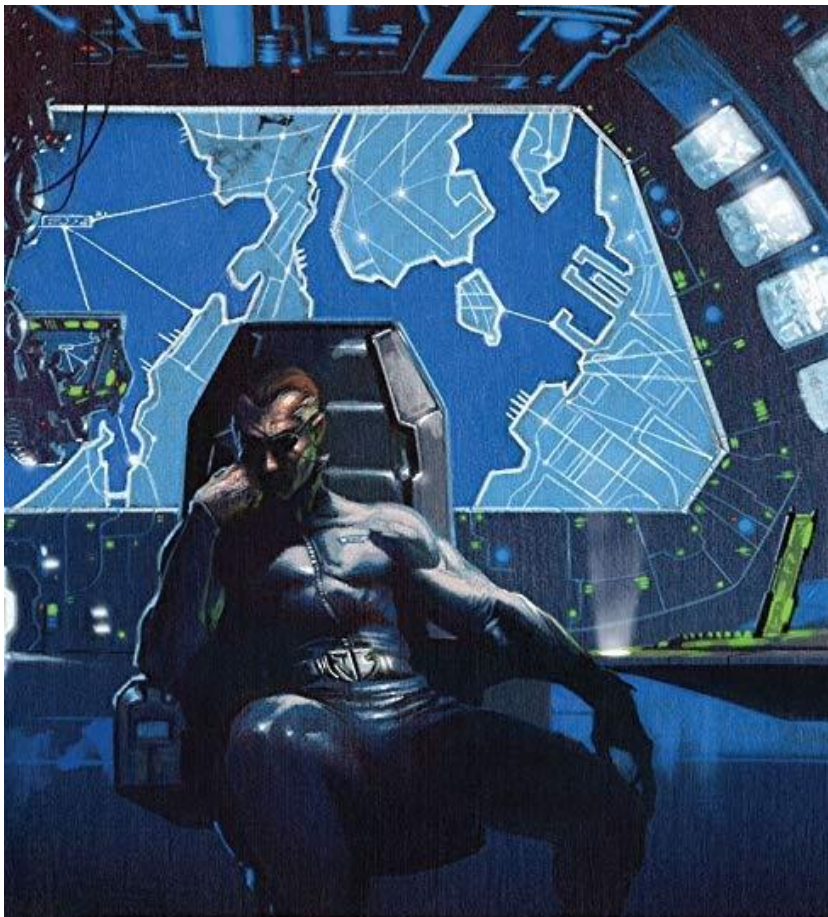


Il Dottor Destino, sovrano di Latveria. (Artista: Eaton Scot) © Marvel Comics.

problemi a sporcarsi le mani e considera pressappoco tutto il resto dell'umanità come esseri inferiori, ma non per questo vuole distruggerla, anzi! Lo scopo di Doom è di creare un'utopia, un regno di ordine, prosperità, benessere, alla pari di Latveria. Ai suoi ordini ovviamente: egli si vede come superiore a tutti gli altri, unico degno e in grado di ergersi e di comandare. Il suo scopo non è il dolore o la distruzione – mezzi necessari, ma non fini a sé stessi – ma l'ordine e la pace. Certo, con un piccolo prezzo da pagare: la propria libertà individuale.

Possiamo affermare che lo scopo del Dottor Destino sia quello di “*force people into a better world.*”¹⁰³ Nota giustamente Terjesen nel suo saggio *Why Doctor Doom is better than The Authority* che, dalla prospettiva di Destino, il suo regno è un piccolo paradiso: ricco e benestante, dove nessuno muore di fame e tutti hanno un lavoro, libero da crimine e conflitti, senza disuguaglianze tra i suoi sudditi. Non solo: dal suo punto di vista è chi si oppone a lui a essere un criminale, un malvagio. Se i Fantastici Quattro decidessero di

“esportare la democrazia” a Latveria, dovrebbero ricorrere senza dubbio alla violenza, porterebbero senza dubbio morte e distruzione e apparirebbero probabilmente loro come invasori e nemici, come “i cattivi”.¹⁰⁴



Nick Fury, direttore dello SHIELD. (Artista: Dell'Otto Gabriele) © Marvel Comics.

Il dilemma morale al quale il Comandante nemico ci pone di fronte è lo stesso che affrontiamo nel pensare a Stati attualmente sotto dittatura. È giusto intervenire, imporre a tale Stato il nostro sistema democratico? È un obbligo morale “liberare” tale stato, oppure “liberarlo” significa soltanto invaderlo? Nella graphic novel Marvel *Guerra Segreta* avviene esattamente questo: Daredevil, Spider-Man, Luke Cage, Capitan America vengono utilizzati per rovesciare il governo di Latveria che, secondo quanto

scoperto da Nick Fury al capo dell'operazione, sta finanziando degli attacchi terroristi sul suolo degli Stati Uniti. Con questo pretesto Fury intraprende quella che in pratica è un'invasione di uno Stato sovrano nemico. Inoltre, egli agisce senza il beneplacito della Casa Bianca, quindi illegalmente da ogni punto di vista. L'unico risultato che può portare a termine è morte e distruzione: egli dà l'ordine di distruggere il governo Latveriano e di assassinare i suoi capi.¹⁰⁵ Quello che vogliamo evidenziare è come, nel combattere il comandante nemico, Fury ricorra ai suoi stessi metodi. Vale quanto scrive Umberto Eco riguardo al superuomo di massa: *“I dominatori, sia che lottino per il bene che per il male, usano gli stessi metodi di lotta: sono metodi antisociali, colpo per colpo, il fine giustifica i mezzi, la giustizia deve trionfare anche tramite il pugnale perché è il dominatore che si fa fonte della giustizia e non la giustizia, come legge della società, che determina i movimenti del dominatore.”*¹⁰⁶

L'abbiamo già visto nel caso di *Civil War*: due eserciti opposti in lotta, ognuno convinto di agire per il Bene, ognuno che difende un Valore di per sé condivisibile ma che è in qualche modo entrato in conflitto con quello difeso dallo schieramento opposto. Il caso di *Civil War* ci mostra come entrambi gli schieramenti portino avanti ideali condivisibili. Nel caso del Villain invece il supereroe difende valori da noi condivisi, mentre la sua nemesi si batte per una visione del mondo che siamo portati a vedere come malvagia. Non deve sorprendere come le ideologie di personaggi quali il Teschio Rosso o Victor von Doom riprendano le caratteristiche di sistemi politici lontani od opposti da quello democratico, quali la tirannide o il totalitarismo.

Nei mezzi e nei fini di questa tipologia di Villain ritroviamo molti degli elementi del regime totalitario delineati da Hannah Arendt nel suo *Le Origini del Totalitarismo*. Tra tutti ovviamente pensiamo al Teschio Rosso, gerarca nazista addestrato da Hitler in persona. Ma non è l'unico a presentare alcune delle caratteristiche del dittatore totalitario. Come già accennato, è in particolare negli obiettivi che il comandante nemico si distingue dall'eroe e da altri Villain. Infatti, i mezzi che i due schieramenti utilizzano – l'abbiamo visto – sono a volte pericolosamente simili. Difensore di ideali opposti ai nostri, tra i diversi obiettivi che può perseguire il comandante nemico uno spicca in particolare: la volontà di distruggere di qualsiasi libertà individuale.

Quello che è uno dei valori maggiori della società occidentale (che si rispecchia anche nell'unicità unica di ogni supereroe, nella sua soggettività individuale) è visto da questi personaggi come una maledizione, un problema da risolvere, la causa del male nel mondo. *“Il dominio totalitario mira a distruggerla [la libertà], ad eliminare la spontaneità umana in genere, e non si accontenta affatto di una sua riduzione per quanto tirannica.”*¹⁰⁷ Anche se non si spingono necessariamente sino all'estremo totalitario, sia che tentino di soffocarla totalmente come dittatori totalitari, sia che tentino di reprimerla da monarchi tirannici, questi Villain sono necessariamente avversi alla libertà dell'individuo.

I comandanti nemici condividono nella maggioranza dei casi il credo che la libertà individuale sia una sorta di “malattia”, di ostacolo al conseguimento di un mondo utopico. Citando il credo di un gerarca dei Chitauri in *Ultimates*: *“Non è mai stato nel nostro interesse sopprimere delle vite, ma solo guarirvi dalla vostra attitudine al pensiero indipendente. Immagini l'universo come un organismo vivente [...] questa vostra disfunzione, o libero arbitrio, compromette l'intero corpo.”*¹⁰⁸ Se il supereroe occidentale è il massimo

rappresentante della libertà dell'individuo questo suo antagonista tenta di sopprimere ogni libertà attraverso un progetto di dominio totale: *“È nella natura del regime totalitario esigere un potere illimitato. Questo può essere ottenuto soltanto se letteralmente tutti gli uomini, senza alcuna eccezione, sono sicuramente dominati in ogni aspetto della loro vita. [...] Il potere totale può essere ottenuto e salvaguardato soltanto in un mondo di riflessi condizionati, di marionette senza la minima traccia di spontaneità.”*¹⁰⁹ Il “dominio nel mondo”, obiettivo stereotipato e a tratti ridicolo che motiva i Villain più scontati, si rivela invece essere, nell'analisi della Arendt, quanto mai concreto, anzi elemento essenziale del regime totalitario.¹¹⁰

Soppressione della libertà individuale, dominio del mondo, creazione di una società utopica, questi sono gli obiettivi che caratterizzano il comandante nemico. Aggiungiamo il sacrificio di enormi masse umane nei metodi che egli ha in comune con il dittatore totalitario: la forza del comandante nemico è infatti nel suo esercito che egli sacrifica senza remore. Basti pensare al credo dei seguaci dell'Hydra, l'organizzazione terroristica di stampo nazista comandata dal Teschio Rosso: *“Taglia una testa, altre due prenderanno il suo posto.”* Il sacrificio del singolo non solo è richiesto, ma è indispensabile al prosperare dell'organizzazione, al raggiungimento del suo scopo supremo.¹¹¹

Abbiamo un ultimo elemento in comune con il credo totalitario, l'aspetto forse che più propriamente possiamo definire malvagio: la netta divisione che essi fanno del mondo, vale a dire tra esseri superiori e inferiori, tra uomini ed esseri sub-umani, tra chi è degno e chi non lo è. Nel caso di Destino tale divisione è – paradossalmente – incredibilmente democratica: egli pone tutti sullo stesso piano, tutti tranne Destino. Egli si vede come l'unico essere superiore. Ecco che allora, nel suo regno, non esistono disuguaglianze: tutti sono ugualmente inferiori a Doom. In altri casi invece ritroviamo visioni che ci sono più comuni. Mi limito a citare tra tutti il Teschio Rosso, storico nemico di Capitan America, che è un terrorista nazista.

Vale la pena soffermarsi su questo punto. Se osserviamo più attentamente quest'ultimo elemento rilevato, evidente nel comandante nemico, ci accorgiamo che esso è proprio di tutti i Villain in quanto tali. Non è solamente l'arroganza ad accomunare questi personaggi, ma anche la convinzione che l'umanità si divida tra chi è degno e chi è inferiore. L'abbiamo visto nel caso del mostro morale: egli – almeno dal suo punto di vista – si colloca su un piano morale altro, “superiore” a quello della società. Tutti i Villain operano, più o

meno estremamente, questa suddivisione, ed è proprio grazie a questo aspetto che essi, nella maggioranza dei casi, uccidono senza remore. Riducendo la vittima a essere inferiore, collocandola su un piano morale differente dal proprio, la si può sopprimere senza problemi, come se si trattasse di schiacciare una mosca.¹¹² In alcuni casi il Villain riconosce anche l'eroe come essere superiore suo pari – questo come vedremo è chiaro nel caso del genio criminale. Più spesso il suo ego e la sua arroganza lo spingono a vedere sé stesso come unico essere superiore.

Nel comandante nemico questo aspetto si lega in modo drammatico al suo idealismo: chiunque si oppone al bene ideale che il comandante nemico insegue deve essere schiacciato, è indegno, inferiore. Tratto che differenzia questo Villain dalla sua nemesi in modo netto: il supereroe, infatti, difende concetti democratici di eguaglianza. Anche di fronte all'altro, al cattivo, egli si pone sullo stesso piano: non uccidendolo ma affidandolo alla legge, alla giustizia, lo riconosce – così facendo – come pari a sé, soggetto di diritto. Uccidendolo invece si porrebbe al di sopra di lui, ne adotterebbe metodi uguali e, come Nick Fury in *Guerra Segreta*, si renderebbe a sua volta un Villain o al limite un antieroe.

Arriviamo qui all'ultimo aspetto, paradossale, che smaschera – per così dire – il comandante nemico e lo separa dal Villain eroico e dall'antieroe, distanziandolo contemporaneamente anche dal dittatore totalitario descritto dalla Arendt: il reale obiettivo che muove questo Villain non è altro, in fondo, che l'appagamento del proprio ego. Sebbene veda la libertà dell'individuo come ostacolo da sradicare, il comandante nemico stesso rivela un fortissimo carattere individuale. Se il dittatore totalitario, come scrive la Arendt, “non è altro che il funzionario delle masse da lui guidate,”¹¹³ è ridotto quindi egli stesso a funzione, questo Villain dei fumetti sfoggia una



Il Teschio Rosso a capo dei suoi soldati. (Artista: Finch David) © Marvel Comics.

fortissima volontà individuale *indipendente* dalle masse che comanda. Si avvicina quindi al monarca tirannico che impone la sua volontà.

Il suo idealismo è ipocrita. Sebbene mirino a una forma di utopia, e sebbene qualsiasi forma di idealismo porti con sé il pericolo del male, il comandante nemico è nettamente distinto dal supereroe, dall'antieroe e dal Villain eroico per via della sua motivazione. Nell'inseguire la sua utopia futura egli non è mosso dall'amore per l'uomo, quanto piuttosto dal disprezzo per esso. Rivediamo questo odio sia nel tentativo di distruggere i suoi nemici, sia nel modo in cui si rapporta ai suoi stessi seguaci, meri corpi da sacrificare senza ritegno. Nella visione di questi personaggi l'uomo è spogliato di ciò che lo rende tale, è ridotto a macchina, un ingranaggio che non ha altro valore al di fuori della sua funzione. Ma il comandante nemico tradisce questa sua ideologia e svela la sua ipocrisia ponendovisi al di sopra: tutte le libertà vanno spente, tutte tranne la sua.

Riassumendo: anche se non completamente, i comandanti nemici del mondo supereroico si avvicinano al modello del dittatore totalitario, in particolare nel loro disprezzo della libertà dell'individuo e nella suddivisione che operano tra uomini inferiori e superiori, aspetto questo comune alla maggioranza dei Villain. Il credo del comandante nemico, l'utopia da lui inseguita, è in ogni caso opposto a quello democratico occidentale. Tale idealismo è però ipocrita: ciò che realmente muove questi personaggi è la loro volontà di dominio e sottomissione, il loro disprezzo per l'umanità.

Il Comune (Super)Criminale

Questa particolare categoria di Villain è probabilmente quella più comune e "banale": avidi, impulsivi, rabbiosi, viziosi e corrotti, questi supercriminali non sono diversi dai comuni malviventi del nostro mondo. Sono mossi da un sogno di ricchezza facile, a volte da un malsano desiderio di vendetta e rivalsa nei confronti dell'eroe. Le loro motivazioni sono quanto mai ordinarie. Non sono interessati a cambiare il mondo, né posseggono un intelletto superiore. Non creano nuovi valori, non distruggono i precedenti. Tutto ciò che vogliono è appagare i loro vizi e il loro ego. Sono arroganti, spesso inetti, una combinazione che li porta a ricercare morbosamente, una sorta di riconoscimento, di approvazione – anche se in negativo – da parte della società e dell'eroe. Ciò che li distingue dai criminali reali sono solamente i mezzi, il potere che essi hanno a disposizione. Risultati di esperimenti falliti,

mutanti o anche semplici uomini che riescono ad accedere a tecnologie superiori, questi Villain si trovano a poter usufruire di un potere notevole e pericoloso.

Se un personaggio come Spider-Man avverte nel potere che gli è stato donato dal destino il peso di una responsabilità enorme e sente il dovere di impiegare tale dono a fin di bene, i supercriminali che invece combatte sono di parere opposto. Per personaggi come Shocker, l'Uomo Sabbia, Scorpion, Rhino, Electro, l'Avvoltoio, il potere che essi possiedono significa libertà, una libertà intesa come libertà da doveri, leggi, obblighi, responsabilità. In loro, il credo che muove Peter Parker è ribaltato: grandi poteri *liberano* da ogni responsabilità.

Un esempio di questo ci viene offerto dalla graphic novel *Wanted* scritta da Mark Millar. Nel mondo creato da Millar i criminali hanno vinto, gli eroi non solo sono stati sconfitti, ma addirittura il loro ricordo è stato cancellato e relegato alle pagine dei fumetti – “*But who even reads them anymore?*”¹¹⁴ La società di Supervillains che segretamente governa il

mondo vive e agisce libera da ogni possibile conseguenza:

“*You can shoot, kill, rape or destroy anyone you like now, baby. Consequences are for the little people*”¹¹⁵ sono le

parole di benvenuto che Fox dà al protagonista, Wesley

“The Killer” Gibson, mentre lo introduce all'interno della

fratellanza. Grazie ai loro poteri e all'assenza di eroi questi

supercriminali agiscono liberi di appagare ogni loro capriccio. Ma,

ironicamente, è proprio in questo mondo dove i criminali ottengono realmente quello che vogliono, che possiamo

osservare la superficialità e l'inconsistenza delle loro motivazioni.



Wesley Gibson e Fox, nella distopia di *Wanted*. (Artista: Jones J.G.) © Image Comics.

*“When you choose to live without consequences, what you get is an inconsequential life. [...] Once you’ve killed the part of your soul that knows the difference between what matters and what doesn’t, nothing can matter to you ever again. [...] In spite the fact that Wesley gets “the girl, the cash, and [ends] our story as one of the secret masters of the world,” it can’t be worth anything to him.”*¹¹⁶

Certo, Wesley ha il suo “lieto fine”, ma che valore ha in fondo per lui? Nel momento in cui puoi avere tutto, nel momento in cui puoi fare tutto, ogni cosa si trova a essere sullo stesso piano. Niente appare più come desiderabile poiché tutto è a portata di mano – non posso desiderare una cosa che già ho. Ecco allora perché in *Wanted* i cattivi, che possono soddisfare ogni loro impulso, iniziano a scontrarsi gli uni contro gli altri, ecco perché alcuni auspicano il ritorno dei supereroi così da poterli combattere: semplicemente si annoiano. Lo mostra chiaramente uno dei cinque capi della fratellanza, Mister Rictus, sia nelle sue parole (“*you said you were bored by all this behind-the-scenes crap as me*”) che nelle sue azioni, nella sua ricerca di scontri e guerre.¹¹⁷

Non c’è una particolare profondità nei loro motivi: essi sono semplicemente alla ricerca di appagamento, mossi dalle loro passioni. Ma è un appagamento che lascia vuoti, istintivo e animalesco. La ricerca morbosa e affannosa della soddisfazione immediata di ogni desiderio non può condurre ad altro – se ha successo – che a questo vuoto, questa noia. Potremmo dire che il comune criminale è prigioniero del pendolo schopenhaueriano che oscilla tra il dolore – il desiderio insoddisfatto – e la noia – il desiderio appagato o, per meglio dire, spento, scomparso.¹¹⁸ Ciò è dovuto alla natura stessa del desiderio: affermiamo, riprendendo il pensiero di Sartre a riguardo, che il desiderio è mancanza di essere. Mancanza d’essere che altro non è che il Per-sé stesso, già descritto in precedenza. È questa mancanza che permette di fatto al Per-sé di differenziarsi dall’Essere in-sé, e di essere, quindi, libertà – libertà che è sempre desiderante, sempre tesa-verso-qualcosa. Questo qualcosa che concretamente può assumere forme diverse è, l’abbiamo visto nel caso del supereroe, l’essere In-sé-per-sé.

Libertà e desiderio si rivelano due lati di una stessa medaglia, dipendenti l’una dall’altro; spegnendo il secondo si perde anche il senso creato dalla prima. Se la libertà è tesa-verso l’oggetto del suo desiderio, vede in tale oggetto il senso del suo sforzo, la possibilità di raggiungere quello status In-sé-per-sé. Uno stato, l’abbiamo detto, che sarebbe allo stesso tempo libero e completo – o per dirlo in un altro modo desiderante e completo.

Una condizione in cui il desiderio raggiungerebbe il suo ideale di desiderio-appagato senza per questo cessare di essere. Ciò è impossibile: raggiungere l'oggetto del desiderio, non appaga il desiderio, quanto piuttosto lo spegne. *“Il piacere”* scrive Sartre *“è la morte e la sconfitta del desiderio.”*¹¹⁹ Raggiunto l'oggetto del desiderio quest'ultimo si estingue, scompare senza realmente raggiungere il suo scopo, ovvero quello di essere *“un vuoto riempito”*¹²⁰. Contemporaneamente la libertà desiderante non ha raggiunto l'In-sé che realmente bramava ma, essendo necessariamente mancanza, si spalancano di fronte a lei nuovi orizzonti di possibili desiderabili.¹²¹ *“Da qui la disillusione costante che accompagna la soddisfazione, il famoso: <<Non che questo?>>, che non riguarda il piacere concreto che dà soddisfazione, ma l'evanescenza della coincidenza con sé.”*¹²²

Ecco ciò che ci rivela la famosa frase di Schopenhauer, ed ecco perché il supercriminale è destinato a fallire anche in caso di successo. Inseguendo incessantemente solo l'appagamento dei suoi bisogni e desideri egli è condannato a una ricerca sofferta e costante in caso di fallimento, a un vuoto insensato in caso di successo. Ogni successo è ridotto al <<Non che questo?>>, ogni vittoria non fa altro che spingerlo verso il desiderio successivo. In *Wanted* ciò è quanto mai evidente: addirittura nel caso di una vittoria totale, in una condizione dove tutto ciò che si desidera può essere raggiunto istantaneamente, ciò che manca – ciò che viene ricercato – è il desiderio stesso, unico antidoto contro la noia.

Solo attraverso una riflessione più profonda questo Villain potrebbe “liberarsi” da questa trappola. Si accorgerebbe, allora, che tentare affannosamente di soddisfare tutti i suoi desideri, significa in realtà distruggere ciò che crea effettivamente il senso della sua esistenza, la lotta stessa.

Al contrario gli altri personaggi che abbiamo preso e che prenderemo in considerazione – il supereroe, l'antieroe, ma anche le altre tipologie di Villain – identificandosi con quella che è la loro missione e vedendo in questa un valore superiore, sfuggono a questa delusione costante del desiderio che sfocia nella sofferenza se frustrato, nella noia se appagato. La missione del supereroe è solitamente senza fine: essi devono proteggere “il Bene” da minacce sempre nuove, non potranno mai completare il loro obiettivo finale. Lo scopo del supereroe richiede un'azione costante. Sono certamente vicini alla sofferenza del desiderio insoddisfatto, ma essi trovano il senso del loro agire non tanto nel fine quanto nella lotta stessa. Similmente fanno alcuni Villain, in particolare – lo vedremo tra poco – il genio criminale che trova il suo senso – il suo scopo – nel gioco che porta avanti

con l'eroe. Questi personaggi inseguono l'orizzonte, trovando il senso delle loro esistenze nel cammino.

Non ricercando un soddisfacimento immediato del desiderio ma perseguendo uno scopo superiore (poco importa se tale scopo è il Bene, la rivoluzione o il gioco fine a sé stesso del genio criminale) questi personaggi sfuggono al pericolo del vuoto di significato e raggiungono – come abbiamo descritto nel caso della maschera – una sorta di coincidenza con sé anche mentre agiscono.

Questo per quanto riguarda le motivazioni del comune supercriminale, “banali” perché in fondo estremamente umane. C'è un'altra caratteristica che vale la pena approfondire. Certo, questo Villain sembra ricercare esclusivamente la ricchezza, il denaro e il potere necessari a soddisfare i suoi vizi. Ma guardando più da vicino emerge un altro bisogno che accomuna questi personaggi: il bisogno di riconoscimento. Ciò che realmente sembra muoverli non è tanto il possedere, quanto il desiderio di essere – essere “qualcuno”, essere rispettati, essere temuti. *“These villains are not simply out to steal. They seek excitement, they need challenges, and they want attention. Quietly stealing a fortune and getting away with it won't feed their other needs.”*¹²³



Un tristissimo Rhino in cerca di dignità. (Artista: Duncan Fegredo) © Marvel Comics.



Capitan Cold, nemico “non troppo cattivo” di Flash. Autoproclamatosi “capitano” per darsi importanza? (Artisti: Mahnke Doug Reis I.) © DC Comics.

Abbiamo già visto il perché del bisogno di sfide e di eccitamento che Langley rivela – tentativi di combattere la noia, di soffocare quel vuoto di senso. Veniamo ora al loro desiderio di attenzione. Pensiamo alle loro maschere: se abbiamo chiarito per quale motivo l'eroe indossa un costume, nel caso dei supercriminali infilarsi una maschera, essere riconosciuti, appare inizialmente ancora più assurdo. Nel compiere un crimine l'ultima cosa che si vuole è essere riconosciuti: eppure questi Villain desiderano esattamente questo: *“That’s why they are in the costumes to begin with... they want your attention. They want you to notice them”* riflette giustamente il reporter del Daily Bugle, Ben Ulrich.¹²⁴ Da questo punto di vista eroi e Villain non sono diversi. Ma che tipo di attenzione vuole avere il cattivo? In fondo, se l'eroe deve mostrarsi per ispirare, il cattivo avrebbe tutti i motivi per rimanere nascosto, per compiere crimini in silenzio.

Da un lato mettersi il costume rivela le stesse motivazioni del supereroe: significa distinguersi, tentare di imporsi come libertà creatrice, voler essere un idolo (anche se non di speranza ma piuttosto di timore e paura). Dall'altro lato è una scelta ispirata dal supereroe stesso che sancisce l'ingresso del supercriminale nel suo mondo. Essere “degni” di affrontare l'eroe appaga l'ego del Villain che, mascherandosi a sua volta, in fondo sta omaggiando l'eroe, lo sta riconoscendo come modello, come fonte di ispirazione, anche se in questo caso in negativo. Affrontando il supereroe questo cattivo sta in realtà tentando di mettersi alla sua altezza. Scrive Coogan prendendo come esempio Capitan Cold, uno dei *rogue* nemici di Flash: *“Supervillains also give themselves grandiose names to assert their superiority. [...] Capitan Cold’s name emerged from his desire to assert authority, but also to draw the Flash’s attention. [...] His identity is thus based upon a relationship he wished to establish with the Flash.”*¹²⁵ Ecco spiegati anche gli atti di distruzione insensata che spesso questi criminali compiono: non sono altro che un tentativo di attirare l'attenzione dell'eroe, di sfidarlo. Sconfiggendolo si dimostrerebbe migliore, anche solo combattendolo si dimostra all'altezza. Significativa a questo proposito la delusione dell'Avvoltoio nello scoprire che, sotto la maschera, l'Uomo Ragno è un “nessuno”:



Shoker, nemico di serie B di Spider-Man. (Artisti: Dodson Terry, Cho Frank) © Marvel Comics.

*"I don't believe this. All those friends of mine you put away... I just assumed you'd to be somebody, but look at you! You are nobody! Jeez, this is depressing... all those years of getting beaten by a nobody."*¹²⁶

Sempre emblematica è, poco oltre nello stesso fumetto, l'asta alla quale molti dei supercriminali di serie B nemici di Spider-Man partecipano: in palio la possibilità di acquistare il simbionte Venom e con esso non solo il potere che possiede, ma un *"once-in-a-lifetime shot at the major leagues"*, ovvero la possibilità di "diventare qualcuno". Lo rende esplicito Shocker, uno dei tanti nemici minori dell'Arrampicamuri:

"What you need to buy a name and a costume for? You been the Shocker as long as Green Goblin's been around."

*"That's exactly the point. All those years and all those jobs and I still never made much impact. I'm here to buy myself a little respectability."*¹²⁷

Anche in *Wanted* questo è uno dei tratti fondamentali: Wesley accetta di entrare a far parte della fratellanza di supercriminali principalmente perché nessuno lo rispetta, né la sua ragazza, né il suo capo, né tantomeno il suo vicino di casa. Tutti si prendono gioco di lui, lo deridono, lo usano. È questo che principalmente lo spinge a diventare un Villain, il bisogno



Wesley Gibson di Wanted che realizza quello che sembra essere il suo unico desiderio: mandare tutti "al diavolo". (Artista: Jones J.G.) © Image comics.

di poter dire “fuck you” al mondo, di sfogare tutte le umiliazioni accumulate nel corso di una vita ordinaria. Nel suo urlo, prima di unirsi definitivamente alla fratellanza, esplodono tutte le sue frustrazioni che ci rivelano ciò che lo motiva: *“Fuck you Lisa. Fuck the job! Fuck the apartment! Fuck my mom for raising me to be such a fucking pussy! Fuck everybody!”*¹²⁸

Desiderio di essere rispettato, oppure temuto, desiderio che rivela ancora una volta il vuoto insensato che tormenta questo Villain, la sua incompletezza, il suo bisogno di essere. Ma rivela anche un rapporto potremmo definire intimo tra Villain ed eroe. Questo tipo di Villain appare dopo l’eroe, paradossalmente non esisterebbe senza il supereroe stesso. È uno schema che si ripete: prima compare il supereroe, dopo iniziano ad arrivare i super-cattivi in maschera come attratti da lui. Se indossando la maschera per divenire un idolo – potremmo dire per dare forma a un archetipo – il supereroe intende ispirare determinati sentimenti e azioni, la comparsa del supercriminale e, lo vedremo a breve, del Doppelgänger, mostra il suo fallimento: l’essere In-sé che desidera mostrare suscita differenti reazioni, il Per-altri sfugge al controllo dell’eroe. Nonostante Superman indossi il costume per infondere speranza Lex Luthor vede quella “S” come un incubo, la fine del potenziale umano, al limite una sfida da superare.¹²⁹ Se lo scopo del Cavaliere Oscuro è vestirsi da pipistrello per spaventare i criminali, fallisce nel momento in cui l’Idolo “Batman” attira un nuovo genere di supercriminali.¹³⁰

È vero nell’universo DC come nel caso di Batman e dei folli che lo perseguitano;¹³¹ la stessa cosa accade nell’universo Marvel per l’Uomo Ragno. Alcuni autori ipotizzano nelle loro storie addirittura un disegno dietro la nascita di tutti questi supercriminali, una strategia attuata da chi detiene il potere per poter tenere i supereroi in scacco, per impedirgli di cambiare realmente il mondo. *“Because heroes need villains to keep them in check, Peter. Otherwise, you end up with Ant-Man running the federal reserve.”*¹³²

Questa lotta costante tra eroe e cattivo ha infatti come conseguenza quella di rendere l’eroe, in fin dei conti, inutile. Egli è costretto a misurarsi costantemente con supercriminali che esistono – in fondo – a causa sua, non può quindi affrontare i problemi reali del mondo. L’abbiamo visto: il supereroe non può cambiare la società, può solo difenderla. Questo è dovuto anche al fatto che con la sua sola presenza stimola la nascita di nuovi Villain che solo lui può affrontare ma che senza di lui non esisterebbero in primo luogo.

Una lotta costante che rivela, lo ripetiamo, il rapporto intimo che lega l’eroe ai suoi nemici. Il supereroe sembra essere, per questi Villain, la ragion d’essere, ciò che dà

realmente significato alle loro vite. Alcuni arrivano ad ammetterlo come Norman Osborn, il Goblin, in una lettera alla sua nemesi dopo l'ennesimo scontro:

“My Dear Peter,

If you're reading this, it can only mean that I have failed in my latest endeavor and so I wish to offer my most heartfelt congratulations. [...]

I want to thank you for what I assume was both a fair and exciting battle. [...]

It must be stressed that these fights are by no means a sign of any real enmity. On the contrary, I hold you in enormous regard and am always grateful for your attentions.

Were it not for you, I would be just another businessman running another boring chemical-manufacturing business. Your intelligence and resourcefulness has given my life both structure and meaning.

I shall keep you in my prayers and trust that you shall always keep me in yours.

Forever, Norman.”¹³³

Questo legame tra Villain e supereroe è ancora più chiaro ed emblematico nel caso del Doppelgänger e del genio criminale, due tipologie che andiamo ora ad affrontare.

Il Doppelgänger e il Genio Criminale

Stiamo qui parlando di quelli che potremmo definire i veri e propri nemici dei supereroi, la loro sfida più grande, i loro arcinemici. Sono la mente geniale che trama nell'ombra, oppure i doppi oscuri dell'eroe. Rappresentano una sfida enorme per l'eroe e rivelano un legame morboso, certo, ma anche incredibilmente intimo e profondo con lui. In questo caso ancora più che negli altri le due figure sono estremamente vicine tra loro: il Doppelgänger è sì un riflesso oscuro dell'eroe, ma ciò significa che ne condivide anche le qualità, come il genio, la tenacia, la forza. Anche il genio criminale è spesso un doppio dell'eroe, un suo opposto, certo, ma un opposto in fondo uguale. Supereroe e genio criminale si trovano, per così dire, sullo stesso piano, giocano ad armi pari, entrambi “esseri

superiori". Vale ancora di più in questo caso ciò che è stato detto all'inizio dell'approfondimento della figura del Villain, vale a dire che queste due categorie non si escludono ma si integrano l'una con l'altra. La divisione che segue, esclusivamente metodologica, ci permette di approfondire nel caso del Doppelgänger il rapporto intimo tra Villain ed eroe, quella dualità tra eroe e mostro già vista in precedenza; nel caso dell'arcinemico la lotta, il "gioco" che i due nemici portano avanti.

Il Sosia Mostruoso

Per introdurre la tematica del Doppelgänger ripartiamo proprio dall'Uomo Ragno: alla fine dell'ultimo capitolo si è visto come il rapporto tra lui e il Goblin assuma dei tratti morbosi,



La caccia di Kraven il cacciatore comincia... (Artista: Zeck M.) © Marvel Comics.

di affetto. Anche in un'altra storia del Lancia Ragnatele è possibile leggere di un legame molto profondo che lo lega a uno dei suoi nemici, Kraven il cacciatore. Sto parlando de *L'ultima caccia di Kraven*, scritta da DeMatteis.

Kraven di per sé non può essere definito un vero e proprio Doppelgänger dell'Uomo Ragno; egli è piuttosto – o meglio era – un comune supercriminale. Il Cacciatore acquisisce però in seguito, in particolare in questo racconto, una profondità e una motivazione maggiore che lo avvicina al supereroe e, in particolare, rispecchia la relazione di questo con la maschera. In questa storia Kraven ricerca lo scontro con Spider-Man per potersi misurare con lui, vuole dimostrarsi migliore, ristabilire il suo onore perduto: *“Esisti per mettermi alla prova, vero? Per assalirmi e sfidarmi? E io non avrò pace finché non avrò dato prova di me stesso. Distruggendoti... non avrò pace.”*¹³⁴

Ma attenzione: Kraven non sta affrontando l'uomo, ma la maschera stessa, l'In-sé, l'idolo nel quale Peter si trasforma indossando il costume. Ricordiamo come, indossando la maschera, il supereroe trascenda l'umano: *“La funzione simbolica della maschera è la stessa dell'originario travestimento animale. L'individuale espressione umana viene*

cancellata, ma, in compenso, chi porta la maschera assume la dignità e la bellezza (e anche l'aspetto terrificante) di un demone animale. In termini psicologici, la maschera trasforma chi la indossa in una immagine archetipa.”¹³⁵ Vediamo qui quello che abbiamo già accennato alla fine del capitolo precedente: anche se il supereroe riesce nel suo tentativo di divenire un idolo, non ha il controllo del significato di tale idolo su chi lo osserva. Spesso i Villain, in particolare i Doppelgänger, vengono ispirati dall'eroe negativamente, è a causa sua che esistono.

Kraven lotta contro l'idolo, contro l'immagine archetipa nella quale Peter si è trasformato indossando il costume. *“All'inizio ero ingenuo. Credevo che fosse un uomo. Ma lui non può essere un uomo”,* pensa il Cacciatore, *“così nero. Così inumano. Così bello.”*¹³⁶ Kraven sta affrontando il Ragno. È consapevole che sotto la maschera c'è un essere umano, ma esso emerge solo una volta sconfitto l'idolo: *“Ora capisco... in un modo che prima non riuscivo a capire. Questo avventuriero mascherato non è altro che un uomo. Eppure dentro di lui c'è qualcos'altro. Qualcosa di grande. Qualcosa di terribile. Il demone che finalmente ho... sconfitto. Il mio Ragno è scomparso. Ora... c'è solo l'uomo.”*¹³⁷

Ma non è sufficiente sconfiggere il Ragno per dimostrarsi degno: ne deve prendere il posto. Kraven non si limita a battere Spider-Man, a “ucciderlo” (anche se simbolicamente). Egli ne indossa la pelle, la maschera, si sostituisce a lui, deve divenire lui stesso idolo, In-sé. *“Non basta semplicemente annientarlo. Devo diventare lui! Devo provare a me stesso che sono superiore... Così ora vedo con gli occhi del Ragno. Indosso la sua pelle. Striscio. Ora... io sono il Ragno.”*¹³⁸ Indossa il costume di Spider-Man e ne imita il comportamento, iniziando a dare la caccia ai criminali: vuole dimostrarsi suo pari – anzi! – deve dimostrarsi migliore di lui, sconfiggendo quelli che l'Uomo Ragno non è riuscito a battere.



Non basta sconfiggerlo: Kraven deve diventare lui stesso il Ragno, indossarne la pelle. (Artista: Zeck M.) © Marvel Comics.



Chi è il Doppelgänger di chi? Mentre Spider-Man si appresta ad affrontare Kraven i ruoli sono quanto mai confusi. (Artista: Zeck M.) © Marvel Comics.



Suicidio di Kraven. La sua caccia è finita, la sua ombra è stata sconfitta. (Artista: Zeck M.) © Marvel Comics.

Rivediamo qui il percorso iniziatico del supereroe, quel viaggio che lo porta a divenire qualcosa di superiore, ad indossare la maschera. Ed è letteralmente un'iniziazione quella di Kraven, che segue le regole e i passaggi dei rituali primitivi: assunzione di droghe, visioni animali, rivelazioni, dolore fisico e mentale, distruzione dell'identità precedente e assunzione di una nuova. Questa iniziazione che ricalca quella del supereroe assume un'importanza decisiva, poiché in questo racconto ci accorgiamo che non è Kraven a essere il Doppelgänger di Spider-Man, ma è il Ragno l'ombra di Kraven, il sosia da

sconfiggere. I ruoli in questa storia sono invertiti: è l'Uomo Ragno che rappresenta l'ombra mostruosa che cammina accanto a Kraven. Sconfiggendola Kraven non solo ripristina l'onore, ma raggiunge la coincidenza con sé, l'essere.

Kraven in questa storia vince, sconfigge la sua ombra, il suo sosia. Riesce a vincere perché comprende che, per sconfiggere il suo Doppelgänger, non basta combatterlo – ucciderlo. No: va accettato. Si trasforma lui stesso nell'idolo che vuole distruggere – un idolo, il Ragno, che altro non è che una parte di sé stesso. Accettandola si scopre finalmente completo, In-sé. Il suo suicidio finale è allora necessario: esso sancisce questa coincidenza con sé conquistata. Nella morte, infatti, siamo finalmente coincidenti con noi stessi.



Il rapporto tra Kraven e l'Uomo Ragno si rivela anche d'affetto. Si odia e si ama la propria ombra. (Artista: Zeck M.) © Marvel Comics.

Cosa ci mostra questa storia? Primo, che i ruoli, quando si tratta del sosia, non sono chiari e definiti. Parliamo del Villain come del Doppelgänger del supereroe, dimenticandoci che l'eroe stesso può essere, dall'altra prospettiva, egli stesso il Doppelgänger, il sosia del suo sosia. Può addirittura accadere che il doppio lo sostituisca, che prenda il suo posto, così come fa Kraven. Secondo, osserviamo il rapporto che intercorre tra la persona e il suo Doppio, un rapporto a prima vista di odio, di lotta, ma che si rivela anche di rispetto e ammirazione, d'affetto e d'amore. Infine, ci viene rivelato come l'unico modo per sconfiggere la nostra ombra sia quello di accettarla, di divenire un uno con lei.

Vediamo più attentamente questi temi. Facciamo prima di tutto un passo indietro: chi è il Doppelgänger? Coogan lo descrive come *"a villain with the same powers as the hero and most often a very similar visual look."*¹³⁹ Questa sua definizione però si rivela sia riduttiva che imprecisa. Non necessariamente il Doppelgänger è di aspetto simile all'eroe: l'abbiamo già visto ad esempio nel caso di Batman, ogni suo nemico riflette un suo carattere ma non necessariamente l'aspetto fisico. *"The great Batman villains all mirror some key point in Batman's character."*¹⁴⁰ Ognuno di essi è, almeno in parte, un sosia di Batman. Lo afferma lo stesso Coogan: *"They represent what Batman would like to allow himself to do or become and he is relentless in pursuing them because he is relentless in pursuing the restraint of that aspect of his personality."*¹⁴¹

L'imprecisione è dovuta all'insufficienza della definizione di Doppelgänger. La figura del Sosia va molto oltre la semplice somiglianza fisica. *"Simbolo dell'universale dualismo ed espressione delle eterne valenze della vita, il <<sosia>> è interpretato come liberazione del Male che sta celato nell'intimo dell'uomo e delle cose. Ed eccolo apparire come mostro, golem, vampiro, licantropo, androide ecc., laddove è fenomeno che concerne l'uomo."*¹⁴² Ritorna qui ancora una volta il mostro, ma è un mostro che si scopre essere non più altro, diverso, ma estremamente simile, anzi *uguale* all'uomo. Il Doppio non viene dall'esterno, ma è un mostro che nasce da dentro. Ho richiamato il concetto junghiano di ombra, già incontrato in precedenza. Il Villain, in particolare il Doppelgänger, è l'ombra dell'eroe, la personificazione del suo lato oscuro.¹⁴³

Sebbene il Doppelgänger dei fumetti sia una persona concreata, separata, questo non modifica – se non in parte – il rapporto con il soggetto protagonista. Il Doppelgänger, tradotto letteralmente come "doppio" e "camminatore" può essere inteso come "compagno di strada."¹⁴⁴ Ma, nonostante possa apparire come persona esterna, altra da noi – che ci

“cammina accanto” appunto – esso è in verità la concretizzazione di nostri aspetti interiori. Secondo Marco Alessandrini *“esterno o interno, il Sosia o Doppio è sempre un aggregato di emozioni rimaste congelate al loro stato non sviluppato, e come tali nascoste dentro a fattezze distorte.”*¹⁴⁵ Che significa emozioni congelate? Sono stati emotivi profondi non sviluppati e controllati, latenti, ma potremmo dire anche repressi, rifiutati. Questo fa sì che il Doppio venga percepito come altro – diverso da noi – ma come un “altro uguale”, un sosia appunto. *“Il Sosia esterno, pur se identico a sé stessi, è un Altro. E sempre al pari delle nostre emozioni profonde e interne, anche il Sosia esterno, pur se di noi stessi è il riferimento più evidente, la matrice più chiara e il volto a noi più identico, resta nel contempo al di fuori di noi stessi.”*¹⁴⁶

Nei fumetti la somiglianza, o meglio la “vicinanza,” del Doppio al supereroe o ad alcuni suoi aspetti, è spesso evidente. Eppure – esattamente come accade quando parliamo di Sosia in psicologia – l’eroe nega tale vicinanza, la rifiuta. Egli tenta con tutte le sue forze di distanziarsene, è disgustato dal Sosia, lo vuole allontanarlo da sé, vuole dimostrare a sé stesso di essere differente. Come nel caso del mostro, anche qui ciò che “salva” l’eroe, che mantiene la distanza dal suo Sosia mostruoso, è il suo lato umano. Il Doppelgänger del supereroe è, infatti, sempre un riflesso del suo lato “super”, inumano. Nella sua lotta contro di lui possiamo allora leggere lo sforzo dell’eroe nel tentare di salvare, almeno in parte, la sua umanità. Abbiamo visto come, simile al mostro, il supereroe si sforza costantemente di dimostrarsi migliore – potremmo dire “ancora umano” – ad esempio non uccidendo il suo nemico. Con il Doppelgänger si verifica la stessa cosa con la differenza che il Mostro può rappresentare una minaccia esterna, che viene da un mondo “altro”. Il Doppio al contrario nasce a partire dall’eroe stesso.

Paradossalmente è proprio tale rifiuto a generare il Sosia: questo “lato oscuro” prende corpo proprio perché allontanato, rigettato. È per questo motivo che si separa da me e diviene altro. Stati emozionali che il soggetto reprime, oppure suoi possibili che egli cerca di allontanare da sé e che, proprio a causa di tale separazione, prendono corpo, si distaccano dall’individuo tanto da divenire il Doppio. Iniziamo a comprendere questo strano rapporto di attrazione e repulsione, distanza e vicinanza: il Sosia è me stesso, ma un me stesso che rifiuto, dal quale voglio distaccarmi e fuggire. Capiamo anche meglio questa confusione che abbiamo riscontrato nel distinguere eroe e Villain. Nel caso del Doppelgänger tale differenza è ancora più problematica da rilevare. Sebbene nel caso di Villain e supereroe abbiamo a che fare con due personaggi differenti – solitamente il Doppelgänger che affronta il

supereroe non è la concretizzazione di suoi stati psichici – ciononostante il legame che accomuna i due è molto simile. Sia che sia un clone dell'eroe (pensiamo a Superman e a Bizzaro), oppure che nasca dalla sua psiche o sia legato in qualche modo a questa (tra tutti il rapporto simbio(n)tico tra Spider-Man e il simbionte Venom ci dà un ottimo esempio), o ancora che venga ispirato dall'idolo che il supereroe rappresenta (come l'Anti-Flash, o un buon numero dei nemici di Batman), la nascita del Doppelgänger è dovuta, in un modo o nell'altro, all'eroe. È a causa di questo legame originario tende a confondersi con esso.

Abbiamo visto come Kraven il Cacciatore indossi il costume di Spider-Man e ne prenda il posto. Un altro esempio è dato da un'avventura di Barry Allen, meglio conosciuto come Flash. Nel fumetto *Flashpoint* vediamo Barry Allen svegliarsi in un mondo diverso dal suo: la Time-line è stata alterata, qualcuno – grazie alla speed-force, la matrice dei poteri di Barry, ha viaggiato indietro nel tempo modificando gli eventi. I sospetti ricadono ovviamente sul Doppelgänger di Barry, Eobard Thawne, chiamato anche Professor Zoom o Anti-Flash (giusto per non lasciare dubbi che si tratti di un Doppelgänger). A causa di questa modifica del passato ogni eroe è sostituito da una versione più brutale, più oscura. Wonder Woman e Aquaman sono in guerra tra loro e, accecati da potere e sete di vendetta, uccidono chiunque li ostacoli. Ogni eroe è sostituito dal suo Sosia mostruoso – sebbene la parola “sostituito” è fuorviante.



L'Anti-Flash, stessi poteri ma morale (e colori) opposti rispetto a Flash. Ma in questa storia è lo stesso Barry ad aver usato impropriamente i suoi poteri. (Artista Kubert A.) © DC Comics.

Ciò che è rilevante in questo racconto è che queste “copie” brutali di supereroi che conosciamo, non sono in verità dei sosia, dei cloni, bensì gli eroi stessi che, a causa di esperienze differenti, hanno intrapreso percorsi diversi. Appaiono come dei Doppelgänger degli eroi che conosciamo, ma sono in verità questi stessi eroi, come sarebbero se la loro Ombra prendesse il sopravvento.

A ribadire questo tema contribuisce la rivelazione finale: non è stato il Professor Zoom, a causare l'alterazione temporale, bensì Barry stesso. È il supereroe il “cattivo” questa volta, è Flash che, tornando nel passato per salvare la vita di sua madre, ha però modificato la Storia, generando la distopia in cui si trova. L'ombra che l'Anti-Flash solitamente rappresenta, la dimostrazione di cosa accadrebbe se i

poteri di Flash venissero usati in modo sbagliato, è presente nel racconto solo a ricordarci che è lo stesso Barry ad aver usato il suo dono in modo dissoluto.

*“Oh Barry. My idol. My inspiration. That’s the beauty of all this madness. I didn’t do anything. Not a thing. You see, it turns out... you are the villain today!”*¹⁴⁷ Come rimarca Zoom (ribadendo inoltre la relazione che intercorre tra l'eroe e il suo sosia), Barry stesso è divenuto – almeno per un momento – la sua ombra, il cattivo.

Dimenticatosi volutamente di aver ceduto alla tentazione di usare i suoi poteri egoisticamente e avendo liberato così il suo lato oscuro, Flash riesce a salvare la situazione solo una volta ricordatosi di quello che aveva fatto. Ed è simbolicamente proprio il suo Doppio ad aiutarlo a ricordare. Deve prima accettare che è lui il Villain della storia per poter sistemare le cose. La simbolica sconfitta dell'Anti-Flash può avvenire solo dopo questa presa di coscienza. A questo punto, per riportare le cose così com'erano, l'ultimo scontro di Barry è letteralmente contro sé stesso.

Ancora una volta la linea che separa eroe e Villain è sbiadita. Il Doppelgänger è il Villain che ci ricorda – forse più di tutti gli altri – l'aspetto mostruoso dei supereroi, che ci mostra cosa potrebbe essere l'eroe se qualcosa andasse storto, se perdesse

il legame con la sua umanità. Il supereroe nasconde in sé sempre la possibilità di divenire lui stesso il suo Doppio mostruoso, la sua ombra. Nel suo saggio dal significativo titolo *Superheroes need Supervillains* Frank Verano, oltre a ribadire come “*superheroes and their archenemies are represented as two sides of the same coin*”, rileva come il Villain mostri costantemente all'eroe come sarebbe potuto divenire in circostanze diverse:

*“The archenemy offers the hero a sobering reminder of “what might have been.” Superheroes are often the product of socially advantageous situations – a loving family, strong role models, economic stability. [...] Had fate been less kind, perhaps the superhero would actually be a supervillain.”*¹⁴⁸



In questo scontro contro il suo Doppelgänger Flash deve anche confrontarsi con quello che lui stesso ha commesso. (Artista: Kubert A.) © DC Comics.

In *Flashpoint* le due versioni di Aquaman e Wonder Woman ci danno un crudo esempio di questa possibilità, Sosia mostruosi di loro stessi.¹⁴⁹



Aquaman e Wonder Woman nella time-line alternativa di *Flashpoint*. Basta cambiare un poco la storia e la loro ombra prende il sopravvento, trasformandoli in mostri. (Artista: Kubert A.) © DC Comics.

Vediamo ora più da vicino la relazione tra Doppelgänger e supereroe. Sin dal principio è particolarmente forte: il Doppio nasce a partire dall'eroe e si sente senza dubbio legato intimamente a questo: Zoom considera Flash come fonte di ispirazione, il simbiote Venom imita il costume di Spider-Man perché Peter è stato a lungo il suo ospite, molti dei folli che combatte Batman – il Joker in primis – sono attratti e ispirati lui. In tutti questi casi il Sosia è ossessionato dall'eroe: il solo scopo di Twane sembra quello di perseguitare Barry, Venom odia l'Uomo Ragno come si odia un amante che ci ha tradito. Il caso del Joker è ancora più emblematico. Il pagliaccio è attaccato morbosamente al suo nemico – si può affermare letteralmente che lo *ama*. Leggiamo questa lunga riflessione di Bruce sul Joker, tratta da *Death of the family* di Scott Snyder:

“You have studied the human eye. There are six eye movements that reveal motive. [...] One everyone else you face the pupils contract or expand depending on emotion. Happiness, laughter, affection. The pupils open. Fear, anger, hatred, the pupils close. But not his. His pupils stay fixed, tiny points of blackness, the eyes of someone who hates everything, everyone. [...] Stare back at him, into those damn eyes. Stare into them until he

flinches. [...] It happens all of a sudden, just a tiny shift, but there it is. You stare back and you see it. The smallest flicker in the pupils, but still. And you say to yourself, see? Beneath it all he's just what you thought he was. A man. And ignore the fact that what you saw those tiny pupils do was expand. Expand for you after you stared back long enough. Ignore the fact that what you saw those black points expand with... was love."¹⁵⁰

Il Joker, nel suo modo perverso, ama Batman e, allo stesso tempo, lo odia. Il legame con il Sosia è sempre segnato da questa ambiguità. In uno dei primi romanzi di Dostoevskij, *Il Sosia*, il protagonista Goljadkin è perseguitato dal suo Doppio. Egli lo detesta, lo combatte, lo rifiuta. Eppure, continua a inseguirlo, a ricercarlo.¹⁵¹ Non solo: in uno dei loro primi incontri Goljadkin abbraccia il suo *dvojniki* con affetto, si confida con lui, lo considera un fratello.¹⁵² Si odia e si ama il Sosia come si può odiare e amare il proprio fratello, come si può odiare e amare sé stessi: *"il <<doppio, il gemello>> è mio nemico; ma il mio nemico è mio fratello: <<L'amico e il nemico passano l'uno nell'altro attraverso la figura del fratello>>. In fondo, <<il nemico è se stessi, io sono per me stesso il mio proprio nemico>>.*"¹⁵³ Riprendendo a questo proposito lo studio di Girard: è il doppio mostruoso che viene sacrificato per far cessare la violenza, ma vedere in questo un essere estraneo *"significa lasciarsene ingannare, non riconoscere il fratello che sempre si dissimula dietro al mostro.*"¹⁵⁴

Utilizzando un'espressione freudiana possiamo definire tale relazione col Doppio *unheimlich*, tradotto solitamente come perturbante. Nella sua analisi sulla parola tedesca Freud – chiamando in causa proprio la figura del Doppelgänger¹⁵⁵ – descrive questo turbamento come causato da ciò che ci è estraneo, *un-heimisch*, ovvero non-familiare,¹⁵⁶ eppure che allo stesso tempo conosciamo, che ci è vicino, *un-heimlich*, tradotto però in questo caso come non-segreto, quindi conosciuto.¹⁵⁷ Scrive a questo proposito De Rentiis, sulla base di Jentsch: *"Das 'Unheimliche' ist eine Engführung des Selbstverständlichen und seines Gegenteils, die zu gleichzeitiger und gleichwertiger Anwendungsnotwendigkeit und Anwendungsunmöglichkeit (in einem Wort: zur Dekonfiguration) einer selbstverständlich angewendeten Denkform führt."*¹⁵⁸ Il conosciuto, l'evidente, e il suo opposto, vengono a coincidere in un'aporia che risulta irresolubile. È esattamente questa la stessa ambiguità, lo stesso paradosso che caratterizza il legame con il Sosia, la stessa che caratterizza il rapporto con sé stessi: ciò che mi turba – ciò che *voglio* che rimanga estraneo, altro – è parte di ciò che sono, di ciò che mi è vicino, familiare appunto. Se il mio odio e disprezzo per una parte di me genera il Sosia, questo non può evitare che io mi rispecchi in lui, che lo

riconosca come uguale a me e che di conseguenza provi dell'affetto, addirittura dell'amore nei suoi confronti.

Non è un caso che ciò che maggiormente sconvolge i supereroi, il loro aspetto perturbante che prende corpo nel Sosia, sia il loro lato "super". Infatti, lo ripetiamo, il Doppelgänger è sempre un riflesso oscuro della parte "non-umana" del supereroe, della sua parte "mostruosa" appunto. È questo suo aspetto che l'eroe sente come più "altro", ciò che lo rende sì unico e super, ma anche estraneo, diverso, inumano. Sono infatti gli X-Men a essere definiti "*uncanny*", ovvero – in tedesco – *unheimlich*: i mutanti, coloro che proprio a causa della loro mutazione sono considerati più di tutti gli altri mostri, ciò che in *Marvels* veniva definito il lato oscuro – l'ombra! – delle meraviglie.¹⁵⁹ Nel conflitto con il Doppio allora potremmo anche leggere la volontà dell'eroe di voler essere, in fondo, un "normale" essere umano. Ciò che combatte, è il suo lato "super" che prende vita nel Sosia mostruoso. È questo che lo isola dagli uomini, che quindi egli odia. Ma, allo stesso tempo, è ciò che lo rende unico, che lo definisce e, che proprio per questo, viene ricercato, desiderato. Così come il Sosia viene percepito come identico ma differente e per questo si ama e si odia, allo stesso modo convivono nell'uomo il desiderio di essere unico, straordinario – super – e al tempo stesso ordinario, accettato, normale. Superman vuole essere Clark Kent.¹⁶⁰

Quella contro il Sosia è una battaglia persa. Più lo combatto, più esso si separa da me diventando più forte. Per sconfiggerlo devo accettarlo ma, così facendo – riducendolo cioè a essere nuovamente parte di me – io stesso assumo, almeno in parte, quegli aspetti di me che volevo cancellare. È anche per questo che l'eroe che uccide il mostro ne prende il posto: se il Doppio era la concretizzazione esterna della sua ombra interna, sconfiggerlo non vuol dire distruggere tale ombra, bensì riappropriarsene. L'alternativa è continuare a combattere il Doppio, continuare ad allontanarlo da sé oppure tentare di fuggire da lui. Ma da sé stessi non si può fuggire. I supereroi solitamente portano avanti una lotta infinita contro questi loro doppi. Si mantengono in bilico tra l'umano e il mostruoso senza mai cadere nell'abisso dell'inumano ma senza neanche accettarlo e ridurlo a parte di sé. Prendendo ancora una volta ad esempio Batman e i suoi numerosi riflessi oscuri: "*the villains mirror and warp his darkness, his fears, his needs for puzzles to solve and criminals to hurt, and his hopes too. Having a dark side does not make him mentally ill as long as he manages it, as long as he walks that edge without falling into the abyss.*"¹⁶¹ Batman si mantiene un eroe fintantoché rimane in bilico, ma questo significa una lotta costante e infinita con i suoi demoni. Non avviene mai una catarsi, permane un conflitto costante. Questo è insito nel

dualismo che caratterizza l'eroe, che in questo caso si mostra nella dinamica eroe-cattivo, una guerra e una scissione continua. D'altronde nel Doppio risiede necessariamente un conflitto, un'aporia. *“Il ‘due’ ha qualcosa di tragico. Dove c'è ‘due’ il pensiero gira in tondo, non sa che cosa fare, s'impiglia nell'indecisione. [...] La guerra è di ‘due’ ma la pace è sempre solo di ‘uno’.”*¹⁶²

Sconfiggere il Doppelgänger, riconciliarsi con la sua ombra, significherebbe per il supereroe divenire completo: poco importa se ciò vuole dire abbracciare completamente l'inumano e separarsi dalla società, oppure rinunciare alla propria soggettività individuale e abbandonarsi a quella collettiva, al per-altri (superare quindi l'eterno stato iniziatico che lo contraddistingue, divenire adulto). In entrambi i casi significherebbe la fine definitiva della sua storia. Storia che allora si potrebbe concludere con un canonico “e vissero tutti felici e contenti”, oppure, più cinicamente (ed è quello che solitamente avviene nel caso dell'Antieroe) con la morte del personaggio – che nella morte verrebbe, appunto, reintegrato nella società, sarebbe completamente “per-altri”. L'abbiamo visto con Kraven: una volta raggiunta la coincidenza con sé il personaggio non ha più niente da raccontare: non gli resta altro da fare se non morire.

L'Archenemy

Siamo arrivati a quello che potremmo chiamare il più grande nemico del supereroe, il più pericoloso: il genio criminale. Prima caratteristica di questo Villain è – lo diciamo a costo di essere ridondanti – la genialità. Se il comune supercriminale ha spesso a disposizione un'enorme forza bruta, il genio criminale non è necessariamente dotato di superpoteri. Ciononostante, rappresenta per l'eroe una minaccia molto superiore. Il supereroe non può sconfiggere questa minaccia confrontandola sul piano fisico, usando i suoi poteri, ma deve ricorrere all'intelletto. Lex Luthor è l'esempio più calzante: il più grande avversario di Superman non è altri che un uomo. L'essere più forte del pianeta si trova ad affrontare un avversario contro il quale la sua immensa forza fisica è inutile.

Al contrario del supercriminale questo Villain non sembra essere motivato da desiderio di potere e ricchezza, anzi di norma già li possiede. Certo, tende a ricercarne ancora, ad aumentare il suo potere e a consolidarlo, ma ciò che davvero lo motiva è la sfida

stessa che porta avanti con il suo avversario. Usando parole del Joker: *“fighting for meaninglessness but giving meaning by virtue of the fight!”*¹⁶³

Se il comune supercriminale non vede nel desiderio ciò che lo muove e rischia, in caso di successo, lo sprofondare nel baratro della noia, del vuoto di significato, il genio criminale – come il supereroe – trova il senso della sua esistenza nella lotta stessa. È interessato a dimostrarsi migliore di lui, ma è un desiderio da giocatore di scacchi: non ci si diverte a giocare contro un avversario incapace, ma solamente contro qualcuno che è alla nostra altezza, che ci mette alla prova. Questo Villain vede nell’eroe un degno avversario – potremmo dire un suo pari – l’unico in grado di sfidarlo. Entrando in un’ottica Nietzscheana possiamo affermare che il genio criminale dimostra, in questa sua ricerca di un nemico alla sua altezza, una natura forte:

*“Feind seine können, Feind sein – das setzt vielleicht eine starke Natur voraus, jedenfalls ist es bedingt in jeder starken Natur. Sie braucht Widerstände, folglich sucht sie Widerstand. [...] Die Aufgabe ist nicht, überhaupt über Widerstände Herr zu werden, sondern über solche, an denen man seine ganze Kraft, Geschmeidigkeit und Waffen-Meisterschaft einzusetzen hat, – über gleiche Gegner... Gleichheit vor dem Feind – erste Voraussetzung zu einem rechtschaffnen Duell. Wo man verachtet, kann man nicht Krieg führen; wo man befiehlt, wo man Etwas unter sich sieht, hat man nicht Krieg zu führen.”*¹⁶⁴

Il rapporto del genio criminale con il supereroe ricalca quello del Doppelgänger, assumendo però dei tratti meno morbosi. Se il Sosia rappresenta una grande minaccia per l’eroe soprattutto perché va a risvegliare il suo “lato oscuro”, il genio criminale, invece, mette alla prova le sue capacità, la sua abilità, lo spinge a dare tutto sé stesso. Da evidenziare il fatto che, di norma, il genio criminale, al contrario del supercriminale, non indossa maschere. Se il super-scagnozzo tenta, attraverso la maschera, di portarsi all’altezza del supereroe, di entrare nel suo mondo, il genio criminale non ne ha bisogno. Egli si sente già alla pari – se non superiore – all’eroe.

Vede nell’eroe un suo pari: cosa significa? Non solo vediamo nel genio criminale una *starke Natur*, ma ritroviamo quel senso di superiorità e quegli elementi oltremistici che abbiamo visto essere in parte presenti nel mostro morale. Non deve sorprendere: Nietzsche stesso afferma che “Zarathustra è amico dei malvagi.”¹⁶⁵ Questo Villain si pone al di sopra

dell'uomo comune, si sente superiore e, almeno intellettualmente, possiamo affermare che lo è. Per questo motivo non ritiene di essere vincolato da leggi e morali comuni: non lo riguardano. Se però il mostro morale ricerca solitamente il caos e la distruzione, se è motivato da odio e sadismo, il genio criminale si avvicina di più al concetto Nietzscheano di *Übermensch*. Personaggi come Kingpin, Lex Luthor o Magneto non si limitano a distruggere o uccidere sadicamente. Non si astengono dal farlo per raggiungere i loro scopi, ma non è quello il loro obiettivo ultimo. Inoltre, seppure non rispondano a leggi e morali comuni, ciò non significa che non ne seguano nessuna, come invece accade nel caso del mostro morale. Il genio criminale si dà lui stesso delle regole, crea la propria morale, il proprio sistema di valori. Si pone al di sopra di tutti gli altri, ma non ricerca la distruzione fine a sé stessa come il mostro. Se utilizza i mezzi di quest'ultimo è solo per raggiungere il suo obiettivo. Non potere e ricchezza che bensì il suo gioco, il suo stesso divertimento o – potremmo dire – la sua opera d'arte.

È così che il genio criminale vede sé stesso, come “artista del crimine”. Ed è in questo che si differenzia dal mostro, portatore solo di distruzione. Questo Villain vuole creare qualcosa. “*The supervillain is an artist whose medium is crime. [...] The great criminal, the supervillain, is the impresario who puts on a show for the world that is far superior to the pecuniary plunderings of ordinary bad guys.*”¹⁶⁶ È questo suo desiderio di “creazione artistica” che lo differenzia dal mostro e lo avvicina in parte all'*Übermensch*. Lex Luthor è nuovamente un perfetto esempio di questa spinta creativa “oltreomistica” che motiva questo tipo di Villain. In particolare, è nella graphic novel *Luthor* che ci viene dato un approfondimento della sua visione del mondo:

*"We were created to create ourselves... it's the greatest gift our creator gave to us. The problem though, is that for many, a gift falls short of what they believe they deserve. Born to greatness is a lie. And fate was invented by cowards. But destiny... is something we hold in our hands."*¹⁶⁷

E riguardo la sua lotta costante a Superman, la sfida che motiva la sua vita, egli afferma: *"I'm not interested in bringing him down... but obsessed with bringing us up. All of us – everyone – deserves a chance at greatness. [...] I believe there's something inherently dangerous when something real becomes mythic. I believe when that happens, we lose the part of ourselves that yearns to be great. Because when faced with a myth? We can't win. So the mythic must be exposed for what it is. So we can believe in ourselves. Because it's only what's in us... the drive to be mythic... that matters."*¹⁶⁸



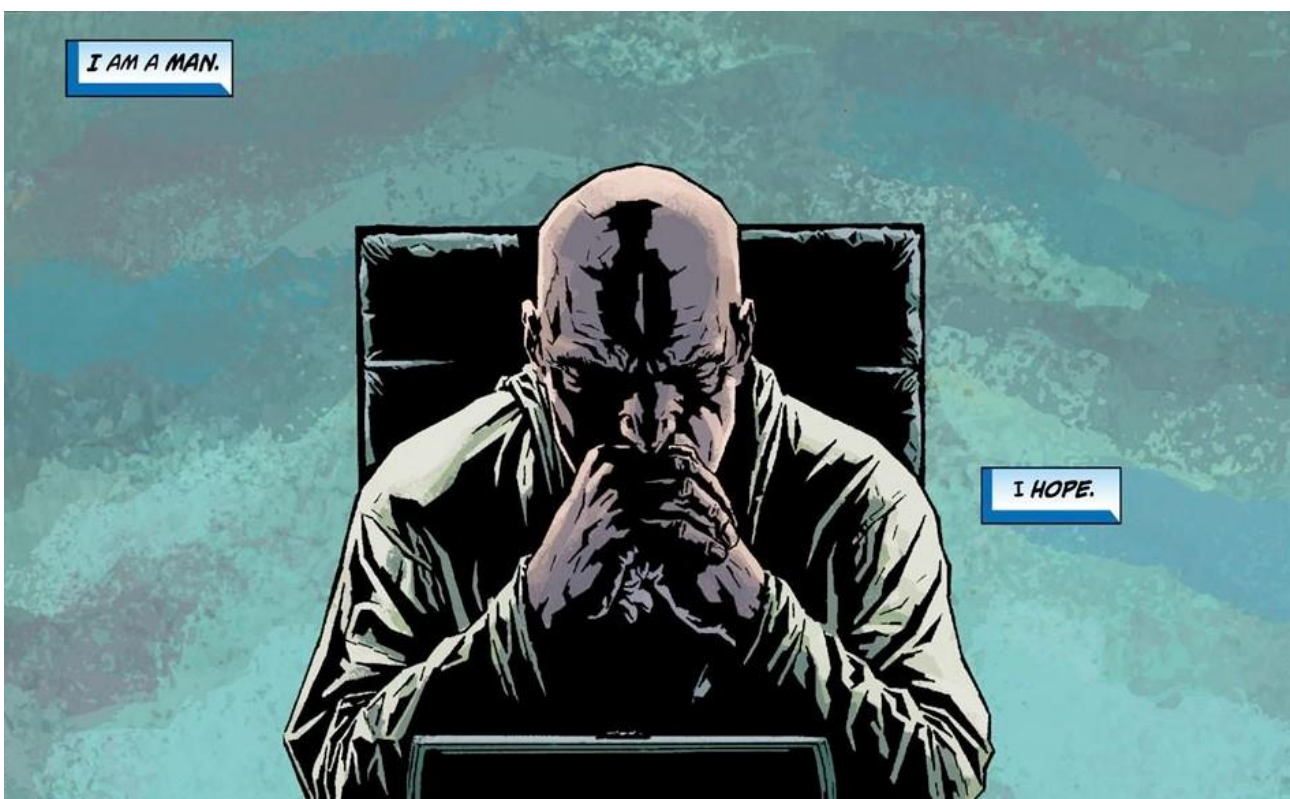
È Superman, visto dagli occhi di Lex Luthor, ad apparire mostruoso e terrificante. (Artista: Bermejo L.) © DC Comics.

Questa graphic novel che ribalta la prospettiva alla quale siamo abituati mettendo come protagonista ed "eroe" Lex, proponendo il suo punto di vista, sembra mostrarci la lotta titanica di un uomo contro un dio. Certo, i motivi del genio criminale rimangono assolutamente egoistici: in Superman Luthor vede una prova da superare, non importa quali azioni siano necessarie. Non per l'umanità, come afferma ipocritamente, ma per sé stesso. Per vincere questa partita.

Ma non è solo questa sfida a legare supereroe e genio criminale. In questo elevarsi al di sopra dei normali esseri umani egli vede nell'eroe un suo pari, un'anima affine: come lui, il supereroe è un "essere superiore", che si innalza al di sopra dell'uomo comune, che diviene "qualcosa di più", "autorizzato" a far valere per sé regole differenti. Supereroe e genio criminale creano i loro valori, scelgono quali regole seguire. Lo abbiamo visto: il supereroe è, agli occhi della società, un criminale al pari di quelli che combatte, così come agli occhi

di questo Villain esso è un “altro” come lui, diverso, superiore. Questa vicinanza “di grado” fa sì che si stabilisca un rapporto quasi di amicizia tra questi due personaggi.

Eppure, il supereroe rimanere in parte umano, bilancia la sua soggettività individuale e quella collettiva. Ed è proprio questa la differenza, anche in questo caso, con il genio criminale, che non manca di rimarcarla, deluso. *“There are eight million people in this city and those teaming masses exist for the sole purpose of lifting the few exceptional people onto their shoulders. You, me? We're exceptional.”*¹⁶⁹ In questo suo discorso il Goblin cerca di convincere Spider-Man a passare dalla sua parte: non perché ne abbia bisogno, ma piuttosto perché vede in lui un essere superiore, suo eguale.



In quanto normale essere umano che tenta di sollevarsi al di sopra della sua condizione, Lex Luthor è senza dubbio più vicino alla figura di Oltre-uomo Nietzscheiano di quanto non sia il Super-uomo, Superman. (Artista: Bermejo L.) © DC Comics.

Nello sforzo dell'eroe di rimanere tale, il genio criminale vede spesso un potenziale sprecato: egli compatisce l'eroe, il suo attenersi alle regole della società, il rimanere legato a essa invece che innalzarsene al di sopra. È per questo motivo che molto spesso questo Villain tenta di spingere l'eroe oltre il limite: sembra volerlo portare a rompere definitivamente con la società e le regole e la morale imposta da queste, vuole che combatta “con tutto



quello che ha”, senza freni. Sia perché ricerca la sfida, sia perché si diverte a mettere alla prova l'eroe, ma anche perché a volte, nella sua logica, lo sta aiutando a liberarsi da una

prigione, ad abbracciare completamente la sua soggettività individuale, finalmente svincolato dalle norme degli “uomini comuni”. Solo le regole del loro gioco contano e il genio criminale – seppure tenda a barare – apparentemente si attiene ai principi di questa partita che porta avanti contro l'eroe. *“Superior villains are irresponsible actors who exercise their abilities and powers without restraint or concern for collateral damage. Superior villains challenge superheroes by externalizing their internal struggle to be responsible. [...] The superior villain is superior to the superhero by virtue of not being constrained by the shackles of social responsibility and positive values.”*¹⁷⁰



Kingpin contempla soddisfatto la sua opera: non ha ucciso il suo rivale, ma lo ha sconfitto, umiliato, portato sull'orlo della follia. (Artista: Mazzucchelli D.) © Marvel Comics

Wilson Fisk, alias Kingpin, arcinemico di Daredevil, mostra perfettamente questo aspetto. Sin dal racconto “*Born Again*” di Miller, Kingpin è a conoscenza dell'identità civile



L'eroe e il Villain sono entrambi necessari nella visione del mondo di Kingpin. L'eroe e il Villain hanno bisogno l'uno dell'altro. (Artista: Coker Tomm) © Marvel Comics.

di Devil.¹⁷¹ Spesso usa questa informazione a suo vantaggio, per tormentare Devil (o per metterlo alla prova?), per spingerlo sino al limite. Eppure, sebbene potrebbe facilmente utilizzarla per liberarsi di Devil una volta e per tutte, preferisce continuare a sfidarlo, continuare la partita. “Sei qui per farla finita, ma non c'è fine a tutto questo” gli dirà in uno dei loro tanti confronti finali.¹⁷² Sconfiggerlo, sì, ma solo

stando alle sue stesse regole. Non solo lo riconosce suo pari e trae piacere da tale scontro, ma lo vede come un equilibrio necessario.

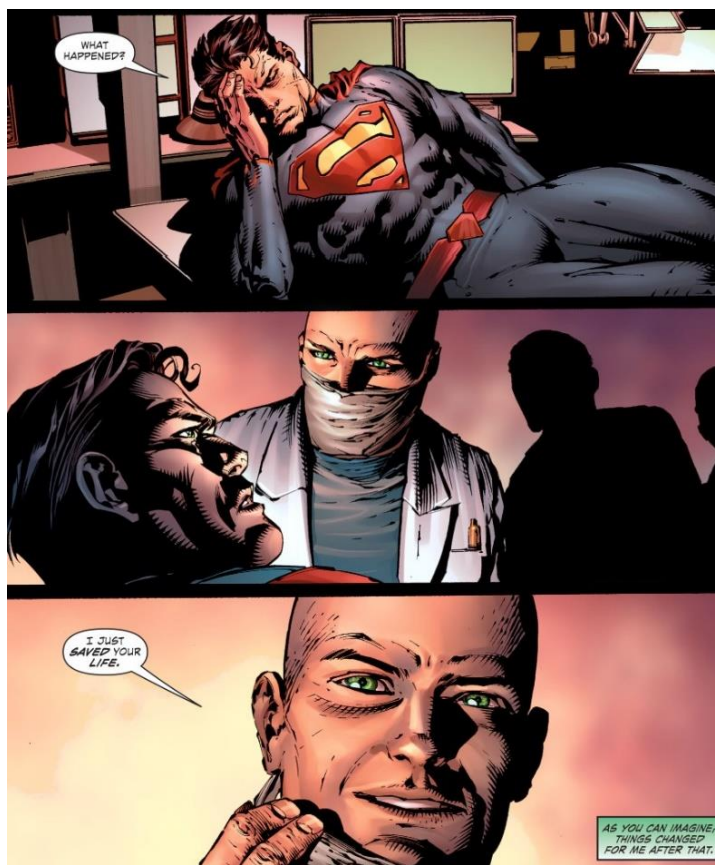
“Capisci, è come se fossimo complici. [...] C'è un ordine che governa questo posto. In cima ci sono quelle che i biologi definiscono le specie dominanti: i leoni, gli orsi grizzly e via dicendo. Io e te siamo come loro, e siamo anche come i poli di un magnete. Yin e Yang, se vuoi. Che cos'è un eroe senza un criminale? Nel tuo caso, un triste mostro cieco, tormentato dai ricordi e dal rimorso. Un ragazzino ferito che non è mai voluto crescere. [...] Dovresti ringraziarmi.”¹⁷³

Come Luthor anche Kingpin vuole creare qualcosa “*I want to save the city, like you,*” afferma Fisk affrontando Devil nella serie *Marvel's Daredevil*, “*only on a scale that matters.*” (Emblematico in questa serie che Vanessa, la donna della vita di Fisk, diriga una galleria d'arte, a sottolineare il legame con la creazione artistica di questo tipo di Villain).¹⁷⁴ E, come Luthor, più che tentare di uccidere Matt Murdock, più spesso agisce per tenere in piedi questa sfida, questo equilibrio manicheista: “*For years Fisk lived by a philosophy that Daredevil needed a Kingpin to be Daredevil. That they were the flipside of the same card. And for years, on some level, it looked like he was right. A balance was struck between them that seemed to signify how their relationship would always be. A good guy and a bad guy.*”¹⁷⁵

Il genio criminale ha bisogno dell'eroe, è nell'eroe e in questa eterna lotta che trova il suo senso. Lo dimostra il fatto che, oltre a non uccidere l'eroe, questi Villain lo cercano, ne hanno bisogno,¹⁷⁶ a volte arrivano addirittura a salvargli la vita.¹⁷⁷ È in questo rapporto di equilibrio con il supereroe che il genio criminale definisce sé stesso.

“Do you know what the scariest thing is? To not know you place in this world. To not know why you’re here. That’s... just an awful feeling.” Le parole del Villain Mister Glass interpretato da Samuel L. Jackson nel film *Unbreakable* rendono esplicita

questa dinamica: *“Now that we know who you are, we know who I am. I’m not a mistake! It all makes sense! In the comics you know how you can tell who the archvillain is going to be? Is the exact opposite of the hero! And most time they’re friends, like you and me!”*¹⁷⁸



Lex Luthor salva la vita di Superman! © DC Comics. (Artista: Finch D.) © DC Comics.

Il Villain Eroico

Attraverso questo personaggio concludiamo l'analisi della figura del Villain e iniziamo a introdurre l'antieroe. Il Villain eroico e l'antieroe sono infatti due personaggi estremamente vicini tra loro, difficili da distinguere. Per questo motivo ci concentreremo sugli aspetti che differenziano le due figure.

Al contrario del comandante nemico che nasconde ipocritamente il suo odio dietro dei falsi valori, il Villain eroico è realmente un idealista, combatte per degli scopi in sé condivisibili, persegue un obiettivo altruista. Ciò che il Villain eroico cerca di fare è creare un'utopia. Poison Ivy si batte per l'ambiente, Ra's al Ghul vuole liberare il mondo dal crimine, Magneto combatte per la causa dei mutanti, Ozymandias tenta di fermare l'imminente

conflitto atomico, ognuno di questi Villain agisce con uno scopo di per sé nobile. “*The heroic villain believes that he or she is working for some greater good. This type of villain sees himself or herself as a hero. [...] He or she has a goal that isn’t selfish, although it might be a bit twisted. Like superheroes, then, heroic villains fight for a cause. From their point of view, they are heroes, and their ends justify their destructive means.*”¹⁷⁹ Da questo punto di vista già notiamo una vicinanza sia con il supereroe che con l’antieroe anche se spesso, paradossalmente, il Villain eroico è molto più ottimista e idealista di quest’ultimo, caratterizzato invece molto frequentemente da un acuto cinismo e dalla disillusione. Lì dove il Villain eroico è convinto di poter realizzare la sua utopia, l’antieroe combatte una battaglia senza speranza.

La parola chiave per riuscire a distinguere queste due figure è “sacrificio”. Cosa è disposto a sacrificare questo Villain per raggiungere i suoi obiettivi? Nell’inseguire il suo ideale non teme di ricorrere ad azioni immorali, criminose, brutali, giustificate in nome del “bene superiore”: “*the heroic supervillains believe their goals and actions are set on a higher moral plane. [...] Heroic villains are fighting to right a perceived injustice or to make the world, in their view, a better place.*”¹⁸⁰ Certamente, per questi personaggi, il fine giustifica i mezzi. Affrontando il comandante nemico abbiamo già visto come inseguire un ideale renda più semplice compiere azioni malvage: “*Idealism leads to evil primarily because good, desirable ends provide justification for violent or oppressive means. [...] When people believe firmly that they are on the side of the good and are working to make the world a better place, they often feel justified in using strong measures against the seemingly evil forces that oppose them. Noble ends are often seen as justifying violent means.*”¹⁸¹ Non necessariamente il Villain eroico vede i suoi avversari come malvagi, ma esso è comunque disposto a sacrificare chiunque si opponga a lui. Inoltre, non soltanto uccide i suoi avversari, ma non ha problemi a causare delle vittime accidentali, innocenti.

Anche l’antieroe si sporca le mani e arriva a uccidere i suoi nemici, ma egli non sacrifica mai i suoi valori, non scende a compromessi con la sua morale. Un antieroe come il Punitore dispensa il suo castigo a chi – secondo la sua morale – lo merita; egli non può però accettare vittime innocenti ed è pronto a “punirsi” se mai ciò dovesse capitare ed egli stesso divenisse un Villain.¹⁸² Per il Villain eroico, al contrario, l’ideale giustifica qualunque azione, compreso l’omicidio di innocenti o – al limite estremo – il genocidio. Ed ecco allora che nell’universo antieroeico di *Watchmen*, alla fine un Villain fa la sua comparsa, ed è un Villain eroico: Ozymandias. A differenza dei suoi vecchi colleghi cinici e disillusi, Adrian è

un idealista, è sinceramente convinto di poter salvare il mondo (e almeno apparentemente sembra riuscirci). Se l'antieroe Rorschach non è disposto a scendere a compromessi, a sacrificare la sua morale al "bene superiore" – "*No. Not even in the face of Armageddon. Never compromise.*"¹⁸³ – Veidt sceglie invece la morte di milioni di persone, sacrificio necessario per poter fondare la sua futura utopia.

L'antieroe amareggiato e disilluso si attacca disperatamente ai suoi valori: pensiamo alle ciniche parole di Rorschach che, nonostante non veda un senso nel mondo, nessun "bene superiore", lotta con tenacia per giudicare e punire i malvagi, imponendo la sua ferrea morale – forse è proprio a causa di tale cinismo che l'antieroe non è disposto a scendere a compromessi con l'unica certezza della sua vita? Il Villain eroico, al contrario, crede nel suo successo ultimo, in un'utopia raggiungibile. "*I'm an idealist*" afferma Luthor nell'omonima graphic novel, "*a man, who willingly denied himself happiness... who chose to give up hope... fore the world. A world without a Superman.*"¹⁸⁴ Questo genio criminale assume molto spesso i tratti del Villain eroico, fino ad arrivare addirittura a salvare lui stesso il mondo e la vita del suo nemico storico nella saga *Forever Evil*.¹⁸⁵ L'idealismo è il tratto essenziale del Villain eroico, che al suo ideale è disposto a sacrificare tutto: valori, felicità, vite umane. Egli però non è disposto a immolarsi sé stesso.

Se di fronte alla scelta tra la morte del proprio corpo e quella dei propri principi V – come Rorschach – non scende a compromessi, il Villain non è disposto a morire.¹⁸⁶ Eroi e antieroi sono pronti a compiere l'estremo sacrificio, il Villain eroico invece non esita a



Magneto non è “malvagio”, ma propone piuttosto una visione del mondo differente (come sottolinea la carta geografica capovolta alle sue spalle. (Artista: Jimenez P.) © Marvel Comics.

sacrificare gli altri nella sua crociata – ma non è disposto a dare lui stesso la vita. Nel primo film degli X-Men Magneto mette a punto una macchina che, traendo energia dal suo potere mutante, genera un campo di forza che trasforma in mutanti i comuni esseri umani. Egli è intenzionato a usare la macchina sui leader mondiali, ma lo sforzo che ciò richiederebbe significherebbe la sua morte. Per questo motivo rapisce e costringe la giovane Rogue a prendere il suo posto, è disposto a sacrificare un mutante innocente – la sua stessa specie! – ma non a morire lui stesso. Wolverine – antieroe che invece metterà a rischio la sua stessa vita per salvare la ragazza – non manca di aggredire l'ipocrisia di Magneto:

M.: “Perché nessuno di voi capisce quello che cerco di fare? Quelle persone laggiù controllano il nostro destino e il destino di ogni altro mutante! Beh... presto il nostro destino sarà il loro.”

W.: “Ma che stronzate dici? Se davvero lo facessi per giustizia ci saresti tu dentro a quell'affare.”¹⁸⁷

Il Villain eroico mantiene questo tratto “egoista” in comune con gli altri cattivi. Eroi e antieroi dei fumetti sono accumulati dallo spirito di sacrificio, sono disposti a morire loro stessi per i loro valori. Per la sua utopia invece il Villain eroico è disposto a sacrificare tutto, fuorché la sua vita. Rorschach muore in un ultimo disperato tentativo di punire Ozymandias mentre quest’ultimo si prepara a guidare lui stesso la sua sanguinosa utopia. V, come Veidt, pone le basi di un nuovo mondo, ma sa di non poter essere lui stesso a costruirlo e guidarlo, infatti sceglie di morire.¹⁸⁸



Ozymandias che spiega il suo piano con un classico monologo da Villain. Ma – al contrario di un “republic serial villain”, Veidt ha già vinto. Il suo piano è già stato eseguito, New York è già stata distrutta – il mondo è stato salvato da sé stesso. (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.

È senza dubbio curioso come l’idealismo di questi personaggi si arresti di fronte all’estremo sacrificio, rivelando ancora una volta quello che probabilmente è il tratto che accomuna tutti i cattivi: il loro estremo egocentrismo. Il totale distacco dalla loro soggettività collettiva fa sì che il loro “altruismo” sia, per così dire, egoista. Vogliono cambiare il mondo, creare un’utopia, ma vogliono farlo principalmente per loro stessi: ecco perché non sono disposti a morire per questo ideale.¹⁸⁹ Non cercano di creare un nuovo mondo per gli altri, perché è “bene”, piuttosto cercano – e in questo si identificano come Villain – di piegare gli altri ai loro voleri. Mentre, come vedremo, l’antieroe è un distruttore di valori, il Villain eroico non solo vuole distruggere, ma desidera essere anche creatore e *sovrano* della nuova

società. Vogliono creare un'utopia *imponendo* la loro visione solo per poterla governare. Anche se il loro altruismo non è necessariamente ipocrita, viene comunque inquinato dal loro egocentrismo, che è ciò che li porta infine ad essere dei Villain.

Se adottiamo il loro punto di vista, durante la loro crociata questi Villain eroici sono quasi indistinguibili dagli antieroi, anche questi ribelli o rivoluzionari. Ma in caso di successo, mentre l'antieroe si fa da parte, consapevole che diventerebbe lui stesso un oppressore alla pari di quelli distrutti, il Villain eroico rivela esattamente questo proposito: egli vuole distruggere il "tiranno" per prenderne il posto. I suoi scopi quindi, per quanto nobili, rimangono inquinati da un egoismo caratteristico di tutti i Villain.

A proposito di punti di vista: narrativamente il Villain eroico si differenzia dall'antieroe poiché in genere viene presentato come antagonista. *"The line between heroic villain and anti-hero can be fuzzy and depends in part on the point of view from which the story is told."*¹⁹⁰ Quando ci troviamo a leggere la storia di un antieroe questo è di norma il protagonista del racconto, il che fa sì che l'identificazione con il personaggio sia maggiore: ci caliamo nei suoi panni, tentiamo di comprendere la sua visione, a volte di giustificare le sue azioni. È anche per questo motivo che in una graphic novel come *Luthor*, che offre un



Ciclope, corrotto dal potere della Fenice, cerca di creare un mondo migliore – ma a che prezzo? La “citazione” di Iron Fist sottolinea in cosa si sia trasformato Scott Summers. (Artista: Kubert A.) © Marvel Comics.



racconto dal punto di vista del cattivo, lo storico nemico di Superman ci appare sotto una luce eroica.¹⁹¹ O ancora in *Watchmen* è il diario di Rorschach che accompagna il lettore con le sue riflessioni, che ci offre accesso diretto ai suoi pensieri, al suo punto di vista, mentre Ozymandias, per spiegare al lettore la sua visione del mondo, ricorre piuttosto a un

classico dei Villain, il monologo che espone piano e movente. Attenzione: ciò non significa che non è possibile leggere un racconto con il Villain nel ruolo del protagonista. Ma quando questo avviene il Villain può apparirci sotto una luce diversa, più complessa e profonda e, a volte, più (anti)eroica. Sebbene le azioni del Villain eroico non possano essere condivisibili (egli deve rimanere un antagonista, un Villain appunto!), presentarle dal suo punto di vista le rende più accettabili, ci fa calare più nei suoi panni e, per questo motivo, lo avvicina all'antieroe.

Un ultimo aspetto caratterizza infine il Villain eroico: la possibilità di redenzione. Non può sorprendere, dalla nostra analisi è risultato chiaramente che questi personaggi si muovono in equilibrio su una linea sottile che separa tra Villain ed Eroe. La stessa sulla quale si muove l'antieroe. Basta un leggero slittamento affinché questi Villain divengano a loro volta (anti)eroi in cerca di redenzione. Questa trasformazione può avvenire quando un Villain eroico abbandona metodi estremi, quando non è più disposto a sacrificare vite e valori al suo ideale: è il caso, ad esempio, di Quicksilver e Scarlet Witch, figli di Magneto e un tempo anche terroristi mutanti suoi complici. Continuando a perseguire un ideale altruista, ma



Poison Ivy è ancora una Villainess? Tra le "giuste cause" di questi cattivi, la sua è forse – oggi – una delle più condivisibili. (Artista: Janin Mikel) © DC Comics.

rifiutando metodi malvagi, fratello e sorella diventano degli Avengers, veri e propri supereroi. Nelle ultime storie lo stesso Magneto sembra trasformarsi da Villain a eroe, unendosi a quelli che un tempo erano i suoi nemici, gli X-Men.

In particolare, nella saga *Avengers vs X-Men*, troviamo Magneto combattere a fianco degli Avengers contro Scott Summer, alias Ciclope, ex supereroe divenuto in questa storia il Villain (eroico).¹⁹² I ruoli sono completamente invertiti. Non soltanto può accadere a Villain eroici di redimersi, ma gli stessi supereroi, accecati dal loro ideale, possono comprometersi e divenire Villain a loro volta, barattando i loro principi. È quello che accade, l'abbiamo visto, quando l'eroe cessa di reagire e decide di cambiare attivamente il mondo. È quello che accade in questa saga dove gli X-Men, grazie alla Phoenix Force, cercano di creare un'utopia appunto – diventando così dei Villain a loro volta, Ciclope tra tutti.

Incontriamo qui quel relativismo morale, quella confusione nel distinguere tra Bene e Male che abbiamo detto tipica del mondo contemporaneo, dell'età definita *Post-eroica*. Come in *Civil War*, saga emblematica di questa nuova era dei supereroi, anche in *Avengers vs X-Men* i ruoli tra Villain e supereroi si confondono, non è chiaro – almeno inizialmente – chi siano i Villain eroici, chi gli antieroi, chi i supereroi. Queste due serie Marvel non sono casi isolati, ma rispecchiano una confusione e una crisi diffusa. Ciclope e Magneto non sono gli unici due personaggi a cambiare “squadra” più volte: Scarlet Witch diventa nuovamente un Villain e si rende responsabile della distruzione degli Avengers nella saga *Avengers Disassembled*,¹⁹³ solo per poi pentirsi ancora una volta in *Avengers vs X-Men*; abbiamo visto Daredevil prendere il posto del suo archi-nemico Kingpin e accettare di guidare La Mano, organizzazione criminale nemica di lunga data;¹⁹⁴ nell'universo DC abbiamo già citato *Forever Evil*, dove non solo Lex Luthor ma anche altri Villain classici – Capitan Cold, Bizzaro, Sinestro, Black Adam, Manta – si uniscono per salvare il mondo e i loro storici antagonisti; poi, a rendere questo panorama ulteriormente confuso, ci gruppi di supercriminali come i Thunderbolts o la Suicide Squad, usati dal governo come supereroi. Già questi pochi esempi ci mostrano come la distinzione tra eroi e Villain, tra giusto e sbagliato, sia quanto mai complessa e confusa. Ed è da questa complessità crescente, da questa crisi di valori e certezze che si erge la figura dell'antieroe.

L'Antieroe

L'era degli Antieroi

Sfortunato quel Paese che ha bisogno di Antieroi

I supereroi combattono per la Verità e per la Giustizia, difendono il Bene e lo status quo, la società alla quale rimangono legati che, nonostante le sue contraddizioni, è principalmente “buona”. Ma quando questa società è in crisi, quando le verità si moltiplicano ed entrano in conflitto tra loro, quando la giustizia è corrotta o repressiva, quando lo status quo non è più un bene da difendere ma un nemico da abbattere, gli eroi scompaiono, lasciando il posto a una figura più controversa e complessa: l'antieroe.

La figura dell'antieroe nasce da una crisi ed è essa stessa portatrice di rottura, di sovversione. Nei fumetti supereroistici è la *Dark Age* a segnare il trionfo di questi personaggi, età subito successiva a una profonda crisi della società americana. La guerra del Vietnam, la paura del conflitto nucleare, l'assassinio di JFK, di Martin Luther King Jr. lo scandalo Watergate – ma anche i movimenti culturali alternativi e di protesta nati negli anni 60, dagli hippie fino al *Civil Rights Movement* – tutto indica una profonda trasformazione sociale che, inevitabilmente, porta con sé una crisi di certezze, morale e valori.¹ Già nella *Silver Age*, nel pieno di questa trasformazione sociale, la figura del supereroe puro e senza macchia inizia a vacillare con la formula di Stan Lee “supereroi con superproblemi”: i personaggi creati in questo periodo anticipano figure antieroi successive, sono ancora degli eroi, ma con delle mancanze, a volte inetti o sbruffoni, in ogni caso degli emarginati. Le incertezze e le contraddizioni dell'America di quegli anni, già presenti nella *Silver Age*, esplodono con la *Dark Age*.² Se i primi supereroi Marvel mettono in discussione i canoni eroici presentando personaggi fallaci, più umani e realistici, gli antieroi della *Dark Age* li rovesciano completamente o li mettono in crisi portandoli all'estremo. È il momento dei vigilanti in cerca di vendetta più che di giustizia, antieroi come Rorschach, il Punitore, V, ma anche lo stesso Batman di Miller, che sono più interessati a punire che a salvare.

Ognuno di questi personaggi è il sintomo di una società in crisi ma, se il supereroe tenta di combattere le minacce alla società, tenta di rimediare alla crisi e di riportare l'ordine,

l'antieroe la esaspera, la conduce alle estreme conseguenze. Questi personaggi abbracciano questo crollo di regole, leggi, morali – potremmo affermare che lo vedono come necessario: lo status quo non va protetto o restaurato, ma bisogna finire di distruggerlo, lasciarlo sprofondare all'inferno. Per alcuni forse una distruzione necessaria per una futura rinascita, per altri invece una punizione necessaria a chi ha causato questa crisi in primo luogo. Nessuna redenzione, nessun bene da preservare, solo il Male è rimasto e deve essere punito.

Oggi il mondo occidentale si trova ad affrontare una nuova e profonda crisi. Nonostante l'occidente abbia raggiunto quello che è il suo apice, concedendoci prosperità e lusso, iniziano ad apparire diverse crepe nel nostro status quo. Il benessere nel quale viviamo sembra in parte preannunciare un imminente declino, mentre dall'altro lato si deve scontrare con il resto del mondo lasciato indietro. Incertezza economica, migrazioni di massa, incontri e scontri con culture differenti, pandemie, terrorismo: le nostre sicurezze e le nostre verità vacillano. L'universo dei supereroi rispecchia questa crisi, gli antieroi si fanno sempre più numerosi, gli stessi Villain e supereroi iniziano a perdere i contorni definiti e a confondersi tra loro. Tra tutti i casi già citati in precedenza il più emblematico rimane *Civil War*, saga legata direttamente all'attentato dell'11 settembre e al conseguente PATRIOT Act. Qui non compaiono nuovi antieroi, ma sono le stesse icone del passato – Capitan America, Iron Man, Spider-Man – a “scegliere una fazione” e a diventare sempre più simili a Villain e Antieroi.

In una società senza certezze la figura del supereroe non è più possibile. *“In un mondo sull'orlo del collasso, teatro di interminabili conflitti, di massacri, di genocidi, minacciato da catastrofi ecologiche dalle conseguenze apocalittiche, i supereroi [...] [rappresentano] una grossolana bugia.”*³ I supereroi puri, incarnazioni del “Bene”, perdono la loro credibilità lì dove i valori sono incerti e relativi. Ne abbiamo un assaggio nella *Dark Age* e, nonostante si tenti di reagire e di stabilire nuovi valori nel breve periodo della cosiddetta *Renaissance*, oggi la Verità, la Giustizia e l'American way per le quali Superman lottava hanno perso quasi completamente il loro significato. *“Truth? That's in the teller. Just calmly messaged words that very well may be nothing but carefully finessed lies. Justice? Belongs to the judge, who sits above those who put him there because they can't trust themselves. And the American way? it constantly evolves out of something that proves to be true and a lie, just and more...all men are created equal.”*⁴

Il problema nasce quando ci chiediamo cosa sia il Bene, scriveva Umberto Eco. Se nella *Golden Age* Bene e Male potevano sembrare – almeno all'apparenza – relativamente definiti e condivisibili, oggi la complessità che ci troviamo ad affrontare non permette più divisioni così nette tra bianco e nero. E, come vedremo a breve, paradossalmente questa incertezza porta delle “certezze” ancora più granitiche e pericolose. Per sopravvivere a una società corrotta l'antieroe le opporrà infatti una visione del mondo scevra da ogni dubbio e compromesso.

Sfortunato quel paese che ha bisogno di antieroi: perché? Perché è un Paese in crisi, che ha perduto una morale chiara, stabile. Bene e Male si confondono e prendono vita nella figura dell'antieroe. Figura che da un lato nasce da questa crisi, dall'altro però la esaspera, proponendoci un mondo e una società molto peggiori di quanto non siano in realtà. L'antieroe si pone in questo senso come “oracolo” di una possibile distopia che – sebbene ancora lontana dal verificarsi – trova le sue radici nella nostra realtà attuale, nelle sue contraddizioni e incertezze. Ma il crollo di stabilità e certezze è anche il preludio di un cambiamento, di una rivoluzione. *“In an age of skepticism and dwindling faith, an age marked by the pervasive awareness of loss and disarray, the deliberate subversion of the heroic tradition may betray an urge to salvage or reinvent meaning.”*⁵ Qualcosa di nuovo e migliore può risorgere dalle ceneri – ma ciò richiederà un tributo di sangue.

Buono, Cattivo, Inetto, Sovversivo – Chi è l'Antieroe?

Prima di procedere dobbiamo fare chiarezza. Certamente nella nostra epoca assistiamo a un enorme proliferare di antieroi, dovuto ai motivi che abbiamo mostrato, ma d'altro lato questo termine viene utilizzato anche confusamente e – spesso – a sproposito. Qualsiasi personaggio negativo o ambiguo che si trova a essere protagonista di una storia viene indiscriminatamente chiamato “antieroe”. Ma non basta prendere un cattivo e renderlo protagonista per definirlo tale. Abbiamo visto come questo possa trarre in inganno il lettore, avvicinando di fatto il Villain all'antieroe, ma un Villain rimane tale anche se la storia è narrata dalla sua prospettiva.⁶

Il prefisso “anti” non indica in questo caso l'opposto dell'eroe, al contrario, l'antieroe deve presentare necessariamente delle caratteristiche eroiche.⁷ L'antieroe è una figura paradossale che sfida il concetto stesso di eroe, a volte ribaltandolo, a volte portandolo

all'estremo. Possiamo quasi affermare che, lontano dall'esserne l'opposto, l'antieroe rimane in fondo un eroe, ma è un eroe che non vuole esserlo, o che non è in grado di esserlo o, ancora, che non dovrebbe esserlo. Il modello "eroico" deve rimanere presente per poter definire l'antieroe: "*The antihero can exist only if the heroic model remains present in absentia, by preterition.*"⁸ L'antieroe rimane una figura eroica, è direttamente legata al modello eroico, ma è un modello "presente nell'assenza", fallace, sporcato – decaduto.⁹

"*The words paradox and antihero are wedded.*"¹⁰ L'antieroe è sempre una figura paradossale. Perché? Perché al contrario del supereroe o del Villain che propongono visioni del mondo conciliatorie, positive o negative, ma in ogni caso che rafforzano la nostra, l'antieroe invece la sfida. "*While the hero figure serves to strengthen the ideological status quo, by encouraging our support for an ideal, the anti-hero induces the reader to question the ideology behind the heroic model by virtue of its radical stance toward the 'normal' order of things.*"¹¹ Se la lotta tra il mostro e l'eroe ha una conclusione consolatoria che risolve problemi e conflitti sociali (e da questo punto di vista sia il Villain che il supereroe svolgono la stessa funzione anche se uno in positivo e l'altro in negativo), l'antieroe evidenzia contraddizioni insanabili, è egli stesso una domanda che non può avere una risposta definitiva.¹² Si presenta come modello eroico ma scandaloso, inaccettabile – eppure seducente. Da un lato ci affascina, dall'altro ci disgusta, non possiamo approvare totalmente le sue azioni eppure le condividiamo, almeno in parte. Vorremmo definirlo un eroe ma non possiamo. L'antieroe è un eroe che per qualche motivo non dovrebbe esserlo: il mondo dove si trova, il suo stesso essere, le azioni che deve compiere non lo permettono.

Questa rottura con i nostri standard e schemi (riguardanti il modello dell'eroe ma non solo) può avvenire in diversi modi. Relativi all'universo supereroistico troviamo i seguenti:

- *Ribelli e rivoluzionari*: forse le figure che più di tutte le altre appaiono come di rottura, di sovversione. "*The antihero is often a perturber and a disturber*"¹³ scrive Brombert; infatti, come abbiamo già detto, la sua caratteristica più distintiva è lo scontro con il modello vigente, con la regola. Se poi teniamo in considerazione quanto detto prima, cioè che queste figure sorgono sullo sfondo di crisi e conflitti sociali, possiamo affermare che il rivoluzionario è forse l'antieroe per eccellenza. Lì dove il supereroe difende i valori della società, l'antieroe li distrugge e ne propone di nuovi. Anche se non necessariamente rivoluzionario, questo antieroe non può in nessun modo

riconciliarsi con la società nella quale si trova, anzi ne mette a nudo le contraddizioni insanabili. Personaggi come V, il Punitore, The Authority, sono eroi con morali e valori diversi a quelli comuni. Ciononostante, mantengono delle caratteristiche tali da non poter essere considerati Villain, neppure Villain eroici. Parallelamente a questi antieroi troviamo invece “supersoldati” governativi: difensori supremi dello status quo che hanno perso quella liminalità necessaria a essere supereroi (pensiamo all'Iron Man di *Civil War*) o Villain utilizzati coercitivamente dal governo – squadre come i Thunderbolts o la Suicide Squad. Questi personaggi vengono spesso chiamati erroneamente antieroi, ma non lo sono: non sfidano infatti la regola ma la impongono attraverso il pugno di ferro. Sono personaggi che rimangono Villain, usati coercitivamente dallo status quo stesso per “fare del Bene”, il che significa “ciò che il Potere definisce come Bene”.

- *Inetti*: supereroi senza macchia ma incapaci, inetti appunto. Questi personaggi non sfidano il concetto di eroe nei valori che porta avanti ma nella sua capacità di agire, di essere efficace. Andrea Bernardelli lo definisce come “*vorrei ma non riesco*”, un antieroe che “*sembra avere di fronte a sé il modello eroico, ma è irraggiungibile a causa delle sue limitate capacità fisiche, mentali o morali.*”¹⁴ Nei supereroi Marvel pieni di dubbi e difetti della *Silver Age* troviamo un buon esempio di antieroe “inetto”. Spider-Man è senza dubbio il caso più emblematico: insicuro e impacciato da Peter Parker, spesso odiato e disprezzato da Spider-Man, in ogni caso sempre pieno di difetti e “superproblemi”.¹⁵ Questa tipologia non verrà presa in considerazione perché, sebbene imperfetti, questi personaggi rimangono in fondo dei supereroi – con tutto ciò che ne consegue. Inoltre, sebbene “inetti”, spesso riescono a riscattarsi, a essere infine degli eroi. Possono senza dubbio essere identificati come prototipi di antieroe, soprattutto in contrasto con il supereroe infallibile della *Golden Age*, ma oggi questa formula non è più una rottura così significativa. Alla fine, Spider-Man non mette mai in dubbio la società.¹⁶
- *Parodistici*: la rottura che questi personaggi operano non è tanto con il concetto di eroe in sé, quanto piuttosto con la rappresentazione di questo concetto. Sono personaggi che non sfidano tanto la morale e la società quanto le regole stesse del media e della narrazione, giocano con gli standard del fumetto e del genere

supereroico. La loro rivoluzione riguarda la narrativa e la struttura del fumetto (o del film). Sono delle caricature e spesso sono consapevoli di esserlo. Sono amorali piuttosto che immorali in quanto è difficile leggere le loro azioni peggiori come malvage, così come è difficile mettere in dubbio le nostre certezze leggendo le loro storie, per il semplice motivo che non possiamo prendere questi antieroi sul serio. Un personaggio come Deadpool uccide indiscriminatamente colpevoli o innocenti, ma come si possono prendere seriamente queste uccisioni quando lui stesso è consapevole di non essere altro che un personaggio a fumetti? La sua immoralità è amoralità, perché egli è “consapevole” di non essere reale. La forza dell’antieroe parodistico è l’ironia, la risata, che riesce a mettere in crisi il “mondo serio” tanto quanto fa il rivoluzionario attraverso la violenza.

- *Non-eroi*: categoria che potremmo definire “a parte”. Né eroi, né Villain, ma in fondo neanche antieroi, questi personaggi si trovano a essere eroi loro malgrado. Sono protagonisti di una storia quando in realtà vorrebbero restare in disparte, condurre una vita “normale”. Lì dove l’inetto vuole essere un eroe ma non ha le capacità, questi personaggi sono dotati di capacità e poteri superiori, ma non vogliono essere eroi, arrivando addirittura a rifiutarsi di utilizzare i loro superpoteri. Bernardelli parla qui di “eroe per caso” o di “everyday man”, ovvero di personaggi comuni che si trovano in situazioni eroiche nel primo caso o in situazioni comuni nel secondo.¹⁷ Il Non-eroe dell’universo supereroistico non è un comune essere umano, ma vorrebbe esserlo. È soprattutto nell’universo Marvel che troviamo personaggi ascrivibili a questa categoria, a partire da classici come Hulk o molti dei mutanti, fino ad arrivare a Jessica Jones, forse il simbolo di questa generazione di Non-eroi.
- *Antieroina*: il personaggio dell’antieroina merita un approfondimento maggiore. Questo perché i personaggi femminili tendono, nell’universo supereroico, a essere figure antieroiiche di rottura più spesso delle loro controparti maschili. E, in un mondo dominato principalmente da super-uomini, è degno di nota che le superdonne appaiano molto più spesso come antieroiiche piuttosto che supereroine. Catwoman, Spider-Woman, la già citata Jessica Jones, Harley Queen, Batwoman, Black Widow, Poison Ivy, She-Hulk, Psylocke, Black Cat – solo per fare alcuni nomi, sono tutte figure che, se non totalmente antieroiiche, presentano nondimeno molti elementi tipici dell’antieroe. Significa che nella nostra società ogni super-donna è un elemento di

rottura, quindi antieroi? Lo stesso si verifica spesso anche nel caso di minoranze: gli antieroi rispettano meno lo standard “maschio, bianco, occidentale, etero” rispetto ai supereroi.

Questi sono i vari personaggi che andremo a vedere dettagliatamente. Questi antieroi sono però accomunati da alcuni tratti. Abbiamo già visto come sono tutti, in diversa misura, sintomo di una crisi di valori e certezze. Questo non significa però che la loro morale sia assente o relativa. L'antieroe non è immorale, ma la sua è una morale “eroica” nel senso Nietzscheano: vive di assoluti. Il supereroe segue una morale propria ma deve scendere a compromessi con quella comune. Abbiamo visto nel caso del Genio Criminale come questo cerchi di portare ai suoi limiti la morale del suo avversario. La morale del supereroe è un compromesso che nasce dalla sua liminalità, dal suo equilibrio tra la sua soggettività individuale che crea valori propri e quella collettiva che gli impone i suoi. Nell'antieroe invece si perde questa liminalità, scompare il dualismo che invece abbiamo visto essere fondamentale nel supereroe.

L'antieroe ha un solo volto, una sola identità. La maschera viene ad essere l'unica realtà dell'antieroe (con l'eccezione del Non-eroe che invece vuole identificarsi completamente con la propria soggettività collettiva). Questo determina quindi una morale personale estrema che non scende a compromessi con la comunità. Se l'eroe cerca di mantenersi in equilibrio, tra la società e la sua personale visione del mondo, l'antieroe impone la sua realtà. Se appare inizialmente come immorale o amorale questo è dovuto proprio alla scissione netta tra la sua maschera e la realtà sociale. Egli è immorale ma solo in relazione a quelli che sono i nostri valori, che vengono messi in crisi. Ma questo avviene perché, a un esame più attento, ci accorgiamo che queste visioni del mondo non sono opposte alle nostre (come invece quelle dei Villain): se la nostra morale si presenta come un equilibrio tra diversi valori – tra sicurezza e libertà, tra giustizia e vendetta, tra punizione e riabilitazione – l'antieroe non oppone a questi valori opposti (come, ad esempio, il comandante nemico che vede nella libertà individuale un disvalore). Piuttosto afferma con forza un valore che noi stessi condividiamo, esasperandolo. Ecco allora che la nostra morale entra in crisi: le azioni dell'antieroe non sono accettabili, eppure sono ispirate a un “bene” da noi condiviso, nonostante questo, portato alle estreme conseguenze, rompa quell'equilibrio con altri valori.

Adottando il punto di vista dell'antieroe vediamo come egli si imponga una moralità granitica, senza compromessi. *"There is good and there is evil, and evil must be punished. Even in the face of Armageddon I shall not compromise in this"* scrive Rorschach nel suo diario.¹⁸ La crisi di valori e certezze dalla quale l'antieroe si erge fa sì che la sua visione del mondo sia più decisa e "pura", libera da dubbi. È questo che lo distanzia anche da Villain "moralì" come il comandante nemico o il Villain eroico che perseguono i loro valori ipocritamente, mascherando il loro odio ed egoismo, la loro brama di potere. Ma è una morale che lo separa anche dal supereroe: lì dove, agli occhi dell'antieroe, il supereroe si piega, scende a compromessi e non ha lo stomaco per fare ciò che è necessario, l'antieroe non ha esitazioni. Il mondo caotico nel quale vive lo obbliga a contrapporre a esso una *Weltanschauung* certa e decisa. Paradossalmente è proprio dall'insicurezza che scaturisce una morale più dura: gettati nell'incertezza cerchiamo delle verità a cui aggrapparci, ci vogliamo credere con tutte le nostre forze. Non siamo disposti al compromesso, non possiamo permetterci alcun dubbio: ogni esitazione e ogni contatto con una visione del mondo differente mette in pericolo le nostre fragilissime certezze.

A questo proposito è interessante osservare il confronto operato da Michael Spivey e Steven Knowlton tra le figure dell'antieroe, del supereroe, dell'eroe tragico, del Villain e del Villain simpatetico. Distinguendo tra questi personaggi uno dei parametri preso in considerazione dagli autori è il grado di "Self-Doubt", l'incertezza verso sé stessi e la propria missione. Nella tabella che gli autori propongono gli antieroi – definiti qui principalmente da un equilibrio tra fini buoni e mezzi malvagi – sono per la maggior parte estremamente vicini allo zero: essi quasi non hanno dubbi.¹⁹ Il supereroe al contrario, per quanto possa essere sicuro di agire per il bene, ciononostante rimane scisso tra due mondi, in fondo sempre in dubbio su quale sia la sua reale identità tra le due. Spider-Man è sempre in conflitto, incerto se essere l'Uomo Ragno oppure semplicemente Peter Parker,²⁰ ma anche un supereroe come Superman, sempre sicuro di agire per il Bene, si trova sempre scisso tra le sue due identità, sempre in dubbio su chi è realmente.²¹ La morale del supereroe è, come la nostra, una morale di compromessi: questo è ulteriormente evidenziato dalla doppia identità, una – la "super" – che "vive di assoluti", eroica, che persegue "il Bene", "la Giustizia", l'altra – la civile – che deve mediare con la società, con le sue regole e le sue contraddizioni.

Il venir meno del dualismo e una morale senza compromessi non significano però una visione del mondo più semplice. Il dualismo che abbiamo visto essere un elemento fondamentale nel definire il supereroe – dal suo rapporto con la maschera e la società, fino

all'equilibrio del gioco che intrattiene con il Villain – scompare nel caso dell'antieroe, ma questo non porta a una semplificazione, bensì ad un aumento delle sfumature. Bene e Male non sono più separati in diverse entità ma convivono nella stessa figura. Questo è indicato anche dall'assenza di arcinemici, di Doppelgänger – l'antieroe si trova raramente ad affrontare dei veri e propri Villain, scompare quell'equilibrio tra eroe e cattivo, tra Bene e Male. I due principi non prendono vita in due personaggi in lotta tra loro, ma si trovano entrambi nell'antieroe che, infatti, è molto più grigio e complesso.

La crescente complessità del personaggio va di pari passo con l'aumento del realismo: *“questa complessità, ovviamente, aumenta l'effetto di realtà, nel senso che tende a far diminuire lo scarto tra realtà e finzione, indipendentemente dai gradi di verità della vicenda narrata e a favorire processi di immedesimazione dello spettatore.”*²² L'antieroe, nonostante mostri un solo volto, in contrapposizione con la doppia identità del supereroe, appare però come una figura più verosimile – più umana – proprio perché sfaccettata, imperfetta, fallace: *“The concept of the anti-hero reflects the nature of reality much more obviously. [...] More often than not they are imperfect individuals, displaying a number of flawed characteristics and susceptibility to vice, selfish desire and violence.”*²³

Naturalmente si verifica anche il percorso inverso: l'aumento della complessità e della profondità di supereroi classici e Villain fa sì che questi si avvicinino all'antieroe. *“L'eroe classico non è quindi altro che un protagonista piatto, così come il canonico Villain non è a sua volta altro che un antagonista piatto, senza profondità o sfumature,”*²⁴ invece aumentando la complessità del personaggio questo si allontana sempre più da *topoi* – come li definirebbe Eco²⁵ – dell'eroe senza macchia e del mostro malvagio. Questa complessità, questo rifiuto di *topoi* convenzionali, è in fondo uno degli elementi che determina la nascita di figure antieroeiche. Pensiamo ai personaggi di Dostoevskij, primi esempi di antieroi moderni, in particolare al protagonista di *Memorie del Sottosuolo*. *“Sono un uomo malato... Sono un uomo cattivo”* si presenta questo personaggio, anzi – specifica: *“Non solo cattivo, ma proprio nulla sono riuscito a diventare: né cattivo, né buono, né furfante, né onesto, né eroe, né insetto.”*²⁶ È sin da queste prime righe chiaro che ci troviamo di fronte a un personaggio estremamente umano e sfaccettato. Questo crescente realismo spiega anche in parte il fascino che personaggi – in teoria così negativi – ispirano. È più facile identificarsi in un outsider complesso e umano piuttosto che in un idolo come può essere il supereroe. *“Too good to be a villain, too evil to be a hero, the anti-hero occupies an all too realistic gray area in between those idealized extremes.”*²⁷ Anche per questo motivo assistiamo oggi a un

proliferare di antieroi: i supereroi e i Villan classici si fanno sempre più sfumati e complessi, assomigliando sempre di più a degli antieroi.²⁸

Ribelli e Rivoluzionari

Remember, Remember the fifth of November...

“Ricorda per sempre il 5 novembre, | il giorno della congiura delle polveri contro il parlamento. | Non vedo perché di questo complotto | nel tempo il ricordo andrebbe interrotto.”²⁹ Con queste parole V inaugura il primo di una lunga serie di attentati contro il governo totalitarista della sua Londra distopica. Con la sua maschera di Guy Fawkes e recitando questa filastrocca, V si fa diretto erede del cospiratore inglese. Tutt’oggi la maschera di Fawkes, soprattutto dopo l’adattamento cinematografico di *V for Vendetta*,



V fa saltare in aria l' Houses of parliament nelle primissime pagine della graphic novel. Il suo attacco è direttamente contro lo Stato. (Artista: Lloyd David) © Vertigo.

Vendetta, è utilizzata come simbolo positivo di ribellione antisistema. Anche nella recente serie. *La Casa de Papel*, le maschere di Dalì degli “antieroi” rapinatori si richiamano senza dubbio alla maschera di V. Eppure, almeno inizialmente, Fawkes non era una figura positiva. Nel 1605 Fawkes tentò di assassinare re Giacomo I d’Inghilterra facendo esplodere la Camera dei Lord. Quella che verrà poi in seguito ricordata come la congiura delle polveri fallì: Fawkes e gli altri congiurati furono presi e giustiziati.

Fawkes non è certamente considerabile un eroe: nonostante la sua figura venga oggi presentata sotto una luce più “empatica”, rimane una figura negativa. La *Guy Fawkes Night* che viene festeggiata il 5 novembre, non celebra la sua persona, ma il fallimento

dell'attentato – Dio salvi il re! Un'azione come quella di Fawkes sarebbe definita oggi, senza dubbio, terroristica.



V stesso si definisce come un Villain.
(Artista: Lloyd D.) © Vertigo.

V, protagonista della graphic novel di Alan Moore *V for Vendetta*, è probabilmente il miglior esempio di antieroe rivoluzionario contemporaneo. Collegandosi direttamente a Guy Fawkes si rivela da subito una figura controversa, che sfida le nostre morali. È un terrorista e un assassino: nelle prime pagine uccide tre persone con dei coltelli e fa esplodere il parlamento inglese. “*His actions can also be seen as those of a terrorist driven by a petty desire for revenge.*”³⁰ Eppure V non manca di attributi estremamente eroici, come d'altronde non meno eroico era Macbeth nell'omonima tragedia shakespeariana:

*“The multiplying villainies of nature | Do swarm upon him... | And Fortune, on his damned quarrel smiling, | Showed like a rebel's whore. But all's too weak; | For brave Macbeth (well he deserves that name), | Disdaining Fortune, with his brandished steel, | Which smoked with bloody execution, | Like valor's minion, carved out his passage | Till he faced the slave; | Which ne'er shook hands, nor bade farewell to him”*³¹

V si presenta sulla scena recitando questo passaggio dal Macbeth, richiamandosi così a un'altra figura controversa. Coraggioso, intrepido, abile, V – alla pari di Macbeth – possiede dei tratti estremamente eroici; tuttavia, dovrebbe apparire come il cattivo. Egli stesso si definisce tale: “*I'm the king of the twentieth century. I'm the bogeyman. The villain... The black sheep of the family.*”³² O ancora, più avanti nella narrazione, è un altro personaggio malvagio – il Maligno per eccellenza – che V interpreta. Nel confrontare il vescovo Lilliman, poco prima di ucciderlo con un'ostia intrisa di cianuro, V recita: “*I am the devil, and I come to do the devil's work.*”³³ Ma, sebbene quella che V si appresta a compiere è un'azione malvagia – il lavoro del diavolo appunto – è un Satana affascinante quello che impersona, che ricorda il Lucifero ribelle di Milton, un diavolo che

ispira simpatia come quello dei Rolling Stones, citati anch'essi da V: *"Please allow me to introduce myself... I'm a man of wealth and taste."*³⁴



Nonostante V continui a ripetere di essere tale, non riusciamo a vederlo come un Villain. Uccide tre uomini, ma per salvare una ragazza in pericolo; fa saltare in aria il parlamento, ma per risvegliare le coscienze dei londinesi oppressi dalla dittatura; avvelena un vescovo, che era non solo uno dei responsabili del campo di concentramento dove V era rinchiuso, ma anche un pedofilo stupratore; porta

avanti con freddezza la sua vendetta, ma in un mondo senza giustizia quale altra alternativa è possibile? Ci troviamo di fronte a un conflitto di valori. L'antieroe V sfida le nostre convinzioni non perché le contesta, ma piuttosto perché le porta alle estreme conseguenze e le mette in rotta di collisione l'una con l'altra.

Nel quinto capitolo del primo libro – *Versions*³⁵ – questo scontro è mostrato esplicitamente. Come suggerisce il titolo del capitolo vengono presentati due diversi punti di vista sulla Londra di V. Il primo è quello del Leader, capo dittatoriale dei Norsefire, il gruppo fascista che governa il paese: *"Oh yes, I am a fascist. What of it? Fascism... strength in unity. I believe in strength. I believe in unity."* I valori che il Leader difende sono la sicurezza, l'unità, la forza, contro la libertà: *"I will not hear talk of freedom. I will not hear talk of individual liberty. They are luxuries. I do not believe in luxuries. The war put paid to luxury. The war put paid to freedom. The only freedom left to my people is the freedom to starve. The*



"Please allow me to introduce myself, I'm a man of wealth and taste." Citazione diretta di *"Sympathy For The Devil"* dei Rolling Stones. (Artista: Lloyd D.) © Vertigo.

freedom to die, the freedom to live in a world of chaos Should I allow them that freedom? I think not."³⁶

Ritroviamo qui quella che era la visione del comandante nemico, anche se il Leader non è un vero e proprio Villain. Hannah Arendt ha sottolineato come in un regime totalitario il dittatore non è che un funzionario, schiavo del sistema stesso.³⁷ In quanto tale non può avere quell'individualità eccezionale che invece contraddistingue un Villain classico. *"Do I reserve for myself the freedom I deny to others? I do not. I sit here within my cage and I am but a servant."*³⁸ V non arriva mai neanche a confrontarlo direttamente. È l'intero sistema guidato dal Leader il suo vero nemico, è lo stesso status quo.

È in un simbolico dialogo con la Giustizia in persona che V espone il suo punto di vista. *"I loved you as a person. As an ideal. That was long time ago. I'm afraid there's someone else now..."*³⁹ La Giustizia, secondo elemento della triade cara al supereroe per eccellenza, qui perde il suo valore ideale. Essa tradisce quello che dovrebbe rappresentare, piegandosi a chi ha in mano lo Stato e le leggi. D'altronde, ha sempre avuto un debole per gli uomini in uniforme: *"It was your infidelity that drove me to her arms! Frankly I wasn't surprised when I found out. You always did have an eye for a man in uniform."*⁴⁰ Non esiste la Giustizia superiore, difesa dal supereroe classico. Essa può essere solo decisa e dispensata dagli uomini (come abbiamo visto sottolinea cinicamente Lex nella graphic novel *Luthor*). E, in uno Stato come quello di V, la Giustizia non può essere altro che repressione,



Iconico dialogo tra V e la Giustizia. Giustizia ormai priva di significato, nelle mani del governo fascista dei Norsefire. (Artista: Lloyd D.) © Vertigo.

razzismo, schiavitù, non più un ideale da difendere ma un nemico da abbattere: “*Justice in meaningless without freedom.*”⁴¹ Il valore supremo che porta avanti V è infatti la libertà individuale, che prende forma nel credo anarchico. Il suo ideale viene descritto come “*the land of do-as-you-please*”. Il conflitto con il mondo che invece vuole difendere il Leader è inevitabile.

Nonostante il Norsefire party è evidentemente il cattivo della storia, non si verifica quella polarizzazione manicheista Bene-Male che invece caratterizza le dinamiche supereroiche. Il Teschio Rosso, gerarca nazista opposto a Capitan America, è un Villain da manuale: mostruoso, malvagio, crudele. Il Leader al contrario è patetico, ci troviamo a compatirlo piuttosto che a odiarlo. Come la Giustizia perde il suo valore “ideale” così avviene per il “Male”. Moore non ci offre un Villain da odiare, incarnazione del Male stesso, bensì mesti esseri umani: questi hanno le loro mancanze, le loro ipocrisie, le loro meschinità, ma non hanno niente in comune con i Villain che invece si trovano a combattere i supereroi. Questi cattivi sono – quasi al pari di V – estremamente umani. Sono personaggi sfaccettati e contraddittori alla pari di V, eroe della storia, che è costretto nondimeno a essere anche il cattivo e ad agire di conseguenza, intimidendo, torturando, uccidendo – “*Killing’s wrong. Isn’t it?*” gli chiede sconvolta Evey, la coprotagonista femminile. “*Why are you asking me?*”⁴² è la laconica risposta, che sottolinea l’assurdo di chiedere a V – che possiede una propria morale – se questa sia “giusta”.

Certo, le sue azioni sono dirette contro un governo che noi stessi troviamo repellente, una dittatura fascista che soffoca uno dei nostri valori fondamentali. Nel governo dei Norsefire ritroviamo il governo totalitario della Germania nazista o della Russia comunista, dello stesso tipo descritto da Hannah Arendt o da George Orwell in *1984*. Di fronte a una realtà di questo tipo come condannare le azioni terroristiche di V? “*Such actions may be morally reprehensible, but the social reality in which they are shown to exist has the capacity to position the reader to accept (though perhaps not condone) actions and ideologies they might otherwise condemn. This is aptly demonstrated in Alan Moore and David Lloyd’s V for Vendetta.*”⁴³

Rivoltandosi contro la società, per quanto questa sia aberrante, V non dovrebbe essere un eroe. Non si può essere eroi contro lo status quo se è questo a definirli: “*Where the Establishment proclaims its professionals killers as heroes, and its rebelling victims as criminals, it is hard to save the idea of heroism for the other side.*”⁴⁴ V è di fronte a una

società dove non c'è più nulla da difendere, così come non c'è nessuna giustizia possibile. Non rimane allora che la vendetta, non rimane altra cosa da fare – se si vuole essere eroi – che essere dei Villain, che adottare metodi terroristici e distruggere quello status quo che non possiamo accettare. Ecco allora l'eroe presente nell'assenza, un eroe che non può esserlo. Un Villain che non possiamo fare a meno di vedere come eroe.

Figure antieroiiche come V sfidano in questo modo le nostre morali proponendoci situazioni tali da accettare, a volte addirittura perdonare, azioni che altrimenti condanneremmo. *“Even terrorism can be interpreted as acceptable, though perhaps not condonable, in response to the hostile social reality in which the narrative is set.”*⁴⁵ Questa capacità di renderci accettabili azioni che solitamente condanneremmo è una caratteristica che non ritroviamo solo in V, ma è bensì peculiare della figura di antieroe.⁴⁶

Questo rapporto dell'antieroe con il suo mondo lo riprenderemo più dettagliatamente nel prossimo paragrafo. Possiamo però già osservare come lo scontro rivoluzionario contro lo status quo si ricolleggi direttamente alla maschera da una sola espressione che l'antieroe indossa e alle origini di questa. Il caso di V è emblematico: non ci è mai dato di vedere il suo vero volto, lui stesso vieta a Evey di togliergli la maschera una volta morto. *“You must discover whose face lies behind this mask, but you must never know my face. Is that quite clear?”* Il significato di queste parole è chiarito poco dopo dalla stessa Evey: *“If I take off that mask, something will go away forever, be diminished because whoever you are isn't as big as the idea of you...”*⁴⁷ Come il supereroe si eleva a diventare un idolo, lo stesso fa V, con una differenza: non esiste nulla dietro la maschera, nessuna soggettività collettiva. Oltre la maschera V non è nulla. L'assenza di un'identità civile evidenzia la separazione dell'antieroe con la società.

L'unica identità adottata dagli antieroi ci indurrebbe a pensare che questi personaggi si avvicinino ai supereroi “iconici” della *Golden Age* oppure ai Villain mostruosi, anch'essi privi di una identità civile. In fondo è soltanto l'identità “super” a essere scelta: V è solo la Maschera, Apollo e Midnighter di Authority (che vedremo a breve) non hanno un'altra identità oltre quella “super”. Non stiamo però di fronte a una perdita di umanità in favore di un personaggio piatto, “In-sé”. In realtà ciò che avviene è piuttosto una fusione delle due: certo, V deve essere un'icona, ma questo non influisce sulla complessità e sull'umanità del personaggio, così come i membri di Authority sono tutt'altro che idoli infallibili.⁴⁸ Ribelli come

Rorschach e il Punitore, ma anche altri membri di Authority come Engineer e Hawksmoor mostrano questo collasso delle due identità in una sola. Sebbene si identifichino completamente con la loro soggettività individuale separandosi quindi dalla società, non perdono però la loro “umanità”. Kovacs sopravvive in parte in Rorschach, il Punitore è ancora Frank Castle. Nell’antieroe piuttosto che alla scomparsa di una delle due identità assistiamo alla fusione delle due. Lo rileva Michael Grantham nell’analizzare i protagonisti di *Watchmen*: “*The protagonists in Watchmen are revealed as essentially human, struggling with their own inner demons as well as the external forces derived from the social reality in which they exist. [...] The foundation of Moore’s deconstruction of the superhero can be identified in his bridging the gap between the superhero and the human condition.*”⁴⁹

La scomparsa della doppia identità avviene parallelamente all’aumento della complessità del personaggio: se da un lato la soggettività collettiva scompare, dall’altro la soggettività individuale si fa più complessa e profonda. Rimane l’iconicità (V lo dimostra), ma è un’icona che rimanda a un enigma piuttosto che a una soluzione, che chiede di darle un’interpretazione piuttosto che fornire una risposta. Il supereroe cala dall’alto offrendo salvezza, mentre l’antieroe sfida, esaspera problematiche e contraddizioni. Il sorriso di V è enigmatico come quello della Gioconda, la maschera di Rorschach si trasforma costantemente non offrendo nessuna risposta: un significato completamente opposto a quello dato dalla enorme “S” sul petto del salvatore Superman.

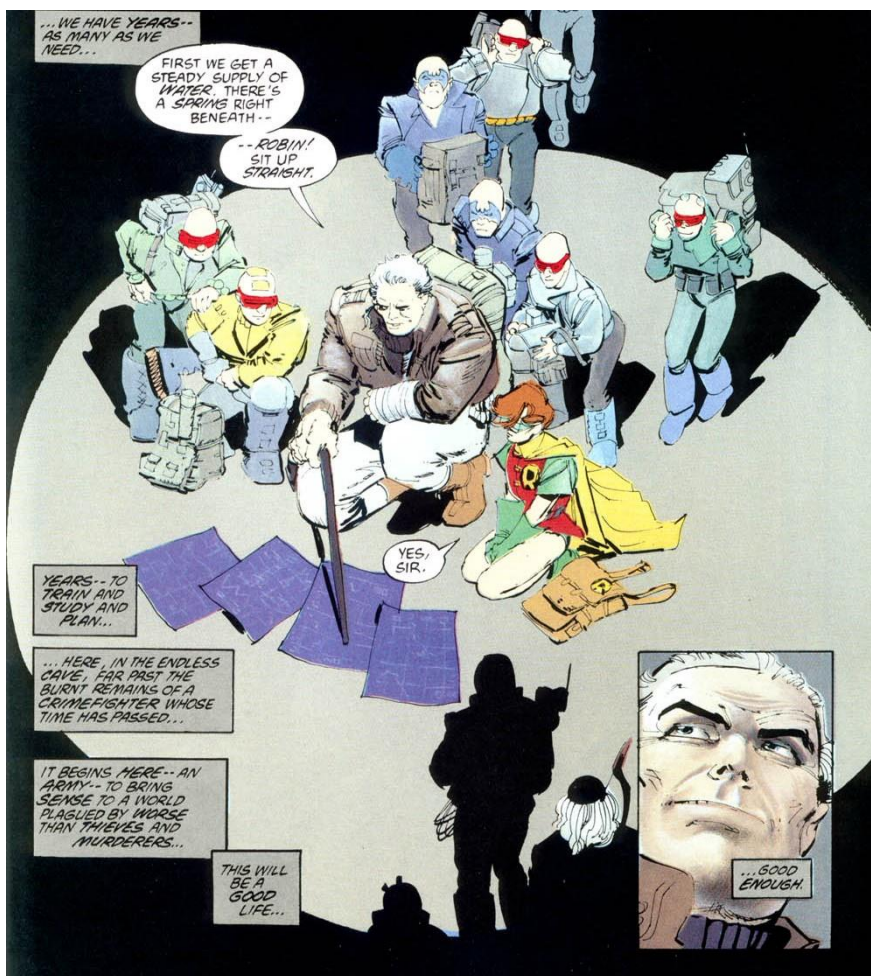
L’antieroe si distingue anche da molti dei Villain che, anch’essi privi di una doppia identità, sono però personaggi più “iconici”, spesso completamente malvagi – pensiamo al mostro morale. L’identità “super”, quella che il supereroe assume per poter divenire un idolo, nell’antieroe è più fallibile, contraddittoria, “umana”, complessità d’altronde inevitabile in figure che devono essere paradossali e controverse.

La creazione di questa nuova identità segue lo stesso percorso del supereroe. La maschera del supereroe, espressione della sua soggettività individuale, nasce a seguito di un trauma di tipo personale che mette in discussione il suo mondo. Ciononostante, la società nella quale nasce il supereroe resta fondamentalmente “buona”, tanto che egli vi rimane legato, assumendo di fatto una doppia identità, una “super”, l’altra civile – la sua soggettività collettiva. Il trauma di Superman è dovuto a una catastrofe naturale, ma il mondo dove cresce, Smallville, è in realtà perfetto. Anche il mondo di Spider-Man non è negativo, è un microcosmo fatto di villette a schiera e ragazzi spensierati. Certo Peter viene preso di mira

dai suoi compagni di scuola, ma questi sono dei fanfaroni in fondo innocui e buoni. Persino la Gotham City di Batman, forse la città più distopica dell'universo DC, può essere salvata.

In *Batman Begins* è questa la principale differenza tra il Villain eroico Ra's al Ghul e Batman: il primo non vede niente che valga la pena salvare in Gotham, vuole infatti distruggerla per purificarla e farla risorgere dalle ceneri, mentre il secondo vede ancora del Bene per il quale vale la pena combattere.⁵⁰ Gotham è evidentemente una "fallen city"⁵¹ e anche per questo motivo Batman si colloca al confine tra supereroe e antieroe. "Batman has always had a more subversive agenda than Superman. [...] Batman stories usually depict crime lords overrunning Gotham City with anarchy and lawlessness. As a victim of this world, Bruce Wayne imagines a better place – and he begins to take action to change it. Batman actively attempts to make his surroundings other than they are. [...] He recognizes that the status quo is insufficient for maintaining law and order."⁵² Tuttavia Gotham non è completamente corrotta, c'è ancora speranza, la Giustizia è ancora possibile.

Batman è in alcuni tratti simili a V, ma Gotham non è totalmente corrotta come la Londra di Moore. Gotham va anche protetta, ma parallelamente va trasformata – al contrario di Metropolis che è già un'utopia. L'antieroisimo del Cavaliere Oscuro diventa predominante nella graphic novel di Frank Miller. Qui, infatti, la trasformazione di Batman da supereroe a antieroe è accompagnata dall'inasprirsi della crisi sociale, in particolare della guerra fredda e del conflitto atomico contro i sovietici.



Finale di *The Dark Knight Returns*. Batman prepara la sua rivoluzione futura. (Artista: Miller F.) © DC Comics.

Mentre Superman si piega alla legge, agendo come un supersoldato e sacrificando i suoi valori alla legge (certo salva delle vite... ma a che prezzo?), Batman li mantiene saldi. La società tradisce il “Bene” al punto di far scoppiare una guerra atomica? Allora è questa a dover essere cambiata. I suoi concetti di Bene e Giusto vanno “*beyond the state*”⁵³, anzi si può prevedere che presto vi entreranno in conflitto. Nell’ultima pagina la trasformazione è completa, Bruce – ormai privo di una doppia identità – inizia a costruire il suo rifugio, da dove pianificherà la sua rivoluzione (che infatti avrà luogo nel seguito DK2, *The Dark Knight Strikes Again*⁵⁴). “*It begins here – an army to bring sense to a world plagued by worse than thieves and murderers.*”⁵⁵ I tempi del *crimefighter* sono finiti, la società non va più difesa da ladri e assassini, ma va combattuto un male ben peggiore: i potenti responsabili di quella distopia. Va dato un nuovo senso al mondo, distruggendo quello imposto sino a quel momento.

Torniamo alle origini degli antieroi. La maschera, la nuova identità, viene creata a seguito di un trauma e, da questo punto di vista, la nascita di supereroi, Villain e antieroi segue lo stesso percorso. Nel caso dell’antieroe questo trauma è di tipo particolare: non siamo di fronte a un disastro naturale (Superman), una responsabilità personale (Spider-Man) o in generale a una malvagità di un mondo esterno che viene a turbare il Bene della società (Capitan America). L’antieroe nasce da un trauma sintomo di una società essa stessa malata. V è l’esempio estremo: vittima di esperimenti in un campo di concentramento, sviluppa capacità mentali e fisiche superiori che gli permetteranno di fuggire e di attuare la sua vendetta. Il percorso di antieroi come Wolverine o Deadpool è simile, entrambi cavie per il progetto governativo “Arma X”. Anche il Punitore si genera da una società corrotta: l’evento scatenante è la sparatoria di un gruppo di mafiosi che accidentalmente causa la morte della sua famiglia, ma è in realtà durante la guerra del Vietnam voluta dal suo Paese che Frank Castle inizia la sua caduta.⁵⁶ Anche nel caso di Batman, personaggio in bilico tra supereroismo e antieroisimo, le sue origini richiamano un problema sociale: è un rapinatore a uccidere i suoi genitori – minaccia esterna che turba una situazione altrimenti positiva – ma Gotham stessa è una città corrotta e l’omicidio dei genitori di Bruce, sebbene rimanga insensato, rispecchia simbolicamente questo male interno alla città. La missione di Batman, infatti, non è tanto quella classica supereroica di difendere la città combattendo il crimine, quanto piuttosto quella di “*combattere quel marcio sistema sociale che permette al Male di crescere e di dare i suoi amari frutti.*”⁵⁷ *Year One* di Miller, così come *The long Halloween* di Loeb lo dimostrano.

Il trauma che crea l'antieroe non è solo personale ma sociale: non è solamente la vita e l'identità precedente dell'antieroe a venire distrutta, ma è tutto il sistema a mostrarsi come corrotto. L'antieroe se ne separa quindi completamente, affidandosi solamente alla nuova visione del mondo da lui creata. *"Anti-heroes [...] stand in opposition to a society that perceived to have lost its moral, social, and political integrity."*⁵⁸ Questa posizione rispetto alla società può portare l'antieroe a intraprendere due strade. In una continua a vivere seguendo la sua verità in opposizione con il mondo attorno a lui, ma senza apportare un reale cambiamento: è il caso dei ribelli come Rorschach o il Punitore, che vedremo più avanti. Il mondo nel quale vivono questi personaggi gli appare come corrotto e malato oltre ogni possibilità di redenzione o salvezza. I loro valori rimangono saldi: il Male deve essere punito non importa se le loro azioni si riveleranno in fin dei conti inutili. Gli antieroi rivoluzionari come V invece sono meno cinici: non esiste solo il Male da distruggere, ma c'è anche la possibilità di costruire del Bene.

La volontà di creare qualcosa è la differenza fondamentale tra il ribelle e il rivoluzionario: se entrambi vedono nella società una realtà malata e nessun senso in-sé oltre a quello creato dall'uomo, il primo accetta cinicamente questa realtà, opponendovisi ma non mettendola in discussione. Il secondo invece mantiene una speranza. *"Batman isn't just trying to defeat and destroy the evil forces of Gotham; he's trying to build something as well, and this constructive aim further distinguishes him from someone like the Punisher or Watchmen's Rorschach."*⁵⁹ Riscontriamo qui la stessa differenza tra lo spirito libero che distrugge e il fanciullo che invece crea in una nuova innocenza, tra nichilismo passivo e attivo. L'antieroe è sempre un distruttore di valori, ma non necessariamente ne propone di nuovi.

Ritorniamo un momento al Villain eroico. Non è in fondo anche quel personaggio un rivoluzionario? Non propone dei nuovi valori in contrasto a quelli comuni? Abbiamo scritto che una delle differenze con l'antieroe risiede nel fatto che il Villain eroico tenta di imporre un'utopia. Non è quello che tenta di fare anche V? Che si appresta a fare Batman alla fine della graphic novel di Miller?

La prima differenza è nel tipo di società che ci troviamo davanti: nel caso del Villain eroico la società che viene messa in pericolo non è una distopia futura, bensì la nostra. L'antieroe ci mette in condizione di accettare i suoi metodi soprattutto perché ci mette

davanti un contesto sociale che non presenta alternative, che noi stessi troviamo repellente. Ma questo è in fondo contingente, prettamente una questione di prospettiva. Anche il nostro mondo potrebbe apparirci come marcio, privo di alternative che non siano la rivoluzione violenta. L'antieroe rivoluzionario riesce però, al contrario del Villain eroico, ad affrancarsi da una dinamica insita in ogni rivoluzione.

La rivoluzione finisce sempre per tradire sé stessa, *"like Saturn, devours its own children."*⁶⁰ *"Every revolution has also been a betrayed revolution"*⁶¹ scrive Marcuse: sebbene le rivoluzioni *"striven for the abolition of domination and exploitation"*, esse conengono sempre un elemento di *self-defeat*.⁶² Il rivoluzionario, costretto a opporre al sistema repressivo che combatte dei valori ugualmente estremi, una volta distrutto lo status quo si trova a sua volta a dover imporre la sua visione del mondo: diviene inevitabilmente il tiranno, il Villain – a meno che non muoia da eroe. Quelli che si rivoltano finiscono per identificarsi con il potere stesso contro il quale si sono rivoltati.⁶³ Il Villain eroico, l'abbiamo visto, non è disposto a sacrificare la sua vita. Il suo scopo ultimo in realtà è governare lui stesso. Egli, anche se può apparire un rivoluzionario al pari dell'antieroe, si rivela infine sempre come un tiranno.

V è consapevole di essere "cattivo", di dover agire da Villain. Ma, paradossalmente, è esattamente questa consapevolezza a impedire che diventi effettivamente tale. Distrutti i Norsefire, se allungasse la mano e prendesse il potere per sé, anche se per guidare benevolmente la creazione di un nuovo sistema, V si limiterebbe a prenderne il posto,



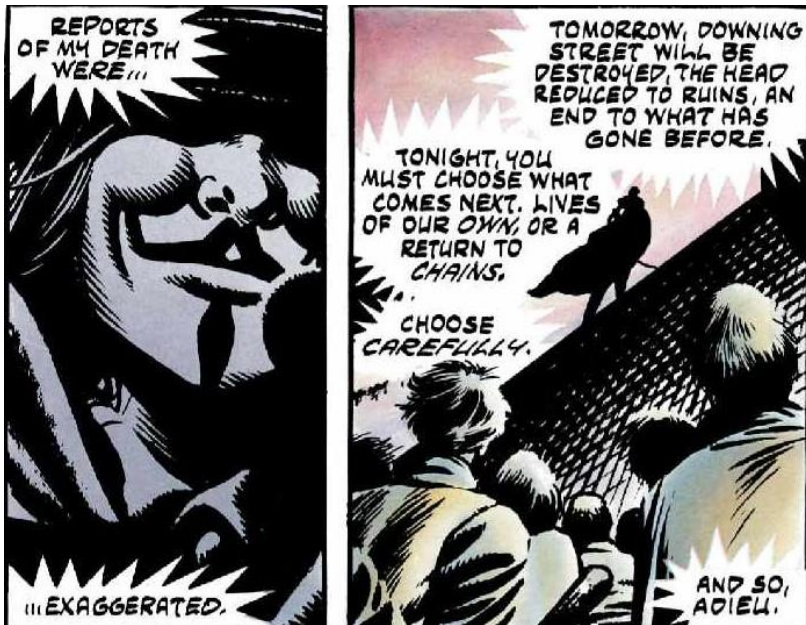
Anche nel suo precedente discorso alla nazione V annuncia di voler restituire il potere agli uomini o, per essere più precisi, che concederà loro ancora del tempo per "mostrare dei miglioramenti", per dimostrare di volere riprendere in mano tale potere. (Artista: Lloyd D.) © Vertigo.

diventerebbe lui stesso un tiranno. Invece, fedele al suo credo anarchico e consapevole di questa dinamica, V sceglie di morire e, così facendo, non impone un nuovo sistema ma rimette la scelta agli uomini.⁶⁴

Qui è riscontrabile un idealismo tipico, in fondo, rivoluzionario. Ma è un idealismo differente da quello del Villain eroico – più “puro”, fondato non su di un’utopia futura ma piuttosto su dei valori imprescindibili. Vediamo nella morte di V quella fedeltà ai propri valori tipica dell’antieroe. L’abbiamo già incontrata in Rorschach che non accetta compromessi neanche di fronte all’apocalisse, o nell’antieroeico Capitan America di *Civil War* che mantiene saldi i suoi valori contro un Iron Man che invece scende a compromessi avvicinandosi al Villain eroico. Se le azioni del Villain eroico ci appaiono inaccettabili rispetto a quelle dell’antieroe, ciò è dovuto anche all’ipocrisia che in fondo vi leggiamo. Tra la morte del proprio corpo e quella dei propri valori l’antieroe non ha dubbi;⁶⁵ questo non solo lo presenta sotto una luce più “pura” rispetto al Villain, ma si richiama direttamente a quella morale eroica fatta di assoluti descritta da Nietzsche. La morte di V è l’apice del suo eroismo.

Sotto questo punto di vista ha in parte ragione Žižek quando scrive che, in film come *Dark Knight Rises* e *Black Panther*, gli antagonisti Bane e Killmonger sono in realtà “*the film’s authentic hero, distorted as its villain.*” Nel primo Bane “*is ready to sacrifice his life for his love, ready to risk everything for what he perceives as injustice*”, mentre Killmonger “*a revolutionary Black Panther from 1960s, [...] prefers to die free than to be healed and survive in the false abundance of Wakanda – the strong ethical impact of Killmonger’s last words immediately ruin the idea that he is a simple villain.*”⁶⁶ I due casi citati Žižek sono particolarmente interessanti perché ci offrono dei Villain eroici arrivano vicinissimi a essere degli antieroi rivoluzionari. Sarebbero percepiti come tali se non fosse che i loro metodi “*superficial and rather ridiculous signs of destructive evil*” diretti contro la nostra società, non ci mettono nelle condizioni di accettarli come (anti)eroi.⁶⁷ Inoltre, sebbene siano entrambi disposti a morire, ciononostante la loro rivoluzione li vede in ogni caso come tiranni, piuttosto che come liberatori.

In *V for Vendetta* invece Evey che, come vedremo più avanti, incarna il principio creativo che deve succedere al principio distruttivo, veste i panni di V solo brevemente.



Citazione di Paul McCartney (che citava a sua volta Mark Twain). V riconsegna il potere nelle mani dei cittadini di Londra. (Artista: Lloyd D.) © Vertigo.

Incoraggia la formazione di un nuovo ordine, ma non la impone. Nel suo discorso alla folla lascia a loro la scelta: “*You must choose what comes next. Lives of our own, or a return to chains. Choose carefully. And so, adieu.*” Addio, il potere oppressivo è stato distrutto, ma non sarà V a succedervi. Non è chiaro se la rivoluzione iniziata da V avrà i suoi frutti, se effettivamente Londra verrà ricostruita o finirà nel caos – ma

è una rivoluzione che non tradisce sé stessa. I centri di potere non vengono semplicemente rimpiazzati, ma solamente distrutti, non viene imposto un nuovo mondo ma piuttosto vengono seminate le idee di libertà e responsabilità individuale dalle quali – forse – potrà crescere.

Metterci nelle condizioni di accettare quello che altrimenti condanneremmo... stiamo parlando solo di distopie estreme? C'è un gruppo di antieroi che merita la nostra attenzione. *The Authority* è un supergruppo creato dallo scrittore Warren Ellis e poi ripreso da Mark Millar. Millar è un maestro nel trattare gli aspetti più controversi del mondo supereroico, rendendo i personaggi e il loro rapporto con il mondo più complesso e realistico, trasformando di fatto moltissimi dei supereroi che prende in mano in antieroi (*Civil War*, *Superman: Red Son*, *Ultimates* sono alcune delle sue creazioni). Il lavoro su *The Authority* è particolarmente rilevante, quasi alla pari di *Civil War*.

Abbiamo visto come in *Civil War* il gruppo di supereroi guidato da Cap, opponendosi alla nuova legge e mantenendo invece saldi i propri valori, si avvicina all'antieroisimo.⁶⁸ I supereroi di *The Authority* non si limitano a opporsi a una legge in particolare ma, similmente al Superman di *Red Son*, si pongono al di sopra di qualunque governo, non limitandosi più a proteggere semplicemente il mondo ma agendo anche per cambiare ciò che non ritengono

accettabile. Il problema? Che *The Authority* agisce nel nostro mondo. Non siamo di fronte a distopie inaccettabili, bensì Millar ed Ellis ci propongono situazioni reali che ben conosciamo (più qualche invasione di alieni da altre dimensioni di tanto in tanto). *“I componenti di Authority stabiliscono che è giunta l’ora di andare a estirpare i mali alla radice. [...] Cominciano a intervenire in tutte le aree di crisi del planisfero geopolitico [...] per porre fine alla violazione dei diritti umani, alle aggressioni militari e ai regimi totalitari.”*⁶⁹

I personaggi stessi si presentano già come figure che – poteri a parte – nella nostra società sono viste alternative, “sovversive”. Il gruppo rispecchia per lo più la Justice League of America dell’universo DC, ma lì dove la JLA è forse il gruppo più conservatore del genere supereroistico (tanto da avere addirittura “America” nel nome), Authority rovescia il modello, proponendo personaggi che sfidano lo standard occidentale di uomo-bianco-etero. Nel dettaglio:

- Il leader del gruppo è Jenny Sparks, “The spirit of the twentieth century”. Jenny propone un personaggio femminile che letteralmente “porta i pantaloni”: il suo corpo è tutt’altro che formoso, il suo abbigliamento non mette in risalto né le gambe né il seno. Inoltre, Jenny è il capo del gruppo, quindi donna in posizione di potere.
- Abbiamo poi Apollo e Midnighter, chiaramente trasposizioni di Superman e Batman, con poteri, abbigliamento e capacità identiche. Con una differenza: i due sono una coppia omosessuale dichiarata, andando così a sfidare lo standard di “supereroe virile”, rovesciando proprio i due modelli “machi” per eccellenza. Unica coppia monogamica del gruppo Apollo e Midnighter arrivano a sposarsi e a adottare la piccola Jenny Quantum, con buona pace di conservatori e fondamentalisti religiosi.⁷⁰

- Gli altri due personaggi femminili, Engineer e Swift seguono il concetto dietro a Jenny Sparks, proponendo donne indipendenti, sessualmente emancipate, femministe ed estremamente abili. La prima, Angela Spica, è quella che fisicamente rispecchia più lo standard di “supereroina sexy”, il suo costume infatti – nanorobot che ricoprono completamente il suo corpo – è perfettamente aderente e risalta le sue forme. Ciononostante, Angela si distingue principalmente per la sua intelligenza e il suo sapere scientifico piuttosto che per le sue capacità corporee. Sessualmente emancipata, Angela è in una

coppia aperta con Jack, relazione meno “tradizionale” rispetto a quella di Apollo e Midnighter. Shen Li-Min, alias Swift, si richiama a Hawkwoman. È una pacifista, femminista, buddista e vegetariana che crede nell’amore libero. Di nazionalità cinese tibetana è l’opposto della donna debole e sottomessa. Il costume mette in risalto i suoi addominali piuttosto che il seno (nonostante lei stessa si vanti di essersi sottomessa a una mastoplastica).

- Infine, Jack Hawksmoor e The Doctor, gli unici maschi bianchi etero del gruppo, sono caratterizzati da



I membri di The Authority. (Artista: Hitch B.) © DC Comics.

opinioni e stili di vita poco ortodossi. Il primo si autodefinisce un rivoluzionario anarchico e post-umano ed è lui a guidare il gruppo dopo la morte di Jenny. Il suo

potere deriva dalle città stesse, ironizzando sul fatto che la maggioranza dei supereroi agisce solo in ambito cittadino. Il secondo, ispirato al Doctor Who, è l'incarnazione di tutti i movimenti culturali alternativi, sciamanistici, spirituali. Ed è un ex eroinomane propenso a ricadute.

Ognuno di questi personaggi incarna minoranze e tenenze culturali alternative del nostro mondo, tutte in opposizione più o meno forte alle visioni più conservatrici dello status quo. L'antierismo è evidente sin dalla *run* di Ellis, sia nei metodi che nelle intenzioni – *“There are to be someone left to save the world. And someone left to change it.”*⁷¹ – ma questo primo volume appare più come un momento di passaggio dal supereroismo all'antierismo. Sebbene siano presenti quegli elementi già individuati tipici dell'antieroe (l'assenza di una doppia identità, il ricorso a metodi estremi come omicidio e tortura), il gruppo si trova a confrontare principalmente minacce esterne: Villain di paesi stranieri, eserciti da altre dimensioni, per concludere la serie con uno scontro con una divinità spaziale simile a Galactus. La morte dello spirito del XX secolo Jenny Sparks alla fine del primo volume segna la fine dell'era dei supereroi e un passaggio di consegne: i supereroi hanno esaurito il loro ruolo salvando il mondo, ora si tratta di cambiarlo.

Nella successiva *run* di Millar l'antierismo esplode. Prima a livello politico: il volume si apre infatti con il gruppo che rovescia il regime totalitario di un Paese del sud-est asiatico (probabilmente la Corea del Nord anche se non vengono fatti nomi). Millar inserisce da subito *The Authority* nella problematica del genere supereroistico che abbiamo già affrontato, sull'utilità effettiva del supereroe. *“How can you expect us to save people from extraterrestrial threats, but turn a blind eye when genocide is being perpetrated by earth-bound dictators?”* commenta Engineer durante un'intervista. Le loro azioni, non più reattive, li rendono subito figure più problematiche, Stati e leader politici li attaccano duramente: *“The world is too complex to be judged in comic-book terms by a group of reckless adventurers who believe themselves possessed of a higher moral authority than the rest of the human race.”*⁷² Ma non sono in grado di arginarli *“You're in no position to define our jurisdiction, mister president. We're not some comic book super-team who participate in pointless fights with pointless supercriminals every month to preserve the status quo”* controbatte Hawksmoor al presidente degli Stati Uniti che tenta invano di richiamarlo all'ordine (anche qui niente nomi, ma la somiglianza con Bill Clinton è evidente, soprattutto considerando che i fatti si svolgono nel 2000). Anche qui l'antieroe non sfida la nostra percezione del mondo negandola, ma esasperandola: il credo del supereroe classico “da grandi poteri derivano

grandi responsabilità” non viene rigettato da Authority, tutt’altro! Sono i loro immensi poteri che conferiscono al gruppo la responsabilità di cambiare il mondo. “*The Authority accepts, along with their almost sublime levels of power, the responsibility to change the world and carry humanity where they believe humanity should go, rather than ‘catch them if they fall.’*”⁷³

L’antieroisimo viene ribadito sfidando anche il genere supereroico stesso, ironizzando parallelamente anche sullo scontro tra le due case editrici Marvel e DC. Il supergruppo simile alla JLA (DC) si trova infatti a combattere con una moltitudine di superesseri chiaramente ispirati ai supereroi Marvel, dagli Avengers fino agli X-Men. Lo scontro avviene per via di Jenny Quantum, neonata erede di Sparks e Spirito del XXI secolo. Condizionare la crescita della bambina significherebbe infatti essere in grado di influenzare l’andamento del secolo stesso. Il Genio criminale dietro questi numerosi superesseri “marvelliani” è il Dottor Krigstein, una caricatura di Jack “the King” Kirby, leggendario autore che insieme a Stan Lee ha creato i più famosi supereroi Marvel. Questa ironica battaglia tra supereroi, apparentemente uno dei tanti scontri inutili e fini a sé stessi tipici del genere, si conclude però in modo inaspettato.

Mentre lo scontro tra Authority e le copie dei supereroi Marvel create dal genio criminale di turno imperversa, Swift confronta Krigstein, annunciandogli la sua inevitabile sconfitta. “*And then what? A return to the glorious status quo? Some idiot in a cape hoists a flag above the White House and all the brain-dead monkeys clap their little hands? No way in hell! The American dream is over*”: la replica del dottore presagisce quello che è il finale classico di una storia supereroistica. Ma questa non è una storia classica. “*You can’t kill a man for trying to save the human race from NutraSweet, Pokémon and governor George W. Bush*”⁷⁴ continua Krigstein. Ma Authority non ha intenzione di uccidere il suo nemico, anzi gli propone di unirsi a loro, di aiutarli a cambiare il mondo. E Krigstein accetta. In un’ulteriore svolta rivoluzionaria Miller distrugge la polarità Eroe-Villain; non ci sono più Villain che vogliono distruggere il mondo né supereroi che vogliono difenderlo, ma solo antieroi che vogliono rivoluzionarlo. Nelle ultime pagine eroe e Villain si alleano.

Arriviamo al finale della linea narrativa di Millar. È qui che avviene un cambiamento rivoluzionario al genere supereroistico, che inserisce di diritto *The Authority* di Ellis e Millar nei fumetti simbolo della nuova Age dei supereroi. La storia si apre con *Transfer of Power* dove non più i Villain, ma lo stesso status quo reagisce e si oppone ad *Authority*. Gli Stati membri del G7 creano un loro personale team supereroico e lo usano per sconfiggere e

rimpiazzare gli originali membri di Authority. Questo nuovo supergruppo è dotato degli stessi poteri dell'originale, ma i suoi membri rispecchiano gli aspetti peggiori dello status quo del nostro mondo.⁷⁵ *“La nuova Authority, plasmata con audace e violento colpo di mano dal vecchio ordine costituito, è un coacervo di opportunisti reazionari, avidi e omofobi che – pompati e santificati da una campagna pubblicitaria manipolatrice – fungono da specchietto per le allodole mentre l’Umanità viene ricacciata nell’abisso di un’epoca oscurantista.”*⁷⁶

Ognuno dei Paesi del G7 è rappresentato da una versione corrotta di un membro di Authority. Lì dove questi erano rivoluzionari, la nuova squadra è il peggio che lo status quo reazionario ha da offrire. Ogni supersoldato di questa nuova Authority governativa rispecchia i peggiori individui che la nostra società può produrre. Vediamoli nel dettaglio:

- Gli Stati Uniti sono rappresentati da Street, stereotipo dell’afroamericano, soldato pronto a obbedire a qualsiasi ordine senza fare domande. Sostituisce il liberale no-global Jack Hawksmoor;
- Rush (fretta) per il Canada prende il posto di Swift (rapidità): ex cantante di punta, è una donna oggettificata (il suo costume risalta soprattutto le gambe e il seno) – la stessa Shen, soggiogata mentalmente, è costretta a divenire una moglie oggetto sottomessa al marito;
- In modo simile viene umiliata Angela: Engineer viene rimpiazzata da Machine, la rappresentante del Giappone. Se il nome “Ingegnere” assunto da Angela simboleggia un progresso tecnologico controllato dall’uomo, “la Macchina” richiama invece a una realtà dove è la tecnologia a prendere il sopravvento sull’uomo che viene schiavizzato e non liberato da questa;
- Apollo e Midnighter sono sostituiti dal tedesco Teuton e dall’italiano Last Call, il primo un omosessuale represso, il secondo un omofobo sadico, prodotto del peggiore machismo;
- L’inglese Colonel è il capo del nuovo gruppo – un violento sessista e razzista che rimpiazza la femminista Jenny Spark;
- Infine, Surgeon per la Francia, non più un “Doctor” umano che si rivolge allo spirito ma un chirurgo che invece vede l’uomo come mera carne, che piuttosto che curare preferisce dissezionare. Lì dove The Doctor era l’incarnazione di tutto il pluralismo religioso, culturale e spirituale (ogni individuo, ogni “paziente” è unico), Surgeon si adopera per estirpare qualsiasi diversità, a rimpiazzare tutti i credi e le opinioni con

un unico pensiero (tutti i corpi sono uguali in sala operatoria), arrivando a creare un'unica raccapricciante forma di religione sponsorizzata.

In questo supergruppo governativo possiamo vedere chiaramente la differenza tra antieroe e Villain. Esattamente come nel caso di gruppi di Villain come i Thunderbolts o la Suicide Squad, anche i rappresentanti di questa nuova Authority non sono altro che burattini di governi e multinazionali che li pubblicizzano come supereroi (sono difensori supremi dello status quo in fondo!) Rimangono ciononostante dei personaggi completamente negativi – dei Villain appunto.

La narrazione segue il suo corso, finché, finalmente, l'Authority originale non riesce a riscattarsi e a sconfiggere le loro copie perverse. Ma ancora una volta il finale non è quello che potremmo aspettarci. Ripreso il controllo, i membri del gruppo si rendono conto che, durante la loro assenza, le azioni sconsiderate dei loro sostituti hanno causato un disastro cosmico. Ancora una volta la Terra è in pericolo, ha bisogno di essere salvata. A questo punto ci aspetteremmo dei supereroi che, altruisticamente, ricomincino a battersi per l'umanità nonostante siano stati traditi e salvino, ancora una volta, il mondo. Hawksmoor ha altro in programma:

“I'll tell you exactly what we're going to do here, people; we're doing nothing. Absolutely nothing. [...] Humanity got themselves into this mess and it's important that they damn well deal with the consequences. Trust me. The only way to save mankind right now is by letting them save themselves for a change.”⁷⁷

La scelta di non intervenire fa crollare l'ultimo pilastro del supereroismo. Il supereroe, che sin da quel primo *Action Comics* era stato caratterizzato dall'azione appunto, dall'agire completamente altruistico e disinteressato, qui sceglie l'inazione. L'umanità deve vedersela da sola e, se non ci riesce, tanto peggio. *“Facendo pronunciare queste parole al leader di Authority, Millar non si limita solo a produrre un inedito e sorprendente colpo di scena, ma chiude – apponendovi un ideale punto fermo – la riflessione sul genere supereroistico avviata tre lustri prima da Alan Moore sulle pagine di Watchmen. [...] I superpotenti navigatori del Carrier restituiscono ai popoli della Terra un bene preziosissimo: il diritto-dovere all'autodeterminazione e alla scelta consapevole del proprio destino.”⁷⁸*

Il parallelo con *Watchmen* è estremamente pertinente: non solo Millar (nelle sue opere in generale e in *The Authority* in particolare) si inserisce in quella corrente anti(super)eroica iniziata con Moore e Miller nella *Dark Age*, ma chiude idealmente il cerchio, ponendo *The Authority* come pilastro della *Post-heroic Age*, così come *Watchmen* e *The Dark Knight Returns* lo erano della *Dark Age*. “*The Authority accepts every aspect of the superhero, no matter how questionable. [...] The obscene underside of the classically heroic JLA forces the reader to confront the whole of comic book tradition. This is the*



The Authority non è certo rassicurante come la Justice League. Riflesso oscuro di questa ne mostra gli aspetti più inquietanti. Ma, il supergruppo di Jenny Sparks “fa la differenza”, si impegna per cambiare il mondo, non solo per proteggerlo. (Artista: Hitch Bryan) © DC Comics.

fulfillment of the promise in The Dark Knight Returns of a collapse between hero and villain, the point at which Adrian Veidt (Watchmen) becomes the main character. [...] The Dark Knight Returns and Watchmen were an examination of superheroes from the end of the Silver Age; The Authority is the first glimpse we have of a perspective from the outside, a sketch of things to come.”⁷⁹

Paradossalmente è proprio la scelta finale dell'inazione che si rivela tra le più rivoluzionarie: per cambiare il mondo l'antieroe non deve agire, ma riconsegnare il potere nelle mani degli uomini.⁸⁰ Il finale rispecchia in parte quello di V, marcando anche qui la differenza con i supereroi: l'antieroe rivoluzionario riesce a cambiare le cose, a trasformarle. Anche per questo motivo lo troviamo protagonista soprattutto di graphic novel (o comunque di linee narrative chiuse, che non si protraggono all'infinito come invece le serie di supereroi): al termine dell'opera qualcosa è effettivamente diverso, l'operato dell'antieroe è tutt'altro che inutile. “*Do you think we made a difference in the end?*” chiede alla fine Angela mentre balla con Jack che, nella sua risposta, guarda dritto verso il lettore, descrivendo più quello che è la figura del supereroe nel nostro mondo: “*Superheroes walk different now. Superheroes talk different. Even the people who disagreed with us have ended up just following our lead. Guys who can hear atoms whizzing around just can't get away with ignoring screams for*

help from third worlds concentration camps anymore. Capes and spandex just don't get the same adulation they used to get for going out every night and kicking the hell out of poor people. We've change things forever, Angie. There's no going back now."⁸¹

Il richiamo è ancora una volta al supereroe per eccellenza (chi altri se non Superman può sentire due atomi sibillare?) il più potente e il più "inutile" – pensiamo all'analisi di Eco. Jack sottolinea il cambiamento della figura del supereroe grazie all'Authority; non più l'inutile difensore dello status quo della Golden Age, ma un supereroe che può davvero cambiare qualcosa, affrontare problemi reali, rivoluzionare il mondo. Il nuovo supereroe del XXI secolo descritto da Millar è, di fatto, l'antieroe.

Tutto sottosopra. È un Mondo alla Rovescia.

Antieroi ribelli e rivoluzionari condividono visioni del mondo molto simili. Cinici e disillusi, non credono in una Giustizia superiore, in una Provvidenza divina indirizzata al Bene ultimo. Non ci sono che uomini con i loro valori e le loro azioni. Eppure, il significato che questi eroi danno alla realtà, proprio perché "solo umano" e non divino o ideale, non perde la sua importanza, anzi ne guadagna. Proprio perché è l'uomo stesso a creare il senso del mondo questo si carica di un valore infinito.

Esattamente come per il rivoluzionario, anche per il ribelle il mondo ha perso ogni significato. Ma il rivoluzionario, anche se cinico nei confronti del suo mondo, mantiene una speranza in un futuro cambiamento. È un "idealista", nel senso che crede ancora in un "Bene" raggiungibile, crede ancora negli uomini e nella loro possibilità di riscattarsi.⁸² Il ribelle, al contrario, non afferma alcun bene ma si limita a negare il Male – un Male che vede insito negli uomini. Il trauma che lo spinge a creare la maschera è non solo personale, ma soprattutto sociale. *"Similar to V Rorschach, the Comedian, and Ozymandias each represents a natural response to the reality in which they exist and the social, cultural, an political issues with which they are confronted."*⁸³ L'infanzia di Walter Kovacs è segnata dall'abbandono da parte del padre e gli abusi della madre, costretta a prostituirsi per mantenere il figlio che in fondo odia. Il futuro Rorschach cresce nei bassifondi della società, segnati da povertà, violenza e degrado. Il trauma di Frank Castle segna la fine del sogno americano. Lì dove Capitan America si arruola per sconfiggere il Male per eccellenza, il regime nazista, il Punitore è costretto a combattere in una guerra sporca, senza senso, nella

quale sono gli Stati Uniti a essere i “cattivi”. L’insensatezza è l’aspetto della guerra che più spesso emerge nelle storie del Punitore riguardanti la sua vita da soldato.⁸⁴

Mentre il rivoluzionario è in fondo ottimista e mantiene, nonostante il suo cinismo, la speranza che la società possa effettivamente trasformarsi e migliorare, la disillusione dell’antieroe ribelle è totale. Pensiamo alle parole di Rorschach che aprono Watchmen: *“This city is afraid of me. I have seen its true face. The streets are extended gutters and the gutters are full of blood and when the drains finally scab over, all the vermin will drown. The accumulated filth of all their sex and murder will foam up about their waists and all the whores and politicians will look up and shout “save us!”... and I’ll look down and whisper “no.”*⁸⁵ Il ribelle non è interessato a salvare, ma unicamente a condannare. Non c’è un Bene per il quale valga la pena lottare, ma solamente un Male che va punito. *“It must be punished not because doing so makes the world a better place, but simply because it is evil and thus is deserving of punishment.”*⁸⁶ Il mondo dell’antieroe è fatto – per parafrasare l’antieroeico dottor Cox di Scrubs – di bastardi. Bastarda è la glassa bastardo il ripieno.

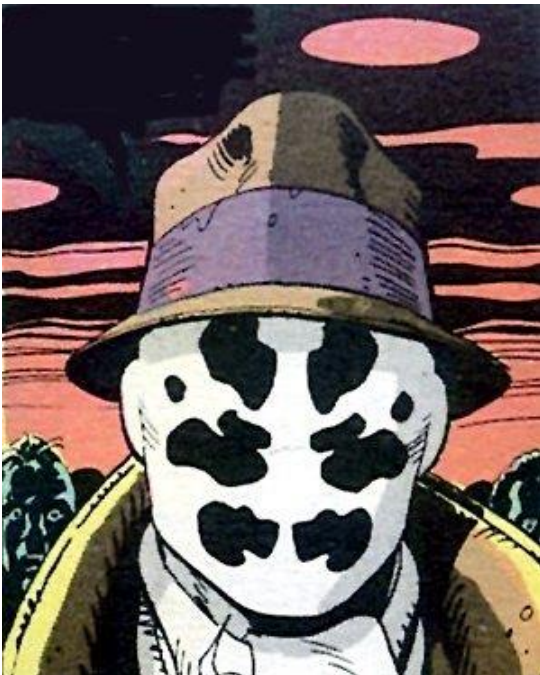
Agli occhi del ribelle la malattia sociale dalla quale è nato – il trauma che lo porta a creare la maschera – si estende a tutta l’umanità. Non è solo una determinata società o aspetto di questa a dover essere rivoluzionato, ma è in fondo l’umanità stessa a essere corrotta. Forse con qualche rara eccezione, ma che non è sufficiente a redimere gli uomini. Mentre il rivoluzionario insegue ancora un “bene”, crede ancora negli uomini, nella loro capacità di redimersi e di elevarsi (pensiamo al discorso di V che concede agli abitanti di Londra due anni per mostrargli dei miglioramenti – crede ancora in loro!⁸⁷), nelle azioni del ribelle vediamo solo un rifiuto. Non c’è un bene da inseguire, ma solamente un Male che va punito. È questa sfiducia nell’uomo che porta Kovacs a indossare la maschera di Rorschach per la prima volta. È rilevante che sia un fatto di cronaca realmente accaduto – l’omicidio di Kitty Genovese – a far nascere in Kovacs per la prima volta l’identità ribelle di Rorschach:

*“Kitty Genovese. Raped. Tortured. Killed. Outside her own apartment building. Almost forty neighbors heard screams. Nobody did anything. Nobody called cops. Some of them even watched. Do you understand? Some of them even watched. I knew what people were, then, behind all the evasions, all the self-deception. Ashamed for humanity, I went home [...] and made a face that I could bear to look at in the mirror.”*⁸⁸

Il ribelle, ancora più che il rivoluzionario, si scontra con quella che è la nostra società, è un prodotto di questa. Il Punitore, reduce della guerra del Vietnam, incarna questo aspetto.

“L’America del Punitore corrispondeva a quella repubblicana, violenta e criptofascista di Ronald Reagan. [...] Nessun progresso economico, nessuna speranza di miglioramento sociale, nessuna tutela giuridica, nessuna morale, nessun futuro.”⁸⁹ Anche lui condivide con Rorschach la stessa disillusione nei confronti non solo della società, ma dell’umanità: sfiducia che lo porta, nel “what if” *The End*, a scegliere senza esitazione di condannare l’umanità all’estinzione pur di punire i colpevoli. “La razza umana? Hai visto quanto vale.”⁹⁰

Ancora una volta: nessun Bene da affermare, solo il Male da punire. La società nella quale si trova l’antieroe non ha nulla che valga la pena salvare. “*The Punisher operates on the assumption that the system has definitively broken down and that he has no choice but to take matters into his own hands. [...] The vigilante rejects the ordinary social and ethical pieties and faces a world that he has learned to understand as fundamentally corrupt,*



La maschera di Rorschach muta costantemente, il suo significato non è mai stabile. (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.

*violent, and hostile.”*⁹¹ Lì dove il rivoluzionario vede possibilità di redenzione, uno scopo ultimo, la lotta del ribelle è senza speranza, inutile. Eppure, viene portata avanti. “*We do it because we have to. We do it because we are compelled*” afferma Rorschach. Non significa solamente che essi agiscono nonostante sia illegale, ma anche che le loro azioni trovano il loro significato in sé stesse, indipendentemente dal risultato ultimo. È lo stesso senso che Sisifo ritrova nello spingere il suo masso in cima alla montagna solo per vederlo nuovamente ricadere. Non è un fine ultimo a motivarlo, ma la sua stessa forza di volontà, il suo stesso essere. Oltre alla volontà del ribelle che impone al mondo il suo senso non vi è nulla. Ricordiamo le parole di

Rorschach già citate in precedenza: *Existence is random. Has no pattern save what we imagine after staring at it for too long. No meaning save what we choose to impose.*⁹²

È una morale fatta di assoluti, come ci ricorda la maschera di Rorschach o il teschio sull’uniforme del Punitore: bianco e nero non si mischiano, nessun compromesso è possibile. Nel primo caso continuano a muoversi, a cambiare forma, richiamo a un mondo caotico senza altro significato oltre a quello dato dall’osservatore. Nel secondo invece

leggiamo il giudizio arbitrario e insindacabile di Castle, l'unico verdetto che attende chi infrange le sue regole.

È da sottolineare come la morale di questi antieroi, per loro così assoluta e insindacabile, appaia invece dal nostro punto di vista come corrotta e relativa. Questo è dovuto al fatto che l'assoluto che questi personaggi perseguono è affatto personale: certo essi impongono il loro concetto di Bene al mondo, ma non perché questo sia in-sé, metafisico. È la stessa aporia che ritroviamo in Rorschach, che da un lato afferma che "*there is good and there is evil, and evil must be punished*", e contemporaneamente che "*existence is random. No meaning save what we choose to impose.*"

Ovviamente questa morale assoluta può essere tale solo dal punto di vista del personaggio in questione, non in-sé. Per noi non può essere altro che problematica, a tratti perversa. Ciò che conta è che il ribelle stesso si rifiuti di scendere a compromessi con qualsiasi altra visione del mondo, in questo senso la sua morale è fatta di assoluti. Egli agisce sulla base di una sorta di imperativo categorico kantiano, svuotato però di ogni contenuto. Un imperativo dicotomico che divide nettamente e assolutamente il Bene dal Male, imponendosi però in modo puramente formale, senza fondamento né giustificazione: il Bene non è il Male e il Male va punito. La categoricità della formula si sostituisce al significato. Cosa siano "Bene" e "Male" non è chiarito, è piuttosto intuito dal ribelle che opera "formalmente" sulla base del suo imperativo.

Di fronte a tale imperativo dicotomico siamo costretti a confrontarci: dobbiamo accettare che il Bene non è il Male, non possiamo negarlo, ma allo stesso tempo non operiamo – né possiamo operare – su questa base così netta. La dicotomia sussiste, dobbiamo accettarla ma, all'atto pratico, non possiamo fare altro che rassegnarci a rimanere nella zona grigia, nel compromesso, persi tra le infinite sfumature che Bene e Male assumono. Frank Castle e Rorschach, al contrario, portano alle estreme conseguenze questo imperativo che separa nettamente bianco e nero, rifiutando qualsiasi commistione e ambiguità: il Male va sempre punito. In altre parole: il ribelle non internalizza un imperativo etico sovraordinato, ma esternalizza e impone con la violenza un imperativo dicotomico interno e soggettivo, fondato sulla sua soggettività individuale.

L'assenza di una soggettività collettiva impedisce qualsiasi compromesso, la visione del mondo del ribelle non può essere che assoluta. Scrive Stefano Petruccioli che "*una morale che prescrive di andare fino in fondo a ciò che si è, al proprio essere, di seguire la*

propria strada, la propria via, non presenta, di conseguenza, una netta distinzione tra bene e male."⁹³ È una frase problematica. Se si intende che non presenta una distinzione tra Bene e Male valida universalmente è senza dubbio vera: il ribelle, infatti, impone una visione del mondo assolutamente individuale – nessuna soggettività collettiva con la quale scendere a compromessi. Ma adottando il punto di vista del ribelle Bene e Male sono quanto mai definiti. Non perché siano tali in-sé, ma perché è egli stesso a forgiarne i contorni. È Rorschach che detiene il senso ultimo della sua maschera, è Frank Castle che dà al bianco e al nero la forma finale del teschio.

È la società, agli occhi del ribelle, a essere scesa a compromessi, a essere irrimediabilmente corrotta. "*The Punisher is the way he is because he argues with the culture rather than responds or conforms to it.*"⁹⁴ Una società che egli divide soltanto tra colpevoli meritevoli di morire e innocenti troppo deboli e vigliacchi per fare quello che va fatto. Se il ribelle uccide non è perché immorale ma, al contrario, perché la sua morale gli impone di punire e non gli permette di accettare nessun tipo di compromesso. "*Ogni atto veramente etico, degno di questo nome, appare come 'cattivo' e 'malvagio' perché è un atto che, non prestando attenzione alle circostanze, alle regole di come 'va il mondo', oltrepassa i limiti dell'ordine stabilito, cambia ciò che è già regolato, trasgredisce le buone maniere e le giuste misure.*"⁹⁵ Nel descrivere con queste parole l'etica della X-Force Petruccioli centra il punto: il gruppo antieroico guidato da Wolverine non si sporca le mani perché più immorali rispetto i colleghi X-Men ma, paradossalmente, perché la loro morale è assoluta. Il gruppo agisce come un'unica soggettività individuale: se all'interno della X-Force i singoli membri hanno una sorta di soggettività collettiva legata alla dinamica del gruppo, questa è in ogni caso limitata, separata dal resto della società. È una soggettività collettiva che concerne solamente le loro maschere – creata dalle loro maschere.

È interessante osservare come un gruppo di antieroi sia estremamente problematico, in quanto i suoi membri faticano, per loro natura, a trovare un accordo che gli permetta di convivere. L'antieroe, infatti, abbracciando totalmente la maschera, è una figura principalmente solitaria, non accetta compromessi. L'X-Force è legata esclusivamente dalla missione, condivisa da tutti, ma non da altri elementi – amicizia, cameratismo, amore, rispetto – che invece legano gruppi supereroici come gli X-Men o gli Avengers. La missione è infatti, lo ricordiamo, direttamente legata alla maschera, al contrario degli altri aspetti che invece si fondano più sul lato "umano" e sociale. "*We took on something terrible for the good of the entire world*" mette in chiaro Wolverine, è solo questo lo scopo del gruppo.⁹⁶ È solo

grazie alla missione in comune che questi antieroi riescono a formare un gruppo e una limitata soggettività collettiva; con molte difficoltà, infatti quasi tutti continuano a domandarsi, nel corso della storia, cosa ci facciano lì assieme, quasi sempre in conflitto tra loro.

Come il rivoluzionario anche l'antieroe ribelle è "costretto" ad assumere il ruolo del giudice e del boia: la sua morale non gli permette di chiudere gli occhi sulle ingiustizie del mondo, non gli permette di scendere a compromessi con la società e le sue contraddizioni, come invece fa il supereroe. Se inizialmente i due personaggi ci appaiono invertiti, il supereroe come moralmente più intransigente dell'antieroe, operante invece in una zona grigia che confonde bene e male, questo accade perché è la nostra morale che deve costantemente bilanciare diversi valori, scendere a compromessi. Agli occhi del ribelle è la nostra morale ad essere grigia, ambigua, contraddittoria. È per questo motivo che gli appariamo tutti, almeno in parte, complici: anche se non direttamente responsabili dei mali del mondo, scegliamo di non vederli – anzi, peggio, li osserviamo voyeuristicamente in televisione, dal caldo del nostro appartamento, come nel caso di Kitty Genovese.⁹⁷ Se la morale del ribelle appare come relativa è perché siamo noi che viviamo di compromessi e non di assoluti.

L'antieroe sfida la nostra visione del mondo proprio perché la spinge all'estremo, come abbiamo già visto nel caso di V. Il ribelle in particolare non ci mostra una realtà fittizia, ma ci costringe a guardare l'orrore del *nostro* mondo. Non più pericoli esterni – mostri che minacciano lo status quo perfetto – ma mali interni che corrompono la nostra società dall'interno – anzi, che si generano da essa. Il ribelle non confonde Bene e Male, ma nasce da una società dove essi sono già confusi, ambigui. Una società che ha rinunciato definitivamente a qualsiasi imperativo categorico, persa nell'ambiguità e nella corruzione. Il ribelle oppone il proprio imperativo dicotomico – puramente



Il mondo del Punitore è malato. L'unico modo per "curarlo", è eliminare il Male permanentemente. (Artista: LaRosa L.) © Marvel Comics.

soggettivo – a questo mondo, mostrandocene l'ambiguità, l'ipocrisia. Il Punitore, Rorschach, Wolverine mettono in crisi il nostro mondo "buono" perché ci costringono a vedere il male presente al suo interno, il male che li ha generati e di fronte al quale chiudiamo gli occhi quotidianamente.

Il mondo del ribelle è "alla rovescia" come afferma Frank: fatto di guerre inutili e di boss mafiosi, di politici e poliziotti corrotti, di stupratori, di pedofili e di assassini, ma anche di bulli, di criminali patetici, di mariti violenti, di razzisti, di maschilisti, di ipocriti.⁹⁸ "Nuotiamo

nel sangue come fossimo in piscina. Le bugie sono la nostra lingua, il tradimento è la nostra moneta. Guardo la mia vita, e non riesco a ricordare un momento in cui tutto questo mondo del cazzo non fosse girato dalla parte sbagliata. Tutto sottosopra. Un mondo alla rovescia. Un giorno ti svegli e capisci che è così."⁹⁹ Il ribelle non lotta contro un grande Villain incarnazione del Male, ma contro i mali "banali" del nostro mondo, tanto più orribili proprio perché reali. A tutti questi mali che quotidianamente scegliamo di non vedere il ribelle oppone un credo che in fondo condividiamo: il Male deve essere punito.

Non siamo di fronte a semplici vigilanti in cerca di vendetta. Ciò che ci affascina di un personaggio come Rorschach, ciò che contemporaneamente mette in crisi i nostri valori morali, è che *"his motives are pure; it is about justice, right, and the moral order."*¹⁰⁰ Così puri che i nostri stessi precetti morali vengono usati contro di noi. O bianco o nero: o mafiosi, assassini e stupratori rimangono impuniti, liberi di fare ancora del male, oppure gli va inflitta la punizione definitiva. Nel mondo del ribelle non è possibile nessuna via di mezzo, nessun compromesso. Emblematico questo dialogo tra il Punitore e Daredevil:

P: *"If you don't shoot you have a death on your conscience. A death you could have prevented. If you do shoot, you're a killer."*

D: *"What kind of choice is that...?"*

P: *"The one I make every time I pull the trigger."*¹⁰¹

Giustizia e vendetta si uniscono nell'antieroe. Il Punitore, Rorschach, così come V portano avanti la loro vendetta personale, ma questa coincide con la Giustizia. È meno paradossale di quanto può apparire inizialmente. Scrive Girard, che *"nel sistema penale non vi è alcun principio di giustizia che differisca realmente dal principio di vendetta. È il medesimo principio ad agire nei due casi, quello della reciprocità violenta, della retribuzione. [...] Non vi è differenza di principio tra vendetta privata e vendetta pubblica, ma vi è un'enorme differenza sul piano sociale: la vendetta non è più vendicata; il processo è finito."*¹⁰² Sebbene Girard voglia enfatizzare, in questo suo ragionamento, l'impersonalità del sistema penale, che impedisce il ciclo altrimenti infinito di vendette personali, ciò non rende meno inquietanti le sue parole: il principio di giustizia e vendetta sono in realtà identici. Se è vero quindi che la giustizia si basa comunque sulla vendetta ma "edulcorata", controllata

e regolata dalla società, allora non può sorprendere che nell'antieroe, che da questa società si è separato totalmente, giustizia e vendetta coincidano.

Il miglior esempio di questa coincidenza può essere trovato nelle diverse storie che compongono l'universo di Sin City. Anche se non si tratta di supereroi, gli antieroi ribelli di Miller possiedono senza dubbio delle caratteristiche super-umane, con la sola differenza, rispetto al Punitore o Rorschach, che questi operano in un mondo senza supereroi. La città

del peccato mostra perfettamente quel mondo senza possibilità di redenzione o giustizia all'interno del quale nasce il ribelle. Tutti i personaggi che popolano Sin City sono criminali, assassini, peccatori. Nessuna differenza tra mafiosi e politici che detengono il potere in città, nessuna tra i comuni criminali e i poliziotti corrotti. In ognuna delle storie il protagonista insegue la sua vendetta. In *The Hard Goodbye* Marv insegue gli assassini dell'amata Goldie, arrivando a ucciderli e a torturarli;¹⁰³ in *A Dame to Kill for* Dwight deve vendicarsi della diabolica e manipolatrice Ava;¹⁰⁴ sempre Dwight in *Family Values* stermina una famiglia mafiosa colpevole di ucciso la giovane Carmen;¹⁰⁵ in *That Yellow Bastard* il detective Hartigan, uno dei pochissimi poliziotti onesti della città, insegue il sadico figlio del senatore Roark fino a ucciderlo a pugni.¹⁰⁶ Ma, come nel caso di V,



Hartigan uccide a mani nude il figlio del senatore Roark. Non è certo un eroe – ma nel mondo corrotto di Sin City è l'unica Giustizia possibile. (Artista: Miller F.) ©Dark Horse

in una società dove non c'è nessuna giustizia, quale altra alternativa è possibile? Per usare le parole di Hartigan: *“Get the Senator Roark behind bars? Sure, and maybe after I've pulled off that miracle, I'll go and punch out God. No. The game is rigged.”*¹⁰⁷ Tutti i ribelli di Sin City si trovano ad affrontare coloro che detengono il potere e che, di conseguenza, dovrebbero essere garanti di qualsiasi possibile “giustizia”: il vescovo Roark, la ricchissima Ava, la famiglia mafiosa Magliozzi, il senatore Roark. La vendetta di Marv, di Dwight, di Hartigan, lì dove nient'altro è possibile, coincide allora necessariamente con la giustizia.

Certo questa coincidenza non può che apparire come contraddittoria. Ma, anche se vive di assoluti, complessa e contraddittoria è la morale del ribelle. Come Rorschach che da un lato esprime la sua ammirazione per il presidente Truman, meritevole di aver sganciato la bomba atomica salvando così milioni di vite al prezzo di migliaia, dall'altro condanna Ozymandias che, in fondo, sta operando la stessa identica scelta.¹⁰⁸ D'altronde è la stessa aporia insita nel punire gli assassini uccidendoli; ma, come sottolinea Frank nel dialogo con Daredevil, nel mondo del ribelle non c'è altra scelta, premere o non premere il grilletto, lasciare il male libero e impunito o diventare degli assassini, in entrambi i casi si è colpevoli.

La purezza delle loro motivazioni è uno degli elementi che distingue personaggi antieroi come il Punitore da Villain eroici e simpatetici. L'abbiamo visto nel caso del rivoluzionario: V sceglie di morire piuttosto che diventare a sua volta un tiranno, lì dove – al contrario – lo scopo del Villain eroico è proprio quello di raggiungere lui stesso il potere. Nel caso del ribelle ritroviamo la stessa fedeltà ai propri valori. In *Ragazze in abito bianco* Frank è pronto a punire sé stesso, suicidandosi, quando viene ingannato e portato a credere di avere ucciso una bambina innocente.¹⁰⁹ Nessuna vittima collaterale è accettabile. Paragonato a un personaggio come Elektra, ninja assassina che agisce secondo il credo “nessuno è innocente”, questa distinzione all'apparenza così sottile tra antieroe e Villain si fa più chiara. Nessuno è innocente, nessun bene va difeso, quindi qualsiasi azione – tortura, omicidio – è permessa. Elektra ricorre a qualsiasi metodo per raggiungere i suoi scopi personali. Frank non solo si pone un obiettivo “superiore” – punire i malvagi, evitare che facciano ancora del male – ma si pone anche dei limiti. Le regole supreme di Elektra invece liberano da qualsiasi morale: “*Nessuno è innocente. Non dimenticarlo mai*” gli insegna il Jonin iniziandola ai comandamenti dei ninja “*E il primo comandamento, da quale dipendono la vita e il successo...Niente superstiti.*”¹¹⁰

Nonostante ragionino per assoluti è chiaro che siamo ben lontani dal mondo semplice e manicheista del supereroe della *Golden Age*. Sebbene il ribelle divida nettamente bene e male, per essere morale egli deve a sua volta mettersi dalla parte dei cattivi: per affermare un valore in modo assoluto è costretto a tradirne un altro. L'unico modo per essere totalmente “buoni” sembra quello di girare la testa dall'altra parte, di ignorare, di illudersi, scendere a compromessi tra la propria morale e quella collettiva, come fa il supereroe che non combatte mai i reali problemi della sua società. Così facendo non si fa che perpetuare uno status quo dove si continuano a combattere solo i sintomi generati dalla stessa situazione sociale che si sta proteggendo. Non sono allora anche gli stessi supereroi

colpevoli? Non lo siamo anche noi stessi? Ecco allora le due alternative dell'antieroe: il rivoluzionario che attacca lo stesso status quo o il ribelle che se ne separa, ponendosi come giustizia alternativa in un mondo ormai condannato – un mondo alla rovescia nel quale, per seguire la propria morale e agire eticamente, bisogna essere a propria volta “malvagi”.

Sisifo e Zarathustra

“«L'uomo deve diventare migliore e anche più malvagio»: — questo io insegno. Un maggior grado di malvagità, è necessario perché prosperi l'oltre-uomo,”¹¹¹ ci dice Nietzsche attraverso Zarathustra. Possiamo scorgere in queste parole la “malvagità” degli antieroi analizzati sino a questo momento. In queste figure ribelli, è evidente una forte componente oltremistica ed esistenzialista: nel loro rapporto con il mondo e la società, nella loro creazione di maschere e valori, nel loro legame con la morte.

“*Zarathustra è amico dei malvagi*” scrive Nietzsche in *Ecce Homo*.¹¹² Dobbiamo intendere qui “malvagità” come sfida alla morale comune, un mettere in questione lo status quo vigente, ribellandosi a esso o addirittura cercando di distruggerne le fondamenta e rivoluzionario. “*I buoni*” – infatti – “*non possono creare.*”¹¹³ L'Übermensch è “malvagio” in quanto distrugge valori e “verità” precedenti, in modo da poterne creare di nuove. Possiamo quindi individuare negli antieroi ribelli e rivoluzionari dei prototipi di oltre-uomo?

La vicinanza all'Übermensch era già stata notata nel Genio criminale (e, in parte, nel mostro).¹¹⁴ Anche in quel caso avevamo incontrato un rifiuto della morale comune e la creazione e imposizione di una personale verità. Nel caso di antieroi ribelli e rivoluzionari ritroviamo la stessa “malvagità”, con la differenza che il rifiuto che il Genio criminale fa della società è – potremmo dire – più ipocrita: mentre l'antieroe vi si oppone titanicamente, ribellandosi o tentando di trasformarla, l'arcinemico del supereroe, invece, la sfrutta parassiticamente. In entrambi i casi ritroviamo però la stessa visione nichilista del mondo. Come nota Michael Grantham, V, definendosi come Villain, riconosce l'amoralità delle sue azioni: amoralità e non immoralità. Vale a dire che V, separandosi completamente dalla società umana, riconosce come non più valide le norme e i valori di questa.¹¹⁵ Non a caso poche pagine dopo Grantham si richiama al superamento dell'umano professato in *A/so sprach Zarathustra* e al ribelle descritto da Camus.¹¹⁶

Nel caso di Rorschach questa affinità con la filosofia Nietzscheana è suggerita più esplicitamente. Il capitolo centrale della graphic novel incentrato sull'approfondimento della sua psiche si chiude infatti con una citazione tratta da *Al di là del bene e del male* – “*Battle not with monsters, lest ye become a monster, and if you gaze into the abyss, the abyss gazes also into you.*”¹¹⁷ Abbiamo già mostrato come, per Rorschach, l'esistenza è casuale, priva di un significato intrinseco oltre a quello che le imponiamo. “*What Rorschach thus discovers is that social reality is ultimately devoid of any significance, other than what the individual chooses to impose. There can be no grand scheme, nor any possibility of abstract concepts such as fate; both action and reaction are products of the human condition, individuals and the choices they make.*”¹¹⁸

Rorschach non è l'unico a condividere questa visione del mondo: l'abbiamo già incontrata in Batman, nella sua versione più antierica (“*il mondo ha senso solo se lo costringi ad averlo...*”¹¹⁹), e la ritroviamo nelle azioni e nei pensieri del Punitore, o anche in V, che ci mostra, oltre all'aspetto distruttivo del nichilismo, anche quello creativo, artistico. “*The perfect entrance, the grand illusion. It's everything... and I'm going to bring the house down. All the world's a stage. And everything else is vaudeville*”¹²⁰ In queste parole di V (come nella sua missione) ritroviamo non solo quella volontà di distruggere, ma anche quella di creare una nuova illusione: “*Anarchy wears two faces, both creator and destroyer. Thus destroyers topple empires, make a canvas of clean rubble where creators then can build a better world. Rubble, once achieved, makes further ruin's means irrelevant. Away with our explosives then! Away with our destroyers! They have no place within our better world...*”¹²¹ conclude il personaggio di Alan Moore mentre si prepara a farsi da parte e a lasciare il ruolo del creatore alla sua giovane apprendista.

Eppure, nonostante non venga trovato nel mondo alcun senso intrinseco, questi personaggi continuano a lottare. Non è solo una visione del mondo di stampo Nietzscheano nichilistico quella che traspare da questi antieroi. Lo stesso alienamento dalla società, la stessa titanica ribellione all'assurdo le ritroviamo nelle figure di Sisifo e Meursault descritte da Albert Camus. D'altronde il concetto di ribellione è centrale nella sua filosofia: ribellarsi al mondo così com'è, rivoltarsi contro l'assurdo è uno degli aspetti fondamentali del suo pensiero.¹²²

Da un lato – nel caso degli eroi ribelli – abbiamo un rapporto con l'assurdo che richiama al mito di Sisifo: essi si ribellano all'assurdo ma non rifiutandolo, né tentando di creare un nuovo significato su di esso, bensì abbracciandolo, trovando senso nell'assurdo stesso. *“Tale rivolta non è aspirazione, poiché è senza speranza; è la certezza di un destino schiacciante, meno la rassegnazione che dovrebbe accompagnarla.”*¹²³ Dobbiamo però tracciare una distinzione con l'Homme révolté descritto successivamente da Camus. La rivolta di Sisifo rimane in fondo pura negazione: Sisifo rifiuta di rassegnarsi all'assurdo, l'abbraccia trovando in esso il suo senso, la sua felicità. L'Homme révolté invece si riavvicina al “Sì” Nietzscheano, alla creazione positiva di senso operata dal fanciullo Nietzscheano che segue alla distruzione nichilista: *“Che cos'è un uomo in rivolta? Un uomo che dice no. Ma se rifiuta, non rinuncia tuttavia: è anche un uomo che dice sì, fin dal suo primo muoversi.”*¹²⁴ Nei ribelli ritroviamo Sisifo: essi sono consapevoli dell'assurdo, ma non vi si rassegnano – la loro ribellione consiste nell'abbracciarlo, nel continuare ad agire nonostante l'insensatezza ultima delle loro azioni. I personaggi che abbiamo definito come rivoluzionari rispecchiano invece l'Homme révolté: essi non si limitano a negare, ma affermano, tentano di costruire qualcosa.

In entrambi i casi vi è una rivolta, intesa come un senso di rigetto e disgusto verso il proprio mondo e la propria condizione: *“La rivolta nasce dallo spettacolo dell'irragionevolezza, davanti a una condizione ingiusta e incomprensibile. Ma il suo cieco slancio rivendica l'ordine in mezzo al caos e l'unità al cuore stesso di ciò che sfugge e scompare.”*¹²⁵ Ma, se la rivolta delineata da Camus ne *L'uomo in Rivolta* *“è ansiosa di trasformare,”*¹²⁶ questa volontà è riscontrabile solo negli antieroi rivoluzionari quali V e The Authority. Ritroviamo in loro Sisifo, così come lo ritroviamo nell'Homme révolté, ma essi si spingono oltre: per loro l'assurdo è un punto di partenza, sul quale fondare un nuovo senso. Quella del Punitore o di Rorschach invece è solamente una ribellione, un netto rifiuto privo di una volontà di trasformare, poiché la trasformazione stessa è vista come impossibile.

Quelle delineate dal filosofo francese sono tutte figure aventi dei tratti decisamente antieroiici. Sono diversi gli autori che chiamano in causa i personaggi delle sue opere nello studio della figura dell'antieroe.¹²⁷ Meursault, protagonista de *Lo Straniero*¹²⁸, è un esempio emblematico. Nel corso del romanzo il suo distacco dalla società è totale. Egli si muove apatico, non trovando il senso in nessuna cosa – positiva o negativa – offerta dal mondo. La morte della madre, la sua relazione con Maria, il lavoro, l'omicidio dell'arabo, l'attesa della sua condanna – tutto viene vissuto quasi casualmente, per inerzia, non trovandovi

nessun significato intrinseco. Eppure, egli rimane, per così dire, fedele a sé stesso: in sé egli trova quel senso che il mondo non possiede.

Quando nelle ultime pagine Meursault finalmente esplode, scagliandosi contro il prete che gli offre una “verità superiore”, possiamo leggere chiaramente quella che è la sua *Weltanschauung*:

*“Aveva l’aria così sicura, vero? Eppure nessuna delle sue certezze valeva un capello di donna. [...] Io, pareva che avessi le mani vuote. Ma ero sicuro di me, sicuro di tutto, più sicuro di lui, sicuro della mia vita e di questa morte che stava per venire. Sì, non avevo che questo. Ma perlomeno avevo in mano questa verità così come essa aveva in mano me. [...] Avevo vissuto in questo modo e avrei potuto vivere in quest’altro. Avevo fatto questo e non avevo fatto quello. Non avevo fatto una tal cosa mentre ne avevo fatto una tal altra. E poi? [...] Cosa mi importavano la morte degli altri, l’amore di una madre, cosa mi importavano il suo Dio, le vite che ognuno si sceglie, i destini che un uomo si elegge, quando un solo destino doveva eleggere me e con me miliardi di privilegiati che, come lui, si dicevano miei fratelli? [...] In quel momento e al limite della notte si è udito un sibilo di sirene. Annunciavano partenze per un mondo che mi era ormai indifferente per sempre. [...] Davanti a quella notte carica di segni e di stelle, mi aprivo per la prima volta alla dolce indifferenza del mondo.”*¹²⁹

In questa lunga citazione leggiamo chiaramente la visione che il personaggio di Camus ha del mondo: un mondo indifferente, possiamo dire insensato, se non fosse appunto per il significato che gli viene donato da ogni singolo uomo. È la stessa visione di Rorschach, di V, di Frank Castle. La loro apatia assume un colore particolare: il mondo, la vita, non gli interessa – non c’è un senso da raggiungere, un qualcosa da costruire, qualcosa per cui valga la pena vivere; eppure, c’è il Male, ed esso – fedeli al loro imperativo dicotomico – va punito. Come Meursault che solo di fronte al prete abbandona il suo distacco e nega urlando la pietosa “verità” che gli viene offerta, allo stesso modo l’antieroe nega e si ribella al Male, attaccandolo con tutto ciò che ha. Il mondo gli è indifferente, non ha niente che lo tenga legato a esso – se non il Male da distruggere e contro il quale continuare a ribellarsi.

Anche il modo con cui Meursault va incontro alla morte è riscontrabile negli antieroi visti sino ad adesso. Se infatti non vi è nulla che li tenga legati al mondo, anche vivere o morire non fa differenza. Gli eroi soffrono e muoiono, l’abbiamo visto. E anche nelle storie

dei supereroi la morte ha un ruolo di primo piano, sia che riguardi chi è vicino al supereroe, sia che a morire sia lui stesso. Certo, nel mondo dei fumetti la morte è raramente definitiva: i supereroi in particolare resuscitano costantemente. Nelle graphic novel, al contrario, la morte dell'antieroe sembra conclusiva – guardiamo V e Rorschach – ma non va ricercata qui la differenza. Anche un personaggio di una graphic novel può essere ripreso successivamente, fatto risorgere e reso protagonista di una serie a fumetti (sebbene l'idea originaria della graphic novel in questione è certamente altra). Il recente crossover DC-Watchmen lo dimostra.¹³⁰ Inoltre, l'antieroe ribelle può trovarsi nella dinamica fumettistica descritta da Eco: il Punitore continua la sua battaglia senza fine, consapevole egli stesso di non apportare, alla fine, un reale cambiamento (con la differenza, rispetto al supereroe, che il ritorno non è a un mondo ideale, bensì a una realtà “alla rovescia”).

Rispetto al supereroe, la differenza del rapporto che l'antieroe ha con la morte si ritrova nel modo in cui questa viene affrontata. Il supereroe fa spesso i conti la morte, pronto a sacrificarsi per la sua causa. Ma quando l'estremo sacrificio viene richiesto, è generalmente drammatico, straziante. Il supereroe non vuole morire: egli ha una vita, amore, amici e parenti, a volte dei figli – egli ha un'identità collettiva che lo lega al mondo. In questo senso il suo mondo è pregno di significato. La società (la personalità collettiva) propone un mondo che ha il suo senso in-sé, che viene dato. Al contrario la maschera – l'abbiamo visto – è creazione di significato a partire da noi stessi. Rimanendo in parte legato alla sua identità collettiva il supereroe rimane legato a un senso dato – un “Bene” che infatti va protetto. Inoltre, la sua identità civile non è un'icona come quella super, ma è per-sé, in divenire.

Il supereroe ha una personalità molto marcata, spesso agisce da solo, ma nella sua identità civile conserva molti legami. Anche da supereroe spesso forma delle alleanze, dei gruppi. L'antieroe è molto più un solitario e il suo distacco da qualsiasi forma di legame è quasi totale. Abbiamo visto nel caso di Daredevil, quando le due identità collidono, come Matt inizi a isolarsi, entrando in conflitto con la moglie, gli amici, gli alleati, diventando molto più antieroeico.¹³¹ Un altro solitario per eccellenza è Frank Castle; in *La lunga e fredda Notte*, il Punitore scopre una bambina che probabilmente è sua figlia. Frank la allontana da sé senza nessuna esitazione – non può permettersi nessun legame, nessuna forma di umanità. Egli è ormai solamente la sua maschera, il Punitore.¹³²

L'antieroe affronta la morte in modo più indifferente – sembra addirittura ricercarla in diverse occasioni – perché, in un certo senso, già morto: è già In-sé, un tutt'uno con la sua identità individuale. La morte fisica gli appare solamente un'ultima formalità.

In 6 ore per uccidere Frank Castle viene avvelenato. Gli rimangono 6 ore di vita. La cosa non lo disturba, si chiede solamente quanti “vermi” riuscirà a fare fuori prima della fine: *“Non ci sono molti bersagli interessanti. Philadelphia è scarsa da questo punto di vista. Il dubbio è, esco di scena uccidendo delle mezze calzette qui o corro a New York?”*¹³³ È già pronto a morire – *“Non ho paura di morire. Ho sempre saputo che con quel che faccio un giorno mi ammazzeranno. Non pensavo però che sarei stato preavvisato.”*¹³⁴ E quando la fine sembra finalmente giungere è liberatoria: *“Sento le fredde, soffici dita della morte su di me. E so che finalmente sta succedendo. Ed è la sola cosa bella che ho visto in trent'anni.”*¹³⁵ V si lascia uccidere da Mr. Finch, Rorschach urla al Dottor Manhattan di ammazzarlo, il Batman di Frank Miller sembra costantemente alla ricerca di un buon modo per morire: *“questa sarebbe una bella morte... ma non abbastanza”,* oppure *“una bella morte. Ma ci sono migliaia di persone a cui devo pensare”* si ripete continuamente, fino a scegliere finalmente *“una grande morte”* nel suo ultimo scontro contro l'uomo d'acciaio.¹³⁶

Questo legame con la morte si riconnette direttamente alla maschera dell'antieroe. Abbiamo già visto come morte e maschera *“trasformino la vita in destino”* per parafrasare Sartre, entrambe rendendo “In-sé”. Per gli uomini *“ogni realtà è incompiuta. [...] Cogliere la vita come destino, ecco la loro vera nostalgia. Ma questa visione che, almeno nella conoscenza, li riconciliebbe finalmente con sé stessi, non può apparire, se appare, se non in quell'attimo fuggevole che è la morte: in essa tutto si compie. Per essere, una volta, al mondo, bisogna non essere mai più.”*¹³⁷ Al contrario i personaggi che abbiamo incontrato finora *“corrono fino in fondo al loro destino”,* completamente fedeli al loro essere.¹³⁸

Peculiarità dell'antieroe è la sua totale identificazione con la maschera. Nessuna identità “dietro la maschera” è sopravvissuta. V, Rorschach, il Punitore, i membri di Authority – abbiamo incontrato numerosi esempi. L'antieroe è “già morto”, vale a dire che egli è già “In-sé”, completo. La fine viene affrontata tranquillamente, a tratti ricercata, da un lato perché liberatoria – l'antieroe vive in un mondo negativo, a volte addirittura distopico – ma anche perché l'antieroe non è per-sé, in divenire. Egli ha già dato a tutta la sua esistenza un significato ultimo, per questo motivo non importa più quando arriverà la fine. Egli è già destino.

Anche alla fine delle opere di Camus ritroviamo questa sensazione di adempimento. “*Ho sentito che ero stato felice, e che lo ero ancora*” pensa Meursault andando verso il patibolo, riconciliato con il mondo, in fondo felice.¹³⁹ Allo stesso modo è felice Sisifo, che nella sua lotta inutile verso la cima adempie il suo destino, il suo senso ultimo. “*Tutta la silenziosa gioia di Sisifo sta in questo. Il destino gli appartiene, il macigno è cosa sua. Parimente, l'uomo assurdo, quando contempla il suo tormento, fa tacere tutti gli idoli. [...] Egli sa di essere il padrone dei propri giorni. Questo universo, ormai senza padrone, non gli appare sterile né futile. [...] Anche la lotta verso la cima basta a riempire il cuore di un uomo. Bisogna immaginare Sisifo felice*” conclude Camus.¹⁴⁰

È problematico parlare della felicità degli antieroi analizzati. Difficilmente questi personaggi si possono definire tali. Eppure, possiamo definirli realizzati, sicuri di sé, fedeli a sé stessi. Essi adempiono il destino che si sono scelti. È questa coincidenza con sé che li porta ad accettare la fine ultima. Questo non rende la loro condizione meno drammatica. Nel capitolo intitolato indicativamente *The Voice of Camus* Brombert scrive: “*The truth of our condition is bitter. But an essential part of this truth is that every negation contains in germ a glowering of affirmations.*”¹⁴¹ Nel rivoluzionario V riscontriamo totalmente questa affermazione nel momento in cui si fa da parte, lasciandosi morire, per dare la possibilità a Evey di creare un mondo nuovo dalle macerie. Ma persino in personaggi tragici come Frank Castle o Rorschach è presente questa affermazione titanica contro l'assurdo.

No, ribelli e rivoluzionari non si possono dire felici nel senso comune del termine – ma possiamo trovare in loro quella tragica felicità del Sisifo di Camus, che nell'affermare sé stesso, ribellandosi contro il tragico e l'assurdo, trova il senso della sua esistenza drammatica.

Nell'antieroe rivoluzionario ritroviamo un modello di Übermensch Nietzscheano che distrugge vecchie verità ma che è, allo stesso tempo, un creatore di nuovi valori. Sono personaggi in fondo “ottimisti”: la loro lotta mira ad apportare un reale cambiamento al mondo. Il ribelle, al contrario, risulta essere una figura più tragica. La sua lotta è senza speranza, inutile – assurda. “*Camus recognizes the absurdity of rebellion, suggesting that even the rebel is all too aware that, as course of action, rebellion “in not realistic.”*”¹⁴²

“*Un atteggiamento assurdo, per rimaner tale, deve continuare ad essere cosciente della propria gratuità*” scrive Camus.¹⁴³ Vediamo questa lucida consapevolezza in tutti i ribelli analizzati, dal Punitore che sa che “*morto un verme un altro prenderà il suo posto*”,

fino a Rorschach che rende chiaro, sin dalla prima pagina del suo diario, che per lui il mondo è inevitabilmente condannato, al di là di ogni possibilità di salvezza. Loro stessi sono figure assurde e paradossali a partire dai loro metodi violenti, il fare il male per punire il male, senza però avere nessun'altra alternativa. Per usare parole di Camus, il ribelle *“deve andare fino in fondo. Ma fino in fondo significa scegliere la storia assolutamente e con essa l'uccisione dell'uomo”* ma *“se l'uomo in rivolta non sceglie, sceglie il silenzio e la schiavitù altrui.”* È il paradosso di Frank Castle, premere o non premere il grilletto, si è colpevoli in entrambi i casi: *“il silenzio oppure l'omicidio. In ambedue i casi un'abdicazione.”*¹⁴⁴

Oltre ai metodi lo scopo stesso della loro lotta è paradossale: il loro mondo non solo è insensato ma anche senza speranza, la loro battaglia inutile, eppure viene portata avanti. Il “Male” deve essere punito: essi agiscono quindi sulla base di una morale. Riprendendo *L'uomo in rivolta* Grantham scrive che *“the rebel can be seen as rejecting the normative social justice to which he is subject, yet maintaining the belief that somewhere or somehow one is right.”*¹⁴⁵ Non c'è una verità, il mondo del ribelle è “alla rovescia”, eppure esistono un Bene e un Male che egli pone e attraverso i quali filtra il mondo, dividendo tra colpevoli e innocenti.

Ma è questa lotta, la rivolta nella sua insensatezza, che trasforma il ribelle in destino. *“Questa rivolta dà alla vita il suo valore. Diffusa per tutta un'esistenza, quella restituisce a questa la sua grandezza. [...] L'uomo assurdo corre la sua avventura per tutto il tempo della vita. Là è il suo campo, là è l'azione che egli sottrae ad ogni giudizio che non sia il proprio.”*¹⁴⁶ Questi personaggi, nella loro tragicità, rivelano una grandezza sublime. Possiamo concludere che, nell'affrontare l'assurdo non arrendendosi ad esso, sia che tentino di creare un nuovo significato o che portino avanti la loro ribellione insensata, antieroi rivoluzionari e ribelli siano degli esempi di oltre-uomini. I primi riallacciandosi direttamente alla filosofia Nietzscheana, i secondi incarnando invece quello che potremmo definire l'Übermensch assurdo di Camus.

Don't forget: we are the Bad Guys

Vale la pena, prima di procedere, tornare sulla figura del Villain, analizzando brevemente i “bad guys” che vengono indicati indiscriminatamente come antieroi. Parliamo ad esempio di Villain resi supersoldati dal governo, costretti coercitivamente ad azioni

“buone”, vale a dire a difendere gli interessi dello status quo – azione “supereroica” per eccellenza – oppure di quei personaggi che non riescono a scegliere da che parte stare, a volte supereroi, a volte supercriminali: mai troppo cattivi, mai completamente buoni. Nel primo caso abbiamo squadre come la Suicide Squad o i Thunderbolts, gruppi governativi dove i supersoldati che ne fanno parte sono allo stesso tempo dei prigionieri che scontano una condanna; nel secondo parliamo invece di Villain “buoni”, personaggi mossi cioè da motivi egoistici, generalmente dal desiderio di un “thrill”, che però non si spingono troppo oltre, ad esempio non arrivando ad uccidere (o non uccidendo innocenti). Personaggi come Catwoman o Fantomex, ladri gentiluomini che possono trasformarsi anche in veri e propri supereroi in alcune occasioni.

Quando si tratta di cattivi costretti ad azioni “eroiche” l'utilizzo del termine antieroe è semplicemente sbagliato. Sono dei Villain resi protagonisti e abbiamo visto, analizzando il Villain eroico, come questo sia fuorviante. Personaggi negativi, che vengono costretti a combattere “cattivi ancora più cattivi”, ma non per questo sono definibili antieroi. Le loro motivazioni sono quelle dei Villain, generalmente quelle del super-scagnozzo. Mossi da avidità, da sete di potere o da un senso di inferiorità, non ritroviamo



La Suicide Squad, comandata coercitivamente da Amanda Waller. “Bad Guys” costretti a difendere lo status quo. (Artista: Lee J.) © DC Comics.

in questi personaggi quella morale granitica che abbiamo visto contraddistinguere l’antieroe. Al contrario, le loro azioni “buone” devono essere ordinate, imposte.

Costretti a “comportarsi bene” da promesse di amnistia o da micro-esplosivi piantati nella loro testa, i componenti di questi supergruppi governativi non sono certo motivati da quella volontà titanica di imporre un senso ad un mondo assurdo, bensì da puro, cieco egoismo. Non sono interessati a cambiare il mondo, né distruggono vecchi valori – o tantomeno ne creano di nuovi. Spesso comuni supercriminali, tutto ciò che vogliono è appagare i loro vizi e il loro ego e per farlo devono fare buon viso a cattivo gioco, obbedire agli ordini e “essere degli eroi”, pronti in ogni caso a fuggire alla prima occasione, a tradire i loro capi e i loro compagni di squadra, a uccidere chiunque si metta in mezzo. Mercenari come Deadshot o Villain di serie B come Capitan Boomerang sono un buon esempio. Altre volte sono dei mostri e dei folli a far parte del team – come Harley Queen per la Suicide Squad o Venom e Bullseye per i Thunderbolts¹⁴⁷ – in entrambi i casi si tratta di “bad guys” di qualche tipo, siano mostri, comuni criminali, o, raramente, villain eroici in cerca di redenzione.

“*We are the bad guys*” ripetono costantemente e fino alla nausea i protagonisti del film *Suicide Squad* diretto da David Ayer.¹⁴⁸ Se nel caso di V l’essere un Villain era l’unica possibilità di essere “eroi” nel mondo distopico creato da Moore, qui avviene esattamente l’opposto: non siamo di fronte a eroi che non hanno altra scelta che essere Villain, ma a veri e propri “cattivi ragazzi”, costretti a fare gli eroi loro malgrado. Pensiamo ai falsi membri governativi di *The Authority*, incontrati in precedenza: in quel caso la differenza tra il gruppo originale e le loro copie corrotte governative è evidente e mostra chiaramente la differenza tra antieroi e Villain. Non ritroviamo quell’eroismo presente nell’assenza che definisce l’antieroe, piuttosto un eroismo che viene cercato di imporre con forza a degli individui che hanno liberamente scelto di essere dei Villain. Ma è un eroismo finto, di facciata, ipocrita, che nasconde motivazioni tutt’altro che nobili. Anche definirlo eroismo non è corretto, in quanto le stesse missioni che gli vengono assegnato non sono poi così eroiche.

Gli ordini arrivano a questi supergruppi direttamente dal governo (o da qualche organo di questo), rendendoli esattamente l’opposto dell’antieroe che mette invece in discussione lo status quo vigente. Inoltre, lo stesso apparato governativo che li impiega, non è certo senza macchia – ma questo già si intuisce dalla discutibile scelta di schiavizzare dei criminali “a fin di bene”. Di che bene stiamo parlando? Non è certo la stessa Giustizia ideale del supereroe quella che questi supersoldati inseguono, ma è piuttosto simile a quella descritta da V, con “un debole per gli uomini in uniforme”. È lo Stato repressivo che ha in mente l’Iron Man di *Civil War*, che giustifica qualsiasi azione per “il Bene superiore”.¹⁴⁹ È un

governo che usa coercitivamente questi superesseri in azioni repressive, in missioni al limite della moralità (quando non completamente immorali), giustificate dalla “ragion di Stato”. Supersoldati impiegati in operazioni controverse, mandati a uccidere, a rapire, a torturare.

Mentre Frank Castle si rifiuta di combattere nuovamente per uno Stato corrotto che l'ha invitato in Vietnam, questi Villain non hanno scelta. Per usare le parole del Punitore: *“Fighting for the people who run the world gets you stabbed in the back. You fight the wars they start and feed. You kill the monsters they create.”*¹⁵⁰ È esattamente quello che succede nel caso dei Thunderbolts o della Suicide Squad: mostri mandati a uccidere altri mostri, spesso creati dalla stessa agenzia governativa che ora vuole toglierli di mezzo. Il film *Suicide Squad* è rappresentativo: Enchantress, la cattiva del film che minaccia di distruggere il mondo, è inizialmente uno dei membri della squadra. È la stessa Amanda Waller, agente governativo al capo della squadra, la responsabile della minaccia che poi la squadra stessa deve sconfiggere.

L'antieroe sfida le nostre convinzioni, agendo sulla base di una morale pura, scevra da compromessi. Sebbene i suoi metodi siano discutibili e molto vicini a quelli di questi supersoldati governativi, le sue motivazioni sono autentiche, ed è questo a metterci in crisi. L'antieroe non scende mai a compromessi con la morale, non giustifica qualsiasi azione per raggiungere i suoi obiettivi. Nel caso di questi Villain questo non avviene: non vengono sfidate le nostre convinzioni. Siamo di fronte a personaggi con motivazioni malvage, manovrati coercitivamente da un apparato statale repressivo, che si trovano a combattere altri Villain. Se in rari casi mostrano un sentimento morale questo è tutt'altro che incorruttibile. La nostra visione del mondo non viene messa in nessun modo in discussione. Può accadere di conoscere più approfonditamente questi personaggi, di trovarli più simpatici e umani, ma non c'è nessun dubbio: essi sono i “*bad guys*”.

Non è facile invece definire dei Villain/Eroi come la Gatta Nera, Fantomex, Catwoman. Sono personaggi complessi e sfaccettati, ma soprattutto sono *mutevoli*. Creati originariamente per essere dei nemici del supereroe, ne diventano spesso alleati, amici, amanti – e nuovamente nemici. Difficile definirli: le loro motivazioni sono generalmente quelle di un criminale, così come le azioni che ne conseguono. Eppure, c'è un limite, un senso di onore, un codice etico che li guida. Parliamo di ladri professionisti che si dedicano a furti non tanto per il valore dell'oggetto rubato, quanto per la sensazione di thrill che ne

ricavano. C'è effettivamente un qualche cosa di antierico in questa loro motivazione, una forma di sfida ribelle alla società. Rubano, ma non spinti dall'avidità del super-scagnozzo, ma piuttosto da una volontà di mettersi alla prova sfidando il sistema. Non sono interessati tanto al valore dell'oggetto, ma alla sfida che rappresenta riuscire a rubarlo.

Non inseguono un ideale superiore come il Villain eroico, piuttosto la loro visione del mondo è la stessa, disincantata, dell'antieroe ribelle. Eppure, si ritrovano, a volte, a compiere azioni eroiche al fianco di veri e propri supereroi. Al contrario dei supersoldati governativi, costretti coercitivamente, questi Villain agiscono in questi casi, seguendo un sincero impulso eroico, pronti a sacrificarsi. Ma anche il ruolo da eroe non gli calza completamente e, presto o tardi, si ritrovano nuovamente a seguire il loro egoistico bisogno di adrenalina.

Il caso di Selina Kyle – Catwoman – è particolarmente interessante. Più che di fronte a un'antieroina (nonostante ne abbia molti tratti) vediamo un personaggio in dubbio su chi essere – eroe o criminale? Ecco allora che le sue azioni sono quelle di un Villain, volte ad appagare il proprio ego, il proprio bisogno di thrill, ma ponendosi dei limiti morali. Una Ladra Gentildonna potremmo dire, cattiva ma non troppo. Ruba ad altri criminali, oppure a ricchi e potenti in una sorta di missione Robinhoodiana – *“I take what I need to from those who have more than enough. I don't stand on the shoulders of people with less”* afferma in *The Dark Knight Rises*¹⁵¹ – ma non per dare ai



Catwoman mentre svuota la cassaforte del boss mafioso Carmine “The Roman” Falcone. (Artista: Sale T.) © DC Comics.

poveri, ma a sé stessa, ed è questo a caratterizzarla come Villain. Ma, a volte, la ladra lascia il posto all'eroina, anch'essa più "antierica" di altre sue colleghe, pronta a ricorrere a metodi più "oscuri", alla pari dell'uomo pipistrello con il quale fa spesso coppia. Infatti, sempre nel film di Nolan, la vediamo infine tornare indietro per aiutare altruisticamente Batman a salvare Gotham. Ma il dubbio su chi essere è evidente: Selina è pronta a fuggire e a mettersi in salvo. La scelta finale di salvare Batman e la città non è istintiva e priva di dubbi come invece quella del supereroe. Ma, una volta presa, questa è tipicamente eroica: salvare gli innocenti, combattere altruisticamente per la difesa della società.

Per quanto ci sia, nelle loro azioni criminali, un elemento antierico di ribellione, non si verifica la sfida ai nostri valori che invece è tipica dell'antieroe. Sì, è presente una sfida al sistema, una ribellione, ma la motivazione non è così pura come nel caso dell'antieroe ribelle. Catwoman ruba a chi ha più che a sufficienza – ma non per affermare un valore, ma per un suo egoistico bisogno di eccitazione. Viceversa, nel momento in cui questa spinta egoistica che contraddistingue il Villain viene meno, questi personaggi si trasformano in veri e propri supereroi, pronti a difendere il "Bene" e a riaffermare i nostri valori senza metterli in crisi.

Il Mito di Superman 50 Anni dopo – Quando gli Eroi Uccidono

Prima di affrontare altri esempi di antieroe è doveroso fermarsi per una riflessione. Ribelli e rivoluzionari sono probabilmente le figure che più di tutte le altre posso essere definiti come "antieroi". Molti dei personaggi presi ad esempio nelle pagine precedenti sono prodotti della *Dark Age* – Rorschach, il Punitore, V – altri sono più recenti, come Authority, supergruppo che si riallaccia alla decostruzione iniziata con gli antieroi della *Dark Age*, portandola a un'ideale conclusione. Ma quello che va notato – che caratterizza questa nuova Age dei supereroi – non sono solamente questi nuovi, o vecchi, antieroi. È la graduale metamorfosi degli stessi supereroi, in particolare nella loro morale e nel loro rapporto con la maschera.

Il secondo aspetto è già stato affrontato. Nel capitolo *La caduta delle maschere* abbiamo già mostrato come, nei supereroi moderni, ci sia una graduale rinuncia all'identità segreta – scomparsa che accompagna una crescente incertezza su chi siano gli eroi e chi i Villain. Caduta delle maschere che si connette direttamente a quello che abbiamo indicato

come inizio simbolico della *Post-heroic Age*, l'attentato del 9/11; è in storie direttamente collegate a quell'attacco terroristico come *The Enemy* o *Civil War* che alcuni dei supereroi più simbolici – Capitan America, Spider-Man – si tolgono le loro maschere.¹⁵² L'identità segreta viene meno in risposta a una crisi – in una società assetata di certezze, l'ambiguità dell'uomo mascherato non è più accettabile. Eppure, la caduta delle maschere, sebbene elimini la liminalità ambigua che caratterizza il supereroe, non garantisce allo stesso verità e sicurezze. Non viene meno solo l'identità segreta, ma si rinuncia completamente al costume, al simbolo. Il supereroe – se ancora è definibile tale – rinuncia a essere un idolo e, sfilandosi la maschera, ritorna tra gli uomini.

Questo avviene in particolare nel caso di una nuova tipologia di personaggi, i Non-eroe. In questo caso non solo non c'è un'identità segreta: i Non-eroi rifiutano il costume e la maschera in toto di essere degli idoli, ritornando alla dimensione umana del Per-sé. Il supereroe indossando la maschera diviene un idolo, un simbolo, incarna un senso; l'antieroe e il Villain fanno lo stesso, ma completamente privi della dimensione umana, quindi inevitabilmente in contrasto con la società, fondata invece sul compromesso. Il Non-eroe rinuncia completamente al significato, al senso. Ironicamente, rinunciare alle maschere per cercare verità più stabili, produce esattamente l'effetto opposto. Se i supereroi, nella misura in cui riescono a mantenere una certa liminalità, incarnano ancora degli idoli indossando la maschera, i Non-eroi rigettano ogni significato ultimo, ritornando tra gli uomini. Il Non-eroe non vuole essere un eroe, non vuole essere un simbolo: pensiamo a Jessica Jones che, sia nella serie che nei fumetti, rifiuta di indossare un costume e non sopporta che la si chiami "eroe", o agli X-Men di Grant Morrison che vestono solamente delle uniformi che li identifica come gruppo.

Ritornano tra gli uomini, o almeno tentano di farlo, in quanto vengono temuti ed emarginati in quanto "freaks". Ma se Villain e antieroi abbracciano questa dimensione trovando nell'identità individuale, nella maschera, il loro scopo ultimo, il Non-eroe, rigettando la maschera, tenta invece di definirsi nelle sue relazioni: con la società, con gli uomini, con i supereroi e con i Villain del suo mondo. La *Post-heroic Age* si lascia alle spalle il dominio del senso e apre alla relazionalità. Relazionalità che si manifesta anche nella morale di supereroi e Non-eroi: non è un senso ultimo a definire l'eroe, né esso combatte seguendo una morale superiore (il "non uccidere" mai, in nessuna occasione della Silver Age), ma esso si definisce dal suo rapporto con la nostra società, dalla nostra morale specifica. In che modo si sta invece trasformando la morale del supereroe?

“Componente fondamentale del codice etico del supereroe è che questi non deve uccidere mai, per nessuna ragione e in nessuna circostanza, nemmeno per legittima difesa, per omissione di soccorso o *for the greater good*” scrive Arnaudo.¹⁵³ Ma è ancora così? Il non uccidere è direttamente legato al supereroe difensore dello status quo descritto da Eco nel *Mito di Superman*. Uccidere il Villain significherebbe apportare un cambiamento, invece è richiesto dalla narrativa supereroica che questi rimanga in vita, così da poter tornare a rappresentare una minaccia in futuro. Non solo: uccidendo, il supereroe si ergerebbe a giudice, giuria e boia, andando a separarsi ancora di più dalla società, perdendo il suo stato liminale.

È interessante sottolineare come anche nella *Golden Age* gli eroi non esitassero, a volte, a uccidere i loro nemici. Questi erano però incarnazioni del Male puro, mostri per eccellenza incapaci di redimersi: contro il Male incarnato, tutto è permesso. Altre volte gli eroi uccidevano in contesti di guerra (come Capitan America nel combattere i nazisti), oppure il cattivo monouso di turno finiva per trovare la morte per sua stessa mano, andando a appagare un senso di “giustizia è fatta”, morte voluta da una sorta di “provvidenza superiore” e non dal supereroe stesso. La morte del cattivo di turno avveniva sempre in modo o in contesti che la giustificassero pienamente, facendo in modo che il supereroe ne uscisse pulito. In seguito, durante la *Silver Age* e anche per via del CCA, le morti dei Villain avvengono molto più di rado, i supereroi non arrivano mai a uccidere, in nessuna circostanza. “Il rispetto della vita, per i supereroi, è poi un valore assoluto, non collegato alle azioni dei singoli. Compito dell’eroe è salvare l’assassino e il genocida come il bambino innocente, gli uni non più o meno degni di vivere dell’altro” prosegue Arnaudo, concludendo che “il rifiuto dell’uccisione ha come fondamentale corollario la separazione morale assoluta tra supereroi e criminali.”¹⁵⁴

L’argomento è già stato affrontato nel capitolo *Eroe o Minaccia?* Per quanto un supereroe possa essere violento e spaventoso, non arriva mai fino ad uccidere il suo nemico; o almeno, non arrivava mai a ucciderlo, fino alla *Post-heroic Age*. Persino nella *Dark Age* l’uccidere era appannaggio esclusivo dell’antieroe: il Punitore uccide, non Daredevil. Oggi al contrario, soprattutto nei nuovi universi supereroici cinematografici e televisivi, sono gli stessi supereroi a sporcarsi le mani.

Nel 2002, con i primi Spider-Man di Raimi, ancora l’eroe riusciva a conservare la sua innocenza. Esattamente come nei primi fumetti della *Golden Age*, il cattivo va incontro alla

sua fine nonostante gli sforzi dell'Uomo Ragno per salvarlo. Goblin si infilza da solo con il suo aliante, Doctor Octopus si sacrifica da eroe.¹⁵⁵ Già il Daredevil interpretato da Ben Affleck del 2003 si sporca le mani senza problemi, ma non riscuote quasi nessun successo da parte del pubblico che non riconosce il personaggio, poco fedele all'originale.¹⁵⁶

È con l'acclamato *Batman: Begins* di Nolan che avviene un primo cambiamento significativo: anche se non uccide (lo farà nel *Cavaliere Oscuro*) Batman si rifiuta di salvare il suo vecchio mentore Ra's al Ghul. "I don't have to save you" gli dice prima di saltare già dal treno che sta per schiantarsi. Potrebbe, ma sceglie di non farlo.¹⁵⁷ Lì dove il supereroe della *Silver Age* tenta di salvare qualunque vita, il nuovo Batman, se non ancora di omicidio, certo si rende responsabile di omissione di soccorso. Mentre perfino il Daredevil di Frank Miller usa le sue ultime forze per salvare la sua nemesi Bullseye e tirarlo via dai binari del treno prima che questo lo investa¹⁵⁸ – avrà modo di pentirsene – sullo schermo i nuovi supereroi uccidono e lasciano morire, con il beneplacito del grande pubblico.

Superman spezza il collo al generale Zod in *Man of Steel*, nel nuovo *Titans* di Netflix Starfire e Raven uccidono brutalmente almeno cinque persone solo nel primo episodio.¹⁵⁹ Batman passa dal non salvare a uccidere lui stesso, prima Due Facce (*The Dark Knight*) e poi qualche decina di scagnozzi investendoli con il suo carrarmato personale in *Batman v Superman*.¹⁶⁰ E ancora: nell'omonima serie Netflix Jessica Jones sopprime Killgrave;¹⁶¹ Iron Man e Capitan America fanno strage di soldati nemici in film e fumetti – in *Avengers: End Game*, Tony cancella dall'esistenza Thanos con tutto il suo esercito!¹⁶² Hulk di *Ultimates* è responsabile della morte di almeno 700 civili;¹⁶³ Tempesta degli X-Men non ha problemi a fulminare mortalmente i suoi nemici nel primo X-Men;¹⁶⁴ il Freccia Verde televisivo è, almeno inizialmente, un Punitore che usa l'arco; Wonder Woman ha numerosi morti sulla coscienza, e non solo vittime di guerra. Perfino Spider-Man suggerisce in *Avengers: Infinity War* di lanciare l'alieno cattivo fuori dalla navicella spaziale, condannandolo di fatto a morte.¹⁶⁵ Questo per elencare "qualcuno" dei supereroi che hanno iniziato a sporcarsi le mani... e senza accennare a nessun antieroe. Parallelamente, alcuni personaggi che un tempo erano antieroi, oggi sono supereroi a tutti gli effetti. Uno fra tutti: Wolverine che continua a essere il migliore in quello che fa... anche se quello che fa non è sempre piacevole e include spesso l'omicidio. Eppure, è considerato ormai un supereroe piuttosto che un antieroe.

Perché i supereroi hanno cominciato a uccidere? E perché la cosa non ci sconvolge più? Chi stabilisce il limite oltre il quale l'eroe non può spingersi, ci domandavamo nel capitolo *Eroe o Minaccia?*; supereroi, antieroi e Villain, indossando le maschere, assumendo le loro identità individuali, creano le loro regole, i loro valori, ma è poi la comunità che li vede come eroi o come minacce, che stabilisce chi è il supereroe e chi invece l'antieroe o il cattivo. È nella relazione con la società che si manifesta il significato, che l'eroe può essere definito tale.

"*It's that a risk in these days? Going too far?*" domanda Jessica Jones a Luke Cage nell'omonima serie Netflix. "*Some would say it's inevitable*" risponde Powerman, ormai diventato il nuovo "padrino" di Harlem.¹⁶⁶ Ma questo "*too far*" è stabilito dalla società stessa che oggi sembra vedere come *inevitable* l'infrangere vecchie morali. Uccidere diventa concesso – se non addirittura necessario – per il supereroe. Significativo il seguente scambio di battute tra Luke Cage, Jessica Jones e Daredevil:

L: "*Sometimes people die. Sometimes it's our fault.*"

J: "*It happens. And you deal with it, and you move on... because it's part of the job.*"

D: "*My God... you're all murderers. We're all murderers!*"¹⁶⁷

Un tempo avremmo definito tutti questi personaggi che uccidono senza troppi problemi come antieroi sanguinari, oggi la nostra linea morale si è spostata. L'antieroe nasce da una crisi e la esaspera. Oggi le certezze, la morale, i valori del mondo occidentale conoscono una crisi. Come stabilire la Verità nell'era della Post-verità? Come affidarci alla Giustizia quando questa implica morte e sofferenza? Come dividere eroi e Villain quando Bene e Male si fanno incerti e confusi? Ma questa crisi non porta solamente nuovi antieroi come avveniva nella *Dark Age*.

L'aspetto più inquietante di questa nuova era non sono gli antieroi violenti: questi in fondo mettendo in questione le nostre stesse convinzioni, ci spingono a farci delle domande, a considerare diversi punti di vista. I supereroi invece rinforzano le certezze che già possediamo: il fatto che abbiano cominciato a uccidere è preoccupante. Significa che se un tempo la nostra morale comportava la salvezza della vita a ogni costo, oggi invece implica

la morte del nostro nemico, del “mostro”, del diverso che mette a rischio le nostre fragilissime certezze. Se i supereroi uccidono – rimanendo degli eroi – è perché la nostra morale, oggi, lo permette. La difesa del nostro “Bene” giustifica la morte del “Male” che apparentemente ci minaccia. Ma questa distinzione manichea funziona solo finché Bene e Male non sono ben definiti, finché non ci si domanda cosa sia “Bene”, come scriveva Eco, ma lo si fa semplicemente coincidere con “noi”, individuando di conseguenza il “Male” negli “altri”. C’è un cambiamento di attitudine verso la violenza e l’omicidio, che fa sì che vengano definiti eroi anche personaggi che un tempo sarebbero stati violenti e sanguinosi antieroi – e parallelamente anche i supereroi si adeguano, iniziando a sporcarsi le mani.

Parodie

Caricature, parodie, scherzi di cattivo gusto, questi antieroi non sono da prendere sul serio. *“I’m a joke... I’m comic relief”* afferma lo stesso Deadpool, che è realmente “consapevole”, un personaggio immaginario effettivamente a conoscenza di essere tale.¹⁶⁸ La rottura in questi casi non avviene solamente sul piano morale, mettendo in ridicolo i nostri valori “seri”, ma anche sul piano narrativo. Vengono messe alla prova le convenzioni del fumetto o del film, della storia. Ci troviamo a leggere racconti che sfidano la nostra “serietà”, ironizzando su di essa, ma anche storie che mettono in discussione i canoni del genere supereroistico, così come gli standard del media.

Uno degli antieroi parodistici che riscuote recentemente molto successo, tanto da essere il protagonista di due film, è Deadpool.¹⁶⁹ La biografia del personaggio è tipicamente antieristica: cavia in un laboratorio militare, identità civile totalmente distrutta (insieme al suo corpo, interamente ricoperto di piaghe e cicatrici), disincanto totale. Le sue azioni e le sue motivazioni non sono sempre così chiare e lo renderebbero più simile a quei personaggi in dubbio tra l’essere Villain o eroi. Mercenario, sembra ricercare ricchezza e adrenalina, ma con una forma di morale che lo porta occasionalmente a “fare la cosa giusta”. Ma non è la morale granitica dell’antieroe, anzi molto spesso Deadpool non fa differenza nell’uccidere, eroi o Villain, colpevoli o innocenti. Ma, come abbiamo già accennato, anche nelle sue azioni più malvage, non può essere preso sul serio. Se Deadpool è definibile un antieroe è perché la sua sfida alle nostre convinzioni avviene su un piano diverso, quello narrativo.



Quale altro personaggio dei fumetti si è mai trovato a disputare un incontro di pugilato con lo zombie di Abraham Lincoln? (Artista: Moore Tony) © Marvel Comics.

Le storie che lo vedono protagonista sono, per usare un eufemismo, decisamente sopra le righe. Quanti altri anteroi si sono mai trovati a combattere contro degli ex-presidenti degli Stati Uniti Zombie tornati in vita?¹⁷⁰ Sempre dissacranti e politicamente scorrette sono tipicamente anteroiche: ci sorprendono, rompono i nostri standard, non rispettano le regole alle quali siamo abituati. Deadpool rompe la IV parete, si rivolge direttamente al lettore “guardando in macchina”, gioca con le convenzioni del fumetto saltando le vignette,

leggendo i balloon che indicano il pensiero degli altri personaggi o afferrandoli come se fossero un oggetto fisico del suo mondo. Ma si può spingere ben oltre.

Nella saga *Deadpool Kills the Marvel Universe*, una delle graphic novel più significative sotto questo punto di vista, il Mercenario con la bocca, rendendosi conto di essere il protagonista di un fumetto decide di liberare sé stesso e tutti gli altri personaggi da questa schiavitù. Come? Uccidendoli tutti, fino all'ultimo.¹⁷¹ Nel corso della storia Deadpool massacra senza distinzione eroi, criminali, mutanti, mostri – in breve: tutto l'universo Marvel. Una carneficina totale, superiore a qualsiasi altra. Persino Thanos, con la sua missione di eliminare “solo” metà dell'universo, impallidisce di fronte a questo bagno di sangue.¹⁷² Come è possibile non definirlo un Villain? Perché, spostando il punto di vista, la sua azione è in fondo decisamente nobile.

Costretti a rivivere le loro avventure ancora e ancora, nella stasi infinita descritta da Eco, questi personaggi conoscono un destino peggiore della morte. *“We want to have never existed in the first place. All the senseless deaths... The resurrections only to be killed again... the freak mutations... the cosmic rays... the chemical disasters... the unrequited loves... the secret wars... the secret invasions... the hero’s journey is about pain. Don’t you get it? We’re puppets!”* ¹⁷³

Ecco allora che l’insensato e crudele massacro che Wade Wilson porta avanti improvvisamente appare come un gesto altruistico. L’unico modo che ha di essere un eroe nella prigione della continuity è lo sterminio di tutti i suoi personaggi: *“I can save us all from this endless cycle of continuity!”* ¹⁷⁴ Una ribellione titanica contro un’esistenza assurda: essere un personaggio dei fumetti. Una missione che ha la stessa drammaticità di quella del ribelle. Infatti, nonostante alla



Deadpool, un attimo prima di uccidere i suoi stessi autori, che stanno appunto discutendo su come concludere la storia. (Artista: Talajić Dalibor) © Marvel Comics.

fine Deadpool riesca a raggiungere gli stessi autori della graphic novel e si prepari a ucciderli, noi lettori sappiamo bene che è ancora prigioniero di un altro universo narrativo, che la fine non è realmente la fine.

La consapevolezza che ha Deadpool di non essere reale svuota le sue azioni di qualsiasi significato morale. Nel seguito della storia, *Deadpool Killustrated*, non essendo riuscito a porre fine all’esistenza del multiverso Marvel – infiniti mondi, infinite versioni, infiniti Spider-Man – Deadpool decide di andare direttamente alla radice, di eliminare cioè l’ispirazione che ha portato a creare tutti questi personaggi. ¹⁷⁵ Lo vediamo quindi andare a caccia dei protagonisti della letteratura classica, da Don Chisciotte al Capitano Nemo, da Pinocchio fino alla Sirenetta. Dorian Gray, Gregor Samsa, i tra moschettieri, Moby Dick –

nessuno è al sicuro dalla sua furia. Ma, ancora una volta, è una carneficina assurda, che non possiamo giudicare malvagia perché sfugge alla veridicità, rivelandosi da subito immaginaria.

Deadpool è a pieno titolo un antieroe assurdo di stampo camusiano, un personaggio drammatico, prigioniero di un mondo fittizio e in grado di vedere le sbarre della sua prigione. La sua ribellione antieristica è rivolta contro la sua reale esistenza di fumetto. La rottura della quarta parete porta tutto su di un piano ancora più paradossale. Da un lato infatti leggiamo le sue avventure normalmente, come se “avvenissero realmente”, per poi improvvisamente essere riportati alla nostra realtà quando il personaggio stesso ci parla ricordandoci che stiamo solamente leggendo un fumetto di supereroi.

Un altro brillante esempio di questa categoria di antieroi è Rat-Man. Inizialmente ideato da Leo Ortolani per essere una semplice parodia di Batman, questo personaggio riprende e dissacra tutta la tradizione supereroistica, dalla Marvel alla DC sviluppando nel contempo una propria personalità e storia. Non solo: Leo Ortolani inserisce il suo personaggio in numerosi classici della cultura popolare, di qualsiasi genere, dalla fantascienza riprendendo *Star Wars* o *Matrix*, al fantasy con *Il Signore degli Anelli*, *Harry Potter* o *300*, fino all'horror, citando e parodiando *The Walking Dead*, *The Ring*, *Venerdì 13*.¹⁷⁶ Un antieroe parodistico come Rat-Man è in grado di infilarsi in ogni piega della cultura popolare.



Rat-Man alle prese con supereroi e Villain dell'universo Marvel! (Artista: Ortolani Leonardo) © Panini Comics.

Se Deadpool potrebbe sembrare, se preso sul serio, un Villain, Rat-Man è senza dubbio un supereroe, ma inetto, meschino, sfortunato. È basso, debole, tonto, gracile, le donne lo trovano repellente, i suoi nemici lo sconfiggono senza alcuna difficoltà, i suoi amici e alleati sono ottusi tanto quanto lui. Eppure, contro ogni pronostico – contro ogni logica –



Leo e Rat-Man stile Titanic. (Artista: Ortolani L.) © Panini Comics.

Rat-Man continua a combattere. Rat-Man riprende l'antieroe inetto, che vorrebbe essere un supereroe, ma non ne è assolutamente in grado. Ma non si ferma qui. Come Deadpool, infatti, Deborah Walker [sic!] è a tratti consapevole di essere un fumetto. Alcune linee narrative lo vedono addirittura "interpretare sé stesso", discutere con l'autore Leo Ortolani e con gli altri suoi "colleghi" fumetti del prossimo numero che dovrà uscire: *"Forza, gente! Ho bisogno di una storia per il numero 73 di "Rat-Man"! Qualcosa che superi lo strepitoso numero 72"* – dice Rat-Man stesso seduto

al tavolo di redazione sullo stesso numero #72 della serie – *"Ai nostri lettori non interessano le storie romantiche! Ai nostri lettori interessano le tre "A"! Azione! Avventura! Atette!"*¹⁷⁷

Un'ultima sfida al genere supereroistico può essere ritrovata nella scelta programmata dell'autore di chiudere la serie. Anche se Leo Ortolani non riesce a concludere la serie con il numero #100 ma la porta avanti fino al #122/#123 in ogni caso mette la parola fine a una saga supereroica, andando così a sfidare quella regola individuata da Eco e cara a Stan Lee secondo la quale niente deve realmente cambiare, l'illusione del cambiamento che è necessaria per portare avanti una narrativa virtualmente infinita. Non è il caso di Rat-Man: la sua storia si conclude con una reale trasformazione dei suoi personaggi.



Come Deadpool anche Rat-Man è consapevole di essere un fumetto. (Artista: Ortolani L.) © Panini Comics.

In Rat-Man, come nel caso di Deadpool, la narrativa si muove su due piani diversi, da un lato le avventure del Rat-Man supereroe, dall'altro quelle del Rat-Man personaggio dei fumetti, due livelli che non è possibile separare. Deadpool si trova ad affrontare anche personaggi della letteratura classica come Sherlock Holmes, Mulan e Beowulf... anche Leo

Ortolani fa viaggiare il suo personaggio attraverso diversi universi e generi narrativi. Giocando al limite delle possibilità offerte dal fumetto, lo vediamo divenire protagonista di un Manga (già citato *Yellow*), di parole crociate (*Il Rat-Man Enigmistico*), nel mondo di Avatar mostrato attraverso un fumetto tridimensionale (*Avarat* e *Avarat 2* con tanto di occhiali 3D appositi per leggerlo) – addirittura imitare Play Boy (*Ratboy. La rivista per uomini soli* completo di paginone centrale).¹⁷⁸ Rat-Man “flette i muscoli e si getta nel vuoto”, ritrovandosi ogni volta in un mondo e media narrativo diverso, adattatosi di volta in volta al genere, imitando formati, stili di altri fumetti o addirittura di film, come dimostra Parodia di Avatar in 3D. Rat-Man non è solamente un (anti)supereroe inetto, ma il suo antierismo si estende a diversi generi e dimensioni narrative.

Questa forte intertestualità accompagna tutti gli antieroi parodistici. La serie e il film *Teen Titans Go!* ce ne forniscono un altro esempio. Rilettura parodistica del supergruppo Teen Titans, il cartone animato *Teen Titans Go!* esce dallo schermo, rivolgendosi direttamente al pubblico (dinamica che possiamo definire ormai tipica dell’antieroe parodistico) e richiamandosi costantemente al genere supereroico nel suo insieme, a film Marvel e DC, arrivando addirittura a inserire un cameo animato di Stan Lee (guru Marvel che si ritrova in un film della casa rivale DC).¹⁷⁹ I *Teen Titans Go!* ironizzano ripetutamente sulla storia e sulle convenzioni della narrativa supereroica – inutile fare degli esempi, il film stesso, nella sua trama, è una lunga “presa in giro”. Vale però la pena notare come, affinché sia possibile una narrativa di questo tipo, è necessario aver ben presente su che cosa si sta ironizzando, vale a dire che i numerosi riferimenti vanno conosciuti. La narrativa supereroica

deve necessariamente essere presente, in quella antieroica parodistica, almeno sullo sfondo – “presente nell’assenza” come richiede il modello antieroico.

L’ironia, lo scherzo, la presa in giro è l’elemento fondamentale che definisce questi (anti)eroi del non-senso. La leggerezza, la non-serietà della parodia non va sottovalutata: essa rivela una forza tipicamente antieroica. La risata ha una potenza distruttiva paragonabile alle bombe di V o ai fucili del Punitore: distrugge il potere che invece la serietà attribuisce alle cose del mondo, le rende ridicole. Non è un caso se l’espressione della maschera di V è eternamente ghignante: è anch’essa una sfida alla pesante serietà del regime fascista della sua Londra. Il comico – come gli antieroi ribelli e rivoluzionari – mette in crisi il significato canonicamente attribuito al mondo quando lo viviamo “seriamente”, ne



Il coraggioso Rat-Man contro Il Ragno! (Artista: Ortolani L.) © Panini Comics.

mostra le aporie e ne rivela le assurdità; il significato “serio” e univoco delle cose – nel caso di Deadpool e Rat-Man il senso serio di supereroi e Villain – viene messo in dubbio, fatto scivolare nel doppio-senso o nel non-senso. La conseguenza di questa distruzione di senso è la perdita del potere che, al contrario, un senso univoco conferisce: Rat-Man non rassicura, non ci fa sentire protetti, né incute timore – il Ratto non ha il potere che la maschera garantisce invece all’Uomo Pipistrello. Parallelamente un Villain parodistico non fa paura a nessuno.

“Qui il senso non ha presa, perché si scambia col doppio senso, dove nulla si risparmia, ma tutto si disperde nel riso. Non si ride della proliferazione del senso, ma della sua reversibilità, del suo ritorno su sé stesso, che scatena quel non-senso di cui si ride come

in un attimo di liberazione. [...] Il non senso che si produce non è un contro-senso, ma è il rifiuto a che le cose, tutte le cose, abbiano un unico senso.”¹⁸⁰

L'oggetto – o meglio la vittima – della risata, rimane invischiata nel non-senso o nel doppio-senso e perde quello che era il valore e il potere che invece un senso univoco le conferiva; pensiamo alla satira e al pericolo che rappresenta per un politico: se non viene più “preso sul serio” tutto il suo potere scompare. Da questo punto di vista Batman non ha alcun potere sul Joker, che ride di lui – tutto ciò che può fare è ricorrere alla violenza, ma inutilmente.

È nel non-senso che accompagna la risata che si palesa a pieno la forza antierica di personaggi come Deadpool o Rat-Man. *“La risata rovescia le leggi sociali, mina il potere delle istituzioni, non costruisce nulla, non sostituisce cosa con cosa, non riforma, ma semplicemente riafferma il movimento della vita là dove lo si voleva arrestare. [...] I corpi che ridono sono grotteschi, non hanno nulla di rassicurante, perché in essi domina l'eccesso, qualcosa che trabocca da sé e varca i propri limiti.”¹⁸¹* Difficile non pensare anche alla risata maniacale del Joker, che ride e così facendo distrugge – distrugge regole, leggi, morali, verità. Ride, si prende gioco di tutto e tutti e – così facendo – tutto distrugge e uccide.¹⁸² Su questo piano nulla separa il Joker da Deadpool: entrambi si prendono gioco dell’“Uomo serio”, l’*Esprit de sérieux* sartriano che *“percepisce i valori partendo dal mondo”*,¹⁸³ vale a dire che coglie il senso che la sua libertà ha dato al mondo come proveniente dal mondo stesso. La differenza risiede nel fatto che il Clown di Gotham è preso terribilmente sul serio, ed è per questo che egli è un Villain e che il suo scherzo diviene terrificante. È lui che ride di noi, e di ciò che non riusciamo a prendere con leggerezza: la perdita, il dolore, la morte. Al contrario noi ridiamo *con* Deadpool e ridiamo *di* Rat-Man e dei paradossi e contro-sensi che svelano e che siamo in grado di prendere con leggerezza.

Rat-Man e Deadpool presentano entrambi caratteristiche antieriche, il primo riprendendo la figura dell’inetto, l’altro quella del ribelle. La peculiarità di questi antieroi – ciò che realmente li rende tali – è però data da un lato dalla loro non-serietà, dall’altro a livello mediatico. Invadendo generi narrativi e media differenti, questi personaggi mettono alla prova il concetto di eroe in ogni ambito, parodiandolo e parodiando, con esso, il genere narrativo di turno con le sue convenzioni. In quanto parodie vanno a sfidare i nostri concetti di eroe e villain giocando con le possibilità offerte dal fumetto o dal film. Siamo di fronte a un eroismo presente nell’assenza che si mostra su di un livello “metafumettistico” – come lo

definirebbe il creatore di Rat-Man. Stiamo ancora parlando di supereroi? Soprattutto, stiamo ancora leggendo un fumetto di supereroi? A volte la parodia si spinge oltre, tanto che non solo la figura dell'eroe, ma il genere stesso è difficilmente riconoscibile. Ma la narrativa supereroica è sempre presente per preterizione ed è per questo motivo che l'antieroe parodistico è riconoscibile come tale.

Non-Eroi

Non solo i vigilanti violenti e assassini della *Dark Age* riempiono le pagine di fumetti e graphic novel contemporanei, ma anche un differente tipo di antieroi fa la sua comparsa. Personaggi come Jessica Jones non mettono in crisi il concetto di eroe perché lo portano alle estreme conseguenze, ma perché lo rifiutano, non vogliono essere eroi ma sono costretti comportarsi come tali loro malgrado. Il termine può risultare fuorviante: le azioni di questi personaggi possono essere decisamente eroiche, spesso più affini a quelle del supereroe che non dell'antieroe, così come lo è la loro morale, molto meno problematica rispetto a quella del ribelle o del rivoluzionario. Il loro rapporto con la maschera e con il concetto di eroe – così come la loro personificazione dell'eroismo – sono però più complessi.

Nella sua analisi Bernardelli parla da un lato di eroe mancato “vorrei, ma non posso”, un personaggio con caratteristiche eroiche in un contesto che non gli consente di esercitarle. Dall'altro di eroe per caso, cioè di una persona comune, coinvolta suo malgrado in situazioni che richiedono l'intervento di un eroe.¹⁸⁴ I due personaggi sono l'immagine speculare l'uno dell'altro. Il Non-eroe della narrativa supereroica riesce però a sintetizzarli entrambi in sé stesso. Stiamo parlando di personaggi con caratteristiche eroiche come, ad esempio, gli X-Men, che – nonostante nascano come supereroi durante la Silver Age – si rivelano oggi come qualcosa di differente.

Questi personaggi sono, l'abbiamo detto, una categoria “a parte”. Presentano delle caratteristiche dell'antieroe e sfidano il nostro concetto di eroe – per questo motivo vengono trattati assieme agli altri antieroi. Allo stesso tempo però sono figure differenti, con una relazione con la società quasi opposta a quella del ribelle o del rivoluzionario. Nella *Golden* e nella *Silver Age* i supereroi si muovono nel dominio del senso: sono degli idoli, affermano e incarnano un significato, dicono “sì!” alla loro realtà, degna di essere protetta. Poco

importa che questo senso non sia argomentato o interrogato: esso c'è a priori, e tanto basta. La loro società è il Bene, va difesa, non si discute.

Gli antieroi della *Dark Age* decostruiscono la figura del supereroe, mostrandone le aporie iniziando a indagare in cosa consista il questo "Bene" difeso dall'eroe. La netta dicotomia tra Bene e Male è spinta all'estremo. Non riconfermano più la società che si è rivelata essere corrotta, ma la attaccano, a volte ancora credendo in alcuni valori che valga la pena difendere – è il caso dei rivoluzionari – altre negando solamente, sostituendo il senso con un vuoto imperativo formale, svuotato di reale significato: rimane il Male che va punito, punto.

Oggi, in questa nuova era, il Non-eroe fa un passo successivo. Dopo la decostruzione operata dagli antieroi avviene una nuova costruzione di nuovi personaggi. Questi, dopo la negazione operata da ribelli e rivoluzionari, non tornano ad affermare un nuovo significato ultimo. Piuttosto vi rinunciano totalmente – infatti rifiutano l'eroismo. Rinunciano alle maschere, non sono più degli idoli. Marcano il passaggio dall'era e dall'"impero del senso" all'era della *relazionalità*.

Mutanti

Nell'universo Marvel i mutanti sono creature che rappresentano lo step evolutivo successivo dell'homo sapiens: *Homo sapiens superior*. Evoluzione del comune essere umano, i mutanti Marvel sono generalmente dotati di poteri e abilità superiori. Non per questo diventano però dei supereroi o dei Villain – la maggioranza dei mutanti dell'universo Marvel conduce delle vite normali, o almeno tenta di farlo. Gli X-Men sono un supergruppo di mutanti che usa i propri poteri a fin di bene in un contesto sociale che li odia e non li percepisce come eroi ma come minacce: sono infatti "*feared and loathed, initially not for anything they have done, but simply because of what they are.*"¹⁸⁵ Al contempo, però, la vera aspirazione dei mutanti, X-Men compresi, così come quella di personaggi come Hulk o Jessica Jones, non è quella di essere dei supereroi. Al contrario tutto ciò che vorrebbero è vivere delle vite "normali". Si trovano loro malgrado in situazioni dove non hanno altra scelta se non usare le loro abilità superiori, ed "essere eroi". Ecco allora la sintesi tra le due figure speculari descritti da Bernardelli: personaggi con caratteristiche eroiche – come i loro

poteri superiori – percepiti come outsider o addirittura minacce, che non vorrebbero essere eroi ma sono costretti a comportarsi come tali dalle circostanze esterne.

È in particolare nell'universo Marvel che incontriamo questi Non-eroi. Si ricollegano infatti direttamente alla formula di Stan Lee “supereroi con superproblemi”. Fin dai suoi esordi la Marvel ha proposto prototipi di antieroi di questo tipo: la prima Torcia Umana, Namor il Sub-Mariner, Hulk, gli X-Men, hanno tutti caratteristiche supereroiche e sono spesso costretti ad azioni eroiche; non ritroviamo, però, quella senso di “missione” tipica del supereroe (pensiamo al giuramento di Batman sulla tomba dei genitori, o al mantra “da grandi poteri derivano grandi responsabilità” che motiva Spider-Man); tutto ciò che vorrebbero non è altro che essere lasciati in pace.¹⁸⁶

I Non-eroi si pongono, nel loro rapporto con la società, in bilico tra il supereroe e il ribelle. Sono in contrasto con questa, ma loro malgrado: quello che tentano di fare è trovare un posto al suo interno. Gli X-Men ce ne danno un esempio. Sono forse più vicini ad essere dei supereroi che degli antieroi: combattono Villain, salvano il mondo. Ma qual è il vero obiettivo degli X-Men? Mentre gruppi come gli Avengers o la JLA difendono la Terra dalla minaccia di turno, lo scopo principale degli X-Men non è quello di combattere dei Villain mutanti come Magneto. Quello che cercano di fare è di aiutare i rapporti tra umani e mutanti, di favorire l'integrazione di questi nella società. Proteggono la società da minacce mutanti, ma anche i mutanti stessi dalle minacce provenienti dalla società (pensiamo alle Sentinelle, enormi robot creati per sterminare i mutanti). Il loro obiettivo ultimo prevede una trasformazione dello status quo: creare un mondo dove umani e mutanti possano convivere in pace.



Colosso non indossa una maschera: è il suo stesso corpo a trasformarsi in metallo vivo. (Artista: Coipel O.) © Marvel Comics.

Non solo nascono come gruppo, ma hanno come scopo ultimo di favorire i rapporti tra umani e mutanti; non incarnano un senso ultimo, né ne contestano un altro, ma mirano esclusivamente alla possibilità di una relazione, di un rapporto pacifico. Vengono “costretti” ad essere eroi sia da mutanti estremisti come Magneto che, attaccando il genere umano, mettono in pericolo la possibilità di una convivenza pacifica– ma anche dall'estremismo della stessa comunità umana che

spesso li attacca tentando di sterminarli. Mentre l'antieroe ribelle, nelle sue azioni, esaspera il suo contrasto con la società, gli X-Men tentano di appianarlo. Non rivoluzionandola completamente, ma comunque cercando di trasformarla almeno in parte. Se il rivoluzionario tentava di distruggere lo status quo per poterne poi creare uno nuovo, ciò che tentano di fare gli X-Men non è così estremo: vogliono si trasformarlo, ma per trovarvi posto al suo interno.¹⁸⁷ Non cercano quindi di annientarlo, come invece tenta di fare la loro nemesi, Magneto.

Il rapporto con la società si rispecchia, ancora una volta, nel rapporto con la maschera. Il supereroe, l'abbiamo visto, riesce a conservare la sua identità collettiva, vale a dire il suo rapporto con la società, grazie alla doppia identità che gli consente di mantenere uno stato liminale. L'antieroe ribelle e il rivoluzionario, al contrario, abbracciano completamente la loro maschera e, così facendo, rinunciano alla loro identità collettiva, separandosi completamente dalla comunità. I Non-eroi, come gli antieroi descritti sino adesso, non hanno una doppia identità o l'hanno abbandonata. Parliamo di Jessica Jones non di Jewel. Negli X-Men "Wolverine", "Ciclope", "Fenice" sono nomi di battaglia piuttosto che doppie identità, residui delle loro origini "supereroiche". Nella saga scritta da Morrison, addirittura i membri del gruppo abbandonano la classica calzamaglia e la maschera, indossando piuttosto un'uniforme. *"I was never sure why you had us dress up like superheroes anyway, Professor"* commenta Bestia riferendosi alle nuove uniformi. *"The professor thought people would trust the X-Men if we looked like something they*



Gli X-Men di Morrison non hanno bisogno di costumi. È la loro stessa mutazione a definire la loro identità individuale. (Artista: Quitely F.) © Marvel Comics.

understood” spiega Ciclope.¹⁸⁸ In questo scambio di battute viene sottolineato come, almeno per Grant Morrison, gli X-Men non sono supereroi, non lo sono mai stati veramente. Sin dagli inizi non erano tanto legati al dominio del senso come i supereroi ma piuttosto definiti dalle loro relazioni, sia tra loro che con il mondo umano.

Attenzione però: il desiderio dei mutanti Marvel di essere accettati, di far parte della società, non significa che essi vogliono essere umani, “normali”. Questo avviene in alcuni casi, come nel già citato *X-Men: The last stand*. Più spesso, però, il mutante porta con orgoglio la sua unicità. A questo proposito va osservato il rapporto con del mutante con la maschera: spesso i mutanti non portano maschere, intese in senso fisico, che coprono. V è la sua maschera, ma questa rimane comunque un oggetto esterno che va a coprire un viso. I mutanti *sono* la loro maschera, fisicamente, *geneticamente*. Portano un’uniforme che li identifica come membri degli X-Men, ma non è la stessa uniforme che indossa il Punitore per essere riconosciuto come tale.¹⁸⁹ La maschera è parte del loro essere a livello biologico, *genetico*. Nightcrawler, Bestia, Mystica, Emma Frost, Colosso, Angelo, l’Uomo Ghiaccio: non hanno bisogno di maschere o uniformi per esprimere la loro identità individuale. Questa è espressa, a volte inevitabilmente, direttamente dal loro corpo: guardiamo Nightcrawler che ha l’aspetto di un diavolo, Bestia che è un grosso leone di colore blu, Angelo che ha due enormi ali sulla schiena, l’Uomo Ghiaccio, Emma Frost o Colosso, in grado di trasformare completamente il loro corpo in ghiaccio, diamante o metallo.

Ecco allora che affiora un elemento intrinsecamente sovversivo e antierico del mutante: non è lui a volersi omologare – spesso non sarebbe neanche possibile! – ma è la società a dover evolvere sino al punto di accettarlo. “*Il mutante del nuovo millennio è, infatti, un elemento che genera perturbazione rifiutando qualsiasi forma di inquadramento: si bea della sua condizione, conscio di non essere vittima del sistema, ma agente di cambiamento.*”¹⁹⁰ Negli X-Men – ma nella figura del mutante o dell’alieno in generale – è presente un tipico elemento antierico perturbante: la sfida allo status quo, la volontà di trasformazione, di *mutazione* di questo. Rispetto antieroi come il Punitore o V, l’identità individuale del mutante non viene usata per separarsi dalla società in cui si trova, né gli X-Men vogliono distruggerla completamente e creare un nuovo status quo. Piuttosto intendono aiutarla a crescere, ad evolversi. Lì dove il supereroe si mantiene nello stato liminale e il Villain, il ribelle e il rivoluzionario abbracciano completamente la maschera in contrasto con la società, lo scopo ultimo del mutante è il conciliare l’identità individuale e collettiva, essere

sé stessi e parte della società e, così facendo, cercare di trasformarla al suo interno e assieme ad essa. È in fondo la sfida di tutti noi.



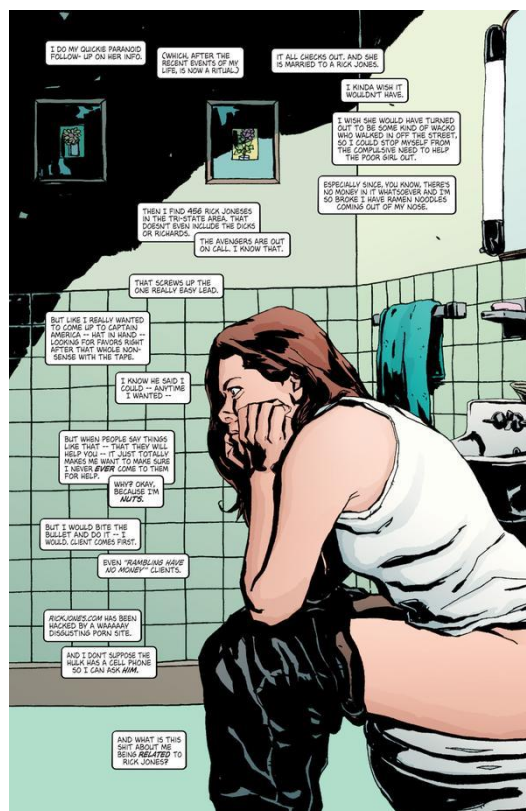
Mystique e Nightcrawler. Ancora una volta osserviamo come non indossino costumi: non vi è più differenza tra le diverse identità. Sono completamente la loro maschera, non vi è nessuna doppia identità. (Artista: Byrne John) © Marvel Comics.

Outsider

Una sfida simile al concetto di “eroe” avviene nel caso di Jessica Jones. Jessica ci fornisce probabilmente l'esempio migliore per questa categoria di Non-eroi. Le origini del personaggio ricalcano alla perfezione quelle del classico supereroe: adolescente impacciata che a causa di un incidente radioattivo perde la sua famiglia, acquisendo allo stesso tempo dei superpoteri. A questo punto sembra che la scelta di diventare una supereroina sia scontata, necessaria – e infatti Jessica intraprende per breve tempo quella strada, assumendo l'identità di Jewel. Ciò che però accade e che rende unico il personaggio creato da Bendis, è che Jessica si rende conto di non essere veramente una supereroina. Si ritrova a esserlo perché, nella sua situazione, sembra quasi una scelta obbligata: *“Part of Jessica Jones’ problem”* scrive Roz Kaveney, *“was that she came of age and into her powers in a time that expected her to be a superheroine, always pretty and always bright and cheerful.”*¹⁹¹ Ma lei, semplicemente, non è questa persona. Non è solo a causa della breve e drammatica esperienza con il Villain Purple Man che Jessica appende il mantello al chiodo. Non è un supereroe e non sembra mai essere davvero interessata a diventarlo.

Addirittura, fa un secondo tentativo assumendo, per circa una settimana, l'identità di Knightress. Ma anche in questo caso non funziona. *"It was an angry week. But I kept telling myself: there's people in need. People causing trouble. That was the excuse, but really... I just wanted to hit things"* racconta Jessica in *The Pulse*.¹⁹² Se un personaggio come Batman, privo di superpoteri, sceglie di essere un supereroe per assolvere la sua missione, nel caso di Jessica Jones avviene l'opposto. Jessica ottiene casualmente dei poteri superiori, ma manca la "missione" del supereroe, quella "cosa" che spinge il supereroe a essere qualcosa di più, come dice lei stessa confrontandosi con Capitan America in *Alias*. *"Non avevo quella cosa. Quella cosa che vi spinge a... a essere migliori degli altri. Quella... cosa."*¹⁹³ Come molti dei supereroi Marvel, Jessica è una persona qualunque che si è ritrovata ad avere dei superpoteri – la strada del supereroe, però, non le appartiene. Mettere la maschera di Jewel o Knightress è un tentativo, tipicamente umano, di trovare sé stessa, di ricercare la propria identità; non è una nuova identità creata per assolvere una missione, un destino. Mentre Bruce Wayne è Batman, Jessica non è Jewel, né Knightress.

Jessica Jones, semplicemente, non è un supereroe. E questo si riflette anche sulla narrativa, su ciò che viene mostrato e raccontato. Jessica è senza dubbio inserita in un contesto supereroico, lei stessa è in grado di compiere azioni eroiche se necessario – ma questo non avviene, se non in rarissimi casi. La maggior parte del tempo la osserviamo in situazioni di tutti i giorni: non soltanto fare il suo lavoro, ma anche ubriacarsi, flirtare, uscire con le amiche, chattare. Addirittura, la narrativa la segue nei momenti più intimi: la vediamo masturbarsi, fare sesso, addirittura andare in bagno, tutte situazioni che non vengono quasi mai mostrate in un racconto di supereroi. *"I suspect that Jessica is possibly the only superhero, let alone the only female one, who has been shown masturbating"* chiosa Kaveney.¹⁹⁴ E probabilmente è vero. Queste situazioni, all'apparenza prive di reale significato, ne acquisiscono nel momento in cui ci rendiamo conto che mai avvengono nel caso di un supereroe. Mostrare questi fragranti di vita comune



Non sono molti i protagonisti di un fumetto supereroico ad essere mostrati mentre espletano le loro funzioni corporee... (Artista: Gaydos M.) © Marvel Comics.

e portarli al centro della narrazione va a impossibilitare quell'iconicità che invece dovrebbe possedere il supereroe che, indossando la maschera, diviene un idolo, in-sé.¹⁹⁵ Gli antieroi visti sino a questo momento fanno lo stesso: abbracciando completamente la soggettività individuale si sono identificati completamente con l'identità in-sé scelta, non sono nulla all'infuori della maschera. Il Non-eroe invece rifiuta la maschera, non incarna più un senso in-sé, non è un idolo, né vuole esserlo.

Anticipiamo qui brevemente l'analisi del corpo del supereroe e della supereroina che tratteremo più avanti. Nei suoi movimenti il supereroe è aggraziato, in totale controllo del suo corpo. Scrive Sartre: *“Nella grazia, il corpo appare come uno psichico in situazione. Manifesta prima di tutto la sua trascendenza come trascendenza-trascesa; è in atto, e viene compreso a partire dalla situazione e dal fine conseguito. [...] Nella grazia il corpo è lo strumento che manifesta la libertà. L'atto aggraziato, in quanto rivela il corpo come uno strumento di precisione, gli fornisce a ogni istante la sua giustificazione di esistere.”*¹⁹⁶ È quello che avviene nel caso del supereroe: mentre vola o volteggia tra i grattacieli, perfino mentre combatte, il supereroe appare generalmente aggraziato, in pieno controllo del suo corpo. Questa grazia del corpo del supereroe è direttamente legata alla sua iconicità, al suo essere In-sé – anzi In-sé-per-sé. *“La grazia rappresenta quindi l'immagine obbiettiva di un essere che sarebbe fondamento di sé per...”*¹⁹⁷ prosegue Sartre. Nella grazia vediamo l'unione della fatticità – l'In-sé – con la libertà – il per-sé. Il corpo aggraziato trova la sua giustificazione in sé stesso, nel suo scopo; è quello che vediamo nel caso del supereroe.

Cosa avviene invece in *Alias*? Mostrando Jessica in situazioni imbarazzanti, sgraziate, goffe, viene messa in discussione e distrutta l'iconicità che invece supereroi, villain e antieroi possiedono. *“Il movimento può diventare meccanico. In questo caso il corpo fa sempre parte di un insieme che lo giustifica, ma come puro strumento. [...] L'atto sgraziato è ingiustificabile; tutta la sua fatticità, che era impegnata nella situazione, viene riassorbita da questa e rifluisce su di lui. Chi è goffo, libera inopportuna la sua fatticità e la pone di colpo sotto i nostri occhi.”*¹⁹⁸ Jessica è spesso trasandata, sgraziata. La sua fatticità è tutt'altro che iconica. Perfino nel volo, un elemento estremamente caratteristico del supereroe, Jessica appare goffa, pesante. Non riesce esattamente a volare – *“posso – posso decollare – okay? Ma non riesco – non riesco ad atterrare bene. E quindi non lo faccio spesso. Come la maggior parte delle cose a questo mondo – volare non è facile come sembra”*¹⁹⁹ – infatti Jessica cerca di evitarlo. Quando lo fa non è totalmente in controllo, rischia di sbandare, ha problemi con l'atterraggio. Mostrandola in situazioni “oscene”, come

ad esempio intenta a espletare le sue funzioni corporee, la perdita dell'iconicità è ancora più evidente. *“L'osceno appare quando il corpo adotta degli atteggiamenti che lo spogliano del tutto dei suoi atti e che rivelano l'inerzia della sua carne.”*²⁰⁰ Nel caso di Jessica vediamo un essere umano per-sé, rigettato nella sua fatticità esattamente come avviene a noi quando siamo “costretti” a piegarci alle nostre mere funzioni corporee. Non più uno spirito in pieno controllo del corpo, che nella grazia lo giustifica, raggiungendo almeno apparentemente quell'ideale di In-sé-per-sé, bensì una libertà ridotta alla sua fatticità suo malgrado. Non una libertà che sceglie chi essere, ma un corpo che “costringe” la libertà a ridursi a mera carne.

Attenzione però: nel caso di Jessica Jones l'osceno, che come vedremo è utilizzato per sminuire le superdonne, funge invece da critica dissacrante. La formula esorcistica triviale che consiste nell'immaginare una persona del cui giudizio e del cui potere si ha paura in una situazione dissacrante e sminuente, per esempio in mutande o seduta sul gabinetto, non ha effetto in Jessica Jones. Al contrario: la rappresentazione della situazione quotidiana dissacrante conferma e anzi sottolinea la trasgressività della figura. Va inoltre sottolineato che l'elemento opera solo al metalivello della rappresentazione; all'interno della narrazione e dell'universo rappresentato nessuno vede Jessica sul gabinetto, e l'atto dunque per le altre figure “non esiste”. Ritorneremo sul corpo e sulla rappresentazione delle supereroine più avanti.

Cosa accade invece nel rapporto con la maschera? Anche nel caso del Non-eroe, come nel caso dell'antieroe, non esiste una doppia identità, ma questo non va a privilegiare la maschera che infatti Jessica non indossa. Il suo look non ha niente di tipico della supereroina: giacchetta di pelle, jeans larghi, trasandatezza. Nessun completo attillato, nessuna maschera, nessun simbolo sul petto. Ha dei superpoteri, ma quasi non li usa, se non in situazioni estreme; è in grado di volare, ma la vediamo quasi sempre spostarsi a piedi. Come nel caso degli X-Men il distacco dalla società, quando c'è, avviene suo malgrado. Non viene perseguitata alla pari dei mutanti, ma la sua condizione rimane di outsider per via dei suoi poteri – occasionalmente viene anche scambiata per mutante e discriminata: *“Non voglio la tua merda mutante nel mio bar.” “Non sono una mutante—stronzo razzista.”*²⁰¹

Questo rifiuto della maschera è legato anche al comportamento autodistruttivo che molto spesso Jessica assume, in particolare ricorrendo all'abuso di alcol. Soprattutto nella serie Netflix, Jessica è un Highly functional alcoholic, come la definisce Jenis Breckenridge.

I suoi comportamenti appaiono spesso come disfunzionali, autodistruttivi.²⁰² Questo aspetto è ovviamente legato anche alla problematica del trauma e al modo con cui Jessica si confronta con esso. Ma se ripensiamo alla risposta del supereroe al trauma, la sua creazione di una nuova identità, la reazione di Jessica è di segno opposto: piuttosto che la creazione di una nuova identità, c'è il tentativo di distruzione della sua identità individuale. Se ripensiamo allo studio di Caillois sulla vertigine – l'Ilinx – questa è in opposizione alla maschera. Questo principio viene individuato da Caillois anche nell'uso e abuso di sostanze quali droghe e alcol, e significa perdita di controllo, distruzione della coscienza e, con essa, dell'identità. Se per l'eroe indossare la maschera significa essere un freak – è ciò che lo avvicina all'inumano – la tendenza completamente opposta dei Non-eroi è facilmente spiegabile. Costretti loro malgrado a essere separati dalla società, un comportamento disfunzionale autodistruttivo può essere visto come un disperato tentativo di rientrarvi. Se la maschera, la loro identità individuale che i Non-eroi incarnano, è ciò che li rende freaks, diversi, emarginati, allora distruggerla attraverso la vertigine può apparire come una soluzione – per quanto distorta.

Nonostante i suoi sforzi sembrano concentrarsi quasi sempre per uscirne – sia che questo avvenga non utilizzando i suoi poteri, ricorrendo alla Ilinx o rinunciando alla maschera, Jessica è, suo malgrado, trascinata di volta in volta nuovamente nel mondo “super”, inumano. Certo, lei continua a ripetere di non essere più un eroe: *“non faccio più quella roba. Per lo stesso motivo per cui non faccio più la babysitter. Sono cresciuta.”*²⁰³

Jessica, effettivamente, cresce, si evolve. La sua storia è in costante divenire. *“Alias*



Lo scontro finale con la sua nemesi si risolve in due pannelli e un pugno ben assestato alla mandibola di Purple Man. (Artista: Gaydos M.) © Marvel Comics.

*is a perfect example of a terminable, end-stopped narrative within the interminable context of the Marvel universe.”*²⁰⁴ Anche i seguiti di *Alias*, da *The Pulse* fino a *Jessica Jones*, tentano di sfuggire a quell'illusione di cambiamento che caratterizza le vicende di supereroi. Gli stessi albi hanno titoli diversi, a indicare momenti diversi della vita di Jessica: da *Alias*, nome dell'agenzia investigativa di Jessica, a *The Pulse*, nome della rivista nella quale Jessica andrà a lavorare in

seguito. Non soltanto vediamo Jessica vivere ogni banale azione del quotidiano, ma assistiamo anche alla sua crescita personale, seguendo quelle che sono le tappe di una vita comune: trovare un lavoro, cambiarlo, rimanere incinta, sposarsi, affrontare la gravidanza, essere una madre. Avviene anche nel caso di altri supereroi, è vero. Ma nel caso di Jessica Jones la narrativa si concentra su questi eventi e sono invece gli scontri con il villain di turno a passare completamente in secondo piano. Lo scontro finale con la sua nemesi Purple Man in *Alias*, ad esempio, si risolve in appena un paio di facciate, con un singolo pugno ben assestato sulla mandibola del Villain.²⁰⁵ Per il resto *Alias* è composto di dialoghi, riflessioni, vita di tutti i giorni.

Incentrando la storia su quella che è la vita di tutti i giorni di Jessica, avventurosa ma in fondo “comune”, e proponendo una crescita e un’evoluzione del personaggio, si va a intaccare quello che era un elemento cardine dei fumetti supereroici: il ritorno costante alla situazione iniziale.

Quelle che stiamo leggendo non sono le avventure di un supereroe iconico, ma di una donna in costante divenire. Il dubbio di Jessica su chi essere è evidente, infatti la vediamo cambiare ed evolversi. Inizialmente una teenager impacciata, poi un’aspirante supereroina, dopodiché una detective privata solitaria e alcolizzata, e ancora una giornalista in una relazione stabile con Luke Cage, con il quale si sposerà e avrà una figlia – arrivando così (in parte) a sviluppare una sua identità individuale che non coincida con la maschera del supereroe. Ma i suoi dubbi, così come le sue evoluzioni,



La narrativa si concentra principalmente sulla vita “normale” di Jessica, che cresce e si evolve, in netto contrasto con “l’illusione del cambiamento”. (Artista: Gaydos M.) © Marvel Comics.

graphic novel dopo graphic novel, non hanno niente di eccessivo, anzi la rendono estremamente umana. “*The book ends with a settling of Jessica’s business as a human being, not a hero*” conclude Kaveney nella sua analisi di *Alias*.²⁰⁶ Ma la stessa cosa vale per ogni capitolo successivo della vita di Jessica, che continua a crescere, mentre intorno a lei colleghi, amici, amanti e nemici rimangono sempre uguali a sé stessi.

La sfida al concetto di eroe nel caso di questa peculiare categoria di antieroi è data esattamente da questa “normalità”, nel caso dei mutanti ricercata, nel caso di Jessica anche vissuta. Personaggi con poteri superiori e altre caratteristiche eroiche che, in un contesto supereroico, ci si aspetterebbe divenissero degli eroi, al limite dei Villain. Ma se troviamo nelle loro capacità superiori, nel loro coraggio, nella loro morale, caratteristiche decisamente eroiche (o mostruose), è però assente la volontà di essere tali. La loro morale non è sovversiva come può esserlo quella dell’antieroe, né assente o corrotta come quella di un Villain. I loro valori sono gli stessi del supereroe e della società, ma senza quella volontà eroica di sacrificarsi totalmente per difenderli. Jessica è in grado di farsi avanti e combattere se necessario, ma preferisce sicuramente lasciare l’eroismo a Luke Cage o agli Avengers.

Alias è senza dubbio una delle graphic novel più significative di questa nuova Age – la *Post-heroic*. Età che richiama molti degli elementi della *Dark Age*, ma che ne propone di nuovi, tra i quali i Non-eroi. Il personaggio di Jessica è dirompente, rivoluzionario alla pari di V. Impone una nuova riflessione su quello che significhi supereroe e antieroe. Il crescente realismo e la crescente profondità dei personaggi si riallaccia alla decostruzione del supereroe iniziata nella *Dark Age*; se da un lato questa viene portata a compimento – abbiamo visto nel caso di Authority – dall’altro vengono proposte nuove figure e nuove questioni. Un supereroe è ancora tale se perde la sua iconicità? Se non vuole essere tale? Se fa di tutto per non combattere, per non essere “super”? Stiamo parlando allora di antieroi – oppure questi personaggi non sono neanche tali – dei Non-eroi appunto? La sfida che queste nuove figure propongono non è più solamente al concetto di eroe o di supereroe, ma alla nostra concezione di “normalità”, almeno nell’universo dei supereroi. Una normalità fatta di mutanti, di inumani, di esseri “super”, ma in fondo comuni. In questa nuova Age non solo le figure di supereroe, di antieroe e di Villain non sono più distinte tra loro in modo chiaro – pensiamo a *Civil War* – ma anche uomini e donne comuni (nonché mutanti comuni) si confondono a quelle che un tempo erano icone irraggiungibili, perfette. Nel caso del Non-

eroe non è più l'essere umano a guardare il cielo, ma è lo stesso supereroe a cercare di tornare tra gli uomini, di reintegrarsi nella società.

Quello che avviene nel caso di Jessica Jones richiama la decostruzione degli antieroi della *Dark Age*, ma è di segno opposto. Non più vigilanti violenti e vendicatori che abbracciano completamente la maschera rifiutando il mondo degli uomini, ma individui che tentano di riconciliarvisi; non più una decostruzione ma una nuova costruzione, nuovi personaggi non più basati sul senso ma sulla relazionalità. Jessica non è un idolo isolato, irraggiungibile, da osservare dal basso, ma cammina in mezzo a noi; ciò che è, è definito dal suo contesto, dalle relazioni con il suo mondo e con gli altri.

Grazie a Jessica Jones si apre anche un nuovo capitolo: quello della supereroina. Prima di affrontare direttamente questa figura e le problematiche a essa legate, per concludere la riflessione sull'antieroe, affrontiamo l'antieroina.

Antieroine

Supereroi puri e mostri malvagi stanno scomparendo: abbiamo visto come, oggi, la complessità dei personaggi aumenti e diventi sempre più difficile distinguere tra giusto e sbagliato, tra eroi, Villain e antieroi. A questo proposito Cynthia C. Lyles-Scott scrive: "*Unlike the "ideal" hero of the pre-20th Century media, the modern hero more closely resembles the anti-hero, whose perfection lies not in an unwavering moral stance but in the ability to overcome the darkness and turmoil he already holds inside his own heart. And more than likely, in this modern era, the hero is a heroine; however, gender shift aside, this 21st Century heroine, just as with the case of the hero, still more closely resembles the anti-heroic archetype.*"²⁰⁷ L'eroina – la supereroina – è vicina all'antieroe; questo, però, non è dovuto solo alla complessità dei personaggi contemporanei di questa nuova età del fumetto supereroico. È bensì la figura stessa della supereroina ad avere avuto in sé, da sempre, delle caratteristiche antieroiniche.

Più avanti verranno trattate in modo più approfondito alcune questioni relative alle supereroine e ad altri personaggi femminili presenti nel mondo dei supereroi: le domande relative al gender, al corpo, l'ipersessualizzazione dei personaggi, le differenze tra supereroi

e supereroine. Una questione in particolare lega però i personaggi femminili dell'universo supereroico alla tematica dell'antieroe e, per questo motivo, affronteremo in precedenza l'antieroina. Verranno accennati alcuni argomenti e concetti che verranno poi trattati più esaurientemente in seguito.

Mentre il supereroe ha una funzione normativa, rassicura e riafferma i nostri valori e lo status quo, l'antieroe incarna invece una sfida a questo. Non rassicura ma provoca, non riconferma il già noto ma è portatore di rottura. Colleghiamo tutto questo alla figura della supereroina: se le Wonder Women si trovano all'interno di uno status quo che ancora presenta forti disuguaglianze tra uomini e donne, come possono riaffermarlo?

Il mondo dei supereroi è, dalle sue origini, un mondo prevalentemente maschile e per molti aspetti maschilista. I supereroi sono per la maggior parte uomini, caucasici, eterosessuali: nel loro stesso essere incarnano lo status quo da loro difeso. Il ruolo giocato dalle donne varia, come vedremo, a seconda dell'Age del fumetto: la *Golden Age* vede, ad esempio, un buon numero di supereroine, mentre nella *Silver Age* queste vengono rilette a ruoli secondari estremamente stereotipati, quali la fidanzata dell'eroe, l'interesse amoroso o la damigella in pericolo. Le donne rimangono spesso in secondo piano, subordinate all'eroe. Le stesse caratteristiche del supereroe sono generalmente considerate "maschili": la forza fisica, l'indipendenza, il coraggio, così come l'uso della violenza e l'aggressività. Se ha senso parlare di caratteristiche maschili e femminili verrà indagato in seguito. In ogni caso, sia che le superdonne sfidino i concetti di "maschile" e "femminile" mostrando l'inconsistenza di tale differenziazione, sia che presentino aspetti e comportamenti considerati "maschili", in entrambi i casi appaiono come figure irregolari, che mettono in questione la norma, andando così a sfidare l'ordine sociale stabilito.

"Quando la società si disintegra, la donna si emancipa" scrive Simone De Beauvoir ne *Il Secondo Sesso*.²⁰⁸ Questo legame tra la superdonna, forte ed emancipata, e la crisi di certezze e di stabilità della società non può sorprendere. *"Le donne stanno in margine alla storia, e per ognuna di esse le circostanze sono un ostacolo e non un trampolino. Per cambiare la faccia del mondo, bisogna prima esservi solidamente ancorati; ma le donne che hanno solide radici nella società sono quelle a essa sottomesse."*²⁰⁹ Riaffermare i valori di una società che vede la donna come asservita all'uomo vorrebbe dire, per la superdonna, rimanere in una posizione di dipendenza, di debolezza e inazione. Significherebbe, quindi, per la supereroina, non essere tale: andrebbe, infatti, a perdere quegli aspetti che sono

invece distintivi del supereroe, la sua forza superiore, il suo individualismo e la sua indipendenza, la sua capacità di agire. Quando infatti, specialmente durante la *Silver Age*, le supereroine vengono mostrate completamente piegate agli stereotipi dello status quo, esse semplicemente iniziano a farsi da parte, spariscono o sono relegate sullo sfondo, subordinate ai supereroi uomini. *“La donna ambiziosa, l’eroina sono fenomeni strani.”*²¹⁰ Anzi, non sono solamente strani: sono minacciosi, disturbanti.

Perfino la supereroina per eccellenza, Wonder Woman, appare come inquietante. Come Superman e Batman, gli altri due membri della cosiddetta Trinità supereroica, è coraggiosa, forte, combatte per la verità e la giustizia e protegge gli innocenti ma *“what’s special is that she does those things through a female body. She’s not a distaff version of a male character, and she’s not just “one of the guys”. This makes her anti-normative. [...] She is, therefore, a potentially threatening figure.”*²¹¹ Wonder Woman non è un’antieroina, ma LA supereroina. Eppure, persino lei presenta degli aspetti antieroiici; in quanto superdonna sfida la norma, sia che appaia come sovversiva perché assume comportamenti “maschili” o perché dimostri che le superdonne siano potenti quanto i superuomini e non ha senso parlare di poteri e qualità maschili e femminili, in entrambi i casi è una figura disturbante, antieroina. Come sottolinea Mike Madrid *“she [Wonder Woman] was still an anomaly – the warrior from an ancient world who believed in peace, an armor plated activist helping the world’s downtrodden, the perfect woman plagued by doubts about her place in the universe.”*²¹²

Gli antieroi, l'abbiamo visto, sono figure sempre paradossali. Wonder Woman non è da meno: "*She's a huge paradox: the peaceful warrior, the compassionate warrior.*"²¹³ Se da un lato Wonder Woman dovrebbe incarnare un eroismo alternativo a quello violento maschile, più compassionevole e pacifico, dall'altro Diana rimane una amazzone, una guerriera che non esita a ricorrere a soluzioni letali: "*Traditionally associated with compassion and love, Diana is also a fierce warrior. She has the power of Superman and the nobility of Captain America, yet when the situation calls for it – which is rare – she kills*"²¹⁴ Wonder Woman uccide, andando così ad avvicinarsi ad antieroi più sanguinosi; infatti, il rifiuto dell'omicidio in qualsiasi occasione – lo ricordiamo – è (o almeno era) uno dei tratti



Wonder Woman, la supereroina per eccellenza. (Artista: Ross A.) © DC Comics.

fondamentali che separavano eroi da antieroi. Wonder Woman si conferma quindi, se non come antieroina, certamente come una figura a tratti inquietante.

Le superdonne sono perturbanti, in modo simile al Doppelgänger: sono figure familiari, supereroi e quindi difensori dei nostri valori, del nostro mondo. Allo stesso tempo però, essendo donne, sono figure inquietanti che vanno a distruggere i nostri stereotipi e appaiono come estranee. Come avremo modo di vedere in più occasioni, le supereroine sono sempre figure paradossali. "*The female superhero originates in an act of criticism – a*

*challenge to the masculinist world of superhero adventures*²¹⁵ scrive Lillian S. Robinson nel suo *Wonder Women*. Criticano la società, mostrano una volontà di sfidarla tipica dell'antieroe. Allo stesso tempo, però, sono delle supereroine e devono rispecchiarne i valori e proteggerli. Ecco allora che si crea una situazione ambigua nella quale lo status quo viene a un tempo protetto e messo in questione. *"Stereotype and innovation work together"*²¹⁶ nella figura della supereroina, conclude Robinson – un connubio che prende forma, soprattutto, nel corpo ipersessualizzato dell'eroina, unito alla sua forza e al suo potere superiore. *"On the one hand, she represents a potentially transgressive figure capable of expanding the popular perception of women's roles and abilities; on the other, she runs the risk of reinscribing strict gender binaries and of being nothing more than sexist window-dressing for the predominantly male audience."*²¹⁷ Torneremo su questo punto.

Come nel caso dell'antieroe, anche qui questo aspetto disturbante, paradossale, non è dato propriamente dal personaggio in quanto tale, quanto piuttosto dal suo rapporto con la società. *"It's not Wonder Woman that's tricky, though. [...] What's tricky is that we live in an unequal world, in which girls and women are devalued, and in which the word "girl" is delivered as an insult to boys, who are admonished from a young age not to "cry like a girl" or "run like a girl [...] If people were seen as equal, a female superhero wouldn't be tricky, because she wouldn't be threatening or challenging to the social order through her very existence. She'd just be a superhero."*²¹⁸ Così come l'antieroe si trova in un mondo che non gli permette di essere un eroe, allo stesso modo l'aspetto antieroeico presente in tutte le supereroine è dovuto al fatto che, nella nostra società, esse sono figure rivoluzionarie, minacciose.

Questa realtà intrinsecamente antieroeica delle superdonne va a favorire la presenza di aspetti, tipici dell'antieroe, visti sino a questo momento. Se prendiamo nuovamente ad esempio Wonder Woman, possiamo notare come, al contrario di Batman e Superman, figli della società statunitense e rappresentati ideali della sua cultura – il primo nato e cresciuto nella grande metropoli occidentale, Gotham City, il secondo adottato da una tipica famiglia del Kansas – Diana è invece originaria di Themyscira, Paradise Island, l'isola delle amazzoni. Themyscira è un regno paradisiaco abitato esclusivamente da donne e governato da Ippolita, madre di Wonder Woman. La cultura delle amazzoni – per quanto rimanga ispirata a quella greca – non è la stessa degli altri due supereroi, anzi ne presenta aspetti molto differenti, a partire, ad esempio, dalla norma che regola i ruoli sessuali (*"Theirs is not*

a heteronormative culture”, notano correttamente Travis Langley e Mara Wood²¹⁹ – non è d'altronde possibile in una società composta esclusivamente da donne).

Una storia che rivela questo aspetto potenzialmente antieroico di Wonder Woman è, ad esempio, *Hiketeia*.²²⁰ Qui Diana, vincolata dal rituale greco chiamato Hiketeia, è obbligata a dare asilo e a proteggere una giovane donna, colpevole di omicidio. Questo suo compito la mette in rotta di collisione con Batman, che invece sta cercando la ragazza per consegnarla alla giustizia. Ci troviamo di fronte a uno scontro culturale e di valori tipicamente antieroico, che non offre una possibile soluzione: Wonder Woman è costretta a scegliere se rompere un giuramento sacro, retaggio della sua cultura, o infrangere la legge e la giustizia americana, incarnata in questo caso da Batman. Com'è tipico della narrativa antieroica, non esiste una vera soluzione: entrambe le scelte sono colpevoli.

Wonder Woman si trova straniera nel mondo degli uomini che vede, per molti aspetti, come retrogrado e barbaro.²²¹ Il suo ruolo non è quindi solamente quello di proteggere i nostri valori, molti dei quali condivide, ma anche – in qualità di ambasciatrice – quello di tentare di esportare la cultura e i valori del suo mondo, di apportare quindi una trasformazione. Non attraverso la violenza come avviene nella rivoluzione anarchica di V (non nelle versioni più classiche di Wonder Woman almeno), cionondimeno andando a mettere in questione alcuni aspetti dello status quo e a proporre un nuovo punto di vista.

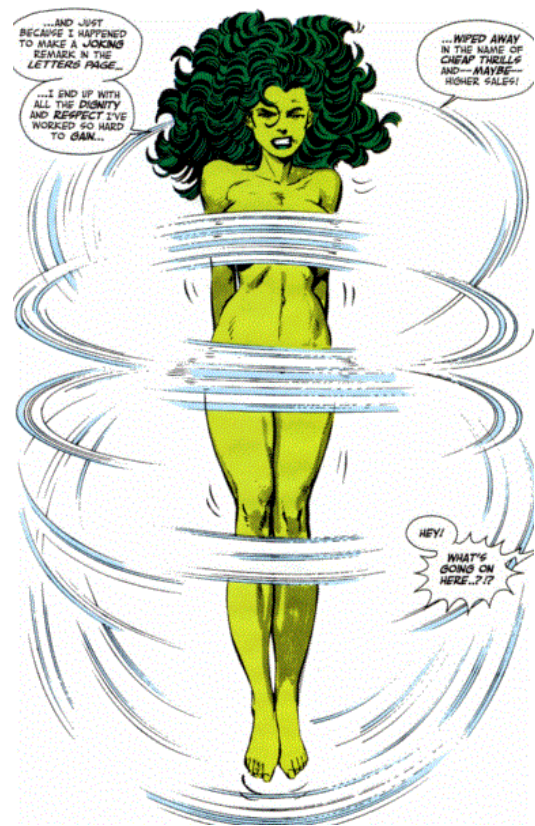
Un'altra superdonna che presenta degli aspetti fortemente antieroici è già stata analizzata, ed è Jessica Jones. La sfida al tradizionale concetto di supereroe che Jessica incarna è tale che ci ha portati a identificarla come la rappresentante di una nuova categoria di personaggi, i Non-eroi. Distante da anteroi brutali e sanguinosi come il Punitore o V, Jessica non è però propriamente definibile “supereroe”. Alcuni aspetti del personaggio sono tipici dell'antieroe, a partire dall'assenza della doppia identità; “*Jessica also lacks many of the archetypical features of a superhero such as a rogue's gallery of villains and team memberships.*”²²² Jessica distrugge anche la tipica figura della supereroina, non essendo ipersessualizzata, non indossando costumi aderenti e non essendo subordinata a una



controparte maschile.²²³ È evidente la sfida che Jessica Jones, in quanto superdonna, rappresenta all'interno della società: *"Society views Jessica's superpowers as part of the threat to humanity's status quo, and, because of her power and ability to occupy the traditionally male role of the detective, she is a potentially destabilizing force."*²²⁴

Allo stesso tempo, però, Jessica non si ribella allo status quo in maniera estrema e violenta come gli anteroi ribelli, tantomeno è intenzionata a rivoluzionarlo. Anzi, il suo rapporto con la Legge è addirittura più "normativo" rispetto a quello che hanno altri supereroi classici. Mentre per supereroi e anteroi,

indossando la Maschera, impongono la loro identità individuale, la loro giustizia, *"Jessica Jones is positioned in opposition to the 'blind though well-intentioned' crusade for justice typically associated with superhero activities. Rather, throughout Alias, justice is an abstract idea, defined by the police, state law, courts, and other legally and politically empowered entities rather than by Jessica herself."* Quello che definisce la Giustizia, non è l'identità individuale di Jessica, ma lo Stato stesso nel quale si trova. Inoltre, come nota giustamente Moll, è assente in Jessica Jones la missione a cui il supereroe (così come l'antieroe!) dedica la sua vita: *"Jessica lacks the self-imposed mission or sense of service and as such is not positioned 'beyond the power of the armed forces' and in range with the non-*



She-Hulk dialoga con la sua stessa autrice che ironizza sulla sua ipersessualizzazione (è stata costretta a saltare la corda apparentemente nuda) con lo scopo di vendere più copie del fumetto. (Artista: Witterstaetter Renée) © Marvel Comics.

*superhero – or the normal – characters of the MU [Marvel Universe N.d.A.]*²²⁵ Tutto questo va a sottolineare che Jessica Jones non vuole ribellarsi alla società, quanto piuttosto trovare un posto al suo interno. Jessica non vuole essere un eroe: “*The only thing worse than people looking at you like you’re a monster is when they look at you like you’re their savior*” la sentiamo dire nell’ultima stagione della serie Netflix.²²⁶ Né propriamente supereroina, né antieroina, “*Jessica’s image is that of a non-superhero.*”²²⁷

Altri elementi propri dell’antieroe sono presenti in modo privilegiato nelle supereroine. È il caso ad esempio di She-Hulk che, come Deadpool o Rat-Man, rompe la IV parete rivolgendosi direttamente ai suoi lettori o alla sua autrice, ironizzando, allo stesso tempo, sulla sua stessa ipersessualizzazione – tipica del genere.²²⁸ Indicativo anche il ruolo ricoperto dalle superdonne all’interno dei gruppi supereroici: mentre l’eroina Wasp è relegata a un ruolo marginale e subordinato negli Avengers, gli X-Men – mutanti, outsider, Non-eroi – sono uno tra i primi supergruppi a essere guidati da una donna, Storm (così come nello stesso periodo Mystica è la leader della loro controparte – i mutanti malvagi).²²⁹

Un altro esempio è dato dalla nuova Batwoman (Katherine “Kate” Kane) che va a infrangere un “tabù”, essendo la prima supereroina dichiaratamente lesbica, rompendo così allo stesso tempo con l’illusione del cambiamento, tipica del fumetto supereroico; considerando, infatti, che la prima Batwoman (Kathy Kane) era stata creata per fornire un interesse amoroso a Batman, per “difenderlo” dall’accusa di essere omosessuale, la radicale trasformazione del personaggio è decisamente degna di nota!²³⁰ “*Radically departing from her own origin story and role in reinforcing an ‘ever-continuing present’ [Perdigao si richiama direttamente all’analisi di Eco N.d.A.] Batwoman is a character that anticipates and comes to symbolize change.*”²³¹

In tempi più moderni alcune superdonne minano delle convenzioni del genere supereroico stesso, sia allontanandosi da stereotipi che hanno caratterizzato la supereroina, sia da tratti distintivi del supereroe. Vengono ad esempio inserite più donne all’interno di supergruppi e messe in posizioni di primo piano e non subordinate all’eroe; anche i loro costumi cambiano (già nel caso di Batwoman) e le nuove supereroine vengono equipaggiate con vestiti meno aderenti e rivelatori. È il caso, ad esempio, di Batgirl che abbandona lo spandex per una giacca di pelle, o di *Capitan Marvel* – ex *Ms. Marvel*, ora investita del grado di capitano – che si lascia alle spalle stivali cuissardes e body aderente per indossare una vera e propria uniforme.

Assume il nome di Ms. Marvel una nuova eroina, Kamala Khan: personaggio estremamente interessante, non solo indossa un costume ricavato da un burqini, che si richiama quindi a una coltura non occidentale (Kamala è infatti di origina pakistana e credente mussulmana), ma lo stesso ruolo di “supereroe” viene vissuto in maniera nuova, tanto da andare a mettere in dubbio lo status quo supereroico. “*Capitan Marvel and Ms.*



È possibile, per un supereroe, fare a meno della violenza? Per Wolverine certamente no, ma Ms. Marvel sembra invece di parere differente. (Artista: Wyatt Jacob) © Marvel Comics.

Marvel both sought to subvert that status quo”²³² scrive Cocca analizzando i due personaggi.

Tra gli aspetti più rivoluzionari di Ms. Marvel, troviamo sia la sua etnia (non più un supereroe bianco e occidentale), sia il suo rapporto con la violenza: se, come abbiamo visto, violenza e sofferenza sono degli elementi essenziali del supereroe, questa nuova generazione di supereroine

non sembra trovarsi a suo agio con questa espressione (maschile?) dell’eroismo. “*I don’t like hurting stuff. Even giant sewer alligators. I mean... is it possible to help people without hurting other people?*”²³³ chiede a questo proposito Ms. Marvel a Wolverine, famoso invece per il suo approccio decisamente meno diplomatico.

Sempre in casa Marvel un’altra (anti)supereroina parodistica è Squirrel Girl (Doreen Green). Come Kamala rifiuta la violenza, individuata come uno dei pilastri che definisce il supereroe. Se il metodo preferito di eroi e antieroi uomini per “salvare la giornata” è nella maggior parte dei casi una bella scazzottata, Doreen preferisce parlare con i Villain, cercare di capire le loro motivazioni, spesso riuscendo a risolvere la situazione senza violenza. Come suggerisce il suo nome, Squirrel Girl è metà ragazza, metà scoiattolo; la sua personale colonna sonora spiega tutto:



“Squirrel Girl, Squirrel Girl! She’s a human and also squirrel!”

Can she climb up a tree?

Yes she can, easily.

That’s whyyyy

Her name is Squirrel Girl!

Is she tough? Listen bud:

She’s got partially squirrel blood.

Who’s her friend? Don’t you know:

That’s the squirrel Tippy-Toe.

Surprise! She likes to talk to squirrels!²³⁴

Come suggerisce la canzoncina che Doreen canticchia all’inizio del primo numero, l’atmosfera della serie è comica e scanzonata. Un umorismo senza dubbio differente da quello che contraddistingue Deadpool (che pure viene citato spesso da Doreen), ma che, allo stesso modo degli anteroi parodistici visti precedentemente, ironizza sul genere supereroico, andando a demolirne le convenzioni. L’aspetto più rivoluzionario, lo ripetiamo, è il rifiuto della violenza: proporre una narrativa supereroica non basata su scontri fisici non è cosa da poco. *“Rather than beating her enemies with squirrels and wits, she’d also be empathic, the kind of person who would ask questions before getting into a fistfight. In a real-world context that’s not a big deal but in the context of a superhero comic, it feels a bit more revolutionary.”*²³⁵



Come sconfiggere Kraven il cacciatore senza dover ricorrere alla violenza? In alto le varie idee di Squirrel Girl. (Artista: Henderson Erica) © Marvel Comics.

Nel primo numero vediamo la ragazza scoiattolo affrontare Kraven il cacciatore e “sconfiggerlo” parlandoci, convincendolo ad abbandonare la sua eterna caccia a Spider-Man per concentrarsi su avversari più alla sua altezza. L’albo si conclude – per non esagerare – con uno scontro tra Squirrel Girl e Galactus, il divoratore di mondi.

Nemico storico dei Fantastici Quattro, Galactus è uno degli esseri più potenti dell’universo Marvel. Come suggerisce il nome il suo scopo è quello di divorare dei pianeti, in particolare ha tentato più volte con la Terra. Questa volta fermarlo è il compito di Squirrel Girl che, dopo aver tentato di prendere a pugni un piede di Galactus, decide che la strategia migliore è semplicemente farci due chiacchiere tra amici. E, incredibilmente, funziona! Galactus viene convinto a lasciare la Terra in pace, ancora una volta, e divora, al suo posto, un pianeta ricoperto di ghiande (si parla di scoiattoli in fondo).



Altri Villain estremamente potenti battuti da Squirrel Girl: Thanos, Dottor Destino, Barone Mordo, M.O.D.O.K. (Artista: Henderson E.) © Marvel Comics.

Attraverso questo ironico rifiuto della violenza, avviene una decostruzione del genere supereroico, che si richiama alla stessa decostruzione operata dagli anteroi della Dark Age. Mentre in quel caso la violenza veniva portata agli estremi, mostrando le problematiche legate alla figura del supereroe, nel caso di personaggi come Ms. Marvel e Squirrel Girl avviene l’opposto: questa viene ridicolizzata e addirittura fatta scomparire. Certo, ci si può domandare se questo approccio ironico alla violenza nel mondo supereroico non funzioni solamente sullo sfondo di una violenza inevitabilmente costitutiva del genere. Oppure, se

non sia davvero il caso di parlare di un eroismo femminile “pacifico” in opposizione a un eroismo maschile “violento”.²³⁶

È però innegabile che ci troviamo di fronte a un elemento antierico che va a mettere in questione quella che è la norma della narrativa supereroica; elemento antierico che è intimamente legato alla questione del Gender e alle supereroine in quanto donne. *“When an agent in a superhero narrative resolves threats through violence, that narrative reinforces the primacy of what have traditionally been seen as masculine traits.”*²³⁷ Se la violenza è un elemento fondamentale del supereroismo per imporre e reiterare una realtà dove il potere è prevalentemente nella mani degli uomini, allora *“for a superhero narrative to be truly feminist, it requires the (super)empowered agent to not only identify as female, but also to open discourse around the problems of traditionally male phallogocentric violence, and to offer an alternative.”*²³⁸ Il rifiuto della violenza non solo mette in discussione lo status quo del supereroe maschile, ma propone, al contempo, un nuovo modello eroico che può essere definito come femminile. *“Rather than seeking to protect the status quo through violence, superheroines might, instead, seek to bring about a new, more equitable social order.”*²³⁹

Libertà Sessuale, Normatività e Perversioni

Proseguendo con l’analisi di elementi antierici dell’anti(super)eroina, una attenzione particolare deve essere data alla questione della sessualità. Va per prima cosa notato come il sesso è molto più presente nella narrativa antierica rispetto a quella supereroica. Complice, ovviamente, il fatto che molte delle storie antieriche sono pensate per un pubblico adulto, il che permette agli autori di trattare temi “vietati ai minori”. Ma la maggior presenza del sesso nel mondo degli antieroi è anche dovuta alla sfida che questi personaggi incarnano: la sfida allo status quo può significare anche una sfida alla norma sessuale, alle convenzioni riguardanti il sesso.

Come vedremo più avanti, il sesso è sempre stato “l’elefante nella stanza” nel mondo supereroico. Parliamo di personaggi dai fisici perfetti, che indossano costumi attillati, che in quanto idoli ai quali ispirarsi, esseri in-sé, possono facilmente diventare anche oggetti di desiderio, corpi da possedere. Anche la violenza, sempre presente nell’universo supereroico, è legata – l’abbiamo visto – al desiderio e, di conseguenza, alla problematica sessuale. Eppure, i supereroi appaiono a tratti quasi asessuati e asessuali nei loro

comportamenti e nei loro rapporti. Ci sono playboys come Tony Stark, Matt Murdock e (all'apparenza) Bruce Wayne, ma anche in questi casi il sesso appare soprattutto sotto forma di allusione, qualcosa che avviene – forse – off-screen. Questo per quanto riguarda i supereroi uomini. Nel caso delle superdonne l'elemento sessuale è senza dubbio più evidente, anzi, l'aspetto visivo si concentra principalmente su di esso: seni enormi, gambe sempre bene in vista, costumi attillati e scollati, pose sempre sensuali. Tuttavia, già ci troviamo di fronte a un paradosso: nonostante i loro costumi e le loro pose siano estremamente provocatori e allusivi, la supereroina rimane, nel suo rapporto con il sesso, estremamente pudica e tradizionale. Madrid parla di un doppio standard: *“Superheroines are presented in a highly sexualized way, but we are told that their scandalous costumes don't represent their true natures. A female superhero may dress like a whore, but between those perfect breasts must beat the heart of a virgin. [...] As a result, these girls could never be both noble heroine and sexual female. Traditionally, the only women getting any action in the bedroom were villainesses.”*²⁴⁰

La supereroina deve essere allo stesso tempo – perdonate la volgarità – santa e puttana: elementi che, entrambi, riconfermano uno status quo governato da uomini. Da un lato, infatti, la superdonna deve vestirsi in modo da appagare il “male gaze”, confermarsi come oggetto di desiderio; dall'altro, però, deve anche essere una “brava ragazza”, ovvero deve, in qualità di supereroina, comportarsi – anche sessualmente – in modo consono alla morale vigente. Niente avventure quindi, solo relazioni monogame o castità.

Nel caso dei supereroi uomini la morale rimane più permissiva e personaggi come Tony Stark, Jonny Storm e Occhio di Falco, possono concedersi delle avventure senza che il loro status di eroi venga messo in discussione. Ciononostante, anche per i superuomini, la monogamia è un tratto distintivo degli eroi senza macchia: pensiamo a Superman perennemente innamorato di Lois Lane o all'Uomo Ragno e alla sua eterna storia d'amore con Mary Jane. Al contrario, eroi più libertini come Batman, Daredevil, Luke Cage e Wolverine, hanno spesso sfumature più oscure e antieroiiche. Nel caso delle superdonne, però, ogni aspetto legato alla sessualità che si discosta dalla norma, in particolare la libertà sessuale, si accompagna sempre con elementi disturbanti, antieroiici, rivoluzionari o addirittura mostruosi.

Prendiamo ad esempio Wonder Woman, nelle sue primissime apparizioni. Il personaggio, appena creato da William Moulton Marston, ha l'obiettivo di essere rivoluzionario, di sfidare lo standard supereroico e lo status quo dominato dagli uomini e di proporre un modello eroico femminile, diverso e – per certi versi – opposto a quello maschile. Aspetti che possiamo definire, considerata la figura del supereroe della *Golden Age*, come in parte antieroiici: elementi che vengono percepiti, infatti, come “pericolosi” dallo status quo,



Il Bondage era una presenza costante dei primi fumetti di Wonder Woman. (Artista: Peter Harry George) © DC Comics.

che li reprimerà e arriverà anche a vietarli attraverso il CCA; così facendo, però, ne ammette implicitamente la forza dirompente. Ad accompagnare questa forza rivoluzionaria che la prima Wonder Woman possedeva, troviamo anche molti elementi fortemente sessuali – non solo: troviamo elementi sessuali considerati “anormali”, soprattutto per il pensiero dell’epoca.

Elementi Bondage e BDSM riempiono i fumetti di Wonder Woman della *Golden Age*. “*Not a comic book in which Wonder Woman appeared, and hardly a page, lacked a scene of bondage. In episode after episode, Wonder Woman is chained, bound gagged, lassoed, tied, fettered, and manacled.*”²⁴¹ La stessa teoria comportamentale coniata da Marston – il cosiddetto modello DISC (Dominance, Inducement, Submission, Compliance) – oppone a un atteggiamento aggressivo basato sulla dominanza tipicamente maschile, una “gioiosa sottomissione” femminile, vale a dire “l’arrendersi” liberamente a un’autorità benevola. Nella visione di Marston questa sottomissione volontaria, tutt’altro che negativa o inferiore alla dominanza maschile, è anzi preferibile a questa e permetterebbe una migliore convivenza e una società meno violenta. Scrive Marston che “*the only hope for peace is to teach people who are full of pep and unbound force to enjoy being bound – enjoy submission to kind authority, wise authority, not merely tolerate such submission. Wars will only cease when humans enjoy being bound.*”²⁴²

Per Marston “*submitting to another is an act of love, and Wonder Woman calls for loving submission from others.*”²⁴³ È facile intuire perché questa teoria – e il tentativo che Marston fa di diffonderla attraverso la sua eroina – vengano recepiti negativamente e letti prevalentemente in chiave sessuale. Da un lato Diana viene costantemente legata e immobilizzata – affinché possa liberarsi, dimostrando la sua forza, afferma Marston²⁴⁴ –

dall'altro è lei stessa a sottomettere le sue nemiche (quasi sempre donne anche loro). Anche qui Marston introduce un elemento rivoluzionario, sempre connesso al gioco tra dominanza, sottomissione e incentivazione (inducement): mentre supereroi come Batman o Superman sconfiggono il cattivo e lo rinchiudono a scontare la sua punizione, Wonder Woman "sottomettendo" i suoi Villains avvia un processo di redenzione per questi. Non crea quindi un ambiente ostile attraverso l'aggressività maschile, anzi insegna a farne a meno e a "sottomettersi" a un'autorità benevola.

Ovviamente Wonder Woman, in quanto supereroina, conserva quegli aspetti normativi già citati. Anche il personaggio di Marston, nonostante si presenti anche come rivoluzionario, anche dal punto di vista sessuale, deve – in quanto supereroina – riconfermare lo standard: è infatti vergine ed eternamente innamorata di Steve Trevor, con il quale sogna un matrimonio che non potrà mai avvenire, se non rinunciando al suo status di supereroina, non adatto a una "brava moglie". Avvicinandoci poi alle antieroi, gli aspetti più normativi vengono gradualmente meno. Abbiamo già visto, ad esempio, come She-Hulk ironizzi sulla sua stessa ipersessualizzazione; nelle sue storie il suo rapporto con il sesso non è differente da quello di *viveur* come Tony Stark o Clint Barton (Hawkeye). Eppure, è evidente un doppio standard: *"She-Hulk is a woman who freely engages in sex with the same abandon as a man would, yet is viewed as a tramp. [...] She-Hulk is more powerful and often displays a more heroic nature than Iron Man, Wolverine, or Green Arrow. All three of these men have numerous liaisons with women, and are considered charming rogues as a result. But She-Hulk's reputation suffers as a result of her sexual lifestyle, and in the end drags down her image as a hero."*²⁴⁵



Empowered: parodia sessuale delle supereroine. In questo caso il Bondage e il sesso diventano il centro della narrativa. (Artista: Warren A.) © Dark Horse

Vale la pena anche di riportare qui un personaggio meno conosciuto, la supereroina Empowered.²⁴⁶ Nei fumetti dei supereroi l'elemento sessuale è presente ma si finge di non vederlo; in *Empowered* la sessualità è portata al centro della narrativa, anzi è talmente esplicita che possiamo quasi parlare di porno supereroico. Il creatore di Emp si accanisce sul suo personaggio, (anti)supereroina inetta e parodistica, disegnandola continuamente legata, seminuda e indifesa. I suoi superpoteri sono dati da una tuta supertecnologica aderente, sottilissima e delicatissima: si strappa infatti costantemente e “nei punti giusti”. Palese la parodia al Bondage, richiamo alla primissima Wonder Woman, con una differenza

fondamentale: mentre per Marston legare di volta in volta Wonder Woman era un espediente per permetterle poi di liberarsi, Emp si mostra sempre completamente indifesa, incapace di salvarsi senza aiuto.

Altri elementi antieroiici fanno da contorno: rottura della IV parete, rapporto di amicizia/amore con Villains e sgherri, ironia su convenzioni del genere. Ma, nella parodia, traspare anche il dramma della protagonista, che non può sfuggire alla sua ipersessualizzazione (la tuta e i suoi poteri funzionano solamente se le sue forme sono ben in vista), e ciononostante tenta di essere “empowered”, di farsi prendere sul serio e di proporsi come icona femminista. Sforzo titanico, in quanto la sua voluta ipersessualizzazione la priva di qualsiasi autorità. Sia nel caso di *Empowered*, che di *She-Hulk*, la loro sessualità ed emancipazione sessuale si legano anche ai loro aspetti antieroiici, andando quindi a delegittimarle in quanto eroine. Ma – in quanto elementi *antieroiici* – questi si rivelano anche potenzialmente dirompenti e rivoluzionari.

Jessica Jones ci fornisce nuovamente un ottimo esempio. Per molti versi possiamo vedere in Jessica, in quanto Non-eroe, l'opposto della supereroina. Già graficamente la differenza è destabilizzante: nessun costume attillato, niente corpo ipersessualizzato o pose da pornostar. L'abbigliamento solito di Jessica consiste in un semplice paio di jeans e un chiodo di pelle che nasconde le sue forme piuttosto che esaltarle. Sessualmente, invece, Jessica non ha certo il "cuore di una vergine" come le supereroine: prima di fare un figlio e sposarsi con Luke Cage (l'illusione del cambiamento che viene meno), Jessica ha diverse avventure – ma non di più di altri colleghi uomini. Anche qui va notato come l'espressione di una sessualità "aggressiva" in un personaggio femminile è sempre rappresentata assieme a caratteristiche negative, come l'abuso di alcol, o "antieroiiche", come quelle che già abbiamo mostrato nel personaggio di Jessica Jones.



Jessica non ha problemi ad avere avventure di una sola notte, in questo caso con Scott Lang, Ant-Man. (Artista: Gaydos M.) © Marvel Comics.

Le antieroiine non rompono solamente con la regola della narrazione o con lo standard del concetto di eroe, ma anche con la norma sessuale. Anzi è la loro stessa sessualità ad apparire come pericolosa, sospetta – soprattutto quando in quanto vissuta liberamente da queste donne. E, se persino le supereroine presentano intrinsecamente degli aspetti antieroiici, e le antieroiine si rivelano sessualmente "disturbanti" in una società che relega le "good girls" a dover essere caste e sessualmente represses, nel caso delle Villainesses il sesso assume dei tratti mostruosi, letali. *"Traditionally the antiheroine is granted the gift of being active over being passive, but is punished in literature and other media because she is label antagonistic or bad."*²⁴⁷ Questo è vero soprattutto per quanto concerne la sfera sessuale, dove una sessualità troppo "attiva" da parte del personaggio femminile appare negativo e si lega a caratteristiche mostruose.

Mentre le supereroine sono relegate nel ruolo di "brava ragazza", le Villainesses, così come le antieroiine, possono esprimere liberamente la propria sessualità, non solo all'apparenza ma anche nelle loro azioni. *"The message in comic books about women and sex was this: powerful and intriguing women might be sexual, but it also meant they were*

bad. One a woman began to behave herself, it meant a suppression of her sexual identity. [...] Marvel heroines like Invisible Girl and Marvel Girl were good girls in unisex costumes who saved themselves for marriage, while villainesses like the Enchantress got to wear slinky costumes and show off their sexual side, inevitably linked with an evil nature.”²⁴⁸ La sessualità – in particolare la sessualità femminile – si lega, come nota giustamente Madrid, a una natura “malvagia”. Le Villainesses, infatti, utilizzano il sesso come un’arma, un coltello affilato che tenta di penetrare la stoica armatura dell’eroe. Casi emblematici sono quelli di Enchantress o di Poison Ivy, donne in grado di esercitare un controllo mentale sugli uomini attraverso il bacio o l’utilizzo di feromoni. Il corpo e il sesso – come vedremo più approfonditamente in seguito – diventano un’arma da utilizzare contro l’eroe, detentore del potere maschile.



Catwoman, sensuale e pericolosa, cerca di sedurre Batman. (Artista: Sale T.) © DC Comics.

Nel caso dei (super)playboys le Villainesses sono un elemento di seduzione costante. Pensiamo a Catwoman per Batman o a Elektra per Daredevil. Sono le femme fatale che attentano all’integrità dell’eroe, usando la sessualità come un’arma. Bellissime e letali, sono le così dette “bad girls”, le cattive ragazze che, in fondo, non hanno altra colpa se non quella di voler vivere il sesso così come è permesso farlo anche agli uomini. Ma questo non gli è concesso, ed ecco quindi che la loro emancipazione sessuale viene legata a una natura criminale, perversa, mostruosa. Il sesso femminile genera disagio e si colora di connotazioni a tratti aberranti, ma è una mostruosità che nasconde in realtà un timore, un pericolo molto concreto.

Villain ed eroi, nella loro battaglia eterna Bene contro Male, riaffermano entrambi la norma vigente, proponendo un Bene che trionfa su un Male che deve essere sconfitto. Mostrando questa libera sessualità femminile come appannaggio delle Villainesses, questo si rivela sì come elemento disturbante, ma anche, in fondo, rassicurante. Da un lato viene

mostrato come anormale, una mostruosità che l'eroe ha il compito di sconfiggere per riportare l'ordine. Dall'altro l'ipersessualizzazione di questi personaggi, la loro estrema oggettificazione, permette di controllarle, andando quindi a bilanciare l'elemento inquietante, dato dalla loro libertà e indipendenza. Ciononostante, l'elemento disturbante, anche se esorcizzato, mostrato come mostruoso e bilanciato con una rassicurante oggettificazione, rimane minaccioso, antierico e potenzialmente dirompente.

*“Villainesses were like the venereal disease of comic books – a hero could play, but he would pay. [...] Catwoman was both nemesis and temptress to Batman. [...] She represented the only kind of sexual nature a woman could have in comic books – cruel, forbidding, terrifying. [...] She was the embodiment of female power blended with desire.”*²⁴⁹



Poison Ivy lega Batman a sé (metaforicamente e letteralmente) grazie al suo potere che le consente di controllare gli uomini attraverso il bacio. (Artista: Fabok J.) © DC Comics.

Ecco il punto: questa sessualità aggressiva che le Bad Girls esibiscono, si rivela essere disturbante per un motivo ben preciso: essa dimostra potere. Pensiamo allo spaventoso potere che Poison Ivy esercita attraverso la sua sessualità, in grado di rendere succube qualunque uomo lei desideri. Le capacità di Pamela privano Batman della sua libertà – potremmo dire della sua indipendenza –

legandolo con liane e rampicanti e controllandolo attraverso il bacio, impadronendosi quindi del suo potere.

La donna si appropria – utilizzando il sesso come arma – del potere dell'uomo. Ecco il vero elemento mostruoso, spaventoso, di questi personaggi. *“Characters such as Harley Queen, Poison Ivy, and Catwoman must use displays of femininity, particularly overt sexuality, in order to obtain and keep their power, and they ‘serve as examples of the correlation often drawn between female power and monstrosity’ wherein strong women are portrayed as less than human.”*²⁵⁰ Ma è proprio il fatto che questa libertà, questo potere,

viene disegnato come mostruoso – anche nel tentativo di esorcizzarlo – a rilevarne la forza antieroaica, potenzialmente rivoluzionaria.

Non ci troviamo di fronte a *girls* subordinate all'eroe: “*Unlike the virtuous ‘girls’ who paraded through comic books [...] Catwoman was an adult.*”²⁵¹ Mentre le numerose *Batgirl*, *Marvel Girl*, *Invisible Girl* (divenuta *Woman* solo in seguito), *Supergirl*, *Hawkgirl* della *Silver Age* erano ragazze immature che l'eroe – adulto – guidava e supervisionava, le *Villainesses* come *Catwoman* si distinguevano – e spesso si distinguono ancora oggi – perché sono delle donne adulte. Non più quindi subordinate all'eroe, non più immature, ma indipendenti, libere – e anche per questo pericolose. Tanto da diventare, appunto, *Villainesses*, mostri. *Mystique*, la *Vedova Nera*, la *Gatta Nera*, *Enchantress* (sia la versione DC che Marvel), *Amanda Waller* sono tutte donne adulte – spesso in posizioni di potere – e sono tutte, in misura maggiore o minore, *Villainesses* o antieroaiche.

Non accade solo nel caso delle superdonne. Elementi sessuali “anormali”, distanti cioè da una visione del mondo più conservativa, appaiono molto spesso in personaggi antieroaici, disturbanti e addirittura mostruosi. L'elemento sessuale si lega alla potenziale forza rivoluzionaria di già presente negli antieroi, che vanno così a mettere in discussione anche la norma sessuale; oppure si aggiunge come elemento perverso alla mostruosità del *Villain*, nel tentativo di esorcizzarlo e sperando, con la sconfitta di questo da parte dell'eroe, di ristabilire, oltre all'ordine, anche la norma sessuale. Abbiamo già incontrato *Apollo* e *Midnighter*, copie antieroaiche di *Batman* e *Superman*, che in quanto coppia omosessuale vanno a mettere in questione l'eteronormatività dei due eroi della DC. Pensiamo nuovamente ai disturbanti (uncanny) *X-Men*, definiti da Di Nocera “*messaggeri di una galassia transgender*”,²⁵² oppure al *Joker* l'arcinemico di *Batman*; sebbene mai esplicitamente definito sessualmente, il clown ha sempre presentato degli aspetti *Queer*: l'abbigliamento, il rossetto, l'ambiguo rapporto con *Batman*. Nella sua interpretazione del personaggio in *Arkham Asylum*²⁵³ Grant Morrison dichiara esplicitamente di avere in mente un *Joker* travestito.²⁵⁴ Ma l'esempio più emblematico rimane probabilmente il *Joker* di Frank Miller: “*Miller's Joker is a pederast, a slayer of the innocent, and a corrupt, implicit homosexual. [...] The celebration of violent male youth and massive male leadership in opposition to female and homoerotic “degeneracy”, the celebration of conflict over pleasure – these are fantasy that rise when societies are conflicted, when traditional male hegemonies are threatened, and when gender roles are being questioned.*”²⁵⁵

Nella società in crisi nella quale agisce l'antieroe Batman di Miller, l'ambiguità sessuale di un personaggio come il Joker, la sua "degenerazione", assume dei tratti particolarmente aberranti. Tratti mostruosi che, abbiamo visto, sembrano essere legati in modo privilegiato a personaggi con una sessualità e un genere non "normativi", tra tutti la superdonna, nella quale gli elementi antieroiici possono divenire rapidamente criminali.

La vicinanza tra mostro ed eroe è stata già indagata in precedenza. Nel caso delle superdonne, però, questa mostruosità sembra essere addirittura più manifesta, inevitabile. Le superdonne fanno paura, e questa paura prende spesso vita in atteggiamenti criminali. Particolarmente emblematiche sono le ladre come Catwoman e Black Cat. L'abbiamo già accennato in precedenza, sono personaggi che rubano non per necessità, ma come forma di sfida alla società, per bisogno di un "thrill". L'infrangere la legge diviene una sfida allo status quo dominato dagli uomini. Particolarmente attinenti sono le seguenti parole di De Beauvoir:

*"La cleptomania è una sublimazione sessuale di natura molto equivoca: la volontà di infrangere le leggi, di violare un tabù, la vertigine dell'atto proibito e pericoloso è certo essenziale nella ladra: ma ha un duplice aspetto. [...] Vuol dire affermare con arroganza la propria autorità, porsi come soggetto rispetto alle cose rubate e alla società che condanna il furto, respinge l'ordine stabilito e sfidarne i custodi. Ma tale sfida ha anche un aspetto masochista: la ladra è affascinata dal pericolo corso, dall'abisso in cui sarebbe precipitata se l'avesse presa. [...] Prendere senza venir presa, nell'angoscia di divenire preda."*²⁵⁶

L'elemento masochista rilevato da De Beauvoir può facilmente essere ritrovato, come vedremo, nei costumi che enfatizzano il corpo in quanto oggetto sessuale. Anche qui è però allo stesso tempo presente la sfida al sistema, il voler affermare il proprio potere in opposizione alle leggi di uno stato che viene così implicitamente criticato. La mostruosità prende l'aspetto del furto, sia di proprietà – come nel caso di Catwoman o della Gatta Nera – ma anche di potere – come abbiamo visto avviene nel caso di Poison Ivy o Enchantress. Questo elemento criminale e mostruoso che si lega in maniera privilegiata alle superdonne ha una doppia valenza; da un lato, sottolinea De Beauvoir che la donna che si emancipa, in una società dove il potere è in mano agli uomini, può esercitare solamente una libertà di tipo negativo – la stessa libertà che abbiamo visto esercitano gli antieroi ribelli e rivoluzionari: *"cessando d'essere vassalla dell'uomo, perde il suo feudo; è in possesso di una libertà negativa che non può che tradursi in licenza e dissipazione."*²⁵⁷

Dall'altro lato questa libertà "criminale" arriva ad assumere le caratteristiche mostruose analizzate. Caratteristiche che possono essere tutte ricondotte a un'unica anormalità di base: la donna che si fa uomo, vale a dire che agisce come l'uomo e pretende per sé la stessa libertà e indipendenza, appare mostruosa. "*Female supervillains, as pariah femininities, come to represent more than a threat to law and order; they represent a threat to "men's exclusive possession of hegemonic masculine characteristics, and most importantly, constitute a refusal to embody the relationship between masculinity and femininity demanded by gender hegemony."*²⁵⁸ La supercriminale rompe, ancora più che la supereroina, le barriere tra ciò che la società considera essere "maschile" e "femminile", divenendo un mostro in quanto rompe l'equilibrio, rompe i limiti rassicuranti della norma.²⁵⁹ Una mostruosità che, lo ripetiamo, svolge anche un ruolo rassicurante: appare come qualcosa da combattere e che, una volta sconfitta, restaura l'ordine prestabilito. A contribuire a esorcizzare questa paura contribuisce l'ipersessualizzazione delle Villainesses che, così oggettificate, possono essere anche controllate.²⁶⁰

La Supereroina

Come si sarà già intuito leggendo l'analisi dell'antieroina, trattare la supereroina separatamente non è affatto superfluo. Alcune tematiche sono proprie di questa figura, altre vi si legano in modo privilegiato; nel corso delle prossime pagine verranno analizzate, approfondite e confrontate con i temi propri di supereroi, Villain e antieroi, visti sin qui.

Partiremo ripercorrendo l'evoluzione delle supereroine, iniziando dalla *Golden Age* fino ad arrivare alla *Post-heroic*. A quali trasformazioni sono andate incontro le supereroine nel corso delle diverse Age del fumetto supereroico? In che modo rispecchiano le mutazioni che hanno subito il genere e le figure di eroi e Villain? Verranno poi presi in considerazione i vari ruoli che le superdonne hanno ricoperto nel corso degli anni e – spesso – sono costrette a ricoprire anche oggi, e si tenterà di evidenziare alcune problematiche proprie della rappresentazione della (super)donna nella narrativa. Riprenderemo poi in mano una tematica già incontrata ma non ancora trattata propriamente: dobbiamo parlare di eroismo maschile e femminile? Le superdonne sono delle figure androgine, che “fanno gli uomini” mostrando delle caratteristiche maschili, o non ha senso apportare questa divisione? Se invece questa differenziazione non può essere evitata, che cosa deve contraddistinguere la supereroina rispetto al supereroe? Sarà infine approfondita la tematica riguardante il corpo, già in parte accennata nel paragrafo sull'antieroina. L'obiettivo primario di questo capitolo sarà quello di capire qual è la condizione delle superdonne oggi, se il gioco paradossale di stereotipo e innovazione descritto da Lillian Robinson continua o se la supereroina sta perdendo i suoi aspetti antieroiici e disturbanti.

Le Age delle Supereroine

Le supereroine hanno, nel corso delle varie Age, seguito un'evoluzione autonoma e differente rispetto a quella delle loro controparti maschili. Non può meravigliare: la realtà nella quale vivevano le donne era per molti aspetti diversa da quella degli uomini, così come erano diverse – e in parte sono tuttora – le regole di condotta morale, il modello da seguire, i ruoli da ricoprire. Conseguentemente, le supereroine, che dovrebbero incarnare l'ideale di perfezione della donna, riflettono un “bene” differente da quello rappresentato dai supereroi

uomini. Parallelamente, però, in quanto eroine questi personaggi si appropriano necessariamente anche di determinate qualità ritenute “maschili”, andando a generare quel paradosso già menzionato.

Per facilitare il confronto verrà ricalcata la suddivisione in Age adottata sin qui.

Glorious Age (Golden Age)

Non è Wonder Woman quella che ufficialmente viene considerata la prima supereroina, ma Miss Fury.¹ Creata nel 1941, circa due anni dopo la prima apparizione di Superman, anticipa di qualche mese il personaggio di Marston. È un'avventuriera mascherata che indossa un costume da gatta/pantera nera per combattere il crimine e, occasionalmente, le forze dell'Asse. È un'eroina che non ha niente da invidiare ai suoi colleghi uomini: *“this character was a combination of strength, chutzpah, and sexiness who set a standard of heroic perfection rarely seen even in later heroines.”*² Non rimarrà l'unica a lungo: avventuriere mascherate e superdonne riempiranno velocemente le pagine dei fumetti.



Prima apparizione di Wonder Woman! (Artista: Peter H.G.) © DC Comics.

Per le superdonne l'età dell'oro del fumetto supereroico è senza dubbio un momento glorioso. *“Female superheroes in the 1940s were generally clever, strong, and independent-minded, no doubt encouraged by women’s contributions to the war effort and the wartime flux in gender roles.”*³ Le donne abbandonano quelli che erano i loro ruoli tradizionali di casalinghe, mogli, madri, per andare a occupare i posti di lavoro lasciati liberi dagli uomini impegnati al fronte. Le supereroina dei fumetti riflettono questa situazione, mostrando donne in grado di lottare contro il crimine o contro i soldati nemici con la stessa forza ed efficacia degli uomini. Come giustamente sottolinea Cocca, la guerra sconvolge anche le convenzioni sul genere, obbligando di fatto la società ad abbandonare i suoi preconcetti sui ruoli che

uomini e donne devono occupare all'interno della società. È la crisi della società che favorisce l'emancipazione femminile descritta anche da De Beauvoir.

Le differenze tra superuomini e superdonne sembrano scomparire quasi completamente. *"For four glorious years, young girl could open a comic book and read that it was possible for women, too, to help defeat fascism."*⁴ Le eroine mascherate si dimostrano abili, forti e coraggiose, alla pari degli eroi. La Wonder Woman di Marston rimane probabilmente il personaggio più rappresentativo di questa fluidità di genere: una donna che non soltanto ricopre senza difficoltà il ruolo di eroe solitamente appannaggio degli uomini, ma che ribalta completamente lo standard, essendo lei a salvare di volta in volta il "damigello in pericolo", Steve Trevor.⁵

Ma, con la fine della guerra e il ritorno a casa degli uomini, la *Glorious Age* delle supereroine inizia a volgere al termine. *"The end of World War II also brought an end to much of the freedom and lives of derring-do that these women had enjoyed."*⁶ Prima iniziano a comparire quelle che Madrid chiama le Partners, personaggi femminili come Hawkgirl o Marvel Girl, fidanzate o interessi amorosi, sempre subordinate all'eroe uomo. *"These women didn't have any inherent desire to do good; they were merely fighting crime to prove their love for their boyfriends. [...] They were portrayed as liabilities, as the heroes often had to routinely rescue their screaming female partners from one fiend or another."*⁷ Se Miss Fury o Wonder Woman mostravano che le donne erano perfettamente in grado di essere delle eroine alla pari degli uomini, con il ritorno a casa di questi inizia un percorso per ristabilire i ruoli "tradizionali". Le Partners non sono realmente interessate a combattere il crimine, né sono in grado di farlo senza l'aiuto del loro compagno.

Andando verso la *Silver Age* anche l'aspetto inizia a modificarsi e ad assumere maggiore importanza. Le superdonne dei fumetti non devono più essere abili e coraggiose, ma carine, attraenti. *"The focus was now on looks over abilities. [...] The war had been won, and women who had done their part to help the war were now expected go back to being wives and mothers."*⁸ Iniziano a comparire quelle che vengono chiamate le "Good Girls", brave ragazze il cui compito è solamente quello di essere carine e rispettare il loro ruolo. Il compito delle donne, ora, non è più quello di rimpiazzare gli uomini assenti, bensì quello di ritornare ai loro "ruoli tradizionali". E la situazione era destinata a peggiorare.

Conservative Age (Silver Age)

Con l'istituzione del Comic Code Authority nel 1954 si conclude definitivamente la *Glorious Age* delle supereroine. Il codice, infatti, metterà fine non solo a horror e violenza, ma a tutto ciò che viene visto come anormalità e perversione sessuale, vale a dire ogni cosa che si allontana dal "rapporto tradizionale": un uomo con una donna a scopo di matrimonio.⁹ Quello che si discosta dalla norma viene visto con sospetto e addirittura vietato: le donne emancipate della *Glorious Age* sono adesso un modello minaccioso e negativo, che propone, secondo il CCA, un esempio travicante.

*"The postwar [sic] era was marked by a reassertion of "traditional" values as male war veterans were integrated back into American life and female workers were pushed back into the home."*¹⁰ Come le cittadine americane, anche le superdonne dei fumetti sono particolarmente colpite da questo ritorno alla tradizione: esse appaiono come di genere incerto, donne che "fanno gli uomini", che quindi comunicano un messaggio "sbagliato" per la visione dell'epoca. L'omosessualità è condannata come perversione: lo psicologo simbolo di questo attacco ai fumetti, Frederick Wertham, prende di mira, oltre Batman e Robin, colpevoli di "realizzare il sogno di due omosessuali nel vivere insieme", Wonder Woman. Le supereroine come Diana appaiono come lesbiche, donne che vogliono essere uomini. Secondo Wertham le avventure di Wonder Woman *"were plainly lesbian" because she is not a homemaker and she often hangs out with other women. [...] Wertham saw a strong female superhero without a husband or children and viewed that as gay.*¹¹ Wonder Woman non viene attaccata solo



Batgirl interrompe la battaglia perché... le si è smagliata una calza. Da notare come questo fumetto sia approvato dal CCA che non riteneva problematica questa rappresentazione della donna. (Artisti: Infantino Carmine, Anderson Murphy, Saladino Gaspar) © DC Comics.

per gli elementi di Bondage, ma soprattutto in quanto donna “sospetta lesbica” che “non sa stare al suo posto”, in casa accanto a un marito.



Wonder Woman, prima donna a far parte del Justice Battalion... come loro segretaria. (Artista: Burnley J.) © DC Comics.

“*Wonder Woman was a shadow of her former self.*”¹² Nella nuova versione spariscono completamente tutti gli elementi dirompenti e antieroiici: “*In her post-Second World War incarnation, Wonder Woman is no longer antinormative or anti-establishment.*”¹³ La nuova icona femminile è prima ridotta a ruolo “onorevole” di segretaria della JSA, poi perde i suoi superpoteri e finisce per aprire una boutique!¹⁴ Nulla rimane dell’eroina rivoluzionaria creata da Marston.

Creata nel 1959, l’altra famosa supereroina proposta dalla DC Comics in quegli anni era Supergirl. Kara Zor-El viene inviata sulla Terra dai suoi genitori al fine di essere cresciuta da suo cugino Kal-El, alias Superman. Il rapporto che si instaura tra la Ragazza d’Acciaio e l’Uomo di Domani è tipico di quegli anni. Kal prende paternalisticamente la giovane Kara sotto la sua ala protettrice, le insegna, la guida. “*She was the ideal teenager of her day: pretty, perky, courageous, and obedient.*”¹⁵ Supergirl è la perfetta rappresentante della categoria delle “*Good Girls*”, le brave ragazze, sensuali e attraenti, ma che sanno essere obbedienti e rimanere al loro posto, subordinate all’uomo che le segue paternalisticamente. Scompare completamente quell’elemento minaccioso e antieroiico visto nel capitolo precedente. Supergirl “*is a girl, not a woman, and therein lies the secret of her appeal. Supergirl isn’t a threatening Superwoman who might develop ideas of her own. She is the sweet kid sister who can withstand an atomic explosion, appropriately decorous in form and nature to meet the standards of the Comic Code Authority.*”¹⁶

Questa rappresentazione delle donne è infatti, almeno in parte, direttamente legata al CCA, come dimostrano anche la prima Batwoman e la prima Batgirl, create esclusivamente per fornire a Batman e Robin due interessi amorosi che li mostrassero come eterosessuali, rispondendo così alle accuse di Wertham. Le due nuove arrivate della Bat-Famiglia non sono particolarmente interessate a combattere il crimine, ma soltanto a cercare incastrare Batman e Robin, che difendono il più possibile la loro “vita da scapoli”.



Più che a combattere il crimine le prime Batwoman e Batgirl sono piuttosto interessate a sedurre Batman e Robin. Vengono create effettivamente con questo scopo, per "difenderli" dall'accusa di essere omosessuali. (Artista: Moldoff S.) © DC Comics.

"America was wracked with suspicion, censorship, and conservative values"¹⁷, ed essere un supereroe significava difendere questi valori tradizionali. La *Silver Age* è probabilmente l'era nella quale i supereroi difendano più accanitamente che mai lo status quo, la sua morale, la sua "normalità". Non c'è spazio per niente di ambiguo, di innovativo, rivoluzionario o antieroico. Il "Bene" difeso dagli eroi coincide necessariamente con lo status quo e la tradizione e non può essere messo in discussione. Questo, per le supereroine, significa di fatto abbandonare il loro status di eroine, scomparire, o – come nel caso di Wonder Woman – diventare tristi parodie di ciò che erano prima. *"Traditional' gender roles were being reconstructed and reinforced in a variety of institutions, pushing women out of work and into the kitchen to act as the supportive homemakers and mothers they were supposedly born to be."*¹⁸ La supereroina, la donna forte, coraggiosa, abile tanto quanto l'uomo, è una figura intrinsecamente ambigua e antieroica che non può esistere in questa società: l'eroismo è un affare da uomini. Per incarnare lo status quo che sta difendendo la supereroina non può vestire altri panni che quelli di moglie e madre.

La *Conservative Age* che vede la "vittoria del Bene sul Male", vale a dire il trionfo dello status quo e della tradizione, senza ambiguità, senza zone grigie, dove l'eroe deve più che mai limitarsi a reiterare la società senza potersi permettere di metterla in discussione, è anche l'età dove le donne sono più asservite e ridicolizzate. La Marvel, come abbiamo già detto, domina questo periodo;¹⁹ andiamo allora a vedere chi sono le supereroine Marvel e

come vengono rappresentate. È subito evidente che “at Marvel, superheroes were a male domain.”²⁰ La prima cosa da notare è che, in questo periodo, la Marvel non propone nessuna testata supereroica con protagonista una donna. E anche nei supergruppi la rappresentanza femminile è di circa una per ogni tre uomini. Ad esempio, *Invisible Girl* dei Fantastici Quattro.

Susan Storm è la moglie di Reed Richard, che oltre a essere suo marito e il capo del gruppo assume anche il ruolo del “padre” con Sue, che infatti è solamente una ragazza Invisibile e non una donna. “*Sue Storm, the Invisible Girl, played the dual role of mother and daughter. [...] It is Sue’s romantic relationship with the much older, grey-templed Reed that also put her into the submissive role of daughter. Sue truly is the “invisible girl” – the woman in the shadow of her older, more important fiancé, who takes the back seat to his*



Qual è il ruolo della supereroina della Silver Age? Essere carina e sollevare il morale degli uomini. Mister Fantastic approva. (Artista: Kirby J.) © Marvel Comics.

brilliance.”²¹ Susan, in fondo, non è realmente interessata a essere un’eroina – preferirebbe fare shopping! – ma, da “brava moglie”, segue e supporta il marito Reed, che si prende cura di lei con pazienza. Inizialmente l’unico potere di Sue è quello di diventare invisibile, limitandosi quindi a svolgere un ruolo di distrazione, lasciando poi il compito di sconfiggere i nemici ai “veri” eroi del gruppo. Anche quando Susan ottiene la capacità di proiettare campi di forza, il suo eroismo non ne riceve giovamento: “*The invisible girl was as wimpy as the weakest of comic book sidekicks. Even projecting the force field was often too much for her, and she had a habit of fainting, becoming hysterical, or bursting into tears.*”²² Il potere è troppo per una “debole fanciulla” che non è in grado di controllarlo e si ritrova spesso a svenire sul campo di battaglia per lo sforzo eccessivo.

Soggetta a svenimenti improvvisi è anche Marvel Girl, alias Jean Grey, l'unica donna nel gruppo originario degli X-Men. Jean non è in grado di controllare i suoi poteri telecinetici e il loro utilizzo si rivela sempre uno sforzo eccessivo. Anche lei, in fondo, è solamente una "girl". È l'unica donna in un gruppo altrimenti composto esclusivamente da uomini – uomini che sono tutti, almeno in parte, interessati a Jean romanticamente, addirittura il suo mentore, il professor Xavier! Insieme al ruolo di fidanzata/interesse amoroso Jean, come Susan, ricopre contemporaneamente anche quello di madre, cucinando e prendendosi cura dei suoi compagni di squadra, e di figlia, venendo trattata paternalisticamente da Ciclope o da Xavier, così come Sue è trattata paternalisticamente da suo marito Reed.²³



Una scena che non ha bisogno di commenti. (Artista: Brown B.) © Marvel Comics.

La terza rappresentate del genere femminile in casa Marvel è Wasp, membro fondatore degli Avengers assieme a Hulk, Iron Man, Thor, e suo marito Ant Man. "If any superheroine was wimpier than the Invisible Girl, it was the Wasp. About the only way she could help the Avengers fight villains was to fly around the enemy and distract him, so one



Wasp, da "brava supereroina", conferma gli stereotipi riguardo le donne: non si può andare a combattere il crimine senza essersi rifatte il trucco! "Il problema con le ragazze è... che tutte si comportano da femmine!" sentenza Capitan America. (Artista: Kirby J.) © Marvel Comics.

of the more powerful members of her superteam could land a blow. She also went shopping a lot, as did Jean Grey and Susan Storm."²⁴ Come nel caso delle sue colleghe, anche Janet van Dyne è nettamente più debole dei suoi compagni di squadra, è l'unica donna in mezzo a un gruppo di soli uomini, è più interessata a truccarsi che a combattere il crimine ed è la moglie di uno degli altri eroi.²⁵

Nessuna delle supereroine Marvel di questi anni sembra realmente interessata a essere un'eroina, tutte si limitano a seguire e a supportare il marito nella sua "carriera" supereroica: "*Invisible Girl is more than happy to take a break from the Fantastic Four, and devote her time to motherhood. The Wasp is equally happy to let her heroic career take a back seat to that of a suburban wife.*"²⁶ Tutte loro, inoltre, "*take on traditional female roles within the group as mothers and handmaidens: sewing uniforms, making coffee, and doing secretarial work. [...] When they aren't fighting crime, the heroines enjoy stereotypic feminine pastimes like going to tea, shopping, or reading fashion magazines.*"²⁷

Insomma, le superdonne Marvel e DC degli anni 50 e 60 sono inferiori alle loro controparti maschili, sia per quanto riguarda la loro abilità che di numero. "*Female superheroes of the early 1960s suffered both quantitatively and qualitatively. They were not at all diverse, and they were markedly less threatening in their names and powers.*"²⁸ Si conta meno di una superdonna per ogni tre superuomini, e questa è sempre debole, emotiva e bisognosa dell'aiuto e dell'amore di un uomo. "*Where were the superheroines?*" si domanda Nicholson. "*There were no new women superhero characters fronting their own books, despite being incredibly numerous just two decades earlier. [...] Female characters in 1960s comics tended to be love interests or sidekicks.*"²⁹

Il trattamento riservato alle donne di questi anni ci conferma quanto già rilevato analizzando l'antieroina: in una società dove il potere è in mano agli uomini la superdonna è una figura intrinsecamente antieroina e pericolosa. Ecco allora che nella *Conservative Age*, quando il CCA vigila affinché vengano protetti e rispettati i valori tradizionali, la supereroina – privata di tutto ciò che la rende "minacciosa", e "traviante" – si ritrova a perdere tutte le qualità che definiscono il supereroe, ora appannaggio esclusivo degli uomini. Queste donne sono pseudo-supereroine, eroine solo in quanto appartenenti a un gruppo di supereroi uomini. Non più abili, né forti, né tantomeno astute o indipendenti, le superdonne sono messe da parte nel club esclusivo per superuomini dell'universo supereroico.

“Wonder Woman was running a boutique. Batgirl was applying lipstick while Batman and Robin fought for their lives. The sixties was such a low point for superheroines that there was nowhere to go but up. And, in the seventies, things did improve.”³⁰

Emancipation Age (Dark Age)

Come scrive Trina Robbins, ci fu effettivamente un miglioramento con l'avvicinarsi della *Dark Age*, la progressiva perdita di importanza del CCA e l'aumento delle critiche verso lo status quo. Ma fu un miglioramento molto graduale, che portò con sé anche nuovi problemi.

Negli anni 70, mentre la *Silver Age* volge al termine, è possibile osservare qualche timido passo in avanti. Molte donne iniziano a lavorare nell'industria del fumetto, anche in posizioni di rilievo, e le supereroine aumentano sempre più di numero.³¹ Invisible Girl diventa finalmente Invisible Woman e altre supereroine, come Supergirl, She-Hulk o Ms. Marvel, ottengono anche la loro testata personale. Quest'ultima viene addirittura definita da Hope Nicholson l'icona di questa decade;³² in effetti, se paragoniamo Carol Danvers alle tre supereroine Marvel della *Conservative Age*, la differenza è netta: una donna che agisce da sola, senza bisogno di uomini né interessata al romanticismo, ha un lavoro, ed è un ex pilota del U.S. Air Force. Originariamente il personaggio nasce nel 68 come “damigella in pericolo” nelle storie di Capitan Marvel, uno dei supereroi Marvel più potenti, ma nel 1977 Carol ne prende il posto (e i poteri), rigettando il ruolo della ragazza da salvare per divenire lei stessa una delle supereroine più potenti dell'universo Marvel.



Copertina della saga di Dark Phoenix. Jean Grey non è mai stata così potente... ma il prezzo da pagare per una donna è diventare malvagia. (Artisti: Cockrum Dave e Byrne John)
© Marvel Comics.



La nuova acconciatura di Storm si allontana dal canone "classico" di bellezza della supereroina. (Artista: Smith Paul) © Marvel Comics.

*"The heroine of the '70s was no longer content to be the devoted but ineffectual girlfriend or assistant, making coffee or sewing costumes for her male teammates. The era of the emancipated superheroine had arrived."*³³ Madrid ha ragione, l'Age dell'emancipazione è iniziata per le supereroina, ma il cambiamento sarà faticoso e non senza difficoltà. Si iniziò ad affrontare il tema, ma *"these treatments of the "battle of the sexes" never went beyond the sort of "girls are just as good as boys" debates. [...] The male writers didn't take women's liberation seriously."*³⁴

La strada per l'emancipazione della supereroina e la comprensione più seria e profonda del problema del sessismo nei fumetti sarà ancora molto lunga – eppure, nonostante alcuni momenti molto bassi, si iniziano a vedere dei cambiamenti significativi. Nel 1975 si aggiunge al team degli X-Men Oloro Munroe, alias Storm. Sebbene anche Storm sia la sola donna del Team dopo l'uscita di scena di Jean Grey (torneremo su Jean tra poco), le sue caratteristiche sono molto differenti da quelle di Marvel Girl. Oloro riesce a controllare perfettamente i suoi incredibili poteri atmosferici, senza pericolo di svenire e non è interessata romanticamente a nessun membro della squadra.³⁵

Di origine keniana, Storm è inoltre uno dei primi supereroi non bianchi e, come abbiamo visto, questo aspetto si unisce alle caratteristiche dirompenti e antieristiche del personaggio. Va notato che l'aspetto è – a parte il colore della pelle e le origini – ancora decisamente caucasico,³⁶ ma si discosta dallo standard: *"She was sexy without being overtly sexual – her allure came from her powerful persona, and goddess-like quality,"*³⁷ addirittura, negli anni 80, Oloro cambierà il suo taglio di capelli in uno stile mohawk. Il nome di battaglia di Oloro non rimanda né al suo sesso, né la sminuisce chiamandola "girl": Storm è



Entrambi i gruppi sono guidati da una donna! Mystique per la Confraternita dei Mutanti Malvagi e Storm per gli X-Men. (Artista: Byrne J.) © Marvel Comics.

una donna, non una ragazza da trattare paternalisticamente.³⁸

In breve tempo Ororo diviene anche la leader degli X-Men, “commanded the respect of her teammates with the same ease that she controlled lightning, wind, and rain.”³⁹ Una donna e non una ragazza, con il pieno controllo dei suoi straordinari poteri, leader del suo gruppo, con un look che si discosta dai canoni classici di bellezza: la distanza dalle belle e represses Good Girls degli anni 60 è abissale. Va qui citato *Days of Future Past*,⁴⁰ nel corso di questa storyline non solo vediamo Storm alla guida degli X-Men, ma ognuno dei ruoli più importanti della storia è nelle mani di una donna, a partire da Mystique, leader dei Villain, La Confraternita dei mutanti malvagi, per finire con Kitty Pride che viaggia indietro nel tempo per salvare il futuro.⁴¹

È sempre all'interno degli X-Men che uno dei personaggi fondatori del gruppo subirà una delle trasformazioni più significative. Jean Grey, la ragazza incapace di utilizzare i suoi deboli poteri telecinetici senza svenire, viene trasformata da una forza cosmica sconosciuta e rinasce come Fenice, con poteri superiori a quasi tutti gli altri personaggi dell'universo Marvel.⁴² La saga *Dark Phoenix* che la vede come protagonista e, sempre della testata X-Men, *Days of a Future Past* (entrambe scritte da Chris Claremont), sono forse considerabili alla stregua di *Watchmen* e di *The Dark Knight Returns* per quanto riguarda le supereroine.⁴³ Siamo ormai entrati negli anni 80, la *Dark Age* è cominciata. La *Silver Age* vedeva il trionfo del supereroe come difensore dello status quo e il conseguente asservimento della



Da “girl” debole e sempre pronta a svenire, Jean si trasforma in uno degli esseri più potenti dell'intero universo Marvel. (Artisti: Cockrum D. e Byrne J.) © Marvel Comics.

supereroe come difensore dello status quo e il conseguente asservimento della supereroina al supereroe. Non può sorprendere, quindi, che durante la *Dark Age*, età dell'antieroe che critica e attacca la società, le supereroine inizino a emanciparsi e a

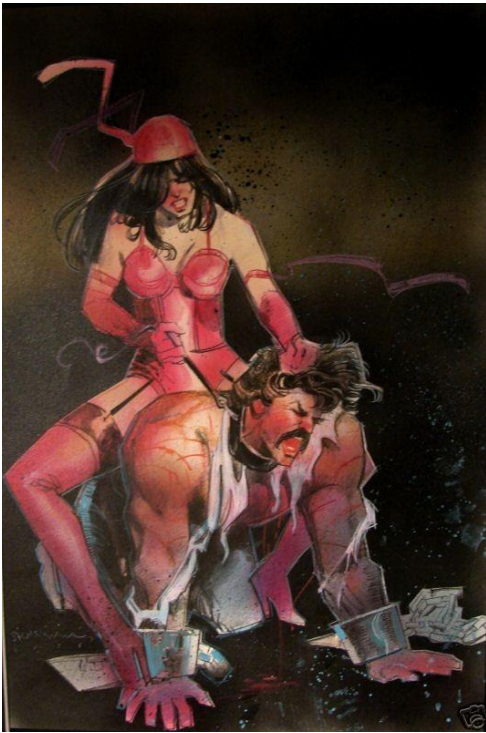
ricquistare quelle caratteristiche minacciose e antieroiiche che abbiamo visto: le superdonne iniziano a fare paura. Fenice è uno degli esempi più emblematici.

Jean ottiene immensi poteri cosmici, ma ne viene lentamente corrotta fino a trasformarsi in una Villainesses, la Fenice Nera. Questo non può sorprenderci: abbiamo già visto come il potere nelle mani delle donne sia sempre associato con aspetti antieroiici, mostruosi. Jean, liberando tutto il suo immenso potere, si trasforma in un mostro, rivelando come una donna emancipata e potente appaia spaventosa e terribile. Non è l'unica; è in questi anni che viene inserita nella serie di Daredevil la bellissima e letale Elektra, mentre la DC crea il personaggio di Amanda Waller, la spietata agente governativa a capo della Task Force X (in seguito la Suicide Squad), il gruppo di Villain costretti a lavorare per il governo.⁴⁴ Sempre in casa DC appare per la prima volta anche Raven, figlia del malvagio demone Trigon e membro dei Teen Titans: Raven è dotata di immensi poteri ma, come Fenice, questi la rendono pericolosa e malvagia.

“Power intoxicated these women and made them cruel, maniacal menaces who cast aside loyalties to friends and lovers”, scrive Madrid che prosegue: *“these heroines-turned-villainesses represented the ultimate fear that men have about female power – the secret betrayer, the dormant evil waiting to awaken, the weak creature who can’t handle power. These stories suggested that there was something tragic, yet expected, about woman’s inability to control her power. Despite the advances that women had made in comic books, there was still a message that they could not handle power as well as a man.”*⁴⁵ Vediamo ancora una volta come le superdonne, appena iniziano ad emanciparsi e ottengono maggiore potere, si trasformino in esseri spaventosi e pericolosi. La rivoluzione femminile assume, nel mondo supereroico, tratti mostruosi. E, come abbiamo già visto, questo aspetto mostruoso e antieroiico si lega anche a quello sessuale.

*“Feminism and sexual revolution became strange bedfellows in the evolution of the superheroine. [...] As heroines took on more emancipated personas, necklines plunged, backs and legs were laid bare, and high heels made a comeback. [...] Sex appeal was the ‘spoonful of sugar’ that helped the ‘medicine’ of feminism go down. A liberated heroine who still looked sexy would be less threatening to the male readers of comic books.”*⁴⁶ Sessualizzare queste spaventose superdonne è certamente un modo per oggettificarle e poterle così controllare, ma il nuovo look di questi personaggi esprime anche una rivoluzione sessuale rispetto i costumi unisex della *Conservative Age*. Un personaggio come la Vedova

Nera “*was unquestionably sexy, but [...] it was on her terms.*”⁴⁷ È certamente disegnato in modo da essere attraente, ma questo elemento si lega anche alla sua indipendenza e la sua capacità di vivere una libertà altrimenti concessa solo agli uomini (e, ancora una volta, parliamo di una donna che nasce come Villainesses e che, redenta, rimane fortemente antieroico).⁴⁸



La Femme Fatale Elektra, concentrato di sesso e violenza. (Artista: Sienkiewicz B.) © Marvel Comics.

Anche l’esplosione del potere di un personaggio come Fenice deve essere letta anche come una liberazione sessuale di Jean, che infatti consuma finalmente la sua relazione con Scott Summers.⁴⁹ Come abbiamo già visto il sesso è appannaggio delle Villainesses, si lega all’essere “cattivi”, e infatti l’emancipazione sessuale di Jean va di pari passo con il suo trasformarsi nella Villainesses Fenice Nera. Ancora una volta, quindi, c’è un equilibrio tra stereotipi ed elementi femministi e liberatori. Il potere, così come l’emancipazione sessuale, crescono, ma in modo spaventoso e, per questo, bilanciato da una sempre maggiore ipersessualizzazione, che toccherà il suo apice nel decennio successivo.

Il sesso inizia a fare la sua comparsa nelle pagine dei fumetti, accanto agli anteroi che dominano questi anni, ma è sempre associato con elementi disturbanti e mostruosi, in particolare quando riguarda le donne.⁵⁰ La femme fatale Elektra, creata nel 1981 da Frank Miller (autore di *The Dark Knight Returns!*) è probabilmente il personaggio che meglio incarna questo aspetto. È disegnata in modo estremamente erotico, ma è una sensualità pericolosa, letale. Elektra è senza dubbio una donna emancipata che non ha bisogno di uomini e che vive liberamente la sua storia d’amore con Matt Murdock – storia molto passionale, ben lontana dagli eterni fidanzamenti casti della *Silver Age*. Questa sua libertà si lega però inevitabilmente al suo essere una Villainesses, una mortale assassina. Sesso e violenza, quindi, esplodono entrambi durante la *Dark Age*, indissolubilmente legati tra loro.

Ma non è solamente una violenza mostruosa che esercitano queste donne e che fa paura, ma è anche una violenza sulle donne, che sembra accanirsi particolarmente su

queste superdonne libere ed emancipate. La ninja assassina Elektra verrà trafitta con i suoi stessi sai dal killer Bullseye, Jean pagherà con la vita le sue azioni sotto l'influsso del potere della Fenice, Supergirl è uccisa durante *Crisis on Infinite Earths*, Black Canary viene torturata. La stessa Ms. Marvel, creata per essere una



Il momento più drammatico per Barbara Gordon, Batgirl: dopo averla paralizzata il Joker comincia ad abusarne sessualmente. La violenza contro le superdonne è spesso violenza sessuale. (Artista: Bolland B.) © DC Comics.

donna forte e indipendente, andrà incontro a storie e situazioni incredibilmente sessiste e degradanti. *“What happens next almost seems like a decision to punish the Ms. Marvel character for being exactly what she was created to be – an independent strong woman.”*⁵¹ Madrid qui si riferisce a una delle peggiori storie mai scritte riguardanti una supereroina, nella quale si rivela che Carol è stata rapita e abusata da un'entità aliena che l'ha mette incinta. Quello che peggio è la reazione dei suoi compagni Vendicatori alla rivelazione: essi si congratulano per la nascita del bambino e incoraggiano (!) Ms. Marvel ad andare a vivere con quello che, di fatto, è il suo stupratore. Una delle esperienze più traumatiche è forse quella vissuta da Barbara Gordon, Batgirl, che in *The Killing Joke* viene paralizzata dal Joker. Inoltre, dopo averle sparato il Joker la spoglia e la fotografa – potrebbe addirittura averla stuprata. La violenza sulle superdonne è quasi sempre, anche se raramente in modo esplicito, accompagnata dall'abuso sessuale.⁵² *“Female superheroes faced a decade of disturbing, misogynistic storylines from both major publishers.”*⁵³ Come notava correttamente Madrid, sembra che queste storie violente e misogine vogliano punire queste superdonne per essere forti, indipendenti ed emancipate.

Quindi, anche durante l'*Emancipation Age*, nonostante vengano fatti degli evidenti passi in avanti per quanto riguarda la condizione delle donne del mondo supereroico, molte sono ancora le resistenze e le cadute. Purtroppo, la rappresentazione delle superdonne non era destinata a migliorare.

Bad Girls' Age (Renaissance)

Dopo la crisi degli anni '80 che aveva messo in discussione lo status quo e la figura stessa del supereroe, durante il breve periodo della cosiddetta *Renaissance* si cerca di recuperare l'eroe puro della *Golden Age*, facendo i conti con l'antieroe della *Dark Age*. Per le superdonne, il ritorno allo status quo non è – l'abbiamo visto – una buona notizia. Il tentativo di restaurare il “glorioso passato” degli eroi vorrebbe dire per le eroine il ritorno alla condizione di inferiorità della *Silver Age*. Ma, per quanto storie come *Kingdom Come* e *Marvels* glorifichino il passato della *Golden* e *Silver Age*, non si può ignorare la rivoluzione avvenuta, bisogna fare i conti con la “perdita dell'innocenza”. Per le superdonne questo significa che, dopo la forte spinta verso l'emancipazione durante l'*Emancipation Age* (nonostante le resistenze e i problemi mostrati), non si può tornare indietro. Il tentativo di reinstaurare il “glorioso status quo” del passato non può privare le superdonne della libertà conquistata – ma può renderla vana e farla passare in secondo piano. Ecco allora che le superdonne vengono disegnate come forti, indipendenti, libere e abili, anche violente e pericolose – ma oggettificate attraverso un'ipersessualizzazione tale da assumere dei tratti grotteschi, irreali, con seni giganteschi, in pose impossibili che mettono in evidenza tutte le loro curve. È l'era delle *Bad Girls*.



La formosa Catwoman di Jim Balent, in una classica “broken back pose.” (Artista: Balent J.) © DC Comics.

*“The term “Bad Girl” derives from the so-called “Good Girl” comic art of the 1940s and 1950s, in which attractive women were sometimes objectified. But while the older drawings featured voluptuous women, they did not reveal anywhere near as much skin and curves as that which supermodels and the mainstreaming of pornography brought to mass attention in the 1990s.”*⁵⁴ Mentre le cosiddette *Good Girls* erano superdonne attraenti, ma che – da brave ragazze – sapevano “stare al loro posto” (pensiamo alla prima Supergirl rispetto a suo cugino Superman), le *Bad Girls* sono forti ed emancipate, ma la loro oggettificazione raggiunge livelli estremi molto più estremi; *“while actually strong characters,*

were illustrated like porn stars.”⁵⁵ Lo stile delle Bad Girls è sempre lo stesso: “*Big boobs, big butts, long, long slender legs, pouty lips, tiny noses, and catlike eyes with arched brows were the hallmarks. Along with clothing that somehow always managed to just cover the nipple and vulva, though rarely much more.*”⁵⁶ Certo, si sono fatti dei passi in avanti rispetto al passato: “*Though that’s definite improvement from a fainting damsel in distress, it’s still not very nuanced*”, scrive Nicholson;⁵⁷ se paragonate alle donne della *Silver Age*, il carattere e l’abilità delle Bad Girl va sicuramente vista come un’evoluzione positiva. Purtroppo, il ridurle, in modo così evidente ed estremo, a oggetto di desiderio, va a vanificare quasi completamente la libertà conquistata. Esse vengono ridotte a corpo e, accentuare gli aspetti sessuali del corpo quali seno e sedere nega – lo vedremo analizzando il corpo attraverso la filosofia Sartriana – l’essere Per-sé, libero.

Anche i supereroi uomini vengono disegnati con corpi al limite dell’assurdo, con muscoli e spalle giganteschi. “*Most mainstream superhero comics began to display very particular and very binary representations of gender: hypermuscular men and hypersexualized women.*”⁵⁸ Ma l’ipermuscolatura dei superuomini non è comparabile all’ipersessualizzazione delle superdonne. La prima pone l’accento sulla forza, sull’azione, sulla capacità di agire, sull’espressione quindi della libertà – il corpo del supereroe trova il suo senso nella sua azione, guidata dalla volontà. La seconda invece riduce il corpo a oggetto, lo priva della sua libertà e limita il suo senso solamente all’essere guardato e desiderato. Inoltre, come sottolinea Cocca, sebbene eroi ed eroine appaiono entrambi forti e attivi nelle loro azioni, il supereroe è disegnato in maniera asessuata: nulla va ad evidenziare il suo sesso.⁵⁹ La sessualità delle superdonne, al contrario, viene costantemente evidenziata, in modo da non lasciare dubbi; “*The much smaller number of female characters were often posed in ways that males simply were not: unnaturally twisted and arched to display all of their curves in front and back simultaneously. One’s back would have to be broken to contort in such a way, which is why would come to be labelled the “broke back” pose.*”⁶⁰ La cosiddetta posa “broken back” nella quale la schiena del personaggio è innaturalmente girata in modo da mostrare seno e sedere insieme, non lascia spazio all’interpretazione: “*Female superhero bodies in action show strength and sexiness at some times, but in such poses their power is undercut as the reader is prodded to see them primarily as sex objects.*”⁶¹ L’emancipazione – la libertà che le superdonne avevano conquistato durante l’*Emancipation Age*, è vanificata dalla loro ipersessualizzazione.

“By the nineties, comic books had become not merely a boy’s club, but a Playboy Club”⁶² sentenza Robbins. Difficile smentirla: non solo il numero delle supereroine ricomincia a scendere e queste sono rilette a team composti principalmente da uomini, ma le poche superdonne sono rappresentate sempre secondo lo standard della Bad Girl, in modo da attirare esclusivamente un pubblico maschile.⁶³ “Using a kind of circular logic, editors at the major comic companies continue to produce sexy object-heroines which appeal to a male audience. Their excuse for not adding strong female characters who might appeal to women is that ‘women don’t read comics’. Of course, as long as female comic characters are insulting to the average woman, she won’t read comics.”⁶⁴

Tra tutte le Bad Girl che popolano i fumetti di quegli anni vogliamo qui citare ancora una volta Sue Storm, la donna invisibile. L’abbiamo incontrata per la prima volta, durante la

Silver Age, come “brava ragazza”, a un tempo moglie devota e bambina da seguire paternalisticamente. Poi, seguendo il movimento di emancipazione della *Dark Age*, Sue diventa finalmente la Donna Invisibile. Negli anni ’90 vediamo addirittura Susan rispondere a Mr. Fantastic, e instaurare con lui un rapporto alla pari. Contemporaneamente, però, anche il suo costume subisce significanti modifiche: “The ‘4’ emblem on her chest is still there, but now it is a cutout that showcases Invisible Woman’s cleavage. [...] Invisible Woman’s costume is no longer a jumpsuit, but is

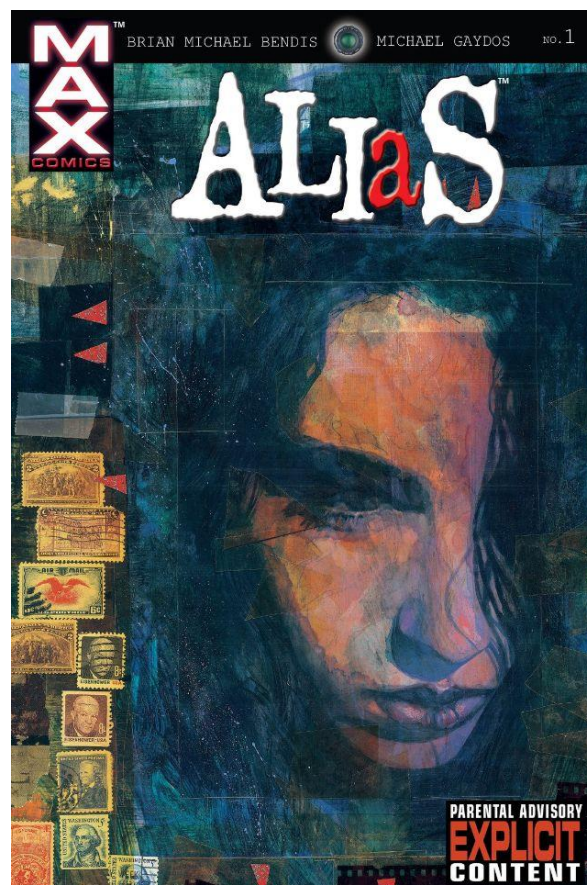


Persino la (non più ragazza ma) Donna Invisibile adotta improvvisamente un costume da Bad Girl. (Artista: Ryan P.) © Marvel Comics.

now a backless swimsuit with a high cut leg that shows off most of her shapely derriere” descrive Madrid, che si domanda tristemente, “*is this the price for a comic book heroine to be in charge?*”⁶⁵ Non c’è modo, per le superdonne, di sfuggire a questo infinito paradosso, a questo costante equilibrio tra emancipazione e stereotipo?

Awakening Age (Post-heroic Age)

Arriviamo, infine, ai giorni nostri. Dove ci hanno condotti questi 75 anni di evoluzione delle superdonne? Chi sono, oggi, le supereroine? Che cosa rimane della loro storia? La *Post-heroic Age* richiama, l'abbiamo visto, alla *Dark Age*. È quindi già possibile intuire alcune somiglianze anche per quanto riguarda la figura della superdonna. Anche oggi quest'età è influenzata da una crisi di valori e certezze del mondo occidentale. E quando la società entra in crisi la donna si emancipa, per parafrasare nuovamente Simone De Beauvoir.⁶⁶ L'antieroe – e l'antieroina – tornano a dominare questi anni, gli stessi supereroi e Villain del passato si trasformano, diventando più complessi e "antieroiici". Un mutamento che coinvolge anche Villainesses e supereroine.



Copertina di *Alias*. Il bollino del CCA è da tempo scomparso, spesso sostituito dal Parental Advisory che avverte che la graphic novel presenta un contenuto esplicito. (Artista: Gaydos M.) © Marvel Comics.

Abbiamo già incontrato le donne simbolo di questa nuova età: Jessica Jones, Captain



Il look di Ms. Marvel stile Bad Girl prima... (Artista: Cho F.) © Marvel Comics.

Marvel, la nuova Ms. Marvel, la nuova Batwoman, Squirrel Girl, Jenny Spark di The Authority – abbiamo quindi già un'idea di chi sono queste nuove protagoniste e in che modo cambiano le "vecchie" supereroine. Captain Marvel, Carol Danvers, l'icona dell'*Emancipation Age*, dopo essere sopravvissuta alle degradanti storie che abbiamo incontrato, ritorna a essere un personaggio di primo piano, con la sua testata personale e un nuovo look. "Captain Marvel's new look was unique in that it was fairly gender neutral, and could easily have been worn by a man."⁶⁷ Il nuovo costume non è affatto un elemento di contorno, ma è fondamentale nella rappresentazione di Carol, e intende

separarsi in maniera netta con lo stile “Bad Girl” degli anni ‘90. Rispetto alla tuta formato costume da bagno e agli stivali da spogliarellista Carol – ora investita del ruolo di *Captain Marvel* – indossa una vera e propria uniforme “gender neutral” che copre completamente il suo corpo, senza evidenziare il seno o le gambe. L’unica parte che rimane occasionalmente scoperta è il viso.⁶⁸ Né una damigella in pericolo, né un oggetto di desiderio ipersessualizzato, la nuova *Captain Marvel* è una vera e propria eroina, senza elementi che la sminuiscano in quanto tale: può realmente considerarsi un’icona femminista, rivoluzionando quella che è stata la rappresentazione tradizionale delle supereroine degli anni ‘90.⁶⁹



... E dopo. Il costume non sembra più appartenere a una spogliarellista, piuttosto è quello di un soldato. Anche il nome cambia, Carol viene investita del ruolo di Capitano. (Artista: Lopez David) © Marvel Comics.



Jessica Jones (qui Jewel) viene inserita nella continuity Marvel, come se ne avesse da sempre fatto parte. Anche lo stile cambia improvvisamente, copiando quello colorato e brillante della *Silver Age* – eppure siamo ancora leggendo *Alias!* (Artista: Bagley M.) © Marvel Comics.

Presenta un look innovativo per una superdonna anche Jessica Jones. Il personaggio creato da Bendis, che stravolge molti dei canoni del genere, in una maniera tale che ci ha portato a definirla come “Non-eroe”. Jessica non indossa infatti alcun costume ma una giacchetta di pelle e dei semplici jeans che non mettono in nessun modo in evidenza le sue curve, anzi le coprono. Da tenere presente anche il confronto, che Bendis fa, con la storia del fumetto supereroico. Tramite dei flashbacks, infatti, Bendis inserisce Jessica nel continuum temporale Marvel. Lo stile grafico dei ricordi di Jessica della *Silver Age* è differente, più “solare” e simile a quello di quegli anni, rispetto allo stile più cupo del resto della graphic novel. Differente è anche il look di Jessica – nel flashback “Jewel” – che indossa un classico costume di spandex attillato e scollato.

Bendis non si limita quindi a creare un nuovo personaggio, ma lo fa confrontandosi con l'evoluzione delle supereroine, così come Alan Moore e Frank Miller si confrontarono, in *Watchmen* e *The Dark Knight Returns*, con la storia dei supereroi. Il richiamo agli anni della *Silver Age* è utile a sottolineare la rivoluzione che un personaggio come Jessica Jones comporta.

Una rivoluzione che parte da un confronto con la tradizione del genere supereroico si ha anche nel caso della nuova Ms. Marvel, Kamala Khan. Anche Kamala, come l'altra eroina da cui prende il nome, viene identificata da Hope Nicholson come icona di questa decade.⁷⁰ Kamala stravolge molti degli standard che definivano eroi ed eroine: la sua nazionalità, che si distacca dall'eroe bianco-occidentale, il suo tentativo di "salvare la giornata" non utilizzando la violenza, proponendo quindi un eroismo di tipo diverso e, anche in questo caso, il suo costume, che non soltanto non espone le curve di Kamala, ma si riallaccia alla sua tradizione culturale di ragazza musulmana, basandosi sul burqini.⁷¹

Anche in questo caso possiamo vedere un confronto con quello che è lo standard del genere sino a questo momento: appena ottenuti i suoi poteri, che comprendono la capacità di mutare forma, Kamala si trasforma nel suo idolo, Captain Marvel. "I want to be you", le dice confrontandosi con Carol, "Except I would wear the politically incorrect costume and kick butt in giant wedge



La nuova Ms. Marvel (Kamala Khan) si confronta con la generazione di supereroi precedente, a partire dal primissimo abito che copia quello da "bad girl" di Carol Danvers. Lei stessa si accorge che non è il costume più adatto a combattere il crimine... (Artista: Alphona A.) © Marvel Comics.



...e infatti lo modifica, adottandone uno che – pur omaggiando la prima Ms. Marvel – mostra l'identità culturale di Kamala, riprendendo il burqini. (Artista: Alphonso Adrian) © Marvel Comics.

heels.”⁷² A questo punto Kamala si trasforma, diventando esattamente identica all'originale Ms. Marvel, nella sua versione più “bad girl”. “...is to late to change my mind?”⁷³ si chiede a quel punto, osservando il risultato. Da quel momento in poi la crescita di Kamala rappresenta una sorta di passaggio di consegne: se all'inizio il modello da imitare era il suo idolo, Ms. Marvel, nella sua “politically incorrect” e ipersessualizzata versione, Kamala cresce e diventa, per così dire, sé stessa, creando il suo costume e affrontando l'essere un supereroe a suo modo –

senza dimenticare però la tradizione, assumendo infatti il nome di Ms. Marvel e “citandola” attraverso il simbolo sul costume, ma andando avanti, stabilendo dei nuovi standard per la supereroina. “If Kamala Khan signifies the future of the superhero genre in particular, and the comics medium as a whole, then I think we can all look forward enthusiastically to the future” chiosa ottimisticamente Nicholson.⁷⁴

Supereroine come Jessica Jones, Squirrel Girl e Ms. Marvel si rivelano essere estremamente significative in quanto ci mostrano che è possibile un'alternativa alle superdonne viste fino adesso: né donne che devono “fare gli uomini” per essere eroi, né tanto spaventose e pericolose quanto sono libere ed emancipate, nessuna ipersessualizzazione che va a bilanciare il loro eroismo, bensì una nuova generazione di supereroine, unica e differente sia rispetto alle superdonne del passato, sia rispetto a quello che potremmo considerare un eroismo “maschile”. Un cambiamento dovuto, verosimilmente, anche all'aumento di donne nelle file di artisti e scrittori. “It may come as no surprise that many of the more innovative superheroine titles are written or drawn by women” nota ironicamente Madrid.⁷⁵ La loro importanza è anche evidenziata dall'evidente influenza che stanno avendo sul modo di rappresentare altre storiche supereroine. Abbiamo visto Captain Marvel, altri esempi sono la nuova Batwoman e la nuova Batgirl. La prima Batwoman era stata creata esclusivamente come interesse amoroso per Batman, la nuova

ha una testata tutta sua, è una delle poche supereroine omosessuali e ha un costume funzionale che copre completamente il suo corpo. Lo stesso cambio avviene per Batgirl, che opta per una giacca di pelle rispetto a uno spandex attillato.

Siamo quindi veramente di fronte a una nuova era, dove le supereroine ricevono lo stesso trattamento riservato ai supereroi? *“Are we at a place where women who want to buy, read, create, and celebrate comics are treated equally, and not ignored or looked down on by male fans and industry decision-makers?”* si domanda Hope Nicholson verso la fine del suo studio. *“Sadly, no. Not always, not yet. But it’s clear that female readership is the strongest it’s been since the 1940.”*⁷⁶ Sono stati fatti chiaramente dei progressi, e queste nuove supereroine lasciano ben sperare per il futuro. Inoltre, in questa nuova Age, le questioni riguardanti le problematiche di genere e la rappresentazione della donna sono estremamente centrali e non più ignorate o sminuite. Anche a questa nuova consapevolezza è dovuta la creazione di questi nuovi e innovativi personaggi. *“There are more female superhero characters, and some of them are strong, nuanced, and less domesticated and objectified than they used to be. But female superhero characters are still small in number, are still often posed as sex objects in way in which male characters are not, and are still most likely to be white, heterosexual, nondisabled, and cisgender [...] While there are a number of popular, strong, complex female superheroes, in general what we see is underrepresentation, domestication, sexualization, and heteronormativity.”*⁷⁷

Possiamo quindi concludere che, nonostante dalla *Golden Age* a oggi sia avvenuta un’evoluzione positiva, che ha portato fino alla creazione di personaggi femminili veramente eroici e sfaccettati, ancora i progressi fatti non sono sufficienti. Se alcuni problemi legati alla disparità dei sessi e agli stereotipi di genere stanno scomparendo o sono scomparsi, altri sono ancora numerosi, tanto da risultare la regola piuttosto che l’eccezione. È su queste problematiche che faremo luce nel prossimo capitolo.

Sessismo e Stereotipi

Abbiamo ripercorso ancora una volta le differenti età del fumetto supereroico, osservando l’evoluzione di Villainesses e supereroine. Abbiamo visto che, durante alcuni periodi, le superdonne sono rappresentate equamente, mentre in altri risultano subordinate

all'uomo. In tutte le Ages, però, permangono degli elementi di natura sessista e discriminatoria, alcuni dei quali mai completamente scomparsi. È su questi che ci concentreremo nel corso di questo capitolo.

For Men Only

Una delle problematiche sempre presenti riguarda la rappresentanza femminile. I fumetti, e in particolare il genere supereroico, venivano considerati, e sono in parte considerati ancora oggi, un club “per soli uomini”. Questo a tutti i livelli: a partire dagli scrittori e dagli artisti, fino ai lettori e, ovviamente, nelle storie.⁷⁸ “[A] form of sexism in comic books is that women are not depicted in nearly the same numbers as men... The overwhelming number of male heroes in comic books functions to assure that men are the only suitable subjects for action-adventure comics, affirming and naturalizing the centrality of men in the cosmos.”⁷⁹ Tranne per alcuni brevi periodi, i superuomini superano sempre di numero le superdonne, che si trovano spesso ad essere le uniche donne all'interno di un team o di un mondo di uomini. È quello che Katha Pollitt chiama “il principio Puffetta”: “*the Smurfette principle: a group of male buddies will be accented by a lone female, stereotypically defined. [...] The message is clear. Boys are the norm, girls the variation; boys are central, girls peripheral; boys are individuals, girls types. Boys define the group, its story and its code of values. Girls exist only in relation to boys.*”⁸⁰

Questa sottorappresentazione delle donne, l'abbiamo visto, non è l'eccezione, bensì la regola. Non soltanto ci sono meno donne rispetto agli uomini, ma spesso vi è solo *una* donna, come nel caso dei Fantastici Quattro (la Donna Invisibile) o dei gruppi originari degli Avengers (Wasp), degli X-Men (Marvel Girl) o della Justice League (Wonder Woman). In questi supergruppi, mentre gli uomini sono individui,



Ancora oggi, spesso, le donne sono in minoranza rispetto agli uomini. E anche le pose che assumono... non sono le stesse. (Artista: McNiven S.) © Marvel Comics.

ognuno con le proprie caratteristiche, i propri difetti e qualità (proprio come nei puffi: il puffo forzuto, il vanitoso, il saggio, ecc.), la donna – in quanto unica donna – è costretta ad assumere, come ruolo fondamentale, solo quello di essere “il membro femminile” del gruppo (Puffetta: la sua sola caratteristica è di essere il puffo femmina).⁸¹ La minore presenza femminile rende inoltre la raffigurazione della donna ulteriormente problematica in quanto, se in un gruppo o in una storia è presente un’unica donna, questa diventa la rappresentante di tutto il genere femminile: *“If there is only one woman on a team and she isn’t ‘strong’, one runs the risk of having stereotyped the woman as the ‘weak’ one on that team. But with a number of female characters, one can be strong, one can be weak, one can be flawed and striving, one can be vulnerable and decisive, one can be unrepentantly villainous, or all or none of the above.”*⁸²

Non sarebbe un problema in sé un personaggio femminile debole, o interessato allo shopping piuttosto che all’eroismo, o eccessivamente sessualizzato, se fosse uno in un mezzo a tanti altri, sfaccettati e differenti tra loro, con pregi e difetti. Purtroppo, questo non avviene e l’unica superdonna in mezzo agli uomini si trova a rappresentare tutte le donne.



Alias supera senza dubbio il *Benchel-Wallace test*. Sebbene qui vediamo Jessica e Carol parlare di uomini, non è il loro unico argomento di conversazione (e non è l’unico dialogo tra due donne in *Alias*). (Artista: Gaydos M.) © Marvel Comics.

Ogni elemento che la caratterizza, in particolare quelli più stereotipati, si lega quindi direttamente al genere “donna”.⁸³ Vale anche qui quanto detto da Chimamanda Ngozi Adichie riguardo agli stereotipi. *“The single story creates stereotypes, and the problem with stereotypes is not that they are untrue, but that they are incomplete. They make one story become the only story... The consequence of the single story is this: It robs people of dignity.”*⁸⁴ Come la “singola storia” priva della dignità una persona, poiché la priva di complessità e profondità, allo stesso modo vengono private di complessità e profondità tutte le donne se la loro rappresentazione avviene solamente attraverso un personaggio, che, se anche risultasse “positivamente” sarebbe ugualmente un impoverimento.

La prima scelta da operare se si vuole produrre un fumetto o una graphic novel femminista, dovrebbe essere quindi “quantitativa”, dovrebbe cioè presentare diversi personaggi femminili differenti tra loro. Più nello specifico dovrebbe rispettare il cosiddetto Bechdel-Wallace test, ovvero (1) dovrebbero esserci almeno due personaggi femminili, (2) che parlano tra di loro, (3) di un argomento che non siano gli uomini.⁸⁵ Oggi, nonostante i progressi visti, numericamente le donne sono ancora sottorappresentate.

Almeno due donne, che parlano tra loro di un argomento che non siano gli uomini. Rispettare queste tre regole del Bechdel-Wallace test non dovrebbe essere difficile, eppure se osserviamo film, serie, fumetti e graphic novel nella maggior parte dei casi questo non avviene. La terza regola del test non va considerata superficialmente, in quanto va a svelare un elemento sessista anch'esso diffusissimo: le donne, quando ci sono, appaiono generalmente in relazione all'uomo. Due personaggi femminili che parlano tra di loro (regola 1 e 2) di uomini, sono subordinati ai personaggi maschili. Questi hanno una loro vita, una loro profondità, una loro indipendenza. Le donne, invece, trovano il loro senso all'interno della storia solo in relazione agli uomini, sono fidanzate, amanti, madri, allieve – sono lì solamente per far progredire la storia dell'eroe maschile.

Va inoltre considerato anche un altro aspetto: le figure che verranno approfondite non sono necessariamente stereotipi negativi di debolezza. La femme fatale, ad esempio, è una figura forte, indipendente – arriva ad essere mostruosa, terrificante. Incarna non solo le fantasie ma anche le paure degli uomini (l'abbiamo visto analizzando l'antieroina). Ma essa rimane, alla pari delle figure della “fidanzata”, della “madre”, della “damigella in pericolo”, un idolo che in quanto tale rimane in mano agli uomini che l'hanno creato. Usando le parole di De Beauvoir: *“tutti gli idoli inventati dall'uomo, per quanto terrificanti li abbia foggiate, in realtà sono subordinati a lui e perciò gli sarà possibile distruggerli.”*⁸⁶ Anche se terrificante la femme fatale è creata da – e, come vedremo, in funzione de – l'uomo; alla pari delle altre figure essa rimane quindi sotto il controllo dell'uomo che può distruggerla, cosa che spesso avviene. Anche il supereroe, indossando la maschera, diviene un idolo ma in modo differente. Mentre la maschera dell'eroe è un'espressione suprema della sua libertà che si impone al mondo, in questo caso l'idolo le cui sembianze la donna assume viene, per così dire, imposto dall'esterno, non scelto liberamente. La donna, *“idolo o schiava, non è stata mai lei a scegliere il proprio destino.”*⁸⁷ Mentre il supereroe diviene un idolo attraverso una sua libera creazione, la donna è piuttosto ridotta a idolo, un idolo che, a prescindere dalle sue diverse espressioni, rimane in funzione dell'uomo.

La Fidanzata

Un ruolo classico che le donne assumono è quello di interesse amoroso dell'eroe. Il personaggio in questo caso trova il suo senso solamente nel fatto di dover essere conquistata o salvata nella classica situazione da damigella in pericolo. La donna più iconica in questo frangente è probabilmente Lois Lane. Lois è la fidanzata di Superman: il perché della sua esistenza si risolve completamente nel suo rapporto con l'Uomo D'Acciaio. Non importa quanto avvincente e interessante diventi, Lois non sembra potersi liberare di questa condizione di dipendenza; seppur riuscendo a conquistare una sua testata personale che godette di un discreto successo, venendo pubblicata per quasi quindici anni tra il 1958 e il 1974 ma il personaggio rimane – addirittura in questo frangente – totalmente dipendente da Superman, basti citare il titolo della serie: *Superman's Girl Friend, Lois Lane*.

Il ruolo di “fidanzata” è inoltre spesso presentato come ambiguo: l'eroe è sì innamorato, ma il rapporto con la ragazza lo frena, lo priva della sua indipendenza. Avviene molto spesso che il supereroe debba scegliere tra la vita con il suo amore e la sua vita da eroe; questo era vero in particolare nel corso della *Silver Age* (pensiamo al rapporto tra Batwoman e Batman), ma è un elemento che ancora permane. “*Heterosexual romance is presented as a ‘trap’, a ‘danger’ – even admitting that you love a woman is a terrible mistake*” scrive Brooker descrivendo la relazione tra Batman e la prima Batwoman.⁸⁸ Il supereroe, lo ricordiamo, deve permanere in uno stato liminale, che può essere visto come una perpetua adolescenza. “Accasarsi” vorrebbe quindi dire diventare adulti, dunque abbandonare la maschera. L'eroe si



Una scena comunissima: Lois Lane tra le braccia di Superman. (Artista: Sale T.) © DC Comics.

“sacrifica”, scegliendo il dovere, l'essere eroe, all'amore – ma ricordiamo che la maschera è un'espressione della libertà dell'eroe: il messaggio è quindi che il supereroe, appendendo la maschera al chiodo a favore della ragazza, dovrebbe anche rinunciare alla sua libertà.

Ritornando alla relazione tra Lois Lane e Superman: *“Part of the thrill of the relationship, for Lois, seems to be controlling the unbeatable Superman. If she learns his secret identity, she will have him in her power, like Delilah cutting the locks of Samson. [...] Lois [...] wants to tame a god, and have him home for dinner every night.”*⁸⁹ Presentare la relazione in questo modo significa relegare Lois a ruolo di eterna fidanzata: solo se Superman smettesse di essere Superman, Lois potrebbe “averlo” per sé. Anche in quei casi nei quali la ragazza riesce finalmente a “incastrare” il supereroe (Spider-Man e Mary Jane, Pantera Nera e Storm, Freccia Verde e Black Canary), ammesso che il matrimonio rimanga in piedi, difficilmente questo si traduce in una vita familiare, “adulta”. Fanno eccezione alcuni antieroi come Apollo e Midnighter che adottano Jenny Quantum, Jessica Jones che rimane incinta e sposa Luke Cage e la “famiglia di supereroi” dei Fantastici Quattro. Ma sono, appunto, eccezioni.

Può anche accadere che la ragazza sia l’oggetto del desiderio all’interno di un triangolo amoroso, come il caso di Jean Grey, amata sia da Ciclope che da Wolverine. All’interno di questa situazione l’eroina è ridotta solo a un “premio da vincere”: per quanto sembri essere la donna a scegliere tra i due contendenti, in realtà l’unico scopo del personaggio diventa quello di far crescere i due eroi maschi, creando tensione tra i due.⁹⁰ La donna come fidanzata è quindi ridotta a espediente narrativo per motivare l’eroe, ma risultando allo stesso tempo un “pericolo” per la vita eroica da “scapolo”: la missione dell’eroe – la maschera – rifiuta il rapporto romantico.

L’interesse amoroso passa invece in primo piano, quando è la donna a essere protagonista. *“Why is love mentioned so often in the superwoman’s journey, but not in the superman’s? Does the use of love as narrative motivation or as the source of a female hero’s strength reinforce traditionally gendered roles for women? Does a woman’s love mean nurturing another, perhaps the hero, at the expense of her own heroism, or that love is in itself heroic? Is love a definitive component of a female superhero?”* si domanda Jennifer K. Stuller.⁹¹ Quando è la supereroina a essere protagonista, il rapporto con il partner è spesso di segno opposto: non appare come una trappola, bensì come necessità. L’uomo non è più un mero espediente narrativo in secondo piano, ma è presentato come l’obiettivo ultimo dell’avventura intrapresa dall’eroina. Mentre gli eroi privilegiano, senza troppi rimpianti, sempre la maschera, la vita eroica “da scapoli”, a dispetto delle relazioni, le eroine appaiono molto più sofferenti a causa di questa privazione (pensiamo alla prima Wonder Woman che sceglie soffrendo il dovere rinunciando a Steve Trevor, mentre Batman appare

estremamente infastidito quando Batwoman tenta di sedurlo). “*The underlying message was that men were strong enough to be in control of their emotions, but even a powerful woman still needed love*” conclude Madrid.⁹² Vediamo quindi che, nel caso della supereroina, le sue aspirazioni romantiche svolgono anche una funzione normativa: nonostante siamo di fronte a donne “inquietanti” che voglio fare gli eroi, questa vocazione “maschile” viene bilanciata dal “bisogno femminile” di avere un uomo accanto: “*their heterosexuality serves to ‘normalize’ these female characters, such that they present less of a challenge to gender roles.*”⁹³

La Femme Fatale

Una simile normalizzazione avviene anche nel caso delle ribelli e a prima vista anti-normative femme fatale. La femme fatale è una Villainesses – al limite un’antieroina – che sfugge dalla dinamica che vede invece la supereroina ricercare un tradizionale rapporto monogamo con un uomo. La libertà sessuale, come abbiamo visto, è appannaggio delle Villainesses. Considerata in questo modo, la femme fatale appare come *empowering*, una donna forte e indipendente che non ha bisogno degli uomini, anzi ne incarna le paure e i timori. Ma, come abbiamo già accennato, anche se spaventosa, rimane una figura che si definisce in relazione all’uomo, sia come incarnazione di una fantasia erotica (la seduttrice letale), sia se personificazione di una paura (la donna forte, indipendente, in grado di rubare il potere all’uomo).⁹⁴ La femme fatale è una creazione dell’uomo. “*She is not the subject of feminism but a symptom of male fears about feminism*” sentenza Mary Ann Doane.⁹⁵

A un esame più attento la sessualità della femme fatale si rivela ambigua. Senza dubbio questa figura è espressione del femminile, sia in quanto oggetto di desiderio sia in quanto elemento inquietante e spaventoso. Ciononostante, nella sua forza – nel potere e nell’indipendenza che la femme fatale possiede ed esercita – c’è anche qualcosa di maschile. È sì un’icona di sensualità e fascino femminile, ma in fondo ciò che attira – e spaventa – è il fatto che è una donna in grado di rubare il potere dell’uomo, di soggiogarlo, di sottometterlo (pensiamo a Poison Ivy, a Enchantress). È un potere che esercita attraverso la sua femminilità, ma facendone un uso “maschile”: aggressivo, libero e persino violento. Da un lato la vera forza del suo potere “femminile” risiede nella capacità di rubare il potere “maschile”: senza uomini da sedurre il potere della femme fatale risulterebbe nullo. Dall’altro

questa femminilità eccessiva è recitata dalla femme fatale, indossata come una maschera: *“Womanliness is a mask which can be worn or removed. [...] This type of masquerade, an excess of femininity, is aligned with the femme fatale and is necessarily regarded by men as evil incarnate.”*⁹⁶ La sua estrema sensualità femminile opera infatti anche come un elemento “normalizzante”, che va a bilanciare l’emancipazione aggressiva di questa figura – come avviene con l’ipersessualizzazione delle supereroine. Scive Doane citando Riviere: *“Womanliness therefore could be assumed and worn as a mask, both to hide the possession of masculinity and to avert the reprisals expected if she was found to possess it.”*⁹⁷

Queste donne forti, letali e pericolose come le femme fatale, ma come anche le *“badass” heroine* dei film d’azione o alcune delle antieroine viste nel precedente capitolo, sono donne emancipate che sfuggono al ruolo “passivo” femminile. *“The modern action heroine is a far cry from the traditionally passive roles offered to women. She commands the narrative and controls her destiny, makes her own decisions, and fights her own battles”* scrive Jeffrey A. Brown, ma – continua – *“on the other hand, the action heroine perpetuates the ideal of female beauty and sexuality that has always been the primary cultural value of women in our society.”*⁹⁸ Rimane quindi ancora quell’equilibrio tra emancipazione e oggettivazione: *“They appear to be the ‘passive’ phallicized woman who exists merely for the viewing pleasure of the male audience, but they are also the ‘active’ phallic woman who*

threatens, and in fact conquers, male phallic power.”⁹⁹ Avviene però anche qualcos’altro: l’aspetto emancipatorio, la forza pericolosa e mortale di queste donne – l’esercizio libero che fanno del loro potere che si rivela un elemento maschile – va a rinforzare quella che Jeffrey A. Brown chiama la “Legge del Padre”. Il potere che le donne forti come le femme fatale esercitano è spesso “concesso” da un uomo.

L’Allieva

La donna forte, sia questa una supereroina, una femme fatale, una *Badass*, riceve questa sua forza quasi esclusivamente da una figura maschile. “*Superwomen are almost always mentored by men – either fathers or father figures. Their mothers are absent or inconsequential.*”¹⁰⁰ Stick il sensei di Elektra, Batgirl allenata da Batman e da suo padre Gordon, Batwoman dal colonnello Jacob Kane suo padre, Jean Grey dal Professor Xavier, e ancora la Vedova Nera, Captain Marvel, She-Hulk: ognuna di queste donne ha ricevuto la sua forza da un uomo che può spesso assumere anche il ruolo di figura paterna. Nella grande maggioranza dei casi le madri sono completamente assenti; l’assenza di una figura materna traccia una spaccatura netta tra la donna e le qualità maschili che possono essere apprese solo grazie all’insegnamento di un uomo. Addirittura, la maternità è posta in netto contrasto con la vita eroica: diventare madre significa abbandonare la vita da guerriero appendere il mantello dell’eroe al chiodo.¹⁰¹ A questo proposito è emblematica la graphic novel con protagonista la Vedova Nera, nel corso della quale Natasha scopre che il programma di addestramento che l’ha forgiata l’ha, allo stesso tempo, resa sterile: “*Vi abbiamo tutte modificate biochimicamente. Abbiamo potenziato i vostri sistemi immunitari e di ricostruzione cellulare. A tutte le vedove nere. [...]*



Elektra, bellissima e letale. (Artista: Sienkiewicz Bill) © Marvel Comics.

Natasha, la gravidanza è una malattia, un indebolimento. Il feto altera le funzioni del corpo a livello fisico e biochimico. [...] I sistemi di cui vi abbiamo dotate scambiano tutto questo per un attacco e reagiscono di conseguenza. Aborto spontaneo. Come misura di sicurezza. Nessuna vedova nera può avere figli.”¹⁰²

L'impossibilità di essere madre è fortemente simbolica e contribuisce a “virilizzare” il personaggio della Vedova Nera, oltre a sottolineare lo stereotipo dell'incompatibilità tra le due figure: se la donna vuole essere un eroe è costretta a rinunciare al suo essere femminile, in questo caso alla possibilità di essere madre.

Queste superdonne possono essere forti, abili, pericolose – a patto che abbiano acquisito queste caratteristiche da un uomo, che gli abbia concesso l'accesso al potere maschile. *“The lack of a maternal figure suggests that although women themselves perhaps draw their power from a place of love (and that such love is inherently feminine), when girls kick ass, it's because of the assistance, guidance, and teaching they receive from men. The absence of the mother figure reinforces the idea that heroism is masculine in nature and that female knowledge all too often has no value in the formation of a superwoman.”¹⁰³*

Un'importantissima eccezione che va considerata è Wonder Woman, cresciuta in una società di sole donne e addestrata da sua madre Ippolita. *“Although mothers are a relative rarity in the superhero genre, they are a fundamental element in Wonder Woman's mythology.”¹⁰⁴* Ma, nella maggioranza dei casi, sia che avvenga attraverso insegnamenti (Elektra, Batgirl), o attraverso trasfusioni di sangue (She-Hulk), è quasi sempre un uomo a essere la “fonte” originaria della forza di queste donne. Questo elemento va a ricollegarsi direttamente a tutti quei casi di paternalismo già incontrati, primo tra tutti quello di Sue Storm e Reed Richards, con alcune differenze: in quel caso la donna rimaneva subordinata all'uomo – fatto sottolineato dalla giovinezza delle *girls* rispetto agli uomini adulti che le guidano.¹⁰⁵ In questo caso invece, la donna è adulta e ha effettivamente accesso al potere, diviene lei stessa fonte di potere – ma è un potere che rimane presentato come maschile, una concessione degli uomini.

Possiamo descrivere questa condizione come “infantile”, usando l'espressione di De Beauvoir: le donne *“can only submit to the laws, the gods, the customs, and the truths created by the males.”¹⁰⁶* Questa condizione non si verifica solamente in quei casi nei quali la ragazza più giovane segue docilmente l'uomo anziano, ma anche quando queste donne forte e indipendenti esercitano la “legge del Padre”. Questo si verifica ogni volta che l'eroina,

per quanto emancipata, “*empowering*”, reitera con le sue azioni i valori di una società maschile e ristabilisce uno status quo dove è l’uomo al comando e l’eroina è l’unica eccezione. “*The action heroine represents an exaggerated identification with the masculine domain of paternal laws [...], [she] is clearly positioned as an agent of social order and paternal law.*”¹⁰⁷ Nonostante siano donne che si presentino come attive, forti, indipendenti, reiterano quelli che sono i valori e la visione della società patriarcale, mostrando ad esempio la violenza fisica come unica soluzione possibile.

“*Whether the action heroine is indoctrinated into the realm of the father and paternal law, trained in deadly arts by male experts, fetishized by patriarchy in general, or even made over into glamorous beauty queen by men, there is an element of the Pygmalion to the relationship.*”¹⁰⁸ Un effetto Pigmalione che riduce l’elemento *empowering* di questi personaggi semplicemente nel mostrare che, se addestrate, le donne possono essere abili e letali tanto quanto gli uomini. Ma più che di “donne forti” sembra piuttosto a essere davanti a delle figure androgine, uomini che indossano la maschera di donne sensuali, ma che nelle loro azioni e nella loro rappresentazione rinforzano in realtà lo status quo governato dagli uomini.

Permane un elemento “mostruoso”, vale a dire la distruzione dell’equilibrio in questo caso tra maschile e femminile. Sono donne che agiscono come uomini, per questo temibili e inquietanti – e per questo vengono spesso punite.

Vittime

La violenza è stata già trattata in precedenza: essa è presente in diverse forme, sfumature e livelli nella narrativa supereroica e antieroica, tanto da essere vista come uno degli elementi costitutivi del genere. Ciononostante, la violenza a cui vanno soggetti i personaggi femminili presenta degli aspetti problematici che devono essere trattati separatamente. Sia la frequenza con cui questa avviene, sia la brutalità con cui è spesso

rappresentata, rende la violenza sulle donne nei fumetti supereroici differente e problematica rispetto quella a cui sono soggetti i personaggi maschili. È un fenomeno che Gail Simone chiama “*Women in refrigerator*”: “*These are superheroines who have been either depowered, raped, or cut up and stuck in the refrigerator. [...] Some have been revived, even improved -- although the question remains as to why they were thrown in the wood chipper in the first place.*”¹⁰⁹ Gail Simone conia il termine ispirandosi a una storia di Lanterna Verde (Kyle Rayner) nel corso della quale l’eroe trova il corpo della sua fidanzata fatto a pezzi e congelato nel frigo.



La famigerata scena dalla quale Gail Simone conia il termine “*Women in Refrigerator*”. (Artisti: Carr S., Aucoin D., Banks D.) © DC Comics.

Anche gli uomini possono essere vittime, ma quando l’eroe soffre e si sacrifica, questo avviene generalmente in modo eroico: “*Male heroes can die as well but they tend to die heroically and are often commemorated.*”¹¹⁰ Al contrario, nel caso preso come spunto da Gail Simone, e in molti altri citati nel suo blog, uno degli elementi più problematici è che la donna è narrativamente subordinata all’uomo, è ridotta a espediente narrativo per motivare l’eroe.



Superman sorregge il corpo senza vita di Supergirl. (Artista: Pérez G.) © DC Comics.

La sua morte – o in alcuni casi la violenza e la tortura che subisce – non hanno altro significato al di là dell’effetto che hanno sull’eroe protagonista. Ci siamo già imbattuti in alcuni dei casi più famosi: il Joker paralizza e violenta Barbara Gordon solo per tentare di far impazzire il Commissario Gordon e provare la sua teoria a Batman;¹¹¹ la famosa morte di Gwen Stacy serve solo a motivare il suo ragazzo, Spider-Man; sia Elektra che Karen Page sono uccise da Bullseye per colpire Daredevil. E ancora Supergirl (uccisa), Carol Danvers (stuprata), Harley Queen (abusata mentalmente e fisicamente), Black Canary (torturata), la Vedova Nera (sterilizzata), Sue Dibny (stuprata), Spoiler (torturata e uccisa), Susan Storm

(aborto traumatico), Wasp (picchiata dal marito)... tutte queste donne sono state in qualche modo vittime. Depotenziamento, sterilizzazione, abuso psicologico, mutilazione, stupro, tortura, morte: la violenza a cui vengono sottoposte queste superdonne assume forme differenti, estreme e orribili che raramente colpiscono anche i superuomini. E, ad aggravare la situazione, il fatto che, nella maggioranza dei casi, la loro sofferenza non riguarda neanche loro, ma è importante solo in relazione all'eroe che deve salvarle o vendicarle.

Non stiamo parlando solamente delle damigelle in pericolo, ma di un fenomeno di proporzioni maggiori. La subordinazione narrativa che rende le donne vittime in funzione dell'eroe non giustifica ad esempio il grado che la violenza raggiunge in alcuni casi. Sembra esserci un particolare accanimento in ciò che viene inflitto ai personaggi femminili, in particolare contro di quelli più potenti ed emancipati. Le donne forti vengono punite per aver avuto il coraggio di reclamare per sé un potere invece riservato all'uomo. La femme fatale, ad esempio, *"is situated as evil and is frequently punished or killed. Her textual eradication involves a desperate reassertion of control on the part of the threatened male subject."*¹¹²

Non è l'unica: l'elemento punitivo ritorna ogni volta che la superdonna sembra acquisire troppo potere. *"Women who occupy central positions and display masculine forms of power in comic book narratives are often punished for their use of strength, brute force, and violence."*¹¹³ Non soltanto la superdonna viene mostrata come incapace di dominare tale forza (pensiamo a Fenice, o a Scarlet Witch che impazziscono con l'aumentare del loro potere), ma la punizione per aver "osato" ottenere più potere degli uomini è, spesso, la morte.

Studiando l'*Emancipation Age (Dark Age)*, abbiamo già visto come viene "punita" Ms. Marvel, abbiamo assistito alla morte della femme fatale Elektra, e letto della saga di Fenice Nera, nella quale Jean Grey ottiene dei poteri di proporzioni cosmiche ma, incapace di controllarli, ne diviene lei stessa vittima, diventando una Villainesses. La saga termina con la morte di Jean, che viene giustiziata per le sue azioni.

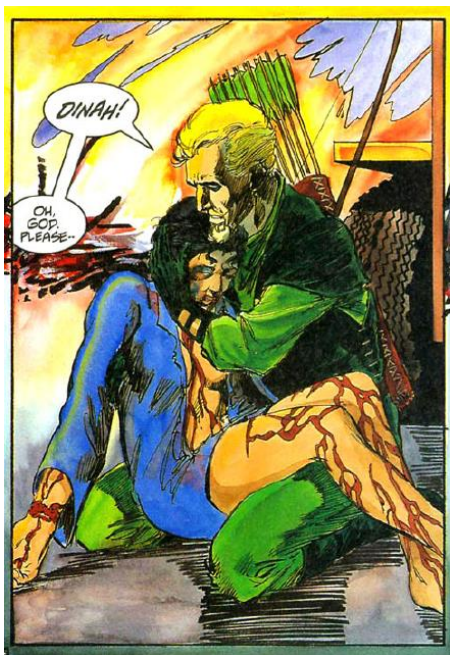
Un ulteriore e recente esempio ci viene dalla terza stagione della serie *Marvel's Jessica Jones*. Qui vediamo Trish Walker, sorella e amica di Jessica, ottenere dei poteri e utilizzarli per tentare di divenire una supereroina. A seguito dell'omicidio della madre, però, Trish imbocca una strada più oscura e si vendica dell'assassino – già agli arresti – uccidendolo a pugni. Questa azione la mette in rotta di collisione con Jessica e la rende, di fatto, l'ultimo Villain della serie. Jessica riuscirà a catturarla e a consegnarla alla polizia: Trish viene punita per essersi fatta giustizia da sola, arrivando a uccidere un serial killer e, narrativamente, questo sembra la cosa giusta. Eppure, se paragonata a un'altra serie come *The Punisher*, perché Trish viene rappresentata come più incontrollata e pericolosa di Frank Castle? Cosa c'è di differente, in fondo, tra il Punitore e Hellcat delle serie Netflix?



Un'altra vittima di Bullseye: la nemesis di Daredevil uccide, ancora una volta, la fidanzata di Matt Murdock, Karen Page. (Artista: Quesada J.) © Marvel Comics.

Narrativamente la serie del Punitore si conclude con Frank che abbraccia completamente la sua maschera e il suo ruolo. Trish invece, nonostante rispetto a Frank sia decisamente meno spietata, conclude la sua storia con l'ammissione di essere il "bad guy" e la sua incarcerazione.¹¹⁴ Il Punitore si riconferma un antieroe – in lui vediamo anche dei valori positivi; Trish al contrario è una Villainesses – non possiamo accettarla, in quanto donna, nel ruolo di vigilante omicida, anzi per questo deve essere fermata – lei stessa si dichiara colpevole. La violenza (e il potere che rappresenta) deve rimanere di appannaggio degli uomini.

È doveroso a questo punto riprendere in mano lo studio di Girard. Nota Girard come la vittima della violenza sacrificale deve essere l'altro, ma un altro di tipo particolare. Né troppo inserita nella società, ma neanche troppo distante da questa, la vittima identificata da Girard deve essere un "Altro privilegiato". È evidente come, in una società di tipo patriarcale, la donna risulti ideale per questa parte. Già Simone De Beauvoir rilevava come, nella società occidentale, la donna sia l'Altro privilegiato, *"il desiderato incarnato tra la natura straniera all'uomo e il suo simile che gli è troppo identico."*¹¹⁵ Essa è *"l'Altro privilegiato attraverso il quale il soggetto [l'uomo, N.d.A.] si compie."*¹¹⁶



La violenza contro le donne raggiunge spesso livelli estremi, come nel caso di Black Canary, torturata e uccisa. (Artista: Grell M.) © DC Comics.

*"La donna, grazie alla sua debolezza ed alla relativa marginalità, può assumere un ruolo sacrificale. Ecco perché può divenire oggetto di una sacralizzazione parziale, insieme desiderata e respinta, disprezzata e collocata su di un 'pedistallo'"*¹¹⁷ In queste parole di Girard ritroviamo tutte le figure stereotipiche viste lungo questo capitolo; siano positivi o negativi – disprezzata o su di un piedistallo – i ruoli ai quali la donna è confinata confermano il suo status di Altro (o di Per-altri, riallacciandoci a Sartre). Non è lei stessa a definirsi liberamente, ma è l'uomo a decidere chi deve essere. Essa può anche essere idolo, ma in quanto tale anche oggetto creato da – e quindi subordinato a – l'uomo.¹¹⁸

*"L'altro, è la passività di fronte all'attività, la diversità che infrange l'unità, la materia opposta alla forma, il disordine che resiste all'ordine. La donna, in tal modo, è consacrata al Male."*¹¹⁹ Simile all'uomo, ma allo stesso tempo diversa, la donna ricopre alla perfezione questo ruolo; e, in quanto "Altro", essa può farsi carico del Male che minaccia la società. *"È il caso di chiedersi"*, continua Girard, *"se il processo di simbolizzazione non risponda a un'oscura 'volontà' di far ricadere tutta la violenza esclusivamente sulla donna. Con la scusa del sangue mestruale si effettua un transfert della violenza, si stabilisce un monopolio di fatto a scapito del sesso femminile."*¹²⁰ Come Altro privilegiato, la donna è quindi anche una vittima (sacrificale) privilegiata. Ma rileviamo subito anche qualcos'altro: la violenza – in particolare la violenza relativa alla donna – è anche direttamente legata alla sessualità. Il sangue, per Girard, simbolizza alla perfezione la contagiosità e la persistenza della violenza, nonché la

sua impurità; ritroviamo la stessa paura verso il sangue mestruale, che viene visto nelle popolazioni primitive come impuro e pericoloso. Non è però l'unico elemento che collega sesso e violenza.

“La sessualità fa parte di quell’insieme di forze che si prendono gioco dell’uomo con facilità tanto più imperiosa quanto l’uomo pretende farsi giuoco di esse. [...] Si è tentati di credere che la violenza è impura perché si ricollega alla sessualità. A rivelarsi efficace sul piano delle letture concrete è solo la proposizione inversa. La sessualità è impura perché si ricollega alla violenza. [...] La sessualità ha sovente a che fare con la violenza, sia nelle sue manifestazioni immediate, ratto, stupro, deflorazione, sadismo, ecc., sia nelle sue conseguenze più remote. Essa causa diverse malattie, reali o immaginarie; sfocia nei dolori cruenti del parto, sempre suscettibili di causare la morte della madre, del figlio o anche di entrambi insieme. [...] La sessualità provoca innumerevoli liti, gelosie, rancori e lotte; è un’occasione permanente di disordine, anche nelle comunità più armoniose. [...] Proprio come la violenza, il desiderio sessuale tende a riversarsi su oggetti sostitutivi qualora l’oggetto che l’attira rimanga inaccessibile. Accoglie volentieri ogni sorta di sostituzioni. Proprio come la violenza, il desiderio sessuale somiglia a un’energia che si accumula e che finisce per provocare mille disordini se repressa troppo a lungo. [...] Bisogna notare che lo spostamento dalla violenza alla sessualità, e dalla sessualità alla violenza si effettua con estrema facilità. [...] La sessualità ostacolata sfocia in violenza.”¹²¹

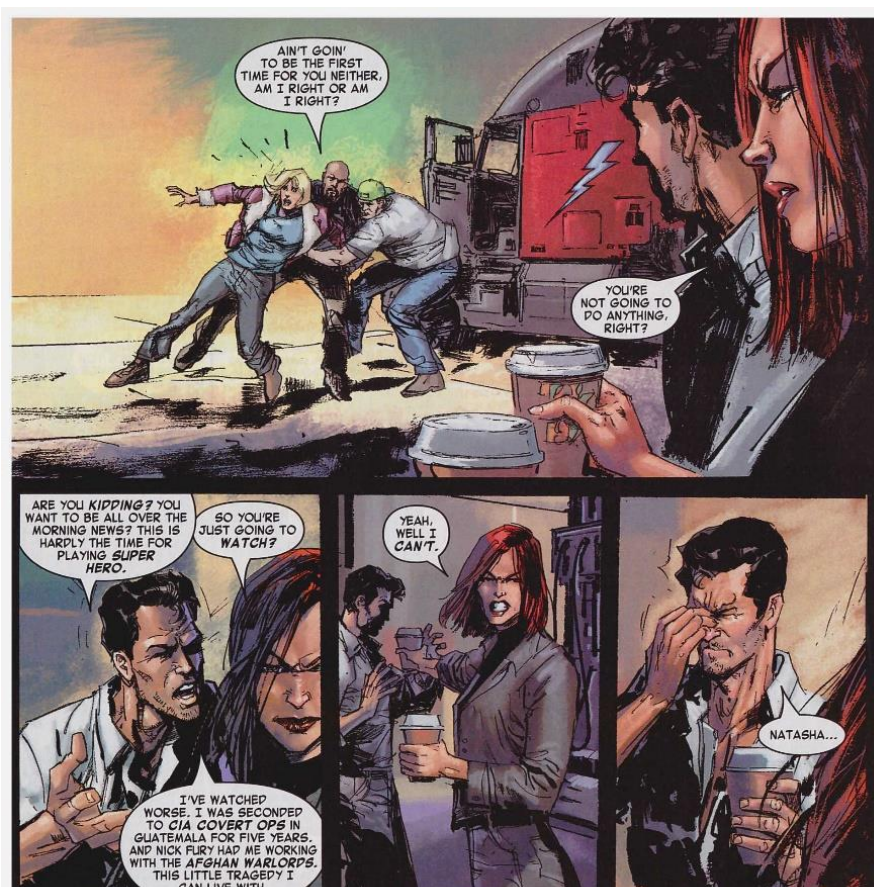
In questa lunga citazione vediamo molti elementi che connettono sesso e violenza in modo sostanziale. Forze che sfuggono al controllo dell’uomo, pericolose e “impure” se non regolamentate e, soprattutto, insite l’una nell’altra: la violenza può generare piacere sessuale, dalla sessualità frustrata e ostacolata si origina la violenza. Alla luce di questo legame, possiamo quindi rileggere la violenza del mondo supereroico. La violenza può allora essere letta come un modo di nascondere la sessualità a volte assente o estremamente edulcorata: è il caso dei superuomini, spesso al limite dell’asessualità, o delle eterne fidanzate.¹²² Oppure – specialmente nel caso di Villain e antieroi – la violenza si lega al sesso in modo morboso ed eccessivo: pensiamo alle superdonne ipersessualizzate, alle sexy e letali *Bad Girls*, o alle *Badass*, donne androgine che “fanno gli uomini”.

Sia che la sessualità sia assente, sia che sia eccessiva o ambigua, essa va a unirsi alle “mostruosità” di eroi ed eroine viste in precedenza: *“Appartenere al sacro vuol dire partecipare a questa mostruosità. Essere privo di differenze o possederne troppe, perderle*

tutte o incorporarsele indebitamente, è sempre la stessa cosa. Si capisce quindi che il neofita possa passare per un mostro ermafrodita quanto per un essere asessuato.”¹²³

Ricordiamo, infatti, che il supereroe permane nel sacro, in una condizione “iniziatica” permanente, sempre in bilico tra il mondo umano ed inumano. Condizione che lo rende mostruoso, una mostruosità che si mostra anche sul piano sessuale, sia esagerata o assente.

La brutale ed eccessiva violenza di cui sono vittime le superdonne può essere in alcuni casi interpretata, alla luce delle parole di Girard, come uno sfogo di una sessualità repressa – “La lotta non sarà un sostituto dell’amplesso?” si chiedeva Umberto Eco analizzando i fumetti d’azione.¹²⁴ Oppure essa si scatena per esorcizzare e punire l’elemento sessuale “mostruoso”: vengono allora colpite soprattutto le supereroine androgine, quelle superdonne che “fanno gli uomini”, che presentano cioè caratteristiche comunemente considerate “maschili”.



Natasha Romanoff, la Vedova Nera, è particolarmente insofferente della violenza degli uomini sulle donne... (Artista: Sienkiewicz B.) © Marvel Comics.

Una Nuova Generazione

Nel mondo dei supereroi sono questi i ruoli a cui generalmente sono confinate le donne, costrette a essere idoli creati dall'uomo: brave fidanzate, letali seduttrici, vittime indifese. È però possibile, nelle nuove generazioni di supereroine nate in



... e reagisce spietata e brutale. La distanza con la donna debole della Silver Age o con la Bad Girl ipersessualizzata degli anni '90 è abissale. (Artista: Sienkiewicz B.) © Marvel Comics.

questa *Post-heroic Age*, osservare un'evoluzione, un cambiamento. Già analizzando le antieroine abbiamo visto il rigetto dei ruoli tradizionali dell'eroe e della supereroina: vecchie e nuove superdonne come Ms. Marvel, Captain Marvel, Jessica Jones, Batwoman, rifiutano di assumere i vecchi ruoli stereotipati, a volte esplorando la possibilità di un tipo di eroismo differente.

Questa trasformazione si concretizza soprattutto nel deciso rifiuto di essere delle vittime. Lo vediamo come un momento determinante nella creazione della maschera della nuova Batwoman, in *Batwoman: Elegy*: "Think I'm some victim. You don't know. I'm a soldier"¹²⁵ ("after Kate is attacked on the street, she refuses to play the victim, self-identifying as a soldier instead."¹²⁶). Lo vediamo nel corso della graphic novel *Black Widow*:



La Vedova Nera. (Artista: Sienkiewicz B.) © Marvel Comics.

Homecoming, dove Natasha Romanoff tenta costantemente e tenacemente di distanziarsi da tutti i ruoli stereotipati della donna: puttana, santa, strega, moglie, fanciulla in pericolo, madre, vecchia megera – Natasha li rifiuta tutti reclamando per sé il ruolo di soggetto.¹²⁷ In particolare Natasha si ribella al ruolo di vittima, reagendo in modo particolarmente brutale contro gli uomini colpevoli di violenza sulle donne.



La famigerata morte di Gwen Stacy. Classico caso di *Women in Refrigerator*. (Artista: Kane G.) © Marvel Comics.

Rappresentante di questa tendenza è ancora una volta Jessica Jones che – mentre mette in chiaro che non vuole essere un eroe – rigetta allo stesso tempo anche lo status di vittima, a prescindere da ciò che le accade.¹²⁸ Possiamo leggere l'intera linea narrativa della graphic novel *Alias* attraverso questa prospettiva: Jessica, che è stata effettivamente vittima di Purple Man, si rifiuta di conformarsi a questo ruolo, prima nascondendo al lettore il suo passato, infine affrontandolo – fino ad emanciparsene definitivamente, con la sconfitta finale di Killgrave, ormai incapace di esercitare alcun controllo su di lei.

La dimostrazione più significativa di questa tendenza è data dalla reinterpretazione del personaggio di Gwen Stacy. Gwen è conosciuta soprattutto in quanto amore tragico di Peter Parker; prima interesse amoroso, poi fidanzata, infine damigella in pericolo e “woman in refrigerator”: l'apice della storia di Gwen è infatti la sua morte per mano del Green Goblin, momento tipico che è visto da molti come la perdita dell'innocenza della *Silver Age*. In realtà, dal punto di vista dei personaggi femminili, la morte di Gwen è perfettamente in linea con la (*Silver*) *Conservative Age*, e con i ruoli stereotipati che abbiamo analizzato; essa è solamente funzionale come motivazione per Spider-Man.

La figura di Gwen è rimasta legata fino ai giorni nostri in questo suo ruolo, archetipo della ragazza “pura”, innocente, e di vittima. Lo dimostrano graphic novels come *Marvels* e *Spider-Man Blue*: “both these stories are unquestionably from a male point of view, [...] and they continue to support patriarchal ideas of women as damsels in distress, nurturers prizes to be won, and symbols of purity.”¹²⁹ (Ricordiamo come *Marvels*, graphic novel simbolo della cosiddetta *Renaissance*, piena di nostalgia verso la *Silver Age*, sia un tentativo di recuperare la figura classica del supereroe – e della supereroina – dopo la decostruzione della *Dark Age*.)

Le cose cambiano durante la *Post-heroic Age*: alla fine del 2014 viene introdotta nell’arco narrativo “Spider-Verse”¹³⁰ una nuova Spider-Woman, che conquisterà in breve tempo una testata personale dal titolo “Spider-Gwen”:¹³¹ sotto la maschera di questo nuovo personaggio si nasconde infatti un reboot di Gwen Stacy. In questa nuova versione è Gwen l’eroina, è lei ad essere stata morsa dal famoso ragno radioattivo e ad aver ottenuto i superpoteri. È lei l’eroina e Peter Parker è a sua volta ridotto a mero elemento motivazionale per la scelta di Gwen di indossare la maschera.



La nuova Gwen Stacy: non più vittima, ma supereroina, Spider-Woman! (Rodriguez R.) © Marvel Comics.

Il fatto che sia Gwen a indossare la maschera di Spider-Woman (non *girl!*) rende questo personaggio ancora più dirompente e rivoluzionario. Spider-Gwen si distanzia da molti degli elementi problematici visti sin qui, a partire dal suo costume e dalla sua rappresentazione grafica. Gwen è lontanissima dal look della “bad girl”: non è ipersessualizzata, al contrario è disegnata con un fisico asciutto, quasi ossuto. Non viene esaltato il suo fisico, bensì le sue azioni. La tuta copre completamente il corpo di Gwen e, sebbene attillato, non ne evidenzia le curve, al contrario. “This is unlike Jessica Drew’s classic Spider-Woman costume that emphasizes her breasts and crotch with bright colors and arrows. Spider-Gwen’s color palette is also drastically different from most other spider-characters.”¹³²

Gianola e Coleman individuano in particolare nel cappuccio l’elemento più innovativo del costume di Gwen: “the most iconic and clever element of the costume,

however, is her hood. [...] it says ‘woman’ in a new way for comics, and it says it from the neck up. [...] The hood is not a reductive ‘bow’ or pigtails or long, flowing hair, which from a tactical perspective should always be pulled back. Additionally, the hood gives the artist a method to indicate ‘woman’ that is less sexualized than big breasts or a curvy butt.”¹³³

Insieme a personaggi come Squirrel Girl e Ms. Marvel la nuova Spider-Gwen è la rappresentante perfetta di questa nuova generazione di supereroine che sfidano gli stereotipi a cui erano vincolati i personaggi femminili e, contemporaneamente, propongono un nuovo modello di eroe. Significativa la conclusione dell’analisi di Gianola e Coleman, che definiscono la dirompente Spider-Gwen anche come antieroe:

“Gwen Stacy was just Spider-Man’s dead girlfriend for over forty years. When she was no longer useful as girlfriend, she was killed as an impetus for Spider-Man’s character growth, as simply plot point. Today, Gwen Stacy is no longer being solely defined in those reductive terms. She is a scientist, a trusted source of guidance, a superhero, an antihero... every hero. She is not limited by her gender, or the roles the men in her life want to impose on her. She is not on top of the world, but she is also not being held back. She is becoming an excellent example to the world of a woman defining herself on her own terms and progressing beyond outdated preconceptions.”¹³⁴



Il costume di Spider-Gwen rimane femminile, ma senza essere ipersessualizzato o sensuale. Allo stesso tempo il fisico di Gwen è asciutto e agile. (Rodriguez R.) © Marvel Comics.

Eroismo Maschile e Femminile?

Fino a questo momento ci siamo mossi dando per scontato un sistema binario, parlando di qualità e caratteristiche maschili e femminili, di un eroismo “virile” e di donne che “fanno gli uomini”, di stereotipi iper-maschili o iper-femminili e di donne che si emancipano solo in quanto capaci di esercitare il potere maschile. Ci siamo quindi basati su una netta separazione tra uomo e donna, maschile e femminile. Ma ha senso definire una

tale dicotomia parlando di eroi ed eroine? L'eroina abile, coraggiosa, forte – è tale perché si appropria di qualità eroiche virili? È *empowering* solo in quanto dimostra di essere capace di gesta eroiche tanto quanto gli uomini? Non bisognerebbe preferibilmente definire un'eroina che presenti qualità “femminili”? O piuttosto è del tutto insensato e sessista leggere il coraggio, la forza – ma anche la violenza, l'aggressività – come qualità e difetti relativi agli uomini?

Indipendentemente dalla sensatezza o insensatezza di questa differenziazione confrontarsi con essa è una scelta obbligata. Non si può fare a meno di operare sulla base di questa dicotomia in quanto i personaggi del mondo supereroico sono, quasi esclusivamente, creati e successivamente analizzati a partire da essa.

Un primo tentativo di fondare un eroismo femminile è fatto già da Marston con Wonder Woman. Marston è fermamente convinto che esistano dei tratti maschili quali l'aggressività e la volontà di dominare, e dei tratti femminili quali l'amore, la cura dell'altro, la condiscendenza. Egli credeva che le donne “*were less susceptible than men to the negative traits of aggression and acquisitiveness*”¹³⁵, che “*woman's body contains twice as many love generating organs and endocrine mechanisms as the male*”¹³⁶, e che “*were by nature less combative, inclined toward peace and nurturance instead of war and domination.*”¹³⁷ Contemporaneamente i supereroi, per la maggioranza uomini, non esibivano qualità che Marston riteneva indispensabili: “*A male hero, at best, lacks the qualities of maternal love and tenderness.*”¹³⁸ Lo psicologo concludeva che “*not even girls want to be girls so long as our feminine archetype lacks force, strength, power. Not wanting to be girls they don't want to be tender, submissive, peaceloving as good women are. Women's strong qualities have become despised because of their weak ones.*”¹³⁹

Il punto, secondo il creatore di Wonder Woman, è che le qualità femminili sono – a torto – sminuite e disprezzate, mentre andrebbero valorizzate e incentivate. Lo vediamo nel suo personaggio, che non solo è abile e forte come un supereroe uomo, ma presenta dei tratti unici e che Marston considera tipici femminili. “*Wonder woman was intended by its creator as an alternative to gorier, male-oriented comics, as it tempered masculine violence with an 'archetypal' feminine quality he called 'love'.*”¹⁴⁰ Diana non è solo una guerriera, ma anche un'insegnante e una diplomatica. Sfoggia virtù quali compassione, pietà, perdono; lì dove Batman o Superman, una volta sconfitti i loro nemici, li rinchiudono in centri punitivi come Black Gate o l'infernale Arkham Asylum, Wonder Woman invece li esilia a *Reform*

Island, riuscendo spesso a redimerli e a riabilitarli. Lo stesso lasso che obbliga alla “*loving submission*” è inteso da Marston come un’arma puramente femminile, che imita la seduzione, in grado di dominare senza violenza.¹⁴¹

Allo stesso tempo però, Wonder Woman ricade nella questione di genere: forte, coraggiosa... virile? Siamo ancora una volta parlando di una donna che “fa l’uomo”? Analizzando i suoi simboli Baio scrive: “*L’aquila è dunque una figura dalla forte carica virile. Rappresenta esplicitamente la forza e la capacità di comandare e condurre. [...] L’accostamento di Wonder Woman al mito delle Amazzoni e quindi del seno mozzatoci fa pensare non a una emancipazione del femminile quanto piuttosto a una deliberata e cruenta trasformazione della donna in uomo.*”¹⁴²

La problematica resta chiaramente basata sulla dicotomia maschile-femminile che non viene messa in questione. Il dubbio è se Wonder Woman sia una donna che fa l’uomo o sia invece rappresentate di valori e qualità femminili – non se questa suddivisione sia sensata in primo luogo. Tale questione relativa a questa presupposta dicotomia ritorna in quasi tutte le superdonne – escludendo probabilmente solo le (super)damigelle in pericolo della *Conservative Age*, che invece mostrano una debolezza “tipicamente femminile” e sono delle “supereroine” solo in quanto appartenenti a un gruppo di supereroi uomini (pensiamo a Wasp, alla Ragazza Invisibile, a Marvel Girl). Chiaramente queste qualità in sé non sono né maschili né femminili; a seconda della cultura che prendiamo in considerazione, esse possono venir attribuite ora alle donne, ora agli uomini. Nella società occidentale, nella quale i supereroi prendono vita, è possibile osservare che le qualità canonicamente attribuite alle donne ne rivelano la subordinazione rispetto all’uomo.

“*Patriarchal ideology exaggerates biological differences between men and women, making certain that men always have the dominant, or masculine, roles and women always have the subordinate, or feminine, ones.*”¹⁴³ In queste parole Rosemarie Tong si richiama a Kate Millett, mettendo in chiaro che le cosiddette qualità femminili, quali gentilezza, modestia, umiltà, supporto, empatia, compassione, tenerezza, cura, sensibilità, altruismo, sono lette come femminili in modo da poterle imporre alle donne, così da relegarle in una condizione più debole, di dipendenza.¹⁴⁴ Lo stesso possiamo leggere in De Beauvoir:

“*Le donne non hanno mai opposto ai valori maschili dei valori femminili: sono stati gli uomini desiderosi di mantenere le prerogative maschili a inventare questa divisione; hanno voluto creare un regno femminile – regno della vita, dell’immanenza – solo per rinchiudervi*

la donna; ma l'esistente cerca la giustificazione nel moto della sua trascendenza, al di là di ogni specificazione sessuale."¹⁴⁵

La contrapposizione maschile-femminile rispecchia nel pensiero esistenzialista quella trascendenza-immanenza, libertà-esistenza. L'uomo è attivo, la donna passiva. Una volta definiti come maschili la libertà e il Per-sé, il femminile – la donna – è vincolata all'immanenza, all'impotenza dell'essere. Questa passività è particolarmente evidente nell'utilizzo della violenza. Questa non è solamente un qualcosa di negativo, ma è un'espressione di potere. Abbiamo visto il suo legame privilegiato con il supereroe, ma va aggiunto che essa è legata in modo privilegiato al supereroe *uomo*. È il superuomo che esercita violenza, a prescindere se esso sia un eroe, un antieroe o un Villain. "*Violence is often transacted as power. [...] Because violence has traditionally been reserved for male characters to wield for their benefit, women's use of violence is often coded as abnormal, monstrous, and threatening.*"¹⁴⁶

È in particolare la donna che si appropria della violenza che appare come virile, mostruosa. Appropriarsi è il termine corretto: come ricorderemo, infatti, uno dei poteri tipici delle superdonne è quello di rubare – spesso attraverso il contatto fisico, in particolare il bacio – il potere degli uomini. Anche quando questo non avviene abbiamo visto che il potere maschile viene generalmente "ereditato", concesso da un mentore, da un maestro. La violenza, in quanto espressione di potere, deve appartenere all'uomo; ecco allora che la donna che esercita violenza – sia che la sottragga, sia che le venga concessa – appare come doppiamente mostruosa, attentato alla supremazia dell'uomo e distruttrice dell'ordine, della differenza tra uomo e donna. "*This binary structure situates men as active, women as passive – men as violent, women as having violence done to them. Thus, within this strict binary code the action heroine, who fights and kills on par with the men, confuses the boundaries and is seen by some critics as a gender transvestite.*"¹⁴⁷ Apparentemente ogni qual volta una donna indossa il mantello dell'eroe essa viene percepita come virile, un'aberrazione mostruosa.

Il punto che dobbiamo tenere fermo è che questa netta separazione tra maschile e femminile non ha a che fare con il sesso biologico, quanto piuttosto con la società in cui avviene. La visione della violenza lo dimostra: essa è appannaggio di chi detiene il potere, quindi, nella società patriarcale, degli uomini. Lo stesso avviene nel caso di tutte le connotazioni che vengono lette come maschili o femminili: come nota correttamente De

Beauvoir, in una società patriarcale determinate caratteristiche, in sé neutre, vengono attribuite convenzionalmente agli uomini o alle donne con lo scopo di mantenere quest'ultime in uno stato di subordinazione. Non sono le qualità a essere maschili o femminili: è evidente che una donna possa esprimere qualità come forza e coraggio, possa esercitare violenza o aggressione, così come un uomo possa essere debole o amorevole. Il punto è che la società all'interno della quale questo avviene codifica e vede queste caratteristiche come maschili o femminili, con lo scopo di privilegiare uno dei due gruppi. L'essere androgino, che non rispetta queste convenzioni, è "mostruoso", estraneo.

*"The woman who displays characteristics her social group regards as masculine will be viewed as less than a real woman; the man who shows so-called feminine traits will be considered less than a real man."*¹⁴⁸ Tong ha ragione: l'essere androgino viene visto dalla società come "sbagliato" sia che si tratti di una donna che presenta caratteristiche maschili, sia che un uomo che invece si "comporti da donna". Eppure, anche in questo caso è riscontrabile un doppio standard: nonostante anche l'uomo sia visto come "meno uomo" se sfoggia determinati difetti e debolezze "femminili", se egli invece fa sue qualità come il sacrificio personale, l'altruismo, se si cura degli altri, egli assume una luce eroica. Al contrario, nella donna, queste caratteristiche sono date per scontate, anzi vengono richieste. La donna deve supportare, aiutare, prendersi cura, sacrificarsi. Sono elementi che, se propri dell'uomo, lo elevano. L'eroe è tale anche in quanto generoso, in quanto si sacrifica per gli altri. Nel caso della donna, invece, questo sacrificio è dato per scontato, è presupposto. *"Premised on social expectations of women as nurturers, superheroines are often depicted as fighting to protect their family or community, working in a rescue capacity, or participating in protective groups. These actions are both admirable in their selflessness and sexist in their stereotyping."*¹⁴⁹

Appare allora evidente perché, per buona parte della storia delle supereroine, e in parte anche oggi, il compito emancipatorio di questi personaggi si riducesse a dimostrare che le donne fossero in grado di "fare gli uomini", di essere cioè forti, coraggiose, indipendenti. Per essere delle eroine dovevano innanzi tutto liberarsi dallo stereotipo che presuppone e richiede il loro essere altruista, collaborativo, disinteressato. Prima andavano conquistate per sé l'indipendenza e la libertà che l'uomo ha già garantite. La superdonna smette di sacrificarsi per gli altri e si occupa di sé, crea la sua maschera, si rivolta, diventa addirittura una Villainesses (pensiamo alle figure chiave dell'*Emancipation Age*). La scelta di tornare a sacrificarsi per gli altri è successiva e deve essere libera, non presupposta e

data per scontata. Per diventare eroi le donne dovevano prima di tutto diventare indipendenti, violente, dure – fare, cioè, gli uomini. Non è una novità: ricalcando il monomito proposto da Campbell su il viaggio dell'eroe, Maureen Murdock (nessuna parentela con Matt) propone il journey dell'eroina, completamente tralasciato da Campbell. Questo si apre, già nel mito, con una separazione dell'eroina dal femminile: “*the heroine separates from the feminine. This is the onset of her adventure, and to begin she must reject her traditional feminine roles.*” A questo punto “*the heroine identifies and adopts traditional masculine qualities as a means of preparing herself for the imminent quest.*”¹⁵⁰ Anche in questo caso la riconciliazione con il femminile è solo successiva.¹⁵¹

Si parte da “neanche una ragazza vuole essere una ragazza” di Marston: le qualità riservate al genere femminile vengono lette come “deboli”, “inferiori”. Ecco allora che un primo movimento di rivolta compiuto dalle superdonne è quello di appropriarsi delle qualità “superiori” maschili, privando i superuomini del potere esclusivo di queste. Il tentativo è quello di dimostrare che le donne non sono intimamente legate alla fragilità, alla debolezza, ma possono essere forti tanto quanto gli uomini.

Un altro tentativo emancipatorio parallelo a questo prevede invece una rivalutazione dei valori femminili. “*When female superheroism is exemplified, it appears to focus on traditionally ‘feminine’ traits such as collaboration, love, and mentorship-though it is unclear whether this represents experiences that are distinctly feminine or only those assumed to be feminine.*”¹⁵² In questo caso non si tratta di mostrare che le donne sono in grado di essere indipendenti, violente, forti, ma piuttosto di rivalutare le loro qualità – o almeno quelle che convenzionalmente vengono ritenute tali. È quello che, almeno in parte, tenta di fare Marston che mantiene la dicotomia, ma invertendone il segno vedendo il “femminile” come superiore al “maschile”.

In entrambi i casi, però, ci si continua a muovere all'interno della dicotomia prestabilita, che non viene realmente messa in discussione e che vede determinate caratteristiche legate in maniera stereotipata agli uomini o alle donne. L'ultimo passaggio che – almeno teoricamente – bisognerebbe compiere, è quello di abbracciare la teoria dell'androgino, rifiutandosi di utilizzare tale dicotomia per identificare pregi, difetti, valori. Non esaltare determinati valori in quanto “maschili” o “femminili”, ma solo in base alla loro forza intrinseca. L'androgino cessa così di essere una figura mostruosa e diviene positiva, completa.

*“Should women become like men so as to be equal with men? Or should men become like women so as to be equal with women? Or finally, should both men and women become androgynous, each person combining the same ‘correct’ blend of positive masculine and feminine characteristics, so as to be equal with every other person?”*¹⁵³ Riassunta da Tong in questi termini la questione offre una nuova e positiva lettura delle superdonne androgine incontrate sin qui. Consideriamo questo passaggio dallo studio di Langley *Batman and Psychology*:

*“People expect men to be forceful, assertive, aggressive, dominant, independent, willing to take risks, and ready to defend their beliefs [...], and women to be understanding, sympathetic, sensitive, compassionate, warm, tender, eager to soothe hurt feelings, and loving toward children. A psychologically androgynous person has many characteristics from both sets, which can be attractive as well – probably among the many reasons Batman finds Catwoman so appealing.”*¹⁵⁴

Catwoman non viene più interpretata da Langley come virile o mostruosa, ma psicologicamente androgina, che sfida gli stereotipi esibendo tratti sia maschili che femminili. Lo stesso vale per altri personaggi come la Vedova Nera, Wonder Woman, Jessica Jones, Batwoman, che non sono più mostruosi, ma liberatori: mostrano la possibilità di essere un individuo al di là delle convenzioni di genere. Non sono “virili” o “femminili”, ma individui con qualità e abilità uniche. Il loro essere androgini, l’unire caratteristiche maschili e femminili, è destabilizzante, ma positivamente: mostra l’inconsistenza dei preconcetti culturali di “maschile” e “femminile”. Vale nel caso di queste superdonne ciò che scrive Jeffrey A. Brown analizzando l’eroina d’azione. *“The action heroine does enact both masculinity and femininity, but rather than swapping a biological identity for a performative one, she personifies a unity of disparate traits in a single figure.”*¹⁵⁵ Conclude Brown: *“Toughness does not need to be conceived as a gendered trait. [...] the boundaries are confounded because they are combined. [...] They also demonstrate the frailty of binary opposite cultural categories.”*¹⁵⁶ Non va allora più inteso “androgino” come una figura che unisce qualità maschili e femminili, ma piuttosto come un personaggio che mostra l’inconsistenza di tale differenziazione.

Un tentativo di creare nuove eroine che va in questa direzione lo riscontriamo in personaggi chiave della *Post-heroic Age* già analizzati. In particolare, supereroine come Ms. Marvel, Squirrel Girl, Spider-Gwen tentano di fondare un tipo di eroismo differente, che

potrebbe essere letto come “femminile”, ma che – a un esame più attento – cerca di sfuggire a questa dicotomia. C'è il tentativo di proporre un nuovo vocabolario, di sfuggire cioè alle strutture già esistenti che impongono un eroismo “virile”. Tong sottolinea come le donne siano costrette a muoversi nel mondo simbolico creato dagli uomini: *“Women are given the same words men are given: masculine words. [...] Lacking feminine words, women must either babble outside the Symbolic order or remain silent within it.”*¹⁵⁷ Conclude Tong che *“it is impossible to think the ‘feminine feminine’ within the structures of patriarchal thought.”*¹⁵⁸

Se venisse proposto un eroismo “femminile”, che esalta cioè le qualità considerate tipiche delle donne, si ricadrebbe nella stessa dicotomia, ci si baserebbe cioè sulle stesse strutture stabilite dagli uomini. Ecco allora la necessità di rifiutare in toto tale differenziazione: il coraggio, la forza, di questi personaggi così come il loro altruismo e la loro volontà di sacrificarsi sono aspetti slegati dal loro genere. Sono ragazze e donne forti, coraggiose, ma non virili o minacciose. Paradossalmente questo lo vediamo dal fatto che questi personaggi non sono ipersessualizzati: non c'è il bisogno di normalizzarli, di bilanciare le loro qualità eroiche “maschili” con dei corpi iper-femminili. Sono personaggi che mantengono la loro femminilità senza per questo diventare delle fantasie sessuali e dimostrano un eroismo scevro da connotazioni di genere.

Questi sono chiaramente dei tentativi di fondare un eroismo diverso, che potrebbe essere letto come “femminile”, in contrasto con l'eroismo violento maschile. Eppure, questo tipo di interpretazione ricadrebbe nella dicotomia descritta. Questi personaggi rifiutano invece tale distinzione. Non ha senso parlare di maschile e femminile perché siamo piuttosto di fronte a figure androgine, nel senso che abbiamo indicato. Kamala, Doreen, Gwen sono allora rivoluzionarie non in quanto rappresentati di un eroismo “femminile”, quanto piuttosto come portatrici di un nuovo, differente tipo di eroismo, non legato al genere, che tenta di rigettare la violenza.

Considerando quindi queste superdonne come figure androgine, sia che esercitino un eroismo “classico” (Batwoman, Captain Marvel, Wonder Woman), sia che tentino di stabilirne uno differente (Ms. Marvel, Squirrel Girl) – non si pone più il dubbio che queste supereroine “facciano gli uomini”, né che esse debbano fondare un eroismo “da donne”, bensì esse sono chiaramente delle eroine e delle donne senza che i due elementi entrino in contrasto. L'eroismo viene così liberato dall'essere appannaggio esclusivamente del genere maschile. È eroismo, punto.

Il Corpo

Abbiamo iniziato il nostro discorso su fumetti e graphic novel parlando dell'importanza dell'immagine, di come uno stile differente influisca sul messaggio e sull'interpretazione di una storia e di quanto tutto ciò sia particolarmente importante nella narrativa supereroica. L'emozione che comunica l'atmosfera, come viene rappresentata la città del supereroe, i colori e le forme del suo stemma, il costume; al centro di tutti questi elementi visivi, uno spicca per importanza assieme alla maschera. Sto parlando – come il titolo del capitolo ha già tradito – del corpo dei superumani. L'importanza del corpo nella narrativa supereroica è intuitivamente evidente. Se pensiamo al supereroe immaginiamo un fisico muscoloso, attraente, perfetto; i Villain al contrario sono spesso mostruosi, orrendi, o anche semplicemente brutti (Alcuni sono dei veri e propri mostri deformi come Clayface, altri sono sfregiati come il Joker o il Dottor Destino, altri ancor hanno difetti apparentemente irrilevanti, come Luthor che è calvo o Kingpin che è sovrappeso, o l'avvoltoio che è vecchio e brutto. Anche le più misere imperfezioni fisiche diventano significative in confronto ai corpi perfetti degli eroi.); nel caso delle superdonne (eroine e Villainesses!) ritroviamo la perfezione fisica, ma che privilegia aspetti sessuali rispetto alla muscolatura dell'eroe uomo; anche nel caso dell'antieroe, infine, il corpo svolge una funzione in sintonia con il ruolo decostruttivo del personaggio, proponendo fisici più imperfetti e realistici (come la pancia gonfia di Night Owl o il fisico denutrito di Rorschach in *Watchmen*), oppure estremi e parodistici (come il mingherlino e ridicolo Rat-Man).

Perché allora affrontare solo adesso la tematica? Come vedremo questo non è del tutto esatto: il corpo non è stato ignorato, ma la sua presenza è sempre rimasta “nascosta” ma implicita. Ritorneremo su alcuni dei punti essenziali già affrontati e vedremo come il ruolo del corpo fosse in realtà già presente. Trattarlo esplicitamente adesso ci permette di ritornare su aspetti già analizzati e di considerarli da una prospettiva differente. Approfondiamo il tema del corpo qui, in conclusione del capitolo della supereroina perché, come già si sarà intuito, il corpo del superuomo e quello della superdonna sono trattati e mostrati in modi differenti e rimandano a differenti significati – da questo punto di vista era doveroso un approfondimento preliminare della figura della superdonna.

Cicatrici, Carne e Trascendenza

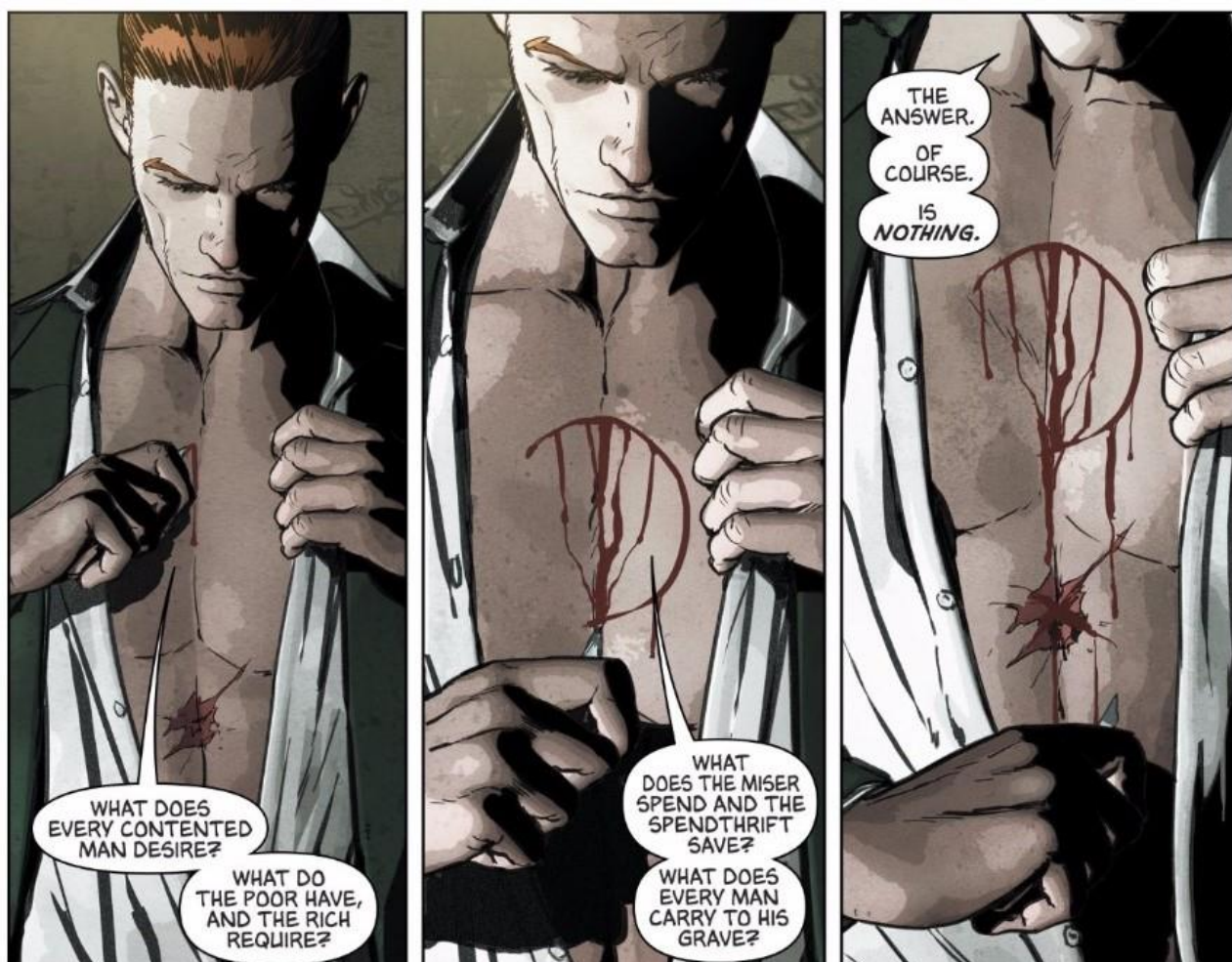
La tradizione occidentale vede il corpo opposto alla mente – immanenza da un lato e trascendenza dall'altro. Se la mente – lo spirito, l'anima, la razionalità – è identificata come il bene, il valore, la verità, è chiaro che il corpo viene svalutato, inizia essere associato con il male. Senza addentrarci troppo in questo discorso, possiamo affermare che la storia del pensiero occidentale è marcata da questo dualismo: a partire da Platone che oppone le Idee (vere) al mondo materiale (ombra illusoria), passando per il cristianesimo che identifica la carne con il peccato e lo spirito immateriale con il Bene, considerando poi Cartesio e il dualismo tra *res cogitans* e *res extensa*.¹⁵⁹ È quella che Nietzsche chiama “storia di un errore” nel *Crepuscolo degli Idoli*.¹⁶⁰ È un dualismo che sopravvive in parte anche in Sartre e nei concetti di In-sé e Per-sé che abbiamo utilizzato nel corso di questo lavoro. La fondamentale differenza è che Sartre non sta affermando l'esistenza di una realtà immateriale che si oppone al corpo, ma piuttosto di un corpo vivente che abita il mondo e che “diviene” e si distingue da un essere In-sé che semplicemente “è”.

I supereroi, l'abbiamo visto, sono segnati da differenti dualismi, a partire dalla doppia identità fino al suo rapporto con il Villain. Ma come si relazionano i supereroi – e i metaumani in generale – con il corpo? Il corpo è certamente usato come strumento, come arma, quindi apparentemente reiterando l'idea di una mente che domina e usa il corpo; ma è un corpo che viene esaltato piuttosto che denigrato, un corpo forte, a tratti indistruttibile. Vediamo nei superuomini un'identificazione totale con il loro corpo che si allontana da quella corrente della tradizione occidentale che invece vede nel corpo un peso o una prigione. Certo, esistono anche supereroi “mistici” come il Dottor Strange che si separano dal corpo assumendo una forma eterea, o supereroi che sfruttano solamente la mente e il loro genio come Oracle (Barbara Gordon) o il Professor X, entrambi paralizzati – ma sono eccezioni.

La prima cosa da osservare è la strettissima connessione tra corpo e maschera – e questo sin dalla creazione di quest'ultima. Come ricorderemo il sorgere della maschera è strettamente legato al dolore e si richiama ai riti d'iniziazione delle società primitive. Nel corso di questi rituali anche il corpo è in primo piano, e dolore e sofferenza giocano spesso un ruolo fondamentale. Il dolore, nel corso di un'iniziazione, si infligge prima di tutto al corpo. L'iniziato viene spesso torturato, non solo per distruggere l'identità precedente, ucciderlo e farlo rinascere, ma anche con lo scopo di marchiare il corpo attraverso cicatrici e tatuaggi,

in modo da imprimere un nuovo significato alla carne e imporre una nuova identità sociale all'individuo. Scrive a questo proposito Galimberti nel suo saggio *Il Corpo*: “Ogni cicatrice è una traccia indelebile, un ostacolo all'oblio, un segno che fa del corpo una memoria. Per questo le società arcaiche iniziavano gli adolescenti alla vita sociale col rito della tortura. Marchiando il corpo, esse lo de-signavano come l'unico spazio idoneo a portare il ‘segno’ del gruppo, la ‘traccia’ del passaggio che ‘con-segna’ l'individuo alla società. [...] I corpi sono sottratti all'ambivalenza dei loro possibili significati, per essere consegnati a quell'identità di gruppo a cui devono as-similarsi e uni-formarsi nella rimozione delle differenze.”¹⁶¹

Abbiamo già visto il caso del supereroe è diverso, in quanto l'identità scelta è individuale e si distacca dalla società. Il marchio sul corpo non indica allora l'appartenenza, quanto piuttosto la distanza della maschera dall'identità collettiva. Ma anche nel caso del supereroe – anzi possiamo parlare di metaumani in generale – il dolore e le cicatrici svolgono lo stesso ruolo della maschera, indicando l'assunzione di una nuova identità e di un nuovo significato. Particolarmente evidente nel caso di Tony Stark, la cui cicatrice sul



L'Enigmista che si incide il suo simbolo – il punto interrogativo – direttamente sul petto. (Artista: Janin M.) © DC Comics.

petto è allo stesso tempo sede della batteria che alimenta l'armatura di Iron Man. Ma anche quando non direttamente inflitta nel corpo, ricordiamo come spesso lo stemma sul petto richiami ad una cicatrice – è il caso di Batman o di Flash.¹⁶²

Le cicatrici, o più in generale le modifiche che subisce il corpo dei superumani, prendono a volte il posto della maschera stessa, come abbiamo già notato avviene nei mutanti, il cui corpo, geneticamente trasformato, sostituisce la maschera. Ma è anche il caso di personaggi come il Joker o Harley Quinn, sfregiati dall'acido, di Clayface, della Cosa, di Due Facce, di Hulk, di Mr. Freeze, di Killer Croc – gli esempi sono numerosissimi. In questi casi ci troviamo spesso davanti a Villain e antieroi, e la profonda trasformazione del corpo sottolinea la loro completa distanza dall'identità collettiva e l'assunzione della nuova identità.

Il corpo è originariamente ambivalente: lo sottolinea a più riprese Galimberti nel suo saggio,¹⁶³ ma possiamo anche dedurlo dai concetti sartriani utilizzati nel corso della nostra analisi: parlando dal Per-sé non ci si riferisce a una realtà immateriale opposta alla carne In-sé, quanto piuttosto alla realtà umana, il cui significato non è mai dato definitivamente. Questa coincide con il corpo, che non è mera carne; riprendendo la distinzione operata da Husserl: non è *Körper*, il corpo fisico, ma è il *Leib*, il corpo vivente.¹⁶⁴ Ci si allontana in questo modo dal dualismo che ha contraddistinto buona parte del pensiero occidentale: la realtà umana – il Per-sé – non è una sostanza immateriale in un oggetto fisico, né una somma di due res, ma un *Leib*. Il Per-sé non utilizza il corpo come oggetto, ma è il corpo; “*deriva necessariamente dalla natura del per-sé che esso sia corpo*”: io non uso la mia mano, io sono la mia mano.¹⁶⁵ Come il Per-sé, il corpo vivente non ha un significato definito: non è In-sé, corpo fisico, mera carne. Le modificazioni che vengono operate sul corpo sono allora un modo per definire tale significato, per avvicinare il *Leib* all'In-sé. Nell'infiggere cicatrici al corpo questo è particolarmente evidente, ma lo stesso avviene con tatuaggi, con ornamenti e anche – l'abbiamo visto – attraverso vestiti e calzamaglie.¹⁶⁶

La maschera svolge lo stesso ruolo della cicatrice, cristallizzando nel corpo un significato e privandolo della sua ambivalenza. L'effetto che la maschera ha sul corpo è ben visibile nell'aderente costume che molti supereroi indossano: questo diviene una seconda pelle, corpo e maschera diventano un tutt'uno. Non avviene solamente nel caso dei mutanti, dove corpo e maschera sono una cosa sola, ma anche per supereroi, Villain, antieroi, superdonne – con l'unica eccezione che il supereroe, in bilico nel suo stato liminale, diviso tra maschera e identità civile, può “cambiare pelle”, diventare un altro. Un'identificazione tra corpo e maschera è evidente nel caso di trasformazioni fisiche, ma anche solamente indossando un costume – che non a caso è spesso una tuta che aderisce perfettamente al corpo, risaltandone le forme. Ma anche quando le nasconde, come nel caso dell'armatura di Iron Man, la maschera si sostituisce al corpo, anzi si unisce ad esso, diventando un tutt'uno. In questo modo il corpo assume un senso ultimo e, con esso, ottiene un nuovo potere sul mondo.



Nello stesso momento in cui Harvey Dent viene sfregiato dall'acido, la sua trasformazione in Due Facce è definitiva. La sua cicatrice segna una metamorfosi senza ritorno. (Artista: Sale T.) © DC Comics.



Frank Castle torturato da Mosaico che gli infligge diverse ferite sul petto, fino a disegnare lo stesso simbolo del Punitore. (Artista: Azaceta Paul) © Marvel Comics.

Indossando la maschera – come abbiamo visto – il supereroe diviene un idolo, assume la compiutezza della statua. Le calzamaglie aderenti enfatizzano questo effetto, dandoci l'impressione di avere di fronte dei corpi chiusi e, in quanto tali, perfetti: *“per-fetto da perficere, che significa compiuto, chiuso, senza aperture. [...] I corpi che noi consideriamo belli sono dei corpi estremamente definiti, torniti, delle superfici assolutamente levigate, chiusi su sé stessi, che emanano una seduzione quasi inorganica, la seduzione della pietra o del metallo”* ¹⁶⁷ – delle statue, appunto.

Emblematici i costumi che nascondono completamente il corpo e il viso, come nel caso di Rorschach, di Spider-Man, di Black

Panther, ma anche di Iron-Man o di V: sottolineano la completa chiusura nei confronti del mondo, che viene interpretato solo attraverso la maschera.



Il Dottor Manhattan mentre sceglie il suo simbolo e lo crea direttamente sulla sua fronte. (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.

L'interpretazione del mondo, che abbiamo visto la maschera impone, è anch'essa strettamente legata al corpo. Il corpo è il punto 0 del mondo, il "qui" dal quale si diramano tutti i "là": *"Il mio corpo è ovunque nel mondo, è coestensivo al mondo, esteso attraverso tutte le cose e, insieme, raccolto in questo solo punto che esse tutte indicano e che io sono senza poterlo conoscere."*¹⁶⁸ Il Leib abita il mondo, nel senso che umanizza le

cose, si supera verso di esse donando loro significato.¹⁶⁹ *"Abitare è trasfigurare le cose, è caricarle di sensi che trascendono la loro pura oggettività, è sottrarle all'anonimia che le trattiene nella loro 'inseità', per restituirle ai nostri gesti 'abituali' che consentono al nostro corpo di sentirsi tra le 'sue cose', presso di sé. [...] Il mondo non è ciò che io 'penso', ma ciò che 'vivo', che 'abito'."*¹⁷⁰ Il mondo acquisisce il suo senso a partire dal corpo – senso che, condizionato dalla duttilità del corpo si rivela a sua volta estremamente mutevole. Il corpo abita il mondo, si supera verso il mondo e lo legge, sia attraverso i suoi sensi, sia attraverso le sue possibilità di azione e i suoi progetti.

La prima connessione tra il mondo e il corpo alla quale pensiamo è data dal modo in cui il mondo viene percepito. *“It is via my sensorimotor powers that I encounter a world charged with meaning and organized into significant gestalt.”*¹⁷¹ Drew Leder parla giustamente di *sensorimotor powers*, infatti, come vedremo a breve, la capacità del corpo di agire e di muoversi è essenziale per capire il rapporto con il mondo. Fermiamoci però prima a considerare solamente il modo in cui la realtà viene percepita.

È intuitivo che abitare il mondo significa in prima istanza percepirlo attraverso i sensi. Vedere (ma anche ascoltare, fiutare, gustare, toccare) in modo differente significa allora non solo una differente percezione, ma anche un differente modo di abitare il mondo e conseguentemente un differente significato che esso assume. Sensi amplificati come

la vista raggi X, il superudito – o addirittura sensi completamente nuovi, come la capacità di leggere nelle menti, o di prevedere il futuro, o di percepire i pericoli in arrivo implicano un modo di abitare il mondo diverso. Gli esempi più emblematici: l’Uomo Ragno con il suo famoso “senso di ragno”, Daredevil, il suo senso radar e i suoi supersensi che suppliscono alla completa mancanza della vista, ovviamente Superman (vista telescopica, a raggi X, superudito). Tra tutti spicca il Dr. Manhattan di *Watchmen*. L’esperienza che il semidio ha del mondo è estrema: egli è in grado di osservare le particelle subatomiche che compongono la materia e addirittura di sperimentare il tempo in maniera differente,



Vita e morte non sono differenti per un essere con la visione del Dottor Manhattan. (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.



Jon Osterman, il Dottor Manhattan. (Artista: Gibbons D.) © DC Comics.

osservando passato, presente e futuro simultaneamente. Per usare le sue stesse parole: *“There is no future. There is no past. Do you see? Time is simultaneous, an intricately structured jewel that humans insist on viewing one edge at a time, when the whole design is visible in every facet.”*¹⁷²

È chiaro come questa capacità di percepire il mondo influisca pesantemente sul modo in cui Jon Osterman lo interpreta e il senso che dischiude. *“The way he looks at things, like he can’t remember what they are and doesn’t particularly care... This world, the real world, to him it’s like walking through mist, and all the people are like shadows...”*¹⁷³ La percezione del Dr. Manhattan è talmente differente dalla nostra da arrivare a fargli perdere tutta la sua umanità. I valori umani divengono per lui insignificanti, addirittura il valore della stessa vita umana viene rinnegato: *“I read atoms, Laurie. I see the ancient spectacle that birthed the rubble. Beside this, human life is brief and mundane.”*¹⁷⁴

Non è solamente attraverso i sensi che viene dischiuso il reale. In diretta risposta agli stimoli sensoriali che riceve, il corpo vivo si rapporta al mondo in base ai suoi progetti e alla sua capacità di agire in esso. *“We see chairs that offer*

up the prospect of rest, food that may be eaten, a col drain that bids us stay inside. The sensory world thus involves a constant reference to our possibilities of active response."¹⁷⁵

La montagna è "aspra" solo in base al mio progetto di scalarla e all'effettiva capacità del mio corpo di affrontare l'ascesa.¹⁷⁶ Che significato ha, allora, per un metaumano in grado di volarci sopra?

È in particolare nelle possibilità che il mio corpo ha che il mondo acquista significato: *"le cose si rivestono delle sue azioni"* scrive Galimberti.¹⁷⁷ La capacità del corpo di agire sul mondo è un elemento fondamentale dal quale dipende l'interpretazione di quest'ultimo.

Evidenziamo ancora una volta come questa concezione del corpo vivo, il "corpo in azione" si allontani dal dualismo corpo/mente. L'uomo è corpo vivo nel mondo, lo abita e abitando gli dona significato a partire da quelle che sono le sue possibilità di azione. *"Il corpo diviene corpo nel mondo, corpo in azione, non più cosa nel mondo, bensì, costante relazione dinamica col mondo. Crolla il tradizionale paradigma dicotomico di corpo e anima e l'uomo diviene, prima di tutto, corpo. Egli è corpo, ed appare attraverso esso. Si presenta al ventaglio di possibilità che la vita dischiude dinanzi a lui."* Scrive Emma Palese richiamandosi a *Essere e Tempo* di Heidegger.¹⁷⁸ Tra i differenti significati del mondo che il corpo dischiude, è in particolare nell'esperienza del dolore e della malattia che è possibile osservare a pieno questa dinamica.

Riprendendo la descrizione che Sartre fa del sadico abbiamo già visto che il dolore riduce la trascendenza del Per-sé alla carne. Qui va innanzitutto distinta la carne dal corpo vivo: la carne è il corpo inteso come mero oggetto, privato della sua intenzionalità, della sua capacità di agire – della sua trascendenza appunto. Trascendenza non va intesa come realtà immateriale, ma come la qualità intrinseca del corpo vivo che non è nel mondo un semplice oggetto tra gli altri: esso è trascendente nel senso che, abitando il mondo, il Per-sé si supera e si perde in esso – si trascende, è "fuori di sé".¹⁷⁹

Col dolore, con la fatica, con la malattia avviene l'opposto: il Per-sé perde la sua trascendenza e ritorna nella carne, viene imprigionato in essa. Il mondo si fa lontano e opaco, diviene insignificante, non interessa più. Il senso di cui erano rivestite le cose, dato dalle mie possibilità e dalle mie azioni, ora si dissolve.

"Per chi è malato il mondo perde la sua fisionomia, perché diminuisce, se non addirittura non si interrompe, quel dialogo tra corpo e mondo grazia al quale le cose si

caricavano delle intenzioni del corpo e il corpo raccoglieva quei sensi che erano genericamente diffusi tra le cose. [...] l'io-penso', che potrebbe spaziare oltre i confini angusti della stanza, in realtà si riduce ai limiti dell'io-posso', perché non è la realtà del mondo, ma la possibilità di viverla a promuoverne l'interesse."¹⁸⁰

Lo stesso avviene nel caso della fatica e del dolore: *"La fatica rende il mondo inaccessibile, modifica radicalmente l'esperienza delle cose che diventano sempre più lontane e irraggiungibili. [...] Se basta la fatica muscolare a modificare la mia esperienza del mondo, si pensi a che alterazione va incontro la presenza, l'ordine e il significato delle cose quando il mio corpo è abitato dal dolore. [...] Non è una parte dell'organismo che soffre, ma è il rapporto col mondo che s'è contratto, è la mia distanza delle cose, la successione del tempo, l'ordine della presenza.*"¹⁸¹

Ma tutto questo non è nuovo per noi. Ricordiamo che la creazione della maschera, la necessità di trovare un nuovo senso nel mondo, prende il via dal dolore. Il dolore priva il mondo di significato perché, in esso, io mi allontano dal mondo, tornando in me stesso. Il mondo perde il senso che aveva perché io non mi trascendo più verso di lui. Le cose non si illuminano più delle mie azioni e progetti, ma piuttosto sono io che sono alla mercé del mondo, oggetto tra gli altri, schiavo dell'ineluttabilità dell'essere In-sé.

Questo è quanto avviene in un corpo debole, malato, sofferente. Cosa accade invece nel caso di un corpo "super"? Che invece di contrarsi in sé stesso si apre al mondo con un potere ancora maggiore rispetto a quello di un normale essere umano? Quali significati dischiude? Nel caso dei metaumani si verifica l'opposto di quanto descritto riguardo dolore e malattia. *"Disporre del proprio corpo è disporre dello spazio del mondo dove il corpo può agire. Lo spazio del mondo appartiene al corpo come una parte della sua carne.*"¹⁸² Aumentando quindi la capacità di azione del corpo sul mondo aumenta allo stesso tempo lo spazio di influenza che appartiene al corpo e, con esso, i significati che si dischiudono. Guardiamo ancora al Dr. Manhattan: le infinite possibilità che il suo corpo gli consente fanno sì che il mondo che abita si espanda; la lontananza non ha senso per un essere in grado di teletrasportarsi istantaneamente ovunque desideri. Vengono dischiusi nuovi significati, scompaiono gli ostacoli, tutto è alla portata di mano. Non c'è più nessuna distanza tra intenzione e realizzazione, le cose non oppongono più alcuna resistenza per un essere in grado di trasformare la materia stessa a suo piacimento. Egli è trascendenza pura in quanto

la presa che il suo corpo ha sul mondo è illimitata, esso incarna completamente la sua volontà senza che la materia lo ostacoli in alcun modo.

Paradossalmente è osservando la nudità del corpo del Dr. Manhattan che ci colpisce tale trascendenza: se nella nudità un normale essere umano sperimenterebbe il sentimento della vergogna e sarebbe ridotto a mera carne dallo sguardo dell'altro, questo non avviene nel caso di Jon. Egli rimane sempre il soggetto, nessuno sguardo umano può ridurlo ad oggetto. Il Dr. Manhattan è quanto più vicino all'In-sé-per-sé sartriano possiamo osservare: una volontà pura che contemporaneamente è anche In-sé, non in divenire, non desiderante. Tutto questo si riflette necessariamente anche sui suoi valori. Per questo essere immortale, morte e dolore non significano più nulla e l'essere umano stesso viene completamente svalutato:

*"I've walked across the sun. I've seen events so tiny and so fast they hardly can be said to have occurred at all, but you... you are a man. And this world's smartest man means no more to me than does its smartest termite."*¹⁸³

Il Dr. Manhattan è uno degli esempi più estremi, ma lo stesso si verifica, con diverse intensità, nel caso di tutti i metaumani. La loro trascendenza verso il mondo è amplificata, essi arrivano quasi a incarnare pura intenzionalità. Se il dolore – e, l'abbiamo visto parlando di Jessica Jones, l'osceno – riduce a mera carne, allora il corpo potente e aggraziato del supereroe ci mostra invece una libertà incarnata. Intendiamo qui grazia come è descritta da Sartre, come manifestazione di trascendenza che risolve completamente il senso del corpo nel fine del Per-sé. In questo senso l'essere aggraziati non ha a che fare con la bellezza: possono apparire aggraziati anche Villain e antieroi, per quanto mostruosi: nei loro gesti e nelle loro azioni essi possono esprimere una volontà pura al pari dell'eroe (almeno fino a quando non vengono sconfitti da questo). Quando un personaggio fa eccezione, questo non è dovuto alla sua mostruosità, quanto piuttosto alla sua incapacità di controllare a pieno il suo corpo o il suo potere: è il caso di Hulk, di Clayface, della Cosa o di Rat-Man. Nella maggioranza dei casi però, i metaumani sembrano essere in pieno controllo del loro corpo. A questo riguardo è osservabile anche il modo in cui essi, nel corso dei loro numerosi scontri, affrontano il dolore fisico. Esso viene generalmente sopportato stoicamente e infine vinto. Essi rifiutano di essere ridotti a carne.

Analizzando il personaggio di Iron Man Emma Palese scrive che *"[Il corpo] si allarga al mondo insieme all'artificiale."*¹⁸⁴ Alterando il corpo vivo attraverso la tecnologia, come

avviene nel caso di Iron Man, si alterano le sue possibilità e con esse la sua presa sul mondo, ampliando il potere su quest'ultimo. Ma questo è vero nel caso di ogni "armatura", di ogni maschera: non è solamente dovuto, come sembra affermare implicitamente Palese, a un'unione tra artificiale e organico. Certo, l'armatura di Iron Man potenzia le capacità di Tony Stark in quanto prodigio tecnologico, ma lo stesso avviene anche nel caso della semplice calzamaglia che trasforma in idolo. Sembra intuirlo anche Palese quando scrive che *"paradossalmente, Tony Stark raggiunge e sente il suo essere corpo proprio nel momento in cui si compone con la macchina che entra in contatto col suo corpo,"*¹⁸⁵ concludendo che *"Iron Man non è un semplice involucro aderente al corpo di Tony, ma, nuova identità progettata e pensata come l'oltre la carne, l'oltre il sangue."*¹⁸⁶ Nella maschera non c'è un superamento del corpo vivo, ma del corpo inteso in senso biologico come carne. Il corpo del metaumano è al contrario la massima espressione del corpo inteso come trascendenza e intenzionalità.

Il Corpo Sociale

L'identità individuale, la maschera, ci appare quindi come espressione massima della trascendenza del Per-sé. Essa si esprime anche e soprattutto nel corpo vivo dell'eroe, nella sua superiore presa sul mondo. Parallelamente, spostando l'attenzione all'identità collettiva, vediamo come in essa la trascendenza, che riveste le cose di un senso individuale, viene meno. L'identità collettiva è più vicina al concetto di carne: lo osserviamo prima di tutto nelle identità civili dei supereroi. Mentre, indossando il costume, il loro corpo appare potente, aggraziato, agile, l'identità civile dell'eroe è spesso goffa, impacciata, insicura: Clark Kent, Peter Parker, Bruce Banner, Donald Blake e Matt Murdock sono alcuni degli esempi più esplicativi. I corpi sembrano più un peso, la libertà che esprime il supereroe sembra imprigionata nel corpo civile. Anche quando l'identità civile è "sicura di sé" – pensiamo a Bruce Wayne o a Tony Stark – ci si allontana dalla maschera; nei loro ruoli da playboy frivoli l'identità individuale si perde nella vertigine dell'alcol e dei sensi che la distrugge al pari del dolore. Non parliamo di identità uniche, ma di "ruoli" necessari a vivere all'interno della società e "imposti" da quest'ultima: il giornalista timido, lo studente impacciato, il playboy immaturo, l'avvocato cieco, lo scienziato insicuro.

L'identità individuale che dischiude nel mondo un significato unico è vincolata dal ruolo sociale assegnato. Galimberti parla di corpo sociale rispetto al corpo individuale: il primo è assolutamente sostituibile, un ruolo che viene assegnato dalla società, il secondo è il corpo vivo individuale e trascendente. Possiamo riprendere questi due concetti, associando il corpo sociale all'identità collettiva, osservando come questo non sia in realtà così lontano dalla carne. Nel mio ruolo sociale la mia identità mi è data dallo sguardo degli altri, che, come lo sguardo di Dio – è interiorizzato, sempre presente e mi riduce a oggetto. Inoltre, mentre il corpo vivo, il Per-sé, si trascende donando al mondo il suo senso personale, l'identità collettiva ritrova nel mondo il senso che altri gli hanno già assegnato.

Non è esatto dire che nell'identità collettiva il corpo, ora corpo sociale, sia mera carne. È presente una trascendenza, ma è una trascendenza meccanica e alienata. Il *Leib* si trascende nel mondo sociale, ma non per creare un senso, ma per accettare quello che è già imposto. Gli oggetti si illuminano di significato, ma è un significato già presente in essi, dato da qualcun altro, stabilito dal ruolo assegnato (Così ad esempio il medico, nel suo ruolo, vede il malato non tanto come persona, ma piuttosto come "organismo biologico da curare"). Il corpo sociale è, similmente alla mera carne, un oggetto, ma non più del mondo, ma del sistema sociale. Questo è evidenziato dalla sua totale intercambiabilità: nessuno è indispensabile, il ruolo che il corpo sociale ricopre può essere recitato da qualcun altro.¹⁸⁷

La riduzione della libertà a oggetto sociale, sebbene differente, è connessa alla sua riduzione a mera carne. Questo l'abbiamo già osservato nelle iniziazioni: la società riduce la libertà a corpo sociale prima di tutto riducendo il corpo a carne attraverso il dolore e l'inflizione di cicatrici che designano il ruolo che essa dovrà assumere. Ma è una connessione che possiamo osservare anche nei casi nei quali il Per-sé si rifiuta di sottomettersi, reclamando la libertà totale della maschera. Stiamo parlando di Villain e antieroi che abbracciano completamente la loro identità individuale rigettando qualsiasi ruolo all'interno della società; società che si vendica: Villain e antieroi vengono ricercati, rinchiusi o uccisi, la trascendenza viene loro negata, sono forzatamente ridotti a carne.

Da prendere in considerazione soprattutto il caso dell'Arkham Asylum: rinchiodando un Villain tra le mura di Arkham non si riduce semplicemente la sua capacità di agire nel



Harley Quinn in camicia di forza. (Artista: Šejčić S.) © DC Comics.

mondo, addirittura immobilizzando il corpo attraverso una camicia di forza, ma si nega la validità stessa della sua trascendenza. Il folle, infatti, è una figura tradizionalmente legata al corpo inteso come realtà opposta alla mente: è puro istinto, opposto alla ragione, quindi alla trascendenza e legato alla natura, quindi all'essere, alla carne. Dichiarando un Villain folle e rinchiudendolo in Arkham non solo si rinchioda l'individuo, ma si confuta e si dichiara insensata la sua maschera e i significati che dischiude nel mondo.

Sebbene molti degli ospiti del manicomio-prigione siano chiaramente affetti da patologie e da psicosi (Due Facce, il Cappellaio Matto, il Ventriloquo, Zsasz), di alcuni non possiamo non chiederci: sono effettivamente “pazzi”? Ne abbiamo discusso nel caso estremo del Joker, chiedendoci se il Clown fosse realmente folle, nel senso comune del termine – ma possiamo pensare ad altri casi. Sono “pazzi” Bane, Mr. Freeze, il Pinguino? ¹⁸⁸ Ovviamente sono criminali, non sono particolarmente empatici e il loro sistema di valori è – rispetto al nostro – distorto. Eppure, non sono psicotici, né irrazionali – né necessariamente psicopatici; ma, nel momento in cui vengono rinchiusi ad Arkham e dichiarati folli, non solo la loro visione della realtà viene definita sbagliata, ma viene negata la loro trascendenza. In quanto “folli” agiscono per istinto, irrazionalmente: il senso che dischiudono nelle cose viene ridotto al non-senso dell'essere In-sé.

Un caso molto interessante è Poison Ivy: Pamela Isly non manca di empatia, ma essa non è diretta verso gli esseri umani, ma verso la natura; il “Verde” come lo definisce, è valutato dalla sua identità individuale come valore supremo, superiore a tutto il resto. Una visione



Pamela Isly è dichiarata pazza e imprigionata – ma lo è davvero? O la sua è solo una visione del mondo diversa dalla nostra? (Artista: Šejčić S.) © DC Comics.

totalmente distorta per noi, ma per lei sensata e razionale. È il senso che la sua trascendenza dischiude nel mondo, in totale opposizione a quello comune. Come darle torto se il suo potere le fa sentire il dolore delle piante sul suo stesso corpo? È folle? Definirla tale scredita la trascendenza stessa di Pamela, nega la sua libertà prima ancora di rinchiuderla fisicamente. È la rivincita della società che, definendo come folli o insensate visioni del mondo differenti, le riduce all'irrazionalità dell'istinto, della natura, dell'essere In-sé, imponendosi così come unico possibile senso trascendente del mondo.

La Donna e la Natura

Poison Ivy ci dà lo spunto per affrontare un'altra tematica riguardante il corpo: la connessione tra la donna e la natura. Il folle non è l'unica categoria subordinata che viene generalmente associata al corpo inteso come istinto e carne. Questa dinamica è riscontrabile in tutti i rapporti tra chi detiene il potere e le categorie sociali subalterne. *“Certain individuals or groups are associated with the body. This includes women, laborers, ‘primitive’ cultures, animals, and nature in general. They are thus defined as Other to the essential self, just as the*



Poison Ivy, completamente unita al Verde, alla natura. (Artista: Šejčić S.) © DC Comics.

body is Other. Moreover, insofar as the body is seen as mindless and in need of control, so too its representatives. Subjugation becomes a necessity and a natural prerogative."¹⁸⁹

Come sottolinea giustamente Leder, associare una categoria al corpo in una società tradizionalmente dualistica significa indicarla non solo come altro, ma come altro subordinato, da controllare così come il corpo è controllato dalla mente. Come l'uomo domina e sottomette la natura, allo stesso modo è giustificato a sottomettere e dominare le categorie sociali che vede come legate a essa, a cominciare dalla donna.

La donna, nella società patriarcale, è la prima categoria che viene associata al corpo e alla natura. *"In our cultural hermeneutics, women have consistently been associated with the bodily sphere. They have been linked with nature, sexuality, and the passions, whereas men have been identified with the rational mind."*¹⁹⁰ È, sebbene con intensità differenti, lo stesso processo descritto nel caso dei folli. Si associa l'uomo – e con lui la società che ha creato – alla mente, alla razionalità, alla trascendenza. In questo modo il senso del mondo può essere solamente quello che egli dischiude, che viene imposto non più come creato ma come originario, intrinseco alle cose.¹⁹¹ La donna, al contrario, *"è la natura innalzata alla lucidità della coscienza, è una coscienza naturalmente sottomessa,"*¹⁹² è l'altro, legata alla natura, alla carne, all'immanenza e, in quanto tale, sottomessa, privata della sua trascendenza e della possibilità di dischiudere un suo individuale senso del mondo.¹⁹³ Questa connessione della natura rimanda soprattutto a una passività opposta alla trascendenza – ma – come nel caso del folle – implica anche irrazionalità e assenza di controllo. Abbiamo incontrato superdonne potenti, quanto e più degli uomini, ma incapaci di controllare tale potere, pericolose e devastanti – forze della natura appunto! Jean Grey trasformata nella Fenice Nera è l'esempio più emblematico, che ci mostra come il potere e la capacità di agire trasformino la donna in Villain. *"Nel momento in cui l'uomo si afferma come soggetto e libertà, l'idea di Alterità viene mediata. [...] L'altro è la passività di fronte all'attività, la diversità che infrange l'unità, la materia opposta alla forma, il disordine che resiste all'ordine. La donna, in tal modo, è consacrata al Male."*¹⁹⁴

Mentre l'uomo è il suo corpo inteso come *Leib*, quindi trascendente, la donna è invece *Körper*, immanenza, carne.¹⁹⁵ Sebbene si tratti com'è evidente di significati creati, la società ergendosi a unica trascendenza, li pone come unici possibili, finge di ritrovarli nelle cose stesse, imponendo e allo stesso tempo giustificando la gerarchia e le dinamiche di potere che in questo modo si vengono a creare. Viene separato il principio maschile da quello

femminile, non perché reale, ma in quanto permette la prevaricazione del primo sul secondo: *“la differenza sessuale trascende il suo significato biologico per diventare un tavolo di gioco del potere.”*¹⁹⁶ In un sistema dove l'uomo detiene il potere appare allora “naturale” che la donna, in quanto le viene assegnato questo legame privilegiato con la natura, sia più irrazionale, passiva – che sia prima di tutto carne. Questa sua natura di carne le viene costantemente ricordata, nei vari modi che la mantengono subordinata all'uomo.

Lo vediamo nella bellezza ideale della donna a confronto con l'ideale dell'uomo: *“L'ideale della bellezza femminile può variare; ma certe esigenze restano le stesse; tra le altre, dato che la donna è destinata a essere posseduta, bisogna che il suo corpo offra le qualità inerti e passive di un oggetto. La bellezza virile consiste nell'adattamento del corpo alle funzioni attive, consiste nella forza, nell'agilità, nell'elasticità, è la manifestazione di una trascendenza, che anima una carne che non deve mai ricadere su sé stessa.”*¹⁹⁷ In queste parole di De Beauvoir ritroviamo le qualità che definiscono il corpo perfetto del supereroe ed esprimono la sua trascendenza, mentre il corpo perfetto di una (super)donna privilegia la passività della carne: *“La bellezza maschile è indice di trascendenza, quella della donna ha la passività dell'immanenza.”*¹⁹⁸ Passività che viene evidenziata e esposta dai vestiti e, nel caso delle superdonne dei loro costumi, che privilegiano il corpo in quanto oggetto sessuale:

*“I vestiti dell'uomo come il suo corpo devono indicare la sua trascendenza e non fermare lo sguardo; per lui né l'eleganza, né la bellezza consistono nel costituirsi come oggetto. [...] Al contrario, la stessa società chiede alla donna di farsi oggetto erotico. [...] La gonna è meno comoda dei pantaloni, le scarpe con i tacchi alti impediscono il passo; i vestiti e le scarpette meno pratiche, i cappelli e le calze più fragili sono i più eleganti; sia che il vestito nasconda il corpo, lo deformi o lo metta in rilievo, in ogni caso lo espone agli sguardi.”*¹⁹⁹

“I seni e le natiche sono oggetto d'una spiccata preferenza, a causa della gratuità, della contingenza del loro rigoglio. I costumi, le mode spesso si sono sforzati di escludere il corpo femminile dalla sua trascendenza: la cinese che ha i piedi bendati può a malapena camminare, le unghie verniciate della diva di Hollywood le tolgono l'uso delle mani; i tacchi alti, i busti, i guardinfanti, le crinoline erano destinate, più che ad accentuare la grazia del corpo femminile, ad aumentarne l'impotenza. Appesantito dal grasso, o così diafano che ogni sforzo è reso impossibile, paralizzato da vesti scomode e dai riti della buona

educazione, solo allora l'uomo lo riconosce come cosa sua. Il trucco, i gioielli sono anch'essi strumenti di questa pietrificazione del corpo e del viso."²⁰⁰

Confrontiamo questi due passaggi tratti da *Il secondo sesso* con questa riflessione della Vedova Nera nella graphic novel *Homecoming*: *"I segreti per sedurre, dicono. Tacchi con cui è dura camminare, figuriamoci correre. Enorme quantità di pelle esposta, qualunque sia il clima. Uno sguardo che dice 'prendimi, sono tua'. I segreti per finire male, piuttosto. Ma se vuoi pescare uno squalo – devi mettere molta carne sull'amo.*"²⁰¹ La prima cosa che notiamo è come il look femminile tenda a scoprire e a mostrare la carne – in particolare le cosce, i seni, le natiche, le masse di carne meno differenziate e più gratuite, quelle che Sartre chiama "immagine della fatticità pura;"²⁰² queste vengono offerte allo sguardo che, come sappiamo, riduce a oggetto.

Privilegiare gli elementi sessuali del corpo è significativo in quanto il corpo sessuale richiama anch'esso alla carne: nell'amplesso sessuale, come nel dolore, nella vergogna e nel piacere, la trascendenza ritorna nel corpo, si fa carne. Nel costume dei supereroi uomini, infatti, ogni richiamo alla sessualità scompare magicamente, all'interno di aderentissime tute, che invece aderiscono perfettamente ai muscoli, e rimandano alla presa del corpo vivo sul mondo.²⁰³ Viene privilegiata l'azione, la muscolatura: i superuomini vengono ritratti in pose elastiche e potenti. Il loro corpo non li vincola alla fatticità, piuttosto è strumento per l'espressione della loro libertà. Il contrario avviene nel caso delle superdonne, quasi mai muscolose ma sempre molto prosperose e sensuali. I primi sono espressione di volontà, di libertà. Le altre vengono invece ritratte in pose irreali, imbarazzanti e con corpi che evidenziano la passività della carne (pensiamo alla anatomicamente impossibile "broken back pose"). Ricordiamo qui l'osceno, già incontrato parlando di Jessica Jones. Nel caso di Jessica l'osceno viene però utilizzato in maniera dissacrante, col preciso scopo di distruggere l'idolo del supereroe e rendere Jessica "umana". La supereroina-idolo viene invece offerta allo sguardo non con l'intenzione di mostrarne l'umanità, bensì di renderla idolo-schiavo del lettore.

La riduzione a carne è infine amplificata dalla progressiva privazione della capacità di azione. Se il corpo vivo si definisce soprattutto in base alla sua capacità di agire nel mondo, privarlo di questa significa allo stesso tempo privarlo della sua trascendenza. Vestiti e accessori diminuiscono la presa sul mondo della donna e la costringono a essere costantemente corpo sociale, a ricoprire il ruolo richiesto dalla società che è prima di tutto

“oggetto di desiderio”. La donna viene innalzata a idolo, ma è un idolo schiavo: mentre il supereroe che si fa idolo esprime nella sua maschera la sua trascendenza individuale – incarna quello che lui sceglie di essere – l’idolo che la donna diviene è deciso per lei da altri. Lo dimostra il fatto che, mentre l’idolo che il supereroe diviene evoca potenza, lascia intuire una superiore presa sul mondo, gli idoli che di volta in volta la donna è chiamata a incarnare – madre, moglie, seduttrice – sono realtà legate alla natura e alla carne, passive.

Nel caso delle superdonne i loro costumi, per quanto scomodi, non sembrano inficiare la loro capacità di azione. Essi però fungono da contrappeso, evitando che queste diventino figure troppo minacciose per uno status quo maschile. Come abbiamo già avuto modo di osservare la superdonna, figura potenzialmente “empowering”, presenta nella maggioranza dei casi elementi che bilanciano la sua forza emancipatoria. Come il dolore e l’osceno, i costumi sensuali indossati dalle superdonne contribuiscono a ridurla alla carne.

È affascinante osservare come, nonostante questi costati richiami alla passività della carne, la trascendenza trovi comunque il modo di esercitarsi, anche se attraverso la passività. I poteri delle superdonne spesso mostrano questo: essi sono a loro volta un richiamo alla natura, alla passività, alla carne ma, anche se spesso incontrollabili, in essi ritroviamo la capacità di esercitare potere sul mondo. Come constata amaramente Natasha Romanoff nel passaggio sopracitato le “armi” a disposizione della donna non sono le stesse che utilizza l’uomo. Mentre la presa trascendente dell’uomo sul mondo dipende, in ultima istanza, dalla violenza che può esercitare su di esso, vale a dire dal potere di dominarlo, l’universo della violenza è generalmente negato alla donna.²⁰⁴ Le donne alle quali è concesso l’utilizzo della violenza – l’abbiamo visto nel caso dell’allieva – sono percepite come virili, come donne che si sono “fatte uomini”. Le altre sono invece costrette a trovare nuovi metodi per esercitare un controllo sul mondo. Costrette alla passività è questa stessa a diventare la loro arma.



Poison Ivy, in grado di rubare il potere e di controllare qualsiasi uomo... o Superuomo. (Artista: Lee J.) © DC Comics.

*“[La ragazza] ha conosciuto il fascino della passività; poi ne scopre il potere; alla vergogna che le ispira la sua carne si unisce presto la vanità. [...] Il suo corpo le appare dotato di virtù magiche; è un tesoro, un’arma, ne è fiera. [...] Per la ragazza, la trascendenza erotica consiste nell’accettare di farsi preda. Essa diventa un oggetto; si sperimenta come oggetto.”*²⁰⁵ Relegata alla passività, la donna impara a sfruttarla, a ottenere potere attraverso di essa. Questa capacità è molto presente nelle superdonne: i loro superpoteri sono basati spesso sulla seduzione, che ottiene il potere rubandolo agli uomini. Poison Ivy, Rogue, Fatale, Spider Woman sono alcuni esempi.²⁰⁶ Le loro abilità basate sulla sessualità femminile, esercitate attraverso il bacio, il contatto fisico o addirittura la capacità di diffondere ormoni, permettono a queste donne di soggiogare e controllare gli uomini; in questo modo riescono a riappropriarsi di una certa presa sul mondo; “per

un paradosso, queste donne che sfruttano all’estremo la loro femminilità riescono a crearsi una situazione che equivale quasi a quella di un uomo” osserva De Beauvoir.²⁰⁷

Questa rivincita, che la donna si prende, rimane però una magra consolazione: per sua stessa definizione essa può operare solamente nel sistema già creato dagli uomini. La donna che riesce, facendosi oggetto di desiderio, a “rubare” il potere degli uomini sta comunque giocando all’interno di una realtà forgiata da loro. Non è un caso, come abbiamo già osservato, che si parla generalmente di Villainesses: per esercitare la loro trascendenza questi personaggi non possono fare altro che ribellarsi al sistema, infrangendo quindi le regole di quest’ultimo, ottenendo il potere solo attraverso un’azione illecita – rubandolo appunto.

Y: “Il punto, Natasha, è che tu non hai mai saputo gestire gli uomini. Devi imparare a trattarli come se fossero pezzi grossi. Hanno bisogno di sentirsi importanti, come se fossero loro a comandare.” –

N: “Non mi piacciono i giochi, ‘Lena. Sono stanca di sfruttare il mio corpo per ottenere ciò che voglio”²⁰⁸

In questo dialogo tra le due Vedove Nere Yelena Belova e Natasha Romanoff si intuisce l’exasperazione che il costante ridursi a oggetto implica. E si intuisce anche un cambiamento nell’universo dei supereroi per quanto concerne la rappresentazione delle superdonne. Un cambiamento che caratterizza quella che abbiamo chiamato, in relazione alle superdonne, *Awakening Age*, o più generalmente *Post-heroic Age*. In questa nuova *Age* le superdonne (alcune di loro almeno) non sono più ridotte a carne, né sono costrette a usare il loro corpo come oggetto sessuale per poter esercitare la loro trascendenza. Esse esprimono la loro identità individuale, non più bilanciata da stereotipi. Lo vediamo nei costumi che si fanno più adatti al loro scopo, senza esaltare le curve femminili, né virilizzare il personaggio: le tute di Batwoman e di Batgirl in pelle o kevlar e non in spandex nascondono e proteggono il corpo invece di esaltare le forme. Contemporaneamente però non sono semplicemente “bad girls” virilizzate, ma mantengono la loro femminilità che si esprime in altri modi, come il cappuccio di Spider-Gwen già preso in considerazione. Spariscono molti degli elementi che impediscono l’azione – gli stivali col tacco ad esempio. Sebbene rimangano frequentemente aspetti problematici, come i fluenti capelli lunghi di Batgirl, certamente non adatti alla lotta al crimine, questi vengono meno in



La creazione del nuovo costume di Batgirl. Si abbandona lo spandex per la pelle. (Artista: Tarr Babs) © DC Comics.

altri personaggi: in Batwoman, ad esempio, i capelli lunghi sono finti e diventano un “punto debole” ingannevole, da sfruttare in combattimento.

Insieme a Batgirl e Batwoman troviamo anche Captain Marvel con la sua uniforme, Ms. Marvel che sceglie il burqini come maschera, Jessica Jones nella sua giacca di pelle, Squirrel Girl, Spider-Gwen, Viv Vision, Jenny Sparks, Swift. I costumi di queste eroine esprimono la trascendenza del personaggio invece di ridurlo a idolo passivo, a oggetto di desiderio. Le maschere iniziano a svolgere, anche nel caso delle superdonne, la stessa funzione che hanno per i superuomini, senza bisogno di stereotipi che riducano e frenino la trascendenza che esprimono.

Il corpo di questi personaggi svolge la stessa funzione: corpi che rimangono femminili, ma senza essere sessualizzati all'estremo e ridotti a carne, anzi si mostrano come corpo vivo, agili, potenti, aggraziati. Abbiamo già preso in considerazione Spider-Gwen, che mantiene la sua femminilità ma esprimendola in un corpo agile e asciutto, Swift di The Authority che mette in mostra i muscoli addominali piuttosto che il seno, Squirrel Girl o Ms. Marvel che hanno fisici più vicini a quelli di una normale adolescente piuttosto che di una modella di intimo. Queste supereroine appaiono inoltre in pieno controllo dei loro superpoteri, senza che questi le trasformino in Villainesses; come nel caso degli uomini queste supereroine sono il loro corpo e attraverso di esso esprimono con grazia la loro trascendenza.

Sebbene questi casi non siano ancora la regola, essi mostrano l'inizio di un cambiamento e di una differente realtà sociale; realtà che vede la donna non più subordinata all'uomo, né passiva, ma in grado di esprimere la sua trascendenza senza per questo divenire una pericolosa minaccia o essere ridotta a carne.

Ritornando a Poison Ivy: nella Villainess ritroviamo tutti gli elementi problematici riguardanti la superdonna. Il legame con la natura, un potere incontrollabile che esprime un'indole malvagia, la conseguente svalutazione e negazione della trascendenza di Pamela, sottolineata dalla sua ipersessualizzazione e dalla sua incarcerazione in Arkham. Eppure, anche in questo caso è riscontrabile una trasformazione positiva nella rappresentazione e nella percezione del personaggio; Poison Ivy è passata dall'essere una donna potente e (quindi) malvagia, a una Villainess eroica. Nelle più recenti apparizioni del personaggio Pamela rimane un personaggio con tratti antieroiici più o meno marcati, ma si allontana dall'essere una malvagia Villainess, diventando a tratti una vera e propria eroina.

Nei fumetti la vediamo unirsi al gruppo di supereroine Bird of Prey, nel videogioco *Arkham Knight* si sacrifica aiutando Batman a salvare la città,²⁰⁹ nella recentissima serie animata *Harley Quinn* per quanto definita una “supercriminale”, Pamela si avvicina, assieme alla stessa Harley, più all’antieroe parodistico e, in fondo, positivo.²¹⁰ Una trasformazione significativa del personaggio, emblema di un positivo cambio di percezione della donna nella *Post-heroic Age*.

Conclusione

Dall'apparizione di Superman sono passati più di 80 anni; la figura del supereroe da quell'*Action Comics #1* si è evoluta assieme alla società, seguendone e rispecchiandone le crisi, le conquiste, le trasformazioni e le contraddizioni. Il mondo supereroico è – in senso stendhaliano – uno specchio del nostro nel quale, per quanto deformato e irrealistico, riconosciamo dinamiche, situazioni, idee e valori che ci sono familiari. È dal riconoscimento come dinamica che ha preso le mosse questo studio. L'analisi qui non mira a ricostruire ciò che il pubblico, né tanto meno gli individui che lo compongono, effettivamente vede, o vedono, guardando i supereroi. L'obiettivo di questo studio è mettere a fuoco ciò che la costruzione dei supereroi offre alla vista e ricostruire cosa si può vedere nei supereroi e tramite i supereroi se nella loro storia e nella società in cui appartengono si riconosce la propria storia e la propria società. In parole più semplici: se guardando un supereroe ci riconosciamo, che cosa riconosciamo? Che cosa ci presenta e rappresenta il supereroe in questa dinamica di riconoscimento? Il lettore (la lettrice) o lo spettatore (o spettatrice) tacitamente implicito in questo studio è chiunque operi questo riconoscimento, anche se parziale. "Noi" qui non designa persone e/o gruppi esistenti, ma cifra la prospettiva che questo studio descrive ed esplora.

Dire "il supereroe" implica naturalmente parlare di figure molteplici che, inoltre, si sono evolute nel tempo. Per tenere conto adeguatamente della dimensione storica ed evolutiva del fenomeno abbiamo ripercorso quelle che sono state chiamate le *Ages* del fumetto supereroico, a partire dalla *Golden Age*, età segnata da un forte manicheismo che vede il supereroe come rappresentante supremo del Bene, che lotta contro il Male incarnato nel Villain. Segue la *Silver Age*, nella quale dominano i personaggi Marvel, supereroi con superproblemi: non più le semi-divinità del periodo d'oro, ma eroi più "umani", alle prese con problemi più reali e una morale più grigia. La complessità aumenta, gli eroi iniziano ad apparire come outsiders – freaks – e la linea che li separa dai Villains che combattono comincia a sfocarsi. Tutto ciò nonostante la vigilanza del Comics Code Authority, organo di vigilanza istituito in seguito alla pubblicazione del famigerato libro di Wertham. Il CCA si assicura la difesa dello status quo: storie non "disturbanti", Bene e Male sempre chiari, società dipinta come essenzialmente "buona". Ma il quadro non corrisponde semplicemente alla realtà di fatto, come mostrano i conflitti razziali, sociali e politici che la società

statunitense attraversa, nel corso degli anni 60 e 70. Le crepe percepibili nel sistema riconoscibile nelle rappresentazioni dell'universo supereroistico – dovute anche a una crisi della società Americana di quegli anni nella quale tale universo nasceva – già visibili nella *Silver Age*, si approfondiscono nella *Dark Age*, che ha segnato l'inizio della nostra analisi su chi sia il supereroe oggi.

Nel corso della *Dark Age* la figura del supereroe subisce la sua decostruzione più significativa. Si comincia a riflettere criticamente su quegli elementi che, ingenuamente, definivano il supereroe, andando a indagare il loro rapporto con la maschera, con la loro società, andando a chiedersi quale “Bene” viene effettivamente proposto dall'eroe. Questa autoriflessione non si interrompe, però, solo al mondo fittizio del supereroe ma va oltre, arrivando anche a coinvolgere la società e la visione del mondo dei lettori. I supereroi, simboli e difensori di uno status quo che veniva (e doveva essere) identificato come “il Bene”, ora “si rivoltano” contro di esso, lo mettono in dubbio, ne mostrano le ipocrisie e le debolezze. Conseguentemente, una nuova figura riscontra un successo crescente: l'antieroe.¹ Le implicazioni e le conseguenze di questo successo sono tante e tali che l'antieroe si è rivelato essere il centro di questo studio. La relazione di base è una semplice proporzionalità diretta: il supereroe, difensore dello status quo, perde la sua efficacia nella misura in cui la società a cui appartiene rappresenta una società reale che deve essere criticata e trasformata. Se il mondo nel quale l'antieroe agisce non è più manicheisticamente suddiviso tra buoni e cattivi, ma si rivela più complesso; se nel mondo supereroico non c'è più una nazione nemica da combattere, un mostro inumano che minaccia la società dall'esterno, ma è questa stessa ad essere corrotta, il riconoscere la propria società in quella del supereroe diventa veicolo e strumento di una duplice critica che coinvolge la società reale e la figura del supereroe. Dinamiche di questo tipo sono osservabili in concomitanza, per esempio, con la guerra del Vietnam, riconoscibile nelle rappresentazioni del multiverso supereroistico. Se i supereroi della *Golden Age* potevano servire come mezzo di propaganda ed erano mostrati combattere senza esitazioni contro le malvage forze dell'Asse, nessun eroe della *Silver Age* vuole sporcarsi le mani con una guerra dove non si può dividere semplicisticamente tra buoni e cattivi. Sono conflitti interni di questo tipo, come quelli generati dalla guerra del Vietnam, che contribuiscono alla nascita dell'antieroe.

La *Dark Age* porta all'estremo le contraddizioni implicite nella figura del supereroe, a partire dal suo rapporto con la legalità. È in particolare nella relazione con la società che si può operare la differenziazione più significativa tra eroe e antieroe. Se il supereroe difende

e riconferma i valori della sua società, quando questi non sono chiari o condivisibili – e dunque quando la società non è più il bene da difendere, ma il nemico da abbattere – il supereroe non è più credibile. La sua efficacia sopravvive solo fintantoché non ci domandiamo cosa effettivamente sia il Bene che il supereroe difende. Nel corso della *Dark Age* la domanda diventa sempre più visibile, e la risposta, cosa sia il Bene, è sempre meno chiara. Certo è che esso non coincide più banalmente con lo status quo, che anzi appare spesso come corrotto e distopico. Le graphic novel *Watchmen*, *V for Vendetta* e *The Dark Knight Returns* sono le pietre miliari di questa Age e stabiliscono un prima e un dopo del fumetto supereroico.

Dalla fine degli anni 90 a oggi la suddivisione in Age si è fatta più confusa e ne vengono proposte differenti. È stata qui adottata quella di Grant Morrison che vede, successiva alla *Dark Age*, una cosiddetta *Renaissance*, nel corso della quale si tenta di recuperare la figura “pura” del supereroe, confrontandosi con gli antieroi del periodo oscuro. Tentativo che fallisce. Nel corso di tutto il nostro studio è stato mostrato come oggi – similmente a quanto avvenuto nel corso della *Dark Age*, le figure di supereroe, Villain e antieroe sono tra loro quanto mai confuse e indistinte. Similmente a quanto avveniva nella *Dark Age*, crisi di verità e certezze si esprimono e si riflettono anche nel mondo supereroico. La portata del fenomeno è tale da poter definire una nuova Age, successiva alla cosiddetta *Renaissance* descritta da Morrison: la *Post-heroic*. Come nella *Dark Age* anche la *Post-Heroic Age* vede un nuovo fiorire delle figure antieristiche e, assieme ad esse, un aumento della complessità di eroi e Villain tale da rendere a volte difficile distinguerli. Contemporaneamente appaiono nuove figure, definite come Non-eroi: personaggi che, sebbene super, cercano in tutti i modi di ritrovare la loro identità collettiva, di potersi reinserire all’interno della società. Ma avviene anche qualcos’altro: la morale e le azioni dei supereroi non sono più le stesse delle Age precedenti e molti elementi essenziali a definire il supereroe scompaiono. I supereroi stanno perdendo il loro stato liminale e, contemporaneamente, stanno cominciando anche ad uccidere. L’eroe contemporaneo è sempre più drammaticamente identico a quello che nella *Dark Age* era all’antieroe. Mentre i supereroi si avvicinano al secolo, la riflessione su queste figure e sul loro significato all’interno del nostro mondo si rivela vitale.²

Pur tenendo conto delle profonde differenze tra i differenti periodi della storia dei supereroi e confrontando i supereroi del passato con quelli contemporanei, l’approccio adottato non è di tipo storicistico ma filosofico. Lo scopo principale del nostro studio è stato

quello di rintracciare e approfondire gli elementi che contrassegnano i supereroi, Villain e antieroi, indipendentemente dal momento storico particolare.

La prima parte dello studio si è concentrata sul supereroe. È stato visto come questo sia il diretto erede dell'eroe mitologico e ne conservi molte delle caratteristiche, alcune delle quali meno intuitive di altre. Allo stesso tempo sono state indicate le differenze tra l'eroe della mitologia e il supereroe moderno; tra tutte, ripercorrendo il *journey* dell'eroe delineato da Joseph Campbell, ci siamo resi conto che il supereroe, al contrario dell'eroe mitologico, non porta mai il suo viaggio a compimento. Complice anche la serialità del fumetto che solitamente ospita questi personaggi – ma soprattutto la liminalità che abbiamo visto essere fondamentale a definire il supereroe, che si mantiene permanentemente nello stato liminale, non porta mai a termine “l’iniziazione”, non ritorna mai tra gli uomini, ma continua costantemente a combattere, diviso tra il mondo umano – la sua identità collettiva – e il mondo inumano – la maschera.

Questo legame con il mondo inumano ha rivelato anche un altro elemento che nel supereroe, rispetto all'eroe mitologico, sembrava scomparso. Basandoci questa volta sullo studio di Angelo Brelich abbiamo visto come, nel mito, mostri ed eroi non fossero poi così distanti tra loro. L'eroe presentava molte caratteristiche in comune con il mostro, sia deformità fisiche che morali e comportamentali. Gli eroi uccidono, massacrano, violentano, dissacrano – tanto quanto i mostri che combattono. Sono adorati e acclamati fintantoché combattono e uccidono il mostro, ma sparendo questo è l'eroe stesso a divenire la minaccia da scacciare, non perché sia divenuto improvvisamente malvagio, ma perché gli aspetti mostruosi, prima raccolti nella figura del mostro, ora sono finalmente visibili anche nell'eroe.

Assieme a molte delle caratteristiche dell'eroe mitico che il supereroe conserva – il suo rapporto con la morte, il combattimento costante, il legame con la città, persino aspetti legati alla mantica, alla iatrica, all'agonismo e ai misteri – il supereroe ha in sé anche aspetti mostruosi legati alle figure eroiche antiche, a partire dalla *hybris*. La struttura manicheista, che caratterizzava in particolare la *Golden Age*, nasconde gli aspetti mostruosi del supereroe che diviene pura incarnazione del Bene. Essi riaffiorano già con i Freaks Marvel della *Silver Age*: Hulk, La Cosa, gli X-Men non sono più semi-divinità perfette, ma iniziano a *fare paura*.³

La decostruzione del supereroe della *Dark Age* svela completamente le aporetiche mostruosità da sempre implicite nel supereroe: il Batman di Frank Miller è un vigilante, estremamente violento e pericoloso per la società – società che non è più “buona”, ma a sua volta problematica, corrotta, a tratti distopica. Il rapporto tra il supereroe e la società svela, nel corso della *Dark Age*, una problematica intrinseca: come Edipo, il supereroe è, nei confronti della città, un salvatore e una minaccia. Finché il Male è individuabile nella figura del Villain, il supereroe è necessario e “buono”. Ma quando il mostro viene sconfitto, improvvisamente vediamo il pericolo che il supereroe stesso rappresenta per lo status quo. La potenzialità è da sempre insita nel supereroe: se Superman decidesse di scendere dal cielo e cambiare davvero il mondo – imponendo il suo “bene” – chi potrebbe fermarlo? Citando nuovamente il Lex Luthor di Azzarello: “*What if tomorrow he wakes up believing he knows what’s best for us? That it’s not enough to protect the world... when he can rule it? The only safeguard we have against that happening... is his word.*”⁴

Un esempio a questo proposito è *Superman: Red Son* o *Injustice*. Anche il Cavaliere Oscuro di Miller realizza questo timore: la sua Gotham non va protetta, quanto piuttosto rivoluzionata. Il Male al suo interno non sono solo i criminali dei bassifondi o i mostri folli di Arkham, ma è lo stesso Stato a venire – alla fine – attaccato. Sconfitto definitivamente l’ultimo mostro, è lo stesso Batman a incarnare l’inumano da dover esiliare dalla comunità.

Elemento chiave che differenzia eroi mitici e tragici come Edipo dal supereroe è la liminalità che contraddistingue quest’ultimo. Il supereroe è, infatti, una figura duale, umana e inumana. Riuscendo a mantenersi nello stato liminale, in bilico tra queste due nature, riesce a mantenere un legame con la società e a essere, agli occhi di questa, un eroe positivo. Il declino del supereroe – l’insorgere della sua mostruosità – è sempre legato alla perdita della sua liminalità.

Il dualismo segna il supereroe sotto diversi aspetti. Il primo è la presenza di due nature, una umana, l’altra inumana, che si riflettono nella doppia identità. L’inumano con il quale il supereroe si lega può essere di molte tipologie differenti. Classico è l’ibrido uomo-animale (Batman, Spider-Man, Black Panther). Ma inumano può anche voler dire tecnologico (Iron Man), elementale (I Fantastici Quattro) o divino (Superman).⁵ L’inumano che si incarna nella maschera, definito come identità individuale, da all’eroe accesso a un mondo altro, diverso, gli concede poteri superiori e lo trasforma in un idolo. L’identità

individuale significa una visione del mondo forgiata dall'eroe, significati differenti che vengono dischiusi indipendentemente da quelli "umani" già dati. La maschera separa nettamente il supereroe dalla società, ed è solamente grazie al permanere dell'identità umana che l'eroe può essere tale. Eppure, nonostante il legame che fa sì che il supereroe appaia come un'icona positiva che, pur mantenendosi ai margini della società, difende e condivide i valori di quest'ultima, la presenza della maschera, dell'identità inumana, fa rimanere il supereroe una figura ambigua e differente rispetto i "normali" membri della comunità. Verso la società il supereroe è, sì, un salvatore, ma che agisce anche da criminale e che può trasformarsi rapidamente persino in una minaccia.

Quest'ambiguità è evidente specialmente nelle confrontazioni con la legge, con la quale i supereroi mantengono sempre un rapporto controverso e a tratti contraddittorio: da un lato l'eroe agisce al di sopra della legge, va a coprire le sue mancanze e fa quello che le normali forze dell'ordine non possono. Dall'altro senza l'appoggio della legge stessa non potrebbe agire e risulterebbe totalmente inefficace. Il rapporto tra Batman e il GCPD è emblematico: oltre che malmenare i criminali, senza il successivo intervento della polizia, cosa potrebbe portare a termine l'Uomo Pipistrello?

Sebbene con la creazione della maschera il supereroe si dia le sue proprie leggi e stabilisca il suo personale senso del mondo, la sua liminalità, il mantenersi inserito nella società tramite un'identità civile, fa in modo che la "diversa morale" del supereroe non entri in contrasto con quella comune. È proprio perché il supereroe combatte per dei valori che anche la società nella quale agisce condivide che questa gli attribuisce lo status di "eroe", "chiudendo un occhio" sui crimini che necessariamente il supereroe, ponendosi al di sopra della legge, commette – azioni giustificate da un "Bene superiore" che coincide con quello che la società dell'eroe vede come tale. È solamente quando la *Weltanschauung* definita attraverso la maschera non si discosta troppo da quello che anche la società vede come "Bene" che il supereroe può essere tale.⁶

In *Civil War* abbiamo un esempio particolarmente drammatico di cosa accade se le visioni dell'eroe e della società entrano eccessivamente in conflitto. Nel corso della storia i classici eroi Marvel sono costretti a scegliere da che parte stare, se con il governo che ha appena approvato una legge liberticida – ma apparentemente necessaria – o contro di esso, diventando di fatto dei criminali ricercati, non più tollerati. In entrambi i casi è possibile osservare cosa avviene quando lo stato liminale viene meno: il gruppo di Capitan America,

in contrasto col governo, rimane fedele alla propria morale e alla maschera, difendendo la libertà individuale. In questo modo essi divengono però degli antieroi, costretti ad azioni sempre più estreme e – in fondo – incapaci di portare a compimento alcunché senza ricorrere a metodi particolarmente discutibili. Privati del supporto della società, nonostante le loro motivazioni rimangano nobili e condivisibili, questi personaggi assumono tratti chiaramente antieroiici, sia nelle loro azioni che per via del conflitto morale che sollevano. Riconoscerli come “supereroe” non può allora essere più la semplice conseguenza di un riconoscimento di tratti abitualmente attribuiti al supereroe, e l’uso dell’etichetta diviene problematico. Solo la resa finale di Capitan America evita la sua trasformazione completa in un antieroe: resosi conto che non può opporsi allo Stato se non ricorrendo alla violenza contro di questo, Cap, per rimanere un supereroe, non può fare altro che arrendersi.

Lo stesso problema sorge mutatis mutandis per i personaggi che scelgono la fazione filogovernativa di Iron Man: questo gruppo rimane associato a uno Stato che si fa più sempre distopico e repressivo. Come distinguere allora il supereroe utilizzato da un tale Stato per imporre il Bene con la forza e la repressione da un Villain? Quando Iron Man, dopo aver rinunciato alla sua identità segreta, comincia ad accentrare nelle sue mani sempre più potere e Tony Stark, sacrificando la libertà dell’individuo alla sicurezza, assume i tratti del tiranno, assistiamo non solo a una profonda trasformazione ma anche alla perdita della liminalità che contrassegnava Iron Man/Tony Stark come supereroe. In questo tipo di narrativa, alla dualità del supereroe si sostituisce un dualismo – metaforicamente parlando: una “guerra civile” – di valori che genera un’aporia irrisolvibile. Caratteristica della narrativa di *Civil War* è l’impossibilità di riconciliare libertà e sicurezza. Come accade generalmente nella narrativa antieroiica, non è possibile una soluzione – ogni scelta appare egualmente colpevole: la vittoria di uno dei due eroi e del suo “Bene” comporterà inevitabilmente la sconfitta dell’altro al quale si è costretti a rinunciare.

Questi elementi che vanno a caratterizzare la liminalità del supereroe, vale a dire la sua appartenenza a due mondi differenti e la sua ambiguità nei confronti della legge, sono evidenziati dalla doppia identità del supereroe. L’identità segreta dell’eroe evidenzia da un lato la sua doppia natura, umana e inumana, dall’altro la sua ambiguità nei confronti della legge. Abbiamo definito le due identità come individuale e collettiva. La prima, la maschera, è quella creata dall’eroe stesso anche in contrasto con la società, in ogni caso indipendentemente da questa. La seconda è invece la sua identità civile, necessaria e “imposta” dalla comunità nella quale l’eroe vive. Se questa liminalità viene meno e le due

identità collassano una sull'altra l'eroe perde il suo status: se "vince" la maschera l'eroe appare sempre più come un mostro, al limite un antieroe. Le sue azioni si fanno più violente e sempre meno condivisibili. Se invece è l'identità collettiva a prevalere, l'eroe può divenire un semplice supersoldato agli ordini dello Stato, obbligato al ruolo che la società gli assegna. Egli è "legale" ma non necessariamente eroico, anzi può essere costretto ad azioni repressive. Appaiono nella *Post-Heroic Age* anche personaggi che cercano di reinserirsi nella comunità, di non esserne esclusi nonostante la loro maschera: sono quei casi che abbiamo definito come Non-eroi, come Jessica Jones o come i Mutanti dell'universo Marvel. Questo esempio mostra ancora una volta come è la doppia identità del supereroe a permettergli di vivere sul confine tra due mondi, legale e illegale, umano e inumano.⁷

Non può meravigliare se il supereroe, privato della sua liminalità, della sua doppia identità, si trasformi in un antieroe o addirittura in un Villain. La liminalità nella quale il supereroe riesce a mantenersi è anche dovuta all'equilibrio dato dalla presenza mostruosa del Villain; il rapporto del supereroe con il Villain rispecchia quello con il suo lato inumano, con la maschera. L'elemento inumano e mostruoso che la maschera rappresenta è, infatti, lo stesso che caratterizza anche la nemesis dell'eroe, non così differente da lui come potremmo inizialmente credere. Come avveniva nel caso dell'eroe mitologico, anche nel mondo dei supereroi il mostro "nasconde" la mostruosità dell'eroe fintantoché rimane in vita.⁸ Ma sconfiggere il mostro conduce spesso, come abbiamo visto, a prenderne il posto: anche per questo motivo i supereroi generalmente non uccidono (o almeno non uccidevano). Uccidendo il Villain l'eroe assume su di sé i tratti inumani che questo possedeva – anzi rivela quelli che già erano presenti in lui ma "coperti" dalla mostruosità estrema del cattivo. Lo sviluppo è evidente soprattutto in quei casi nei quali il Villain è il Doppelgänger dell'eroe e ne riflette gli aspetti più oscuri. Tra tutti ricordiamo in particolare i nemici di Batman che incarnano, quasi tutti, un aspetto della personalità del Cavaliere Oscuro ma distorto e portato all'estremo: qui è chiaro come il Villain incarni l'Ombra dell'eroe. Ma l'Ombra non può essere distrutta: sconfiggerla significa riappropriarsene, divenirla. Rimandiamo qui alla graphic novel *Arkham Asylum* dove vediamo Batman sempre più vicino a divenire completamente un tutt'uno con la sua maschera, con la sua Ombra.

Dopo aver analizzato la liminalità del supereroe, il suo mantenersi in bilico tra il mondo umano e inumano, ci siamo concentrati su quest'ultimo, vale a dire sulla maschera.

La maschera non ha semplicemente lo scopo di celare l'identità civile: chi la indossa ha accesso a un mondo altro, *diventa* altro, supera la barriera con il mondo inumano. Il compito di nascondere non va certamente sottovalutato ed è funzionale alla trasformazione di chi indossa la maschera in qualcosa di "superiore". Richiamandoci a Sartre: sottraendosi allo sguardo degli altri ci si sottrae al potere che essi hanno su di me. Lo sguardo, infatti, rigetta la mia trascendenza nella carne, mi riduce a oggetto tra gli altri. Indossare la maschera significa allora reclamare per sé il ruolo di soggetto trascendente, poter vedere senza essere visti – o meglio: essere visti solo come si è scelto, mostrando solamente l'identità che si è liberamente creata, la maschera.⁹

La creazione della maschera è direttamente legata al dolore. Parafrasando Nietzsche: nella sofferenza il senso del mondo scompare e si fa pressante la necessità di dare un significato al dolore e, assieme a esso, di ridare un senso al mondo stesso. Riprendendo successivamente questa tematica nell'analisi del corpo si è visto che nel dolore la trascendenza viene meno: il mondo si fa sempre più distante, gli oggetti verso i quali mi trascendevo mi sfuggono e perdono importanza, non mi interessano più. La maschera è il modo di superare il dolore e recuperare la propria trascendenza.

I supereroi nascono da un'esperienza traumatica: l'omicidio dei genitori per Batman, la morte dello zio Ben per Spider-Man, del padre per Daredevil. I personaggi devono confrontarsi con l'assurdo nel quale il dolore li getta ed è in quel momento che viene creata la maschera, come modo per forzare il mondo ad avere nuovamente senso. Fondamentale notare come la nascita del supereroe, del Villain e dell'antieroe segua generalmente lo stesso copione. Un momento traumatico – un "bad day" come lo chiama il Joker di Alan Moore – e il mondo cessa di avere senso. La differenza tra le varie figure sta nella reazione all'assurdo che irrompe nelle loro vite. Antieroi e Villain accettano l'assenza di senso del mondo in sé e abbracciano completamente la maschera: il mondo non ha altro significato al di fuori di quello che loro impongono. Il caso del supereroe, al contrario, è contraddistinto dalla sua liminalità; nonostante venga creato un nuovo significato attraverso la maschera, l'eroe rimane in parte legato al senso che il mondo aveva in precedenza. Ricordiamo nuovamente le parole che il Joker rivolge a Batman in *The Killing Joke*: "*You have to keep pretending that life makes sense, that there's some point to all this struggling!*"¹⁰ Questa si è rivelata essere una delle differenze fondamentali tra eroe e Villain.

Nascondendo il volto, la maschera protegge dallo sguardo dell'altro, chi la indossa reclama per sé il ruolo di soggetto assoluto. Ma avviene anche qualcos'altro: la maschera vuole essere vista. Chi la indossa vuole che gli altri vedano la sua libertà incarnata, così come lui ha deciso di apparire; la maschera trasforma chi la indossa in idolo.¹¹ Da questo punto di vista la maschera svolge la stessa funzione dell'uniforme: lo scopo di chi le indossa è divenire qualcosa di più dell'individuo. Ma mentre l'uniforme richiama al potere della società – potremmo dire dell'umanità – la maschera mostra invece il potere dell'inumano. Da sottolineare come, mentre i supereroi "umani" utilizzino la maschera in modo da sollevarsi al di sopra dell'umano, altri supereroi – quelli che invece vogliono avvicinarsi ad essere umani, indossino costumi che si richiamano all'uniforme. È il caso di Superman, o Wonder Woman, esseri inumani che vogliono essere accettati dalla società. Il loro costume mostra il loro viso, richiamandosi così all'uniforme e al potere rassicurante che essa ispira, a confronto del potere inquietante della maschera. Emblematico in particolare il caso di Superman che non si traveste per superare l'umano, ma per ridiscendere tra gli uomini, indossando i panni di Clark Kent.

Gli idoli che i supereroi incarnano possono essere molto diversi tra loro. Ogni maschera significa una visione del mondo differente, un differente significato che viene dischiuso. Nello specifico sono stati presi da esempio i simboli di Superman e di Batman: i due pilastri dell'universo DC non potrebbero essere più differenti. Il primo è un semidio che desidera essere umano. Il suo costume richiama all'uniforme, mostra il viso, ha colori brillanti e ispira speranza. Il protettore di Gotham è invece un uomo che deve divenire qualcosa di più, la maschera copre quasi completamente il suo viso, i colori sono cupi, lo stemma sul petto richiama a una cicatrice piuttosto che a uno scudo, la sua maschera incute timore. Vediamo l'impatto della maschera sul mondo dei due supereroi nelle loro città, Gotham City e Metropolis; sebbene rappresentino entrambe New York, al pari dei loro protettori non potrebbero essere più differenti. Metropolis è luminosa, utopica, futuristica. Gotham è pericolosa, gotica, fredda, buia, distopica. La città abitata dal supereroe si piega alla sua maschera. Da evidenziare anche la maggior vicinanza di Batman all'antieroisimo: mentre Superman può difendere senza problemi la sua città paradisiaca da minacce per lo più esterne, Batman cerca di ripulire Gotham dalla corruzione al suo interno ma, per farlo, è costretto a sporcarsi le mani lui stesso e a divenire a sua volta una figura controversa. Il rapporto di Batman con la sua maschera è molto più morboso di quanto non sia quello dell'Uomo D'Acciaio. L'identificazione tra il Cavaliere Oscuro e la maschera è quasi totale –

antieroaica; dinamica osservabile in particolare nella graphic novel di Miller. Questo è riscontrabile anche nel costume che si fa sempre più oscuro; i colori brillanti sopravvivono però nella figura di Robin, ultimo legame di Bruce Wayne con la sua umanità.

Trasformandosi in idolo il supereroe diviene “In-sé”, definito. La sua identità è come solo quella dei personaggi di fantasia può essere: apparentemente in divenire, ma in realtà sempre coincidente con sé stessa. Con una differenza: il supereroe, in quanto idolo, appare “In-sé” anche all’interno del suo mondo di fantasia. La serialità del fumetto dà l’impressione che il personaggio sia sempre in divenire, Per-sé; contemporaneamente la maschera, l’identità individuale, rimane uguale a sé stessa, In-sé. Da un lato la maschera reclama per sé una trascendenza assoluta, la trascendenza del Per-sé, dall’altro si mostra come un idolo, In-sé. In questo senso i personaggi si avvicinano all’idea Sartriana di In-sé-per-sé, alcuni più coincidenti alla figura dell’Uomo-dio rispetto ad altri.¹²

Proseguendo l’analisi della maschera è stato approfondito il suo legame con il gioco. Utilizzando a tale proposito *I Giochi e gli Uomini* di Roger Caillois, è stato visto come la creazione della maschera sia direttamente legata alla dimensione del sacro. La creazione della maschera è una illusione, un inganno ma anche un entrare nel gioco (in-Ludus): indossando la maschera si stabiliscono nuove regole del gioco, nuovi significati.

Caillois individua quattro principi fondamentali attorno ai quali si organizza la vita sociale: Agon (agonismo), Alea (sorte), Mimicry (la maschera) e Ilinx (la vertigine). Mentre nelle società moderne la vita “seria” si muove tra i primi due principi, l’Agon – in questo caso inteso come il merito, la capacità individuale – e l’Alea – ovvero la sorte, la fortuna – le società primitive sono al contrario regolate dagli altri due principi che invece nel mondo occidentale sono relegati alla dimensione “non-seria” del gioco: maschera e vertigine. Pensiamo ai rituali di iniziazione primitivi che attraverso la vertigine – sia essa provocata dal dolore, da sostanze stupefacenti, da digiuno – distruggono l’identità precedente e ne forgiavano una nuova; pensiamo all’utilizzo che viene fatto delle maschere e come esse rappresentino un mondo altro al quale l’iniziato deve accedere. La maschera del supereroe ricalca questa dinamica e recupera il significato “serio” della maschera ma utilizzandolo nel nostro mondo.¹³

Da non dimenticare che i due principi che secondo Caillois regolano la creazione del gioco – vale a dire Paidia, l’esuberanza vitale, e il Ludus, le regole che la guidano – ricalcano l’Apollineo e il Dionisiaco Nietzscheiani, i due principi alla base della creazione delle

maschere. Il legame della maschera con il gioco non va quindi inteso come “non-serietà”, come frivolezza; al contrario nella maschera dei supereroi ritroviamo il valore sacro che essa aveva nelle società primitive. Dobbiamo allora intendere gioco da un punto di vista Nietzscheano, come il gioco del fanciullo Eracliteo che distrugge e crea nuovi significati. È quello che avviene con la creazione della maschera.

Nella *Post-Heroic Age*, sebbene il valore della maschera permanga, il rapporto che i supereroi hanno con essa sta subendo un cambiamento estremamente rilevante. Le maschere stanno cadendo: i supereroi stanno perdendo la loro doppia identità, e con essa anche la loro liminalità viene meno. L'identità segreta viene rivelata, o perde la sua importanza. È visibile soprattutto nelle rappresentazioni cinematografiche: nel MCU, ad esempio, quasi nessun personaggio ha un'identità segreta. Tony Stark rivela di essere Iron Man nel corso di una conferenza stampa alla fine del primo film, Misterio rivela l'identità di Spider-Man in diretta televisiva nel recente *Spider-Man: Far from Home*. Altri, semplicemente, non hanno più una doppia identità: è il caso di Thor, Wonder Woman, Dottor Strange, la Vedova Nera, Aquaman, Occhio di Falco, Luke Cage, Iron Fist, in parte Hulk. Qualcosa di simile avviene anche nei fumetti. Sono stati portati diversi esempi: l'identità segreta di Daredevil che viene rivelata alla stampa, Spider-Man o Capitan America che si smascherano volontariamente in saghe chiave della *Post-Heroic Age*, l'identità segreta di Batman che sembra essere conosciuta quasi da tutti, Joker compreso.

La liminalità, l'abbiamo detto, è un aspetto chiave del supereroe. Ma nel mondo post-9/11 si ricercano certezze e non c'è più spazio per l'ambiguità dell'uomo mascherato. La *Post-heroic Age* è in parte marcata da questa dinamica che vede l'identità segreta perdere importanza. La conseguenza è una scomparsa del supereroe così come è stato inteso sino a oggi: i personaggi che si rifiutano di togliersi la maschera la abbracciano totalmente e, privati della loro liminalità, si confondono con gli antieroi; oppure si piegano allo status quo, si “istituzionalizzano”, e diventano dei “supersoldati” agli ordini del governo. Un'ultima possibilità è costituita dal Non-eroe: personaggi come gli X-Men che sono costretti ad essere eroi, ma ciò che vorrebbero è solamente essere parte della società. Forse quest'ultima categoria può conservare ancora la speranza di poter salvare la sua identità individuale senza per questo essere necessariamente in contrasto con quella collettiva. È la sfida dei mutanti dell'universo Marvel che vogliono far parte della società, ma non omologarsi, bensì preservare la loro maschera, legata a loro geneticamente.

Direttamente legate alla maschera sono le tematiche di violenza e sofferenza. Come gli eroi del mito, i supereroi fanno un elevato uso della violenza. La loro maschera nasce dal dolore, ma a sua volta il potere che essa esercita sul mondo è in sé violento: la maschera impone una visione del mondo e si oppone violentemente a quelle differenti. I supereroi combattono contro l'assurdo, ma anche contro visioni del mondo diverse, come quelle dei Villains. Anche per questi motivi violenza e sofferenza marciano il cammino del supereroe. La maschera, oltre a nascere dal dolore e dalla violenza, perpetua tale violenza: indossare una maschera significa anche volere per sé il diritto di essere solamente un soggetto. Legata alla maschera, la violenza è a sua volta legata alla dimensione del sacro, al mostruoso e all'inumano. Gli studi di René Girard su queste tematiche – in particolare *La violenza e il sacro* – sono stati quindi una scelta obbligata.

Girard sottolinea come la violenza annulli le differenze e nasca a sua volta dall'annullamento di tali differenze – il che crea un circolo virtualmente infinito. Essa, infatti, è contagiosa: una volta che il sangue inizia a scorrere arrestarlo è quasi impossibile. Nasce dall'assenza di differenze: non è verso il diverso che si scatena la violenza, ma contro l'uguale che, in quanto tale, desidera ciò che io desidero, mettendo così in pericolo la mia possibilità di appagare tale desiderio. La maschera, l'abbiamo detto, reclama per sé la trascendenza del soggetto assoluto; ecco però che altri esseri mascherati esigono la stessa cosa, mettendo in pericolo la soggettività individuale, in quanto non possono esserci due soggetti trascendenti: se l'altro mi guarda io vengo rigettato nell'immanenza della carne.¹⁴

Ogni maschera tenta imporre la propria soggettività individuale e il proprio senso come veri in-sé, unici. Per farlo deve ridurre allora le altre trascendenze a oggetto, ed è quello che avviene attraverso la violenza: eliminare l'altro (pensiamo all'analisi Sartriana dell'odio), o ridurlo a carne infliggendogli dolore e impedendogli l'azione. Ma la violenza annulla anche le differenze: nella lotta tra l'eroe e il mostro i due ricorrono agli stessi metodi, oppongono una violenza, se non identica, senza dubbio molto simile. Con l'accrescersi della violenza diviene sempre più difficile distinguere il supereroe dalla sua nemesi; anche per questo motivo, se cominciano a uccidere, gli eroi prendono il posto del Villain che combattono. Tra i due non vi è più alcuna differenza. La graphic novel *Kingdom Come* è un ottimo esempio al riguardo: specialmente nella battaglia finale, dove gli eroi classici della

Golden Age si scontrano con antieroi violenti della *Dark Age*, le differenze tra i due schieramenti scompaiono e rimane solamente un caos indifferenziato - dionisiaco.

C'è un solo modo per porre fine a questo vortice di violenza che reitera sé stessa: attraverso un sacrificio. Il sacrificio rituale è un atto di violenza, ma che crea un significato e ristabilisce l'ordine. È un modo per "ingannare" la violenza, per darle significato e per "esiliarla" simbolicamente dalla società. La vittima sacrificale si fa carico del Male che minaccia la società – del peccato, del crimine – e, una volta uccisa, con essa anche questo Male, che causava la violenza, scompare. Anche i rituali sacrificali più violenti sono quindi un modo per porre fine alla violenza.

Chi è la vittima sacrificale? Essa deve essere di tipo particolare. Per potersi far carico del Male della società deve infatti farne parte; eppure, allo stesso tempo, deve esserne anche esclusa, non deve esserne propriamente un membro in modo da poter essere vista come mostruosa e uccisa. Da sottolineare che la vittima sacrificale non viene scelta in quanto mostruosa, ma diviene tale dopo che è stata scelta come vittima – è in quel momento che si fa carico dei mali interni alla comunità. La vittima sacrificale deve quindi trovarsi in uno stato *liminale*, ai margini della società: è il caso di folli, prigionieri di guerra, bambini, ma anche re ed eroi.¹⁵

L'eroe – e il supereroe – è, per via del suo stato liminale, la vittima sacrificale ideale, il *pharmakon* che è a un tempo cura e veleno, l'idolo venerato che è anche capro espiatorio. Il supereroe può essere odiato e visto come minaccia o causa dei mali della società, ma solitamente non viene ucciso. Ciononostante, egli soffre e muore e si sacrifica in modi differenti: chi è vicino al supereroe viene spesso ucciso, il supereroe è costantemente sottoposto a dolore fisico e psicologico, persino il mostro – in particolare il Doppelgänger – può servire da simulacro del supereroe, ed essere ucciso o esiliato al suo posto. È, ovviamente, un inganno: la violenza non è realmente esiliata con l'uccisione del mostro e, prima o dopo, sarà necessario un nuovo sacrificio. Ecco allora che potrebbe essere l'eroe a prendere il posto del Villain.

L'analisi sulla figura del supereroe prende infine in esame la morale del supereroe, il suo scopo, e i metodi ai quali ricorre per raggiungerlo. Il supereroe senza macchia della *Golden Age* è motivato semplicemente dall'altruismo, da un puro desiderio di fare del bene.

Già con la *Silver Age* questa motivazione viene “sporcata”: i supereroi Marvel che dominano questo periodo non sono mossi solamente da semplice altruismo, ma anche da rabbia (Daredevil consumato dalla rabbia in seguito alla morte del padre) o da sensi di colpa (Spider-Man che si sente responsabile per la morte di suo zio Ben). Con la *Dark Age* ciò che spinge il supereroe arriva ad assumere dei tratti anche patologici: gli antieroi di *Watchmen* indossano la maschera perché degli emarginati, per sfogare i loro feticismi o nascondere la loro impotenza – il rapporto con questa si fa morboso, quasi schizofrenico. Il Batman di Miller agisce perché non può farne a meno; ciò che lo spinge non sembra essere la volontà di salvare, ma piuttosto il bisogno di sfogare la sua rabbia. Nonostante quest’aumento della complessità di ciò che motiva il supereroe, l’altruismo, sebbene non più puro e disinteressato come nella *Golden Age*, rimane un tratto chiave che distingue supereroi da antieroi e Villain. Persino il Cavaliere Oscuro di Miller vuole – in fondo – fare del Bene, salvare Gotham.

Salvare la città, è questa la missione del supereroe? Coogan definisce la missione del supereroe come “*to fight evil and protect the innocent*”.¹⁶ Ma – l’abbiamo visto con Eco¹⁷ – le cose si complicano non appena va definito concretamente questo Male che il supereroe combatte e dal quale la città va salvata. Nella manicheista *Golden Age* Bene e Male sono chiari: l’eroe è incarnazione del Bene, il Villain del Male. Ma questo Bene è possibile solo nella società perfetta dove operano i supereroi di quegli anni. Il mondo non va cambiato perché già perfetto, ecco allora che Superman può limitarsi a difenderlo quando viene minacciato dall’esterno o da poche “mele marce” al suo interno. Notava giustamente Eco come sia assurdo lo spreco di poteri dell’Uomo D’Acciaio: un individuo con i poteri di un semidio che si limita ad acciuffare rapinatori e a salvare gattini dagli alberi, e questo solo nel microcosmo utopico di Metropolis. Ma che accade se la società che il supereroe difende non è ideale? Se il Bene non è più quello ingenuo della *Golden Age*, ma inizia a essere incerto e controverso?

In una società non perfetta, ma anche problematica e in parte corrotta, lo stesso supereroe diviene una figura più controversa. Nel momento in cui il Bene va definito concretamente, questo può facilmente entrare in conflitto con altre idee di Bene, non meno valide. Ne abbiamo avuto un assaggio con *Civil War*: due fazioni di supereroi che combattono per due differenti società, due differenti idee di cosa sia giusto. Più la società si fa corrotta e distopica, più il supereroe non può difenderla, ma si trova invece a doverla combattere – ecco che sorge al suo posto l’antieroe. Questo, privo della sua liminalità, è

costretto ad azioni estreme per poter imporre un cambiamento della società, a volte è addirittura costretto a distruggerla per poterla ricostruire.

Ma all'interno di una società come la nostra, non certamente utopica, ma neanche da distruggere, cosa può fare concretamente il supereroe? Agire direttamente per cambiare il mondo lo renderebbe un antieroe, in quanto tale cambiamento verrebbe imposto necessariamente in contrasto con la società; egli perderebbe quindi la sua liminalità. Il supereroe rimane quindi principalmente reattivo, pronto a difendere la società in fondo buona e la possibilità di questa di cambiare e migliorarsi autonomamente. Il supereroe agisce quindi attraverso il sacrificio e l'esempio, può cercare di ispirare la società anche a cambiare, ma non può imporre il suo Bene dall'alto.¹⁸

Il supereroe agisce attraverso l'esempio e il sacrificio ma, l'abbiamo visto, è anche costretto a "sporcarsi le mani", a ricorrere alla violenza. Ma fino a dove può spingersi il supereroe per difendere la società? Fin dove nel lottare contro il Villain? Quello che si è scoperto è che i limiti che il supereroe si impone, entro i quali egli può essere definito un eroe e non un Villain o un antieroe, sono, sì, scelti dal supereroe stesso, definiti dalla sua maschera – ma essi devono essere "approvati" dalla stessa società nella quale il supereroe agisce; è questa a conferirgli lo status di eroe o di mostro.¹⁹

Nella società in guerra della *Golden Age* i supereroi uccidevano senza problemi il Male incarnato nei Villain e nei soldati nemici. Spesso questi ultimi andavano incontro a una morte provvidenziale che non metteva in dubbio l'innocenza dell'eroe, ma andava piuttosto ad appagare un sentimento di "giustizia è fatta". Già dalla *Silver Age* gli eroi non uccidono più in nessun caso; non solo: essi salvano tutte le vite, quella dell'innocente così come quella del criminale. Marco Arnaudo individua nel rispetto della vita il componente fondamentale che differenzia i supereroi da Villain e antieroi.²⁰ Il supereroe non soltanto non uccide, ma salva chiunque riesce, a prescindere se sia un innocente o un mostro. O almeno, i supereroi non uccidevano.

Se anche nel corso della *Dark Age* e della cosiddetta *Renaissance* l'omicidio rimane appannaggio di antieroi e Villain, nella *Post-heroic Age* assistiamo a un importante cambiamento. In particolare, nell'universo cinematografico, ma anche in fumetti e graphic novel, i supereroi hanno cominciato a uccidere. Numerosi gli esempi che sono stati riportati, dal Batman di Nolan che si rifiuta di salvare la vita di Ra's al Ghul, fino a Iron Man in *Avengers: End Game* che stermina tutti gli alieni nemici. Ma, differenza fondamentale con

le epoche precedenti, essi sono ancora considerati eroi, non ci appaiono come antieroi o mostri. Il supereroe riconferma i nostri valori e la nostra morale, l'antieroe invece la mette in discussione, ne sottolinea le contraddizioni e le aporie. È quindi nella società stessa che vengono definiti i limiti della morale dei supereroi, le azioni e i metodi ai quali essi possono ricorrere senza perdere la loro liminalità. Se i supereroi uccidono, e ciononostante vengono ancora percepiti come eroi, ciò significa che è la morale della società nella quale agiscono a essere cambiata. L'omicidio è, rispetto le *Ages* passate, considerato accettabile, se non necessario.

La seconda parte di questo lavoro ha preso invece in esame la figura del Villain. Richiamandosi in parte alle differenziazioni tra le varie tipologie di Villains delineate da Robin Rosenberg e Peter Coogan ne sono state individuate e descritte sei: il mostro, il genio criminale, il Doppelgänger, il comune super-criminale e il Villain eroico.

Come per il supereroe, siamo partiti dalla mitologia. I mostri del mito non sono figure necessariamente negative: *Monstrum* indica un essere straordinario, prodigioso. Da questo punto di vista anche l'eroe è un *monstrum*, infatti come abbiamo ripetuto più volte le due figure sono estremamente simili tra loro. Esseri straordinari che rappresentano l'inumano, i mostri si definiscono attraverso il caos, l'indeterminatezza, l'incertezza di identità e limiti. Questo può esprimersi nell'eccesso – di dimensioni, di arti, comportamentale – nel difetto – mostri minuscoli o con mancanze – ma l'elemento ricorrente che definisce i mostri è il *doppio*. I mostri sono ibridi, negano le regole dell'identità, distruggono le barriere tra l'uomo, l'animale, tra maschio e femmina, tra umano e inumano. L'esempio classico di mostro preso in considerazione è stato il Minotauro che nega la distinzione tra uomo e animale. Vediamo ancora una volta come questa descrizione si adatti anche a eroi e supereroi.

Nei supereroi ritroviamo gli stessi elementi mostruosi che caratterizzano i loro avversari: esempio emblematico sono i Villains che combatte Batman, quasi tutti personificazioni mostruose di tratti della sua personalità. Eppure, fintantoché il mostro incarna completamente l'inumano – il Male – il supereroe può essere visto come una meraviglia, un salvatore, piuttosto che come un freak mostruoso.

Ciò che "salva" l'eroe è la sua doppia identità. Conservando l'identità collettiva – umana – il supereroe mantiene un legame con la società che sta difendendo. Sebbene sia

un freak, quasi quanto il Villain contro cui si scontra, la sua identità collettiva impedisce che diventi completamente un mostro. Ma è un legame fragile. Il supereroe è sempre in bilico, corre sempre il rischio di abbracciare completamente la maschera, di divenire un mostro a sua volta. Questo accade soprattutto quando il supereroe inizia a sporcarsi le mani di sangue; come accadeva nella mitologia, spesso uccidendo il mostro si prende il suo posto. Parafrasando Campbell: il supereroe di ieri diviene il Villain di domani, a meno che non muoia oggi – o a meno che non lasci in vita il mostro (dinamica apparsa ancora più chiara analizzando il *Doppelgänger*).²¹ Anche a questo è dovuta la moderna confusione nel tentare di distinguere tra supereroi e Villain: nel momento in cui iniziano a uccidere gli eroi prendono il posto dei mostri, non solo perché ne adottano gli stessi metodi, ma anche perché eliminare il mostro significa sostituirlo.²²

Un ultimo elemento di confusione che si va ad aggiungere al panorama contemporaneo è dovuto all'origine dei mostri. Se in principio il mostro è l'inumano che minaccia la società dall'esterno, oggi i freaks sorgono all'interno della società stessa. Se nella *Golden Age* i Villain erano alieni o comandanti nemici, nella *Post-heroic Age* è spesso la società stessa a creare al suo interno i mostri che poi è costretta a combattere. Un esempio tra tutti è il recentissimo *Joker* di Todd Phillips, dove l'origine del personaggio è reinterpretata e lo vede vittima e "prodotto" di una società corrotta e ostile.

Rimaniamo sul *Joker*; il famoso arcinemico di Batman è probabilmente uno dei Villain più famosi ed emblematici dei fumetti. Il *Joker* è generalmente visto come incarnazione del Male puro, quello che abbiamo definito un mostro morale. La figura del mostro morale è "mitica": per quanto dal punto di vista della vittima, il carnefice appare come completamente malvagio, è raro che i "cattivi" si vedano come tali. Baumeister sottolinea come il colpevole raramente vede le sue azioni come malvage e ingiustificate, egli anzi tende a giustificarsi e giustificarle. Caratteristica del mostro morale è, al contrario, il suo compiere il Male per il Male: il mostro morale non è folle, non crede di fare il Bene, non si giustifica. Egli è consapevole di fare del Male e gode nel compierlo; il Male che compie è "puro": deliberato, intenzionale, gratuito. Corrisponde questa descrizione al Clown principe del crimine?

Per capire se il *Joker* sia effettivamente un mostro morale ci siamo posti la domanda: è il *Joker* effettivamente folle? Se definiamo il *Joker* psicotico, egli non sarebbe responsabile delle sue azioni, che quindi dovrebbero essere giudicate amorali piuttosto che malvage. Per quanto in alcune sue versioni il *Joker* appare più "pazzo" che in altre, non si può negare che

egli sia geniale, machiavellico, calcolatore. In *The Killing Joke* lo vediamo ragionare e tentare di dimostrare il valore della follia stessa, ammettendo lui stesso di essere pazzo. C'è del metodo nella sua follia, commenterebbe Polonio. Sebbene non sia possibile escluderla completamente, la psicosi del Joker non è neanche scontata, come invece potrebbe apparire in un primo momento.

È allora definibile uno psicopatico? Certamente ne presenta molte caratteristiche: il narcisismo, la capacità di manipolazione, la completa mancanza di empatia. Eppure, in quanto psicopatico, il Joker non potrebbe provare piacere dal dolore altrui: privo di empatia non sarebbe in grado di comprenderlo. Neanche la definizione di psicopatico lo inquadra correttamente, in quanto non possiamo negare che il Joker provi piacere nelle sue terribili azioni – è il primo esempio di quelli che Robin Rosenberg definisce Villain sadici, coloro che perseguono il Male in quanto ne provano piacere. Lo psicopatico inoltre non considera le sue azioni malvage; piuttosto si considera appartenente ad un ordine morale differente rispetto le sue vittime. Soffre del “complesso di Galactus”: come la divinità Marvel consuma interi pianeti uccidendone la popolazione che considera alla stregua di formiche, allo stesso modo lo psicopatico non vede le sue vittime alla sua altezza e le uccide come se fossero insetti.²³

Rimane una terza opzione: il Joker è effettivamente malvagio. In grado di discernere Bene e Male, il Joker sceglie quest'ultimo per appagare un suo piacere perverso. Le tre figure (psicotico, psicopatico e mostro morale) non sono sempre distinguibili in personaggi come il Joker. Ma è senza dubbio possibile concludere che, in molte delle sue versioni, il Joker corrisponda effettivamente al mostro morale.

Descrivendo il mostro morale è stato notato come alcune delle sue caratteristiche lo rendano simile all'Übermensch Nietzscheano. Il mostro morale presenta una morale distorta, si vede spesso come portatore di valori superiori, come evoluzione del comune essere umano. D'altronde Zarathustra è “amico dei malvagi”; è allora almeno ipotizzabile che il mostro morale appaia tale solo perché ha trasvalutato la morale comune e ne ha proposta una differente che, inevitabilmente, ci appare come malvagia?

Ancora una volta il Joker ci ha fornito l'esempio migliore. Il clown è infatti privo di una personalità stabile e sembra ricrearla costantemente, così come costantemente ricrea il suo mondo. Il Joker opera una distruzione tipicamente Nietzscheana di certezze e valori, ridendo della serietà con la quale gli uomini vedono un mondo in sé caotico e insensato – pensiamo

ancora una volta a *The Killing Joke*. Ma le somiglianze con l'Übermensch si arrestano qui: per quanto sia difficile definire se il mostro morale sia corrotto solo perché la sua morale è "altra" dalla nostra, egli è un sadico e, in quanto tale, rivela una debolezza fondamentale che lo separa dall'Oltre-uomo.

Riprendendo l'analisi Sartriana abbiamo osservato come il sadico sia in realtà un debole: nel suo tentativo di ridurre l'altro a oggetto rivela la sua incapacità di sostenerne lo sguardo. L'odio che muove il sadico e lo spinge a distruggere l'altro non nasce dall'esuberanza vitale dell'Oltre-uomo, che distrugge per poter poi ricreare, bensì da un'incapacità di confrontarsi con l'altro soggetto. La somiglianza tra le due figure si arresta alla distruzione dei vecchi valori, ma non arriva a erigerne di nuovi. Il caos che accompagna il mostro morale è esclusivamente distruttivo, non è spinto da una esuberanza di forza creativa. Sia l'Übermensch che il mostro morale vedono il mondo come assurdo e insensato, ma il primo non si arresta a questa valutazione; personaggi come il Joker, Bullseye, Goblin, invece, non creano nulla ma si limitano a una distruzione motivata, in ultima istanza, dalla loro debolezza. L'interpretazione del mondo del mostro morale può essere solamente distruttiva: elevando caos e irrazionalità a valori non può essere altrimenti, non è possibile erigere un senso senza superarli e negarli.

Il mostro morale è probabilmente il Villain più "fumettistico" e stereotipato, il personaggio che si adatta maggiormente alla lotta manicheistica tra Bene e Male tipica di *Golden e Silver Age*. Nella *Post-heroic Age* al contrario, sia eroi che Villain si sono fatti più complessi ed è difficile definire un personaggio completamente malvagio, così come gli eroi sono difficilmente "senza macchia". Perfino il Joker è stato "umanizzato" nel film di Phillips, allontanandosi dal mito del Male puro. Altre tipologie di Villain ci appaiono, rispetto al mostro morale, come più realistiche; è il caso dei Comandanti nemici e dei comuni supercriminali.

Dittatori e tiranni sono, assieme al mostro, una figura "storica" di Villain; molto comuni nella *Golden Age*, si confondevano in quel periodo con il mostro, apparendo come capi di una società e rappresentanti di un credo completamente malvagi. Di aspetto mostruoso loro stessi incarnavano il male, nessun dubbio a riguardo. Ma, con l'allontanamento dal manicheismo ingenuo di quegli anni, le cose iniziano a complicarsi. Mentre il mostro morale è un sadico che persegue il Male, completamente rigettato dalla società, il comandante nemico è il rappresentante supremo di uno Stato nemico. Egli non persegue il Male

finalizzato a sé stesso come invece fa il mostro, non è un'agente del caos: al contrario è un idealista ed è il garante di una legge e di un ordine all'interno della sua comunità. Morale e legge opposta alla nostra, mostruosa ai nostri occhi – ma non è la stessa del mostro morale, che nasce dal caos, dall'inumano. Al contrario! La mostruosità che il comandante nemico rivela deve essere umana, in quanto il personaggio è integrato in una società, anzi è all'apice di questa.

Il Dottor Doom è stato preso come emblema di questa categoria. Il piccolo stato di Latveria che domina è, ai suoi occhi, una piccola utopia, un regno di ordine, prosperità e benessere. Il comandante nemico non ricerca il caos o il Male come il mostro, al contrario è interessato a costruire qualcosa. Dalla prospettiva di Destino è chi si oppone a lui a essere un criminale. Il dilemma morale al quale il comandante nemico ci pone di fronte è lo stesso che affrontiamo nel pensare a Stati attualmente sotto dittatura. È giusto intervenire, imporre a tale Stato il nostro sistema democratico? Se i Fantastici Quattro o Nick Fury decidessero di spodestare Doom, sarebbero costretti a adottare dei metodi drammaticamente simili ai suoi: dovrebbero infatti distruggere la società edificata da Destino, fare delle vittime, imporsi con la forza.

Il tratto caratteristico del comandante nemico è nei suoi obiettivi. Simili a un reale dittatore, personaggi come il Teschio Rosso o il Dottor Destino vedono nella libertà individuale un pericolo. Nella società che il comandante nemico desidera l'individuo è completamente piegato allo Stato, privo di qualsiasi spontaneità. Questa visione si riflette su di un'altra caratteristica tipica del regime dittatoriale: il sacrificio sprezzante di enormi masse umane. Il motto dell'Hydra, organizzazione di stampo nazista con a capo il Teschio Rosso, è esplicativo: "*Cut off a head, two more will take its place.*" La vita del singolo non conta nulla rispetto all'ideale finale.

Eppure, è questo disprezzo per la libertà dell'individuo che "smaschera" la falsità dell'idealismo del comandante nemico e lo differenzia dal Villain eroico e dall'antieroe. Al contrario del dittatore totalitario descritto da Hannah Arendt il comandante nemico presenta un fortissimo carattere individuale, non è solamente un funzionario delle masse da lui guidate. Il comandante nemico riserva per sé stesso la libertà individuale che nega a tutti gli altri. Il reale obiettivo che muove questo Villain non è altro, in fondo, che l'appagamento del proprio ego.²⁴

Tratto comune con tutte le tipologie di Villain, il comandante nemico si vede come superiore. L'arroganza accomuna questi personaggi, che dividono il mondo nettamente tra uomini superiori e inferiori, degni e indegni. Tutti i Villain operano, più o meno estremamente, questa suddivisione, ed è proprio grazie a questo aspetto che essi, nella maggioranza dei casi, uccidono senza remore: nota Baumeister come un primo passo per compiere il Male sia quella di ridurre la vittima a sub-umano, a essere indegno, non più meritevole di vivere di un insetto. Il comandante nemico porta questo meccanismo all'estremo.

I comandanti nemici del mondo supereroico si avvicinano quindi al modello del dittatore totalitario, in particolare nel loro disprezzo della libertà dell'individuo e nella suddivisione che operano tra uomini inferiori e superiori, aspetto questo comune alla maggioranza dei Villain. Il loro credo è di segno completamente opposto a quello democratico occidentale e vede nella libertà individuale un disvalore. Tale idealismo è però ipocrita: ciò che realmente muove questi personaggi è la loro volontà di dominio e sottomissione, il loro disprezzo per l'umanità.

Altro Villain drammaticamente realistico è il comune supercriminale. Figura apparentemente banale, questo Villain è motivato solamente dai suoi vizi, dal suo ego e dalla sua avidità. Non sono interessati a inseguire un ideale o a seminare caos, ma solamente ad appagare i loro desideri. Se per Spider-Man il potere porta con sé delle responsabilità, per questi personaggi il potere è una liberazione da obblighi e leggi, è la possibilità di ottenere tutto ciò che desiderano.

È questa stessa motivazione che sancisce la loro sconfitta: la ricerca dell'appagamento cieco di ogni loro brama li lascia – ammesso che riescano a vincere e ad ottenere ciò che vogliono – perennemente vuoti, insoddisfatti. Inseguendo incessantemente solo l'appagamento dei suoi bisogni e desideri il comune supercriminale è condannato a una ricerca sofferta e costante in caso di fallimento, a un vuoto insensato in caso di successo. Ogni successo è ridotto al <<Non è che questo?>>, ogni vittoria non fa altro che spingerlo verso il desiderio successivo. Come scrive Sartre, il piacere che deriva dal raggiungere l'oggetto del desiderio, non è appagamento di quest'ultimo, ma la sua sconfitta; il desiderio si limita a scomparire senza soddisfarsi, lasciando il vuoto successivo.²⁵

Altra motivazione che si ricollega direttamente a questa dinamica è il bisogno di riconoscimento. Perennemente frustrato dall'impossibilità di appagare tutti i suoi desideri, il comune supercriminale è generalmente afflitto anche da un complesso di inferiorità, tormentato dal bisogno di ottenere rispetto. Perché un criminale, che avrebbe tutto l'interesse a non farsi riconoscere, si maschera in modo che tutti sappiano chi è? Perché in questo modo egli non solo attira l'attenzione dell'eroe, ma si pone al suo stesso livello. È lo stesso supereroe ad ispirare i comuni supercriminali, che nel combatterlo si dichiarano alla sua altezza. Essere "degni" di affrontare l'eroe appaga l'ego del Villain che sta omaggiando l'eroe, lo sta riconoscendo come fonte di ispirazione. Questo tipo di Villain, infatti, appare dopo l'eroe e, paradossalmente, non esisterebbe senza il supereroe stesso.

Questo legame tra eroe e Villain è ancora più evidente nelle due categorie prese in considerazione successivamente: il Doppelgänger e il Genio criminale. Il sosia mostruoso è un riflesso oscuro della maschera dell'eroe, mostra al supereroe il suo lato oscuro e inumano, il mostro che egli stesso rischia di divenire. È stato più volte sottolineato come mostro ed eroe non siano, in fondo, così distanti tra loro; questo è quanto mai evidente nel caso del Doppelgänger. La vicinanza tra i due va al di là della semplice somiglianza fisica; il doppio mostruoso è, dal punto di vista della psicologia, una parte di sé stessi che viene rifiutata a tal punto che "si incarna" in una persona esterna. Il mio Doppelgänger si genera da me stesso, mi mostra la mia ombra, una parte di me, ma rifiutata e che – proprio a causa di tale rifiuto – prende vita esternamente a me. Il Sosia sono io stesso, ma un me stesso dal quale voglio distaccarmi e fuggire.

Il doppio non viene quindi dall'esterno, ma prende vita da dentro. Anche se nel caso del supereroe il Doppelgänger non è una cristallizzazione di suoi stati psichici rigettati, ciononostante esso prende vita a partire dall'eroe; sia che si ispiri al supereroe (Anti-Flash), che vi sia legato da una relazione simbiotica (Venom), o che rappresenti caratteristiche dell'eroe (la maggioranza dei Villain di Batman), il doppio non esisterebbe senza il supereroe. Questa vicinanza tra le due figure influenza pesantemente il loro rapporto. Questo è a prima vista di un odio profondo: è rigettando e odiando la mia ombra che questa si concretizza nel Doppelgänger. Ma le cose non sono così semplici, poiché abbiamo osservato come tra il supereroe e il suo doppio sia possibile vedere anche rispetto,

ammirazione, perfino affetto e amore! Il Joker, nel suo modo perverso, ama e odia Batman; il legame con il Sosia è sempre segnato da questa ambiguità.

Richiamandoci a Freud abbiamo definito tale rapporto come *unheimlich*: estraneo, non familiare (*un-heimisch*), ma allo stesso tempo conosciuto, non segreto (*un-heimlich*) – una “*punktueller Einführung des Selbstverständlichen und seines Gegenteils,*” come lo definisce De Rentiis.²⁶ Il doppio mi turba, lo rigetto da me, voglio che sia altro – ma lo rigetto perché è parte di me, lo riconosco come drammaticamente familiare, uguale a me. Ecco allora che si odia ma allo stesso tempo si ama il sosia, perché ci si rispecchia in lui. Ripensiamo qui ancora una volta a Girard che ci mostra come non sia il differente che viene odiato, ma il simile, l’uguale. La vittima che viene sacrificata non è scelta in quanto altra, ma in quanto uguale: un doppio mostruoso che si fa carico di tutto il Male che affligge la società.²⁷

Nel caso del supereroe egli vede nel *Doppelgänger* la sua parte inumana che odia, in quanto è ciò che lo separa dagli uomini, ma che riflette anche ciò che lo rende unico e lo definisce: la sua maschera, la sua identità individuale. La lotta contro il sosia è drammatica in quanto non può mai essere realmente vinta: più l’eroe combatte il sosia, più questo si rafforza. Sconfiggerlo definitivamente – ucciderlo – significherebbe riappropriarsi della propria ombra, riassumere quegli aspetti che si volevano cancellare. È anche per questo che l’eroe che uccide il mostro ne prende il posto: se il Doppio era la concretizzazione esterna della sua ombra interna, sconfiggerlo non vuol dire distruggere tale ombra, bensì riappropriarsene. Il *Doppelgänger* è il Villain che ci ricorda – forse più di tutti gli altri – l’aspetto mostruoso dei supereroi, ci mostra cosa potrebbe essere l’eroe se qualcosa andasse storto, se perdesse il legame con la sua umanità. Il supereroe nasconde in sé sempre la possibilità di divenire lui stesso il suo Doppio mostruoso, la sua ombra.

Il rapporto tra supereroe e genio criminale ricalca quello con *Doppelgänger* (d’altronde, le tipologie di Villain non sono esclusive, ogni personaggio può rappresentarne differenti). Il genio criminale è generalmente l’arcinemico del supereroe: la sua pericolosità è data non dalla sua potenza fisica ma – appunto – dalla sua genialità. Lo scontro contro questo Villain non si riduce però a una mera prova di forza, ma ricorda piuttosto una partita a scacchi. Lex Luthor è il personaggio più emblematico al riguardo: il nemico più pericoloso del potentissimo Superman è un semplice uomo, contro il quale la mera forza fisica è inutile.

Ancora una volta è la motivazione a differenziare il genio criminale da altri Villain. Mentre il comune supercriminale è motivato da una cieca avidità, personaggi come Kingpin o Lex Luthor sono già ricchi e potenti. Inoltre, mentre il comune scagnozzo indossa una maschera per tentare di innalzarsi al livello dell'eroe, il genio criminale non ne ha bisogno. Egli semmai vede l'eroe – forse – alla sua altezza: il genio criminale si ritiene superiore al resto del mondo, ma vede nell'eroe un suo pari, l'unico in grado di sfidarlo e tenergli testa. Ed è esattamente in questa sfida che questo tipo di personaggio trova la sua motivazione. L'obiettivo della sua lotta altro non è se non la lotta stessa.

Come già accadeva nel caso del mostro morale, anche il genio criminale si avvicina al concetto Nietzscheano di Oltre-uomo – con una differenza fondamentale. Mentre il mostro morale ricerca solo caos e distruzione, il genio criminale pone delle regole e una morale nel suo gioco contro l'eroe. Non si piega a leggi e morali comuni e non esita a uccidere e distruggere per raggiungere i suoi scopi, ma ciononostante segue una “morale superiore” che lui stesso forgia. Questi personaggi sfoggiano quella che possiamo chiamare una “natura forte” che non si limita a distruggere, ma crea “artisticamente”. In questa eterna partita contro l'eroe il genio criminale vede infatti la sua opera d'arte, egli stesso si percepisce come “artista del crimine”, un essere superiore rispetto la massa di persone comuni. Solo nel supereroe egli vede un suo pari – ma vi legge un potenziale sprecato che, sebbene possa far valere per sé le regole differenti della maschera, ciononostante sceglie di rimanere legato agli uomini e all'identità collettiva. Ecco allora che nel combattere l'eroe, il genio criminale cerca di spingerlo oltre il limite. Per sfidarlo, per batterlo, ma anche per “liberarlo” dalla morale comune della quale è schiavo. Il Doppelgänger mostra all'eroe cosa potrebbe diventare se abbandonasse la sua identità umana, il genio criminale spinge l'eroe a fare esattamente questo, ad abbracciare completamente la maschera, ciò che lo rende “superiore”, a rinnegare le regole e i limiti imposti dalla società.²⁸

Questa vicinanza “di grado” fa sì che il rapporto che lega supereroe e genio criminale sia quasi di amicizia. Il genio criminale ha bisogno dell'eroe, è nell'eroe e in questa eterna lotta che trova il suo senso. Lo dimostra il fatto che, oltre a non uccidere l'eroe, questi Villain lo cercano, ne hanno bisogno – arrivano addirittura a salvare la vita del supereroe se necessario.

Il capitolo dedicato al Villain si chiude con il Villain eroico, personaggio che introduce all'antieroe. Come il comandante nemico, anche il Villain eroico è un idealista, anzi è probabilmente più sincero nella sua crociata. La differenza fondamentale tra i due risiede nel fatto che, mentre il comandante nemico propone valori che ci disgustano, opposti ai nostri, quelli del Villain eroico sono più comprensibili e perfino condivisibili.

Come tutti i Villain, però, anche questi personaggi sono caratterizzati da un forte egocentrismo e dalla volontà di dominare. È questo che li rende dei "cattivi" e "sporca" la loro causa potenzialmente nobile. Non sono tanto i mezzi a cui ricorrono personaggi come Magneto o Poison Ivy a definirli in quanto Villain; anche gli antieroi si sporcano le mani, persino i supereroi a volte! Piuttosto è in questo tratto "egoista", che accomuna tutti i cattivi, che individuiamo la loro "essenza" di Villain. Mentre il supereroe e l'antieroe sono disposti a sacrificarsi altruisticamente per difendere i loro valori, il Villain eroico non sta realmente combattendo per gli altri, ma solo per appagare sé stesso – non è quindi disposto a morire. Nel rincorrere la loro utopia Ozymandias, Magneto, Poison Ivy, Ra's al Ghul, sono disposti a tutto, fuorché a morire loro stessi. Il Villain eroico non vuole semplicemente fondare un'utopia ma, come il comandante nemico, vuole essere lui a comandarla. Mentre l'antieroe è consapevole che, sconfitto il tiranno, deve farsi da parte per non rischiare di prenderne il posto, lo scopo ultimo del Villain eroico è esattamente questo: creare un nuovo mondo in modo da poterlo governare. I suoi scopi quindi, per quanto nobili, rimangono inquinati da un egoismo caratteristico di tutti i Villain.²⁹

L'ultima caratteristica di questi personaggi è la loro possibilità di redenzione. Combattendo per cause giuste, in fondo non sono troppo distanti dai supereroi e possono diventarlo, accettando di ricorrere a metodi meno brutali e non imponendo più con la forza la loro morale.

L'antieroe è il centro di questo studio, la figura attorno alla quale ruotano tutte le altre. Mentre supereroi e Villains, nella loro lotta, riconfermano i valori e la morale della società che li osserva e vi si riconosce, l'antieroe è più complesso: egli nasce da una crisi di valori e non ha il compito di riconfermarli, quanto piuttosto di esasperare tale crisi, di mostrare le aporie e le contraddizioni di un sistema instabile. Nella storia dei supereroi è in particolare nella *Dark Age* che vediamo il trionfo di questi personaggi, motivo per cui è stata scelta come punto di partenza di questo studio. È un periodo di profonda crisi della società

americana che, a seguito di traumi come la guerra del Vietnam e lo scandalo Watergate, ha mostrato le sue contraddizioni e non può più essere considerata come il “Bene” assoluto. Il supereroe, che originariamente, difendendo la sua società, difendeva un ideale di “sogno americano”, si trova ora a fare i conti con un mondo, fittizio, ma che si propone come critica verosimile della società. Questa non è più una rappresentazione fantasiosa e idilliaca della realtà, nella quale il “Male” si annida solo all’esterno, bensì si pone come denuncia, con la pretesa di essere uno specchio nel quale la reale società può più facilmente riconoscersi e ritrovare al suo interno quelli che sono realmente i suoi problemi, le sue paure, le sue ipocrisie. Il supereroe non può più difendere ciecamente “Truth, Justice and the American Way” senza domandarsi cosa sia effettivamente il Bene per il quale combatte e se la società che difende non sia in fondo essa stessa corrotta e trasformare. Ecco allora che sorge la figura dell’antieroe.

L’antieroe è un eroe, ma sporcato, decaduto. Il modello eroico è “presente nell’assenza” scrive Brombert.³⁰ Il concetto di eroe viene sfidato, ribaltato o portato all’estremo: siamo di fronte a eroi che non vogliono essere tali, o che non dovrebbero essere tali. Il paradosso risiede soprattutto nel fatto che, mentre eroi e Villain propongono visioni del mondo conciliatorie, risolutive, l’antieroe porta alla luce aporie, domande senza risposta, ci costringe ad abbandonare i nostri preconcetti, a partire dall’idea che abbiamo di eroe.

Sono state individuate le seguenti figure che, in modi diversi, sfidano l’idea dell’eroe e, assieme ad essa, i nostri preconcetti e stereotipi:

- Gli antieroi più di rottura e sovversione sono personaggi come V, Rorschach, Frank Castle; definiti ribelli e rivoluzionari, il loro antieroisimo è dovuto dal loro rapporto con la società e con la morale del lettore che, sebbene non possa accettare completamente le azioni che compiono, non può neanche condannarle pienamente;
- L’inetto, l’eroe che vorrebbe essere tale ma non riesce a causa della sua incapacità, non è stato preso in considerazione. Infatti, sebbene imperfetti, la missione di questi personaggi rimane quella di un supereroe: essi sfidano l’idea di eroe nella loro incapacità di agire, ma in ultima analisi rimangono dei supereroi, con tutto ciò che ne consegue;

- L'antieroe parodistico gioca con il media e con la narrativa, distruggendone le consuetudini. Nella "non serietà" sta la chiave per comprendere personaggi come Deadpool e Rat-Man;
- La categoria dei Non-eroi è peculiare. Tipico della *Post-heroic Age*, questo genere di antieroi è tale perché rifiuta di essere un eroe. Rigettando la maschera, ciò che Jessica Jones o gli X-Men cercano è la loro identità collettiva: non vogliono essere "super", bensì essere accettati e reintegrati all'interno della società, essere "normali";
- È stato infine necessario dedicare un approfondimento maggiore alla figura dell'antieroina. La superdonna si è infatti rivelata essere sempre una figura controversa e di rottura all'interno di una società comandata per la maggior parte da (super)uomini.

Queste differenti tipologie di antieroe sono accomunate da alcuni tratti. Primo, lo ripetiamo, sono figure non conciliatorie, che mettono in crisi e in dubbio le nostre certezze, in particolare sul piano morale. Questo non significa che l'antieroe è immorale; al contrario la sua morale è "eroica", fatta di assoluti – in contrasto con la morale del supereroe che è il risultato di un compromesso tra la sua identità individuale e quella collettiva. L'antieroe non si mantiene in uno stato liminale ma ha una sola identità, la maschera (eccezione fatta del Non-eroe che invece sceglie l'identità collettiva). La sua unica identità non significa però maggior semplicità: gli antieroi sono figure complesse, sfaccettate, più realistiche e verosimili dell'iconico supereroe (da sottolineare come, con l'aumentare della complessità di supereroi e Villain, si verifichi anche il processo inverso e questi diventino sempre più "antieroi").³¹

A modello dell'antieroe rivoluzionario è stato preso V di *V for Vendetta*, la graphic novel scritta da Alan Moore e disegnata da David Lloyd. Ispirato da diverse figure esse stesse ambigue e antieroiiche – Guy Fawkes, Macbeth, Satana – V nasce in una Londra fascista e distopica che ricorda quella di Orwell. V presenta le caratteristiche del supereroe, ma come può esserlo nella sua realtà corrotta e distopica? Incapace di servire la Giustizia, amministrata dal pugno di ferro del Norsefire party, a V non rimane altro se non inseguire la

Vendetta. Vendetta che, paradossalmente, si configura come l'unico tipo di Giustizia possibile in una società distopica come quella creata da Moore.

Tipico della narrativa antierica, ci viene presentato un conflitto di valori: da un lato la Londra fascista del Norsefire che sacrifica tutto alla sicurezza e al controllo, dall'altro l'anarchico V che pone invece la libertà dell'individuo al di sopra di tutto. Siamo ovviamente portati a parteggiare per V, ciononostante non possiamo completamente accettare i suoi metodi che includono torture, omicidi, atti di terrorismo. All'interno di una società che non va protetta ma rivoluzionata V è costretto a essere un Villain e ad agire di conseguenza.

Il conflitto di valori che ci viene proposto è tipico dell'antieroe; non siamo di fronte ad un Villain con una visione del mondo inaccettabile, bensì a un personaggio che condivide i nostri valori, ma li porta alle estreme conseguenze, mettendoci in una condizione nella quale non è possibile né condannare né condividere le azioni che ne conseguono. Certo, V rovescia un governo che noi stessi troviamo repellente, ma per farlo deve ricorrere a metodi anch'essi riprovevoli, quali l'omicidio e la tortura. Eppure, qual è l'alternativa? Rivoltandosi contro la società, per quanto questa sia aberrante, V non dovrebbe essere un eroe. Non si può essere eroi contro lo status quo se è questo a definirli: ma vediamo nelle sue azioni da Villain una battaglia giusta e condivisibile. Ecco l'eroismo presente nell'assenza, un personaggio che è un eroe ma non dovrebbe esserlo. V sfida la nostra morale mettendoci in un contesto nel quale siamo costretti ad accettare e condividere azioni e metodi che altrimenti condanneremmo.³²

Altro elemento chiave di V è la sua maschera. È un aspetto che ritroviamo nella maggioranza degli antieroi: come i supereroi essi creano la maschera, ma dietro di essa non vi è nulla. L'antieroe non si trova nello stato liminale del supereroe; è divenuto anch'egli un idolo, ma ha abbracciato totalmente la maschera che è la sua unica espressione, la sua unica realtà. L'assenza di un'identità civile sottolinea la separazione dell'antieroe con la società.

L'identificazione totale con la maschera non implica una semplificazione o una perdita dell'umanità. Le due identità – umana e superumana – sono piuttosto fuse, collassate l'una nell'altra. Gli antieroi sono degli idoli, ma fallaci, imperfetti, decaduti. La loro iconicità non rimanda a una risposta, a una verità, bensì a un enigma. La maschera di Rorschach in costante divenire vuole essere di volta in volta reinterpretata, il sorriso beffardo di V è ambiguo come quello della Gioconda. Al termine della graphic novel V non offre una soluzione, ma

rimette il potere nelle mani degli uomini: sta a loro creare un nuovo significato, reinterpretare il mondo – V non è la risposta ma la domanda.

Ancora una volta la creazione della maschera è successiva a un trauma, ma di tipo peculiare. Il trauma dal quale nasce l'antieroe è causato da una società essa stessa malata. V è "creato" all'interno di un campo di concentramento creato dallo Stato in cui vive, Rorschach ha un'infanzia traumatica dovuta a una realtà sociale ostile e degradata. Il trauma che crea l'antieroe non è solo personale ma sociale: la vita e l'identità precedente dell'antieroe viene distrutta a causa di un sistema corrotto. Anche Batman, personaggio perennemente in bilico tra l'essere un eroe e un antieroe, ha un'origine drammatica dovuta a un male sociale, che sorge in ventre alla sua stessa città. La missione di Batman, infatti, non è semplicemente quella di proteggere la città, ma piuttosto di salvarla da sé stessa, di trasformarla, di "ripulirla".

Lo scopo del rivoluzionario di distruggere una società corrotta per fondarne una migliore è certamente simile a quello del Villain eroico – con due grandi differenze. Nel caso dell'antieroe la società che viene rappresentata è distopica, inaccettabile. Il Villain eroico mette invece in discussione una realtà più vicina alla nostra che, sebbene imperfetta, non ci appare come completamente perduta. Ecco allora che le azioni del Villain eroico, per quanto simili a quelle dell'antieroe rivoluzionario, sono viste come eccessive. Tuttavia, la differenza maggiore è nell'approccio a questa rivoluzione: l'antieroe V non vuole prendere il posto del tiranno che sta spodestando, non vuole conquistare il potere; al contrario Ozymandias o Magneto vogliono salvare il mondo solo per poterlo comandare loro stessi. Per questo motivo il Villain eroico non è disposto a immolarsi per la sua causa, mentre al contrario l'antieroe rivoluzionario è più sincero, ed è pronto a morire per i suoi valori. V si lascia uccidere, al termine della sua storia, per scongiurare il pericolo di divenire lui stesso un tiranno: riesce in questo modo a non tradire la sua rivoluzione, riconsegnando il potere nelle mani dei londinesi.

Come ultimo esempio di antieroi rivoluzionari è stato preso in considerazione il gruppo The Authority. Il supergruppo ricalca la JLA della DC ma propone personaggi molto più controversi. Il mondo di Authority non è una distopia futura come quello di V, bensì rispecchia molto più fedelmente la nostra realtà. I membri di Authority portano all'estremo il concetto di supereroe non rifiutandone i valori, bensì portandoli alle estreme conseguenze: se "da grandi poteri derivano grandi responsabilità", queste non si fermano a proteggere il

mondo, a sconfiggere il crimine nella propria città, nel proprio quartiere. La responsabilità che il potere di The Authority comporta è quella di *cambiare* il mondo. È chiaro che, imponendo un cambiamento – un “bene” – questi personaggi diventino molto più controversi. Li vediamo rovesciare governi tirannici e dittatoriali, imporre al mondo la loro giustizia. Come possiamo pretendere dai supereroi di fermare minacce aliene e di non fare niente quando un regime dittatoriale compie crimini contro l’umanità? Portando all’estremo il credo supereroico ecco che ci troviamo di fronte a un conflitto di valori tipico della narrativa antieroa. Come può un essere potente come Superman non intervenire per cambiare il mondo? Ma imporre la Giustizia, costringere la società a cambiare, è a sua volta impossibile senza ricorrere ai metodi letali di V. Non può esserci la risposta rassicurante e conciliatoria offerta dal supereroe: qualsiasi scelta è ugualmente colpevole.

Significativo anche il finale della *run* di Millar. A seguito dell’ennesima crisi planetaria causata dall’avidità e dalla stupidità degli uomini al potere, The Authority, invece di salvare ancora una volta l’umanità da sé stessa, sceglie di non intervenire. La scelta di non intervenire fa crollare l’ultimo pilastro del supereroismo. Il supereroe, che sin da quel primo *Action Comics* era stato caratterizzato dall’agire completamente altruistico e disinteressato, qui sceglie l’inazione. L’umanità, che continua a essere la causa dei suoi stessi problemi, deve vedersela da sola. Millar si inserisce in quella corrente anti(super)eroica iniziata con Moore e Miller nella *Dark Age*, ma chiude idealmente il cerchio, ponendo *The Authority* accanto a *Marvel: Civil War* come pilastro della *Post-heroic Age*, così come *Watchmen* e *The Dark Knight Returns* lo erano della *Dark Age*. Il supergruppo di Authority stabilisce un prima e un dopo, riuscendo a cambiare il mondo, lì dove invece il compito del supereroe è quello di riportare tutto alla situazione iniziale.

La volontà di creare qualcosa distingue anche l’antieroa rivoluzionario dal ribelle. Il rapporto con la maschera rimane lo stesso, così come quello con la società; ma, sebbene sia per il ribelle che per il rivoluzionario la società sia marcia, il secondo non si limita a rigettarla e a opporvisi, ma pone anche le basi per una rinascita. Il ribelle, al contrario, accetta cinicamente la sua realtà, opponendovisi, ma non mettendola in discussione. Il mondo del ribelle è senza speranza.

Il mondo del ribelle è molto più vicino al nostro rispetto quello del supereroe: non è fatto di minacce aliene o mostri ma di guerre inutili e di boss mafiosi, di politici e poliziotti corrotti, di stupratori, di pedofili e di assassini, ma anche di bulli, di criminali patetici, di mariti

violenti, di razzisti, di maschilisti, di ipocriti. È “alla rovescia”, in quanto in mezzo a tutto questo Male non c’è un Bene che vada salvato. Il mondo ha perso, come quello del rivoluzionario, il suo significato. Ma, mentre il rivoluzionario crea attraverso la maschera una nuova visione del mondo, il ribelle si limita a negare, a ribellarsi contro il Male che va punito. Il ribelle agisce su una base di un imperativo dicotomico di stampo kantiano, ma svuotato di ogni contenuto. I ribelli dividono nettamente tra Bene e Male, imponendo quello che è il loro concetto di Bene in modo puramente formale, senza giustificazione o fondamento. La categoricità della formula sostituisce il significato. Cosa siano effettivamente “Bene” e “Male” non è chiarito ma è dato come di per sé stesso evidente.³³

La morale dicotomica attraverso la quale il ribelle giudica, è per lui assoluta e insindacabile, mentre appare ai nostri occhi relativa, corrotta. Questo è dovuto al fatto che l’assoluto che questi personaggi perseguono è personale, definito e imposto da loro stessi dalla loro identità individuale. L’impossibilità di accettare compromessi è decisiva nel distinguerli dai supereroi; sono quest’ultimi, dal punto di vista del ribelle, a essere scesi a patti. È il supereroe che, mantenendosi nella liminalità, tra la sua maschera e la società, si piega a quest’ultima, non va fino in fondo, non assolve completamente le sue responsabilità facendo ciò che è necessario. Noi stessi, costretti a confrontarci con le infinite sfumature che Bene e Male assumono, non possiamo operare per assoluti come invece fa il ribelle. Egli non accetta compromessi – la completa identificazione della maschera lo sottolinea; una volta individuato il Male questo va punito, senza domande né possibilità di redenzione. Premere o non premere il grilletto: o il criminale viene ucciso, o viene lasciato libero di rubare, uccidere, stuprare. La dicotomia imposta dal ribelle non concede alternative. Il dramma nel confrontarci con questo personaggio è che noi stessi siamo costretti a calarci nel suo mondo, a operare una scelta netta e inevitabilmente colpevole.

Nel ribelle Giustizia e Vendetta coincidono, l’unico modo per avere la prima è sporcarsi le mani attraverso la seconda. Per “essere buoni” ci si dovrebbe voltare dall’altra parte, non agire – ma sarebbe anch’essa una scelta colpevole. L’unico modo, allora, per perseguire la morale e punire il Male è essere a propria volta criminali.

Sono personaggi che vivono nel paradosso (d’altronde scriveva Brombert che l’antieroe e il paradosso sono indissolubilmente legati tra loro); il mondo è di per sé insensato e ai loro occhi la malattia sociale dalla quale si è generato si estende a tutta l’umanità; questa è fondamentalmente corrotta e se ancora degli innocenti esistono sono troppo pochi

e troppo ingenui per riscattarla. Allora perché continuare a combattere? Come è possibile ammettere da un lato l'assurdità del mondo, mentre dall'altro si ricerca un Male da punire? Questo atteggiamento assurdo ci ricorda il Sisifo camusiano, che con uno sforzo di volontà si impone un compito insensato ma che trova significato in sé stesso. Uno sforzo titanico di volontà, non per fondare un nuovo significato come fa il rivoluzionario, ma solo per imporsi testardamente contro l'assurdo. Il Male che il ribelle si ostina a punire non è allora "in-sé", ma è lo stesso ribelle a forgiare i contorni della sua morale: è Rorschach che detiene il significato ultimo della sua maschera.

Sia nel caso del ribelle che del rivoluzionario, abbiamo una visione del mondo di stampo fortemente nichilista. In alcuni casi, come per esempio con Rorschach, questa è suggerita esplicitamente, anche attraverso citazioni dirette – ma è una caratteristica sempre riscontrabile. A questo proposito sono state chiamate in causa e approfondite in relazione all'antieroe le filosofie di Nietzsche e Camus. Zarathustra è "amico dei malvagi", ovvero amico di coloro che mettono in questione lo status quo vigente e per questo vengono definiti "cattivi". L'Übermensch è "malvagio" in quanto distrugge valori e "verità" precedenti, in modo da poterne creare di nuove. Gli antieroi visti sin qui sono senza dubbio considerabili tali.

Nei ribelli, che continuano a lottare, nonostante non vedano nel mondo alcun senso intrinseco, non traspare solo una visione nichilista Nietzscheana, ma anche Camusiana. Essi ricordano il Sisifo di Camus: si ribellano all'assurdo ma non rigettandolo, né tentando di creare un nuovo significato su di esso, bensì abbracciandolo, imponendo un senso all'assurdo stesso. Frank Castle è consapevole che la sua lotta è inutile e che morto un criminale un altro ne prenderà il posto, eppure continua a portarla avanti, trovando in essa stessa quasi una forma di felicità. È un atteggiamento assurdo, consapevole, scriverebbe Camus, della propria gratuità.

Il rivoluzionario ricorda invece un'altra figura descritta dal filosofo francese, quella dell'Homme révolté. L'Homme révolté è vicino al "Si" Nietzscheano, alla creazione positiva di senso operata dal fanciullo Eracliteo che segue alla distruzione nichilista. V, così come il gruppo di The Authority, non si limitano a rigettare una società corrotta, ma tentano di costruirne una nuova, fondata su nuovi valori. Nell'antieroe rivoluzionario ritroviamo un modello di Übermensch Nietzscheano che distrugge vecchie verità ma che è, allo stesso tempo, un creatore di una nuova *Weltanschauung*.

Sia il ribelle che il rivoluzionario (ma in particolare il primo) seguono quello che Camus definisce un atteggiamento assurdo, consapevole della propria gratuità e insensatezza, eppure portato avanti. Non solo: l'atteggiamento assurdo è inevitabilmente paradossale, come dimostra la scelta alla quale il ribelle ci mette di fronte. *“Se l'uomo in rivolta non sceglie, sceglie il silenzio e la schiavitù altrui”* afferma Camus; è il paradosso di Frank Castle, di V, di Rorschach: uccidere, essere colpevoli, assassini, o girare la testa dall'altra parte e lasciare che il Male venga compiuto indisturbato. *“Il silenzio oppure l'omicidio. In ambedue i casi un'abdicazione.”*³⁴

Nella loro tragicità, questi antieroi rivelano una grandezza sublime. Affrontando l'assurdo senza arrendersi, sia che tentino di creare un nuovo significato o che portino avanti la loro ribellione insensata, antieroi rivoluzionari e ribelli sono degli esempi di oltre-uomini. I primi riallacciandosi direttamente alla filosofia Nietzscheana, i secondi incarnando invece quello che potremmo definire l'Übermensch assurdo di Camus.³⁵

Accanto a ribelli e rivoluzionari è stato necessario ritornare brevemente sulla figura del Villain. Il termine antieroe è spesso usato impropriamente, come ad esempio nel caso di supercriminali obbligati coercitivamente a “essere degli eroi”. Sto parlando di gruppi come la Suicide Squad o i Thunderbolts. Siamo di fronte a dei Villain, le loro motivazioni non lasciano spazio a dubbi. Sono “bad guys” costretti a essere eroi loro malgrado. Vengono erroneamente definiti come antieroi in quanto nella storia che li vede protagonisti vengono costretti ad azioni “eroiche”. Eppure, già definirle tali è incorretto, poiché sono criminali utilizzati per uccidere, intimidire, derubare. Perfino il loro incarico non è realmente “buono”; costretti da uno status quo estremamente autoritario, non solo personaggi come Deadshot o Harley Queen non hanno nessun altro interesse all'infuori del loro, ma la stessa missione a loro imposta non è nobile. Lo scopo è di difendere ciecamente lo status quo che li tiene prigionieri, ricorrendo a metodi che nulla hanno di eroico. Non si battono per la Giustizia o per un ideale come supereroi o antieroi, ma solo per difendere uno status quo repressivo che giustifica qualsiasi azione per la “ragion di Stato”.

Siamo di fronte a personaggi con motivazioni malvage, manovrati coercitivamente da un apparato statale repressivo. Non avviene quella messa in discussione della nostra visione del mondo come è invece tipico della narrativa antieristica. Siamo consapevoli di esser di fronte a dei Villain, al limite di Villain in cerca di redenzione. È il caso delle “ladre gentildonne” come Catwoman o la Gatta Nera. Villainesses non troppo “cattive” queste

superdonne rubano egoisticamente inseguendo un loro bisogno di *thrill*. Vi è in questa sfida alla società un qualcosa di antierico, sebbene manchi la motivazione “pura” che le identificherebbe come antieroine. Non inseguono un ideale superiore come il Villain eroico, piuttosto la loro visione del mondo è la stessa, disincantata, dell’antieroe ribelle. Sono personaggi trasformisti, sempre in bilico tra l’essere a volte criminali, altre supereroine redente e pronte a sacrificarsi. Più vicine all’antieroe rispetto ai “bad guys” di *Suicide Squad*, non propriamente definibili tali: quando indossano il mantello dell’eroe questo avviene in modo puro, senza mettere in crisi la nostra morale. Siamo piuttosto disposti a “perdonare” crimini minori per via di nobili azioni successive, ma Bene e Male non vengono messi in dubbio come avviene invece con l’antieroe.³⁶

A conclusione del capitolo su ribelli e rivoluzionari ci siamo fermati per una riflessione più ampia riguardo l’attuale *Post-heroic Age*. Oggi non assistiamo al proliferare di nuovi antieroi come accadeva nella *Dark Age*, quanto piuttosto alla graduale metamorfosi dei classici supereroi e Villain. *Civil War* è probabilmente la saga più emblematica a questo riguardo. Da un lato assistiamo a quella che abbiamo definito la caduta delle maschere, la graduale scomparsa dell’identità segreta, assieme a un aumento della complessità dei personaggi, sempre meno vicini all’archetipo dell’eroe puro e del mostro malvagio.³⁷ I supereroi, così come i Villain, si fanno meno iconici e più umani, allontanandosi dai loro topoi e ritrovandosi sempre più vicini alla zona grigia che contraddistingue l’antieroe.

La trasformazione più significativa odierna avviene però a livello morale. Marco Arnaudo individuava nel “non uccidere mai, in nessuna circostanza” la caratteristica essenziale nella morale del supereroe. Non solo: il supereroe ha il compito di salvare, l’innocente come il colpevole. Nel corso della *Golden Age* gli eroi uccidevano, ma lo facevano in contesti di guerra, dove il Villain era incarnazione del Male puro, contro il quale tutto è permesso. Dalla *Silver Age* in poi i supereroi non si sporcano più le mani, persino nella *Dark Age* l’omicidio è appannaggio esclusivo di antieroi e Villain. Perché allora oggi, soprattutto a livello cinematografico, i supereroi uccidono, pur continuando ad apparirci come eroi? Gli esempi sono numerosi, dal Batman di Nolan che rifiuta di salvare Ra’s al-Ghul, fino all’Iron Man in *End Game* che cancella dall’esistenza un’intera armata aliena.

Il non uccidere è direttamente legato al supereroe difensore dello status quo descritto da Eco nel *Mito di Superman*. Prima, uccidendo, il supereroe andava a separarsi ancora di più dalla società, perdendo il suo stato liminale, allontanandosi drammaticamente da quella

che era la morale comune, e di conseguenza dalla sua identità collettiva. Oggi non solo i supereroi uccidono, ma la cosa non ci sconvolge più – tanto che continuiamo a considerarli, appunto, eroi.

Il supereroe non viene oggi più definito dal suo senso intrinseco, ma è tale solo in relazione alla sua società nella quale agisce. È questa a tracciare i limiti entro i quali il supereroe può muoversi ed essere ancora considerato tale. Indossando le maschere, assumendo le loro identità individuali, i supereroi creano le loro regole, i loro valori, ma è poi la comunità che li vede come eroi o come minacce, che stabilisce chi è il supereroe e chi invece l'antieroe o il cattivo. È nel rapporto con la società che si manifesta il significato, che l'eroe può essere definito tale. Se un tempo un personaggio, uccidendo, sarebbe stato etichettato come antieroe, in quanto sarebbe andato a mettere in crisi la morale del suo tempo, oggi questa è differente e uccidere da parte dell'eroe è accettabile, se non addirittura necessario.³⁸

L'antieroe nasce da una crisi e la esaspera, il supereroe riconferma i nostri valori. Gli antieroi iper-violenti della *Dark Age* mettendo in questione le convinzioni del loro tempo, spingevano a farsi delle domande, a ridiscutere dei preconcetti. I supereroi che oggi uccidono stanno riconfermando le certezze che già possediamo, il che è preoccupante; un tempo la nostra morale comportava la salvezza della vita a ogni costo, oggi invece implica la morte del nostro nemico, del "mostro", del diverso che mette a rischio le nostre fragilissime certezze. Se i supereroi uccidono – rimanendo degli eroi – è perché la nostra morale, oggi, lo permette. La difesa del nostro "Bene" giustifica la morte del "Male" che, apparentemente, ci minaccia.

Altra tipologia dell'antieroe presa in considerazione è quella dell'eroe parodistico. La rottura con i nostri preconcetti non avviene in questo caso solamente sul piano morale, non sono solamente i nostri valori "seri" a essere messi in ridicolo, ma si gioca con le stesse regole della narrativa e le convenzioni del genere. Un personaggio come Deadpool, "consapevole" di essere un fumetto, non può essere preso seriamente nelle sue azioni, che per quanto orribili rimangono frivole. Nel leggere le sue avventure ci viene costantemente ricordato dal personaggio che è tutto finto, che nulla sta avvenendo realmente.

Un altro esempio è Rat-Man. Anche in questo caso la narrativa si muove su due piani, il Rat-Man supereroe, e il Rat-Man personaggio dei fumetti consapevole di essere tale. Impossibile separarli nettamente. Sia in Rat-Man che in Deadpool vengono portate all'estremo le potenzialità del fumetto e la multimedialità a cui si riallaccia il genere. Non solo i personaggi si confrontano con icone della letteratura, del cinema o della cultura popolare, ma lo stesso fumetto si piega e appare in molti modi possibili, imitando generi letterari, cinematografici, arrivando a copiare le parole crociate o la rivista erotica.

L'ironia, lo scherzo, la presa in giro è l'elemento fondamentale che definisce questi (anti)eroi del non-senso. La leggerezza della parodia non va trascurata: essa è una forza tipicamente antierica. La risata ha una potenza distruttiva paragonabile alle bombe del rivoluzionario: ridicolizzando, distrugge l'importanza che la serietà conferisce alle cose del mondo. Mettendo in dubbio il significato serio e univoco delle cose, lasciando scivolare nel non-senso o nel doppio-senso, queste perdono la loro forza. La vittima della risata viene privata del suo significato, quindi del suo potere.

*“La risata rovescia le leggi sociali, mina il potere delle istituzioni, non costruisce nulla, non sostituisce cosa con cosa, non riforma.”*³⁹ Viene naturale pensare alla risata maniacale del Joker che ridendo distrugge regole, verità, vite. Joker, come Deadpool e Rat-Man, ride dell'uomo serio, l'*Esprit de sérieux* Sartriano che *“percepisce i valori partendo dal mondo”*, e li vede insiti in questo. Questi personaggi, al contrario, riconoscono il senso del mondo come una creazione umana; possono in questo modo riderne, prendersene gioco, distruggerlo. La grande differenza tra il Joker e Deadpool sta nel fatto che, mentre possiamo ridere con Deadpool, il Joker viene preso sul serio e per questo la sua risata distruttrice fa paura. È lui che ride di noi, e di ciò che non riusciamo a prendere con leggerezza: la perdita, il dolore, la morte.⁴⁰

Sia Rat-Man che Deadpool ricalcano altre tipologie di antieroe, il primo dell'inetto, il secondo del ribelle. Ma l'elemento chiave che li definisce come antieroi parodistici, è la non-serietà che esprimono, che gli permette allo stesso tempo di giocare anche con il media stesso, travolgendone le convenzioni.

Una categoria speculare a quella dei ribelli e dei rivoluzionari è rappresentata da quelli che sono stati definiti come “Non-eroi”. Trattati assieme agli antieroi in quanto sfidano il nostro concetto di eroe, figure come Jessica Jones o i mutanti dell'universo Marvel sono

completamente diversi da antieroi come V o Rorschach. Non avviene un'identificazione con la maschera assoluta, tale da separare completamente l'antieroe dalla società; al contrario il Non-eroe rifiuta la maschera, rifiuta la chiamata all'eroismo. Costretto a fare i conti con la sua soggettività individuale suo malgrado, egli fa di tutto per farsi accettare, cerca di trovare il suo posto all'interno della società – dinamica opposta a quella del rivoluzionario o del ribelle che invece si pone in netta opposizione con la sua realtà.

I mutanti Marvel, tra cui gli X-Men, sono emblematici a questo proposito. Bestia, Ciclope, Wolverine, Tempesta, Nightcrawler – ma anche Mystica, Toad, Blob – sono costretti a “indossare una maschera”: è la loro stessa mutazione genetica che trasforma i loro corpi, che li rende outsider, freaks. I mutanti sono la loro maschera, fisicamente, geneticamente. Non è una scelta come nel caso di eroi che creano una maschera, né sono semi-divinità in grado di travestirsi da uomini. La maggioranza dei mutanti è costretta dalla stessa società a identificarsi completamente con la propria mutazione: mentre il ribelle e il rivoluzionario rigettano l'identità collettiva, questa viene negata ai mutanti che invece la ricercano.

La maggioranza dei mutanti vorrebbe semplicemente condurre una vita normale. Gli stessi X-Men sono “costretti” a essere eroi, a lottare per i mutanti, ma il loro scopo ultimo è quello di poter essere accettati dalla società; società che non difendono solamente contro attacchi di mutanti estremisti come Magneto, ma che hanno lo scopo di trasformare, almeno in parte. Non la rigettano totalmente come gli altri antieroi già visti, anzi ne vorrebbero fare parte. Il loro scopo prevede una trasformazione parziale dello status quo, tale da permettergli di viverci, di trovare un posto al suo interno. Identifichiamo in questo l'elemento intrinsecamente “antieroiico” e sovversivo del mutante che non vuole omologarsi, rigettare la sua maschera – spesso non sarebbe neanche possibile! – ma vuole far sì che la società si evolva sino al punto di accettarlo. Il loro obiettivo ultimo prevede creare un mondo dove umani e mutanti possano convivere in pace. Mentre il supereroe si mantiene nello stato liminale, separando le sue due identità, e l'antieroe rigetta la sua identità collettiva, il mutante tenta di conciliare le due, essere sé stesso e parte della società, senza doversi nascondere o essere rifiutato.⁴¹

Ancora diverso è il caso di Jessica Jones. Le origini del personaggio ricalcano quelle del classico supereroe, dal trauma ai superpoteri ottenuti casualmente. Ma, a differenza del supereroe, Jessica rifiuta la chiamata. Manca la missione dell'eroe; nonostante sia inserita

in un contesto supereroico nel quale ci si aspetterebbe che accettasse i suoi poteri, semplicemente lei non è interessata a fare la supereroina.

La narrativa non la mostra in azioni tipicamente eroiche, se non i rari momenti. Il focus è invece sulla sua vita di tutti i giorni, sul suo lavoro, vengono persino mostrati i suoi momenti più intimi. Quale altro supereroe è mostrato mentre riflette seduto sul gabinetto? Situazioni all'apparenza banali, ma che acquisiscono significato nel momento in cui ci accorgiamo che, nella narrativa supereroica, sono uniche. L'iconicità che, indossando la maschera, l'eroe dovrebbe possedere, viene meno nel caso di Jessica che non soltanto non ha un costume (nessun completo attillato, o simbolo sul petto), ma è mostrata in situazioni "troppo umane", non può – e non vuole – essere un idolo. Ha dei superpoteri, ma quasi non li usa, se non in situazioni estreme; è in grado di volare, ma la vediamo quasi sempre spostarsi a piedi. Come per gli X-Men il distacco dalla società, quando c'è, avviene suo malgrado.

Il Non-eroe è il superuomo (o la superdonna) che ridiscende tra gli uomini. Mentre supereroi, Villains e antieroi sono, attraverso la maschera, dei "freaks", separati dall'umano, il Non-eroe rifiutando la maschera, o cercando di integrarla con l'identità collettiva, mostra la volontà opposta. La sfida al concetto di eroe nel caso di questa peculiare categoria di antieroi è data da questa "normalità", nel caso dei mutanti ricercata, nel caso di Jessica anche, in parte, vissuta. Non sono sovversivi come l'antieroe, né corrotti come il Villain. I loro valori sono gli stessi del supereroe e della società, ma è assente la missione dell'eroe, così come la sua iconicità.⁴²

Alias è una delle graphic novel più significative della *Post-heroic Age*. Il personaggio di Jessica impone una nuova riflessione sia sul concetto di eroe che su quello di antieroe. Jessica Jones si richiama alla decostruzione degli antieroi della *Dark Age*, ma invertendone il segno. Non più vigilanti violenti e vendicatori che abbracciano completamente la maschera rifiutando la società, ma individui che tentano di riconciliarvisi; la sfida proposta non è più solamente al concetto di supereroe, ma alla nostra concezione di "normalità", almeno nell'universo dei supereroi. Una normalità data dalla diversità, fatta di mutanti, di inumani, di esseri "super", ma in fondo comuni.

Con Jessica Jones si è iniziato a discutere di un'altra tematica, quella della supereroina. Date le caratteristiche peculiari che le superdonne presentano in confronto ai

superuomini si è reso necessario un approfondimento successivo di queste figure, comparandole con quelle sin qui analizzate.

È stato scelto di iniziare il percorso d'analisi della superdonna partendo dall'antieroina. Questa scelta è tutt'altro che casuale. È stato rivelato come la superdonna presenti sempre, in una società prevalentemente patriarcale, degli aspetti antieroiici. Scopo dell'eroe è riaffermare lo status quo che difende e incarna, l'antieroe al contrario lo mette in discussione. Come può la supereroina difendere uno stato che vede la donna subordinata all'uomo? Come incarnare una visione del mondo che vede la donna come debole, non in grado di difendersi da sola, bisognosa d'affetto e d'aiuto? È evidente che una supereroina che incarnasse lo stereotipo della donna debole e dipendente dall'uomo perderebbe le caratteristiche che canonicamente caratterizzano l'eroe. Al contrario una vera superdonna, forte, indipendente, emancipata, andrebbe a urtare contro la visione stereotipata della donna all'interno della sua società, apparendo di fatto come un personaggio sovversivo – antieroiico.

Nonostante debba difenderla, la supereroina rappresenta sempre una critica alla società patriarcale del mondo dei supereroi, specchio del nostro. Si crea una situazione paradossale nella quale innovazione e stereotipo lavorano insieme nella figura della superdonna. Il paradosso, d'altronde, è sempre legato all'antieroe. Questa condizione di vicinanza con l'antieroe va a favorire la presenza di elementi anti-normativi: vari gli esempi considerati, tra cui Wonder Woman che, a differenza di Batman o Superman, è maggiormente separata dalla società, che non ha solo il compito di difendere ma anche, in qualità di ambasciatrice di una cultura differente, di cambiare, e incarna spesso un conflitto di valori chiaramente antieroiico.

Questo "antieroisimo" presente in tutte le superdonne è dovuto al loro rapporto con la società. In una società non maschilista, questi personaggi non apparirebbero come strani o disturbanti, ma sarebbero semplicemente eroi. Nella nostra società occidentale, al contrario, *"la donna ambiziosa, l'eroina sono fenomeni strani"*⁴³ – per usare parole di De Beauvoir. Questo è osservabile anche nei momenti di crisi di una società di questo tipo: è infatti durante questi periodi che assistiamo a un proliferare di superdonne che aumentano di numero e si emancipano sempre più. *"Quando la società si disintegra, la donna si emancipa"*⁴⁴: come gli antieroi osservati, anche le superdonne sono in parte legate alla crisi della società patriarcale dei supereroi.

Questo equilibrio tra stereotipo e critica è ben visibile in particolare nella sfera sessuale e nel corpo ipersessualizzato dei personaggi femminili. Se la “vera” superdonna rappresenta una sfida per lo status quo, ridurla a stereotipo, ad esempio ipersessualizzandola, ha anche lo scopo di disinnescare tale minaccia.

In tutte le superdonne l'elemento sessuale è estremamente evidente. La supereroina si ritrova a riconfermare, paradossalmente, un doppio standard: da un lato indossa costumi attillati, sensuali, mostrandosi come oggetto di desiderio, dall'altro rimane pudica e monogama, addirittura vergine, riconfermando – in quanto supereroina – la morale più tradizionale anche in rapporto al sesso. Gli elementi sessuali che si discostano dalla norma si accompagnano sempre a personaggi disturbanti. Sono in particolare le Villainesses che presentano una sessualità molto aggressiva ed emancipata. In questo modo, sottolinea Mike Madrid, la sessualità femminile si va a legare con una natura malvagia e mostruosa. Il supereroe allora, sconfiggendo la Villainess, non solo ristabilisce l'ordine, ma anche la norma sessuale. Mostrando la libera sessualità femminile come propria delle Villainesses, questo si rivela, sì, come elemento disturbante, ma anche, in fondo, rassicurante, la mostruosità che l'eroe sconfigge per riportare salvare la società.⁴⁵

Anche i personaggi antieroiici come Jessica Jones esprimono la loro sessualità meno pudicamente della classica supereroina. È indicativo che l'emancipazione sessuale femminile si leghi all'antieroisimo o persino all'essere mostruoso delle Villainesses, segno che è vista, nella società dei supereroi, come minaccia. Persino Wonder Woman, personaggio particolarmente dirompente nel corso della *Golden Age*, sfoggiava elementi sessuali non convenzionali come il BDSM. Legare la sessualità femminile a una natura antieroica o malvagia, se da un lato ha il compito di esorcizzare questo “elemento disturbante”, dall'altro ne rivela il potenziale dirompente: la sessualità aggressiva che le Villainesses e le antieroine esibiscono rivela, infatti, potere. Non stiamo parlando di “Girls”, subordinate all'eroe, ma di donne adulte. Utilizzando il sesso come arma la donna si appropria del potere dell'uomo e questo, in una società patriarcale, fa paura. L'elemento sessuale si lega quindi in maniera privilegiata agli aspetti antieroiici riscontrabili nelle superdonne, fino ad apparire nei casi più estremi come elemento mostruoso, che l'eroe ha il compito di sconfiggere. Anche in altri casi la sessualità “anormale” è legata a Villain e antieroi (il Joker, ad esempio, è spesso visto come icona Queer). Parallelamente l'ipersessualizzazione di questi personaggi, la loro oggettificazione, esorcizza la minaccia che rappresentano, negando la loro libertà e indipendenza, riducendoli a carne. Va qui

menzionata un'eccezione: è stato infatti descritto il caso di Jessica, dove l'osceno viene però utilizzato in maniera dissacrante, col preciso scopo di distruggere l'idolo e "umanizzare" Jessica, che infatti viene, sì, mostrata in situazioni intime, ma non ipersessualizzata o "offerta" allo sguardo. In questo caso la rappresentazione della situazione quotidiana dissacrante conferma e anzi sottolinea la trasgressività della figura. Al contrario, nel caso più comune della supereroina-idolo, questa viene offerta allo sguardo non con l'intenzione di mostrarne l'umanità, bensì di renderla idolo-schiavo del lettore e ridurne la potenziale minaccia che essa rappresenta in una società patriarcale.

L'analisi degli aspetti antieroiici presenti nelle superdonne evidenzia la necessità di trattare a parte e approfonditamente la figura della supereroina. Nonostante siano riscontrabili molti elementi comuni con il supereroe, la supereroina ha seguito un'evoluzione differente.

Sono state ripercorse le differenti *Ages*, considerandole però dal punto di vista delle superdonne e ribattezzandole di conseguenza. La *Golden Age* è per le superdonne una *Glorious Age*: i personaggi femminili sono numerosi e per molti aspetti alla pari degli uomini. Il tempo di guerra costringe la società ad abbandonare i suoi preconcetti sulla donna e favorisce l'emancipazione femminile. La questione femminista si limita ancora a mostrare che "le donne sono all'altezza degli uomini", innescando il dibattito sulla fluidità di genere – le supereroine di quegli anni sono solo donne "che fanno gli uomini?" In questi anni viene creata Wonder Woman, la supereroina per eccellenza – se da un lato può essere vista come "virile", dall'altro il suo creatore Marston cerca di proporre un nuovo tipo di eroismo "femminile".

Con la fine della guerra si innesca un movimento reazionario. La *Silver Age* è segnata dal controllo del CCA che vigila affinché i supereroi siano perfetti difensori dello status quo, incarnazioni dei valori di questo. Per la superdonna questo significa ritornare in una condizione di subordinazione rispetto all'uomo. Le supereroine di questa Age – rinominata, appunto, *Conservative Age* – sono poche, deboli, bisognose d'aiuto e d'amore. Le varie "girls" sono sempre paternalisticamente subordinate al supereroe adulto, non in grado di difendersi da sole e poco interessate all'eroismo. Svengono costantemente e incarnano di volta in volta lo stereotipo della fidanzata, della damigella in pericolo, dell'allieva inesperta. La superdonna della *Glorious Age*, una "donna che fa l'uomo", viene considerata dalla

società di quegli anni un esempio travolgente, da censurare. La “vera” supereroina, dovendo incarnare la visione tradizionale, è debole, interessata solo al romanticismo e allo shopping, non all’eroismo, di competenza degli uomini. Le caratteristiche eroiche passano in secondo piano, o scompaiono completamente, e l’aspetto fisico inizia a diventare più importante dell’eroismo.

Il modo in cui le superdonne vengono trattate in questa Age conferma ancora una volta l’elemento intrinsecamente antieroisico e anti-normativo che possiedono: ecco allora che in una società conservativa come quella della *Silver Age*, la supereroina, dovendo rispettare la visione dominante della società che difende, viene privata di tutto ciò che è “disturbante”, divenendo di fatto una pseudo-supereroina, definita tale solo in quanto accanto a supereroi uomini.

Con la crisi della *Dark Age* le cose migliorano nuovamente. Ancora una volta, parallelamente alla crisi della società e a una messa in discussione dei suoi valori tradizionali si accompagna una crescente emancipazione femminile, in quest’età ribattezzata *Emancipation Age*. Le supereroine di questi anni iniziano a essere donne adulte, potenti e indipendenti. Nel supergruppo degli X-Men troviamo gli esempi più emblematici, come Storm o Mystica che assumono la leadership dei rispettivi gruppi in *Days of Future Past*. Tra tutte spicca Jean Gray: un tempo Marvel Girl, giovane ragazza subordinata ai membri adulti del gruppo, sempre sull’orlo dello svenimento – ora Fenice Nera, entità cosmica tra le più potenti dell’universo Marvel.

Questa emancipazione non è priva di difficoltà. Parallelamente al crescente potere di queste superdonne cresce anche la loro mostruosità. Fenice non è in grado di controllare i suoi poteri, ne viene assuefatta fino a trasformarsi in una Villainess malvagia. Le superdonne appaiono, sì, potenti, ma anche corrotte dal potere, non in grado di utilizzarlo e di controllarlo. Queste superdonne emancipate sono rappresentate come un pericolo. Inoltre, per esorcizzare la minaccia che rappresentano, si inizia a ricorrere a differenti metodi. Il primo è la crescente ipersessualizzazione, che toccherà il suo apice nell’età successiva. In questa Age la crescente sensualità dei personaggi non tocca ancora gli estremi grotteschi della cosiddetta *Renaissance*, anzi è tale da poter essere letta anche positivamente, come liberazione sessuale che accompagna l’emancipazione sociale.

La sessualità si accompagna all’aumentare del potere che queste superdonne ottengono e, assieme al potere, a una crescente violenza. La violenza mostruosa che questi

personaggi esprimono ma anche una violenza su di loro. Assieme alla crescente sessualizzazione un altro modo per esorcizzare queste minacciose donne emancipate è ridurle a vittime, quasi per punirle di essersi poste contro lo status quo. Le superdonne sono in questo periodo (ma è un fenomeno ancora molto presente) estremamente soggette alla violenza che si abbatte su di loro in maniera particolarmente crudele. Tra tutti gli esempi ricordiamo cosa accade a Barbara Gordon – Batgirl – in *The Killing Joke*, paralizzata e abusata sessualmente dal Joker o a Elektra, fiera Femme Fatale che viene trafitta dai suoi stessi sai per mano di Bullseye.

Nonostante durante l'*Emancipation Age* vengano fatti degli evidenti passi in avanti per quanto riguarda la condizione delle donne del mondo supereroico, molte sono ancora le resistenze e gli ostacoli. La situazione non era destinata a migliorare.

La cosiddetta *Renaissance* è caratterizzata da un tentativo di recuperare la figura pura dell'eroe dopo la decostruzione della *Dark Age*. Si tenta quasi di "ritornare" alla *Silver Age* (pensiamo a un'opera come *Marvels*), confrontandosi al contempo con gli antieroi del periodo oscuro. Per le superdonne questo non significa un ritorno delle pseudo-supereroine della *Conservative Age*, ma di un aumento significativo di stereotipi ed elementi normalizzanti. Le superdonne rimangono potenti e letali, ma questo aspetto viene sempre più bilanciato da una crescente ipersessualizzazione che le riduce a oggetto, a carne. È la *Bad Girl's Age*. L'estrema ipersessualizzazione di questi personaggi va a vanificare il potere e la libertà conquistati, riducendo le superdonne a fantasia sessuale.

Giungiamo infine ai giorni nostri. Questa nuova *Post-heroic Age* si ricollega idealmente alla decostruzione della *Dark Age*, alla crisi di quegli anni. Non sorprende quindi una crescente consapevolezza sulla condizione della superdonna e una conseguente e crescente nuova emancipazione. Una prima e fondamentale differenza è visibile a livello grafico. Villainesses e supereroine si lasciano alle spalle il look grottesco delle Bad Girl, costumi attillati e scollature, iniziando (non senza fatica) a indossare maschere e costumi più funzionali e paragonabili a quelli dei loro colleghi uomini. Pensiamo qui a Jessica Jones, che indossa una semplice giacca di pelle che nasconde il suo corpo piuttosto che mostrarlo; a Captain Marvel che non solo viene insignita del titolo di Capitano ma abbandona gli stivali con il tacco per una vera e propria uniforme; a Ms. Marvel, Kamala Khan, che adotta il burqini come maschera, allentandosi allo stesso tempo non solo da uno stereotipo sessuale ma anche dalla predominante visione occidentale che i supereroi incarnano.

Sebbene ci siano ancora molti passi da fare, possiamo affermare che supereroine come Jessica Jones o Ms. Marvel sono tentativi positivi di proporre una nuova figura di superdonna, libera da vecchi stereotipi. Non parliamo più delle “donne che fanno gli uomini” della *Glorious Age*, né tantomeno delle pseudo-eroine della *Conservative Age* o delle Femme Fatale della *Bad Girl's Age*. Sono nuove superdonne libere ed emancipate, ma non minacciose o ipersessualizzate come nell'*Emancipation Age*. È una nuova generazione di vere supereroine.

Nel corso di questo lavoro sono stati rilevati differenti elementi ricorrenti in ogni momento della storia dei fumetti supereroici: la maschera, il rapporto tra Villain ed eroe, quello tra eroe e società, ecc. Allo stesso modo gli elementi riguardanti le superdonne che contraddistinguono ogni Age analizzata non sono esclusivi ma si ritrovano, in misure differenti, in ognuna di esse, fino ai giorni nostri. Sono state individuate nello specifico alcune problematiche e alcuni stereotipi ricorrenti che sono stati approfonditi.

Un primo problema ricorrente è la sottorappresentazione delle donne rispetto agli uomini. Nella *Silver Age* si contava a malapena una superdonna ogni tre superuomini, e quasi nessuna di esse aveva una testata fumettistica personale. Nonostante un cambiamento positivo ancora oggi il mondo dei supereroi è un club “per soli uomini” e le donne sono numericamente inferiori. Le conseguenze di questo “principio di Puffetta” sono da un lato la negazione dell'individualità della donna in questione, che si contraddistingue solamente come “donna” del gruppo, al contrario degli uomini che sfoggiano tratti personali specifici; dall'altro, se in un gruppo o in una storia è presente un'unica donna, questa diventa la rappresentante di tutto il genere femminile. Non sarebbe di per sé problematico rappresentare un personaggio femminile come debole o stereotipato, ma nel momento in cui questo è l'unico personaggio femminile lo stereotipo si estende a tutto il genere.⁴⁶

Idealmente, per ovviare a questo problema, una storia dovrebbe rispettare il Bechdel-Wallace test, ovvero (1) dovrebbero esserci almeno due personaggi femminili, (2) che parlano tra di loro, (3) di un argomento che non siano gli uomini. In questo modo le donne presenti non sarebbero ridotte solamente al ruolo di “personaggio femminile”, né avrebbero il loro senso solo in relazione agli uomini. Tre semplici regole che ancora, nella maggioranza dei casi, non sono rispettate.

Passando poi a considerare le figure stereotipate a cui vengono rilegate le superdonne, la prima è quella dell'interesse amoroso, la fidanzata. Uno stereotipo che definisce il personaggio che lo ricopre solo in relazione all'eroe uomo. Privata della sua individualità, la fidanzata funge piuttosto da motivatore per l'eroe che deve salvarla o conquistarla all'interno di un qualche triangolo amoroso.

Il rapporto con la fidanzata è ambiguo: l'eroe è innamorato, ma questo lo frena, ostacola il suo essere eroe. Spesso la scelta è addirittura esclusiva tra le due alternative: o rimanere eroe "adolescente", o "accasarsi", diventare adulto e conseguentemente abbandonare la maschera, la vita da eroe. Al contrario, quando è la supereroina a essere protagonista, l'interesse amoroso passa in primo piano, non più ostacolo, ma obiettivo ultimo da raggiungere. Gli eroi uomini tendono a privilegiare senza troppi rimpianti la maschera, mentre la superdonna è più spesso ritratta come "bisognosa" dell'uomo, distrutta da questa sua privazione, dovuta all'intraprendere una vita eroica.

Accanto alla fidanzata troviamo la tentatrice, la Femme Fatale. Personaggio forte, libero sessualmente (e per questo generalmente una Villainess) e più emancipato rispetto la fidanzata, ma al tempo stesso dipendente dall'uomo nella sua identificazione. È una figura che incarna i desideri e le paure dell'uomo, un fascino femminile estremo che viene utilizzato come arma, fino a fare paura. Attraverso il sesso e la seduzione la Femme Fatale è infatti in grado di rubare il potere dell'uomo – pensiamo a Poison Ivy, capace di controllare la mente attraverso il bacio. Per quanto estremamente femminile, la Femme Fatale rimane una figura sessualmente ambigua, in quanto fa un uso che potrebbe essere definito "maschile" della sua sessualità, usandola aggressivamente, violentemente. Da questo punto di vista la sua sessualizzazione è anche un elemento normalizzante, va a equilibrare l'emancipazione e il potere che questo personaggio possiede.⁴⁷

Un altro archetipo di donna forte ma che rimane per molti aspetti problematica è quello dell'allieva. La forza delle superdonne, Femme Fatale compresa, è molto spesso "concessa" da una figura maschile. È il padre, il maestro, il mentore che "inizia" la donna nel mondo degli uomini, vale a dire le insegna a essere forte, le dà accesso al potere maschile. In questo modo la superdonna viene virilizzata – resa più simile a una figura androgina che a una donna emancipata – e, per quanto sia un personaggio apparentemente "empowering", il rischio è che reiteri quella che Jeffrey A. Brown chiama la legge del Padre, ovvero che difenda la visione di una società dove il potere è nelle mani degli uomini e l'eroina rimane

un'eccezione.⁴⁸ L'eroismo rimane in questo modo di competenza degli uomini, una realtà dove la donna può essere ammessa, ma che non le è propria. Significativa la quasi completa assenza delle madri e l'opposizione che viene creata tra eroismo e maternità. Essere madre significa rinunciare alla vita da eroina, restituire indietro il potere maschile. Un esempio tra tutti: nella graphic novel *Black Widow: Homecoming* Natasha Romanoff scopre che, per essere una Vedova Nera, è stata sterilizzata. Un'importante eccezione è Wonder Woman: l'amazzone è infatti stata cresciuta dalla madre in una società di sole donne – ma è una rara anomalia.

Un ultimo archetipo drammaticamente ricorrente è quello di vittima. La frequenza e la brutalità con la quale i personaggi femminili sono oggetto di violenza è tale da dover essere analizzata. Un fenomeno chiamato da Gail Simone "Women in refrigerator"; Simone nota non solo come le superdonne siano ridotte a vittime più spesso degli uomini, ma anche come, quando questo avviene, è generalmente in relazione a un uomo. Mentre supereroi si sacrificano, soffrono e muoiono stoicamente per la loro missione, il senso della morte o della sofferenza di una superdonna è, nella maggioranza dei casi, quello di motivare l'eroe. Nel già menzionato *The Killing Joke* Batgirl viene paralizzata, solo con lo scopo di motivare Batman. Sembra esserci inoltre un particolare accanimento verso le superdonne più emancipate, contro le quali la violenza raggiunge estremi brutali. La donna che ha reclamato per sé la libertà riservata agli uomini viene punita, ridotta nuovamente a carne attraverso il dolore e l'umiliazione.

Ripensando a Girard, la violenza che colpisce le donne non ci sorprende. Come ricorderemo la violenza sacrificale si sfoga contro l'Altro privilegiato; la vittima deve essere ai margini della società, inserita al suo interno ma anche in parte esclusa – schiavi, prigionieri di guerra, eroi. Come scrive De Beauvoir, in una società patriarcale la donna si trova a essere l'Altro privilegiato: ecco allora che essa è anche una vittima sacrificale ideale.⁴⁹

Infine, è stato sottolineato come la violenza, in particolare in relazione alle donne, sia legata alla sessualità. Entrambe forze che sfuggono al controllo dell'uomo, pericolose – "impure" – violenza e sessualità sono intrinsecamente legate l'una all'altra; la prima può generare piacere sessuale, la seconda, frustrata, degenerare in violenza. La violenza può quindi sostituire la sessualità assente o estremamente edulcorata: è il caso dei superuomini, spesso al limite dell'asessualità, o delle eterne fidanzate – ma può anche legarsi alla

sessualità in modo morboso ed eccessivo, come accade con le Villainesses, le Femme Fatale o le Bad Girls.

Chiudiamo questa lista di stereotipi con una nota positiva. Oggi, nella *Post-heroic Age*, è osservabile l'inizio di una trasformazione promettente. Numerosi personaggi si distaccano dagli archetipi stereotipati appena descritti e propongono allo sguardo altre figure, altre strutture, altre possibilità di riconoscersi. È in particolare nel netto rifiuto di essere vittima che possiamo osservare una forte e positiva trasformazione. Batwoman, Jessica Jones, Capitan Marvel, tutte queste superdonne si rifiutano di essere ridotte a vittime. Tra tutte la più simbolica a questo proposito è Gwen Stacy. Personaggio creato per essere la fidanzata di Spider-Man e che è ricordato soprattutto in quanto vittima del Green Goblin, uccisa per motivare l'Uomo Ragno, oggi Gwen viene riletta e riproposta nelle spoglie di Spider-Woman. In questa nuova versione Spider-Gwen è l'eroina e Peter Parker è "ridotto" a espediente per motivare la scelta di Gwen. Una trasformazione molto significativa, icona di una nuova generazione di supereroine.

Affrontando queste problematiche ci siamo mossi dando per scontato un sistema binario che differenzia tra caratteristiche maschili e femminili, di un eroismo "virile" e di donne che "fanno gli uomini". Non è mai stato posto in dubbio tale dualismo, ma esso è effettivamente sensato? Che significa affermare che una donna esibisce un eroismo maschile piuttosto che femminile? Alcune qualità eroiche come la forza, il coraggio, ma anche il potere derivante dall'utilizzo della violenza, sono generalmente attribuite agli uomini e, di conseguenza, designate come "maschili". È chiaro che in sé sia insensato sessualizzare una qualità di questo tipo, ma non possiamo fare a meno di confrontarci con tale dicotomia in quanto l'universo dei supereroi è creato su, e analizzato a partire da essa.

Già con Wonder Woman Marston tenta di creare un eroismo che definisce "femminile", che va cioè a privilegiare qualità che egli vede come proprie delle donne, quali la compassione e il perdono. Allo stesso tempo Diana viene spesso letta come "virile", una donna forte, violenta, che "fa l'uomo". La discussione rimane quindi fondata su tale dicotomia, senza metterla in discussione.

Tale suddivisione, sia che privilegi le qualità maschili, sia che tenti di rivalutare quelle femminili, non ha a che fare con il sesso biologico, ma è creata in un contesto che vede la donna subordinata all'uomo. Le qualità considerate maschili privilegiano l'azione, la libertà, l'attività, mentre quelle femminili al contrario esaltano la passività, l'immanenza. Sottolinea

De Beauvoir come, in una società patriarcale, determinate caratteristiche, in sé neutre, vengono attribuite convenzionalmente agli uomini o alle donne con lo scopo di mantenere quest'ultime in uno stato di subordinazione. Ecco allora che la donna che si emancipa e fa uso della violenza appare come virile – l'esercizio del potere attraverso la violenza è infatti appannaggio di chi detiene il potere, quindi degli uomini.⁵⁰

Un primo movimento di rivolta, evidente nel corso della *Golden Age* e della *Dark Age*, si riduceva al mostrare come le superdonne potessero fare gli uomini, che fossero cioè anche loro forti, coraggiose, abili. Parallelamente, un tentativo alternativo era quello di rivalutare le qualità femminili, piuttosto che virilizzare le superdonne (e quello che accade inizialmente con *Wonder Woman*). In entrambi i casi, però, ci si continua a muovere all'interno della dicotomia prestabilita, in una struttura stabilita dalla società patriarcale che non viene realmente messa in discussione e che vede determinate caratteristiche legate in maniera stereotipata agli uomini o alle donne. Si dovrebbe allora fare un passo successivo e adottare una visione "androgina"; rifiutando tale dicotomia e considerare valori, caratteristiche, difetti, non come maschili o femminili ma neutri, quindi applicabili indifferentemente a entrambi i generi. Si deve in questo senso rivalutare la figura dell'androgino: non più un mostro che distrugge la differenza tra maschile e femminile, bensì una figura completa, positiva. Alcuni tentativi di fondare un eroismo diverso vanno in questa direzione e sono riscontrabili in personaggi come Jessica Jones, Ms. Marvel, Spider-Gwen e Batwoman.

La tematica che va a concludere l'approfondimento della supereroina e della superdonna in generale si ricollega anche a diversi punti chiave analizzati nel corso di tutto questo lavoro: stiamo parlando del corpo. Il ruolo del corpo nella narrativa supereroica è di primo piano: i supereroi si distinguono per i loro fisici perfetti e muscolosi, i Villains al contrario sono spesso deformati e le superdonne sono generalmente attraenti e sensuali. Il corpo è conforme al ruolo del personaggio.

Il ruolo del corpo è strettamente legato alla maschera. Ritornando ancora una volta ai rituali delle società primitive, vediamo come corpo e maschera non solo abbiano un ruolo di primo piano, ma siano anche strettamente connessi tra loro. La maschera nasce dal dolore, un dolore che viene inflitto prima di tutto al corpo. Attraverso il dolore si riduce il corpo a carne, lo si priva della sua trascendenza, distruggendo in questo modo l'identità che

l'individuo aveva e incidendo il nuovo significato sociale che esso deve assumere attraverso cicatrici e tatuaggi. Le cicatrici inflitte al corpo possono svolgere lo stesso ruolo della maschera, arrivando a sostituirla completamente. È il corpo stesso a divenire maschera: è il caso del Joker, di Due Facce, dei mutanti dell'universo Marvel. Oppure pensiamo alla maschera che richiama alla cicatrice, come lo stemma sul petto di Batman. La differenza con i rituali delle società primitive risiede nel fatto che, in questo caso, la cicatrice non designa un'appartenenza sociale, un ruolo imposto dalla comunità, ma l'opposto. La maschera del supereroe, del Villain, dell'antieroe – così come le trasformazioni del loro corpo – li separano dalla società. La maschera che il supereroe crea, così come la cicatrice che suo malgrado sfregia il Villain o la mutazione che contraddistingue un X-Men, non è un dono di senso da parte della società. Essa è una creazione libera dell'individuo, della sua soggettività individuale, in un caso, o l'irrompere di forze inumane, caotiche e incontrollabili, nell'altro. Ecco allora che il nuovo significato che viene impresso sulla carne, la nuova identità che si crea, si pone in opposizione con quella sociale, è svincolata dalle norme che invece regolano le iniziazioni.

Il significato del corpo vivo non è definito. Riprendendo il concetto Sartriano di *Per-sé*, questo non si riferisce a una realtà immateriale, opposta al corpo, ma alla realtà umana che coincide con il corpo inteso come *Leib*, corpo vivente e non *Körper*, carne, mero corpo fisico. Come il *Per-sé* il *Leib* non ha un senso ultimo, ma è in divenire; attraverso la maschera si può però imporre un significato definito, il supereroe diviene un'icona, *In-sé*. La cicatrice, il tatuaggio, hanno lo stesso obiettivo, cristallizzare sul corpo un significato ultimo – dinamica enfatizzata dal dolore che queste modificazioni del corpo richiedono e che, riducendo a carne, riduce il *Per-sé* a *In-sé*.⁵¹

Questo senso che il corpo assume si ripercuote sul senso che il mondo dischiude. È già stato osservato come la maschera imponga un senso al mondo – questo è a sua volta dipendente dal corpo. È a partire dal corpo che il mondo dischiude un significato, mutevole come mutevole è il *Leib*. Da un lato il senso che il mondo assume dipende dal modo in cui viene percepito, quindi dai sensi, dall'altro dalle possibilità di azione che il corpo ha nel suo ambiente. Le cose del mondo si rivestono delle azioni del corpo e dei suoi progetti. La stessa montagna può essere dolce o insormontabile a seconda delle mie condizioni fisiche, così come può essermi completamente indifferente se non ho il progetto di scalarla.

È soprattutto nell'esperienza del dolore e della malattia che questa dinamica è evidente. Nel dolore, nella fatica, nella malattia, il Per-sé perde la sua trascendenza – non si supera più verso il mondo ma si chiude in sé stesso. Il mondo si allontana: non solo perdo la mia presa su di esso, ma anche il mio interesse svanisce e le cose si spogliano del loro significato, non mi interessano più. Nel caso di un corpo “super” avviene invece l'opposto: non soltanto il supereroe è in grado di percepire la realtà diversamente, ma la presa del suo corpo sul mondo si espande, la sua libertà è meno vincolata dal mondo fisico. Come “case study” è stato preso in considerazione il Dr. Manhattan, uno dei più potenti superumani ideati. Jon Osterman è praticamente un dio; non soltanto la sua percezione del reale è completamente differente (è in grado di vedere simultaneamente passato e futuro, di osservare le particelle subatomiche a occhio nudo), ma le sue possibilità di azione sono infinite. È possibile osservare come tutto ciò influisca profondamente sul senso che il Dr. Manhattan dischiude: il mondo ha per lui un significato totalmente diverso rispetto al comune essere umano, la stessa vita umana non ha più valore agli occhi di una divinità immortale. La distanza tra la visione del Dr. Manhattan e la nostra è la stessa che ci separa da quella di un insetto.

La maschera, l'identità individuale del supereroe, è quindi l'espressione massima della trascendenza del Per-sé. Parallelamente vediamo nell'identità collettiva una vicinanza con il concetto di carne, di immanenza. Mentre la prima esprime completamente la trascendenza dell'individuo, l'identità collettiva è piuttosto un ruolo necessario a vivere in società. Non è corretto dire che essa sia immanenza al pari della carne, ma la trascendenza che si esprime attraverso di essa è alienata. Mentre la maschera dischiude nel mondo un significato unico, l'identità collettiva ritrova in esso il senso che già altri hanno stabilito. Galimberti parla di corpo sociale rispetto al corpo individuale: mentre il *Leib* dischiude nel mondo un significato unico, il corpo sociale accetta il senso che è già assegnato, come se fosse proprio delle cose.⁵²

In questa trascendenza alienata che è il corpo sociale esso si avvicina all'essere mera carne. Lo osserviamo a partire dalle iniziazioni, dove la società riduce il Per-sé a carne per potergli successivamente imporre un ruolo sociale. È anche evidente in quei casi nei quali il Per-sé rifiuta il ruolo sociale assegnato e si oppone allo status quo. È il caso di Villain e antieroi che impongono la loro maschera in netto contrasto con la società nella quale vivono – società che si vendica su di loro. L'individuo che non trova posto al suo interno viene catturato, imprigionato, ucciso – è forzatamente ridotto a carne. L'esempio più

significativo è dato dall'Arkham Asylum: i suoi ospiti non solo sono privati della loro libertà attraverso sbarre e camice di forza, ma dichiarandoli folli la loro stessa trascendenza viene negata.

Il pazzo viene tradizionalmente visto come legato all'istinto, alla natura – quindi alla carne. Non è “libero”, ma schiavo della sua follia. Definendo “folli” i pazienti di Arkham non ci si limita a rinchiuderli fisicamente, ma si nega qualsiasi validità alla loro visione del mondo, non più creata da una trascendenza, ma risultato caotico di un istinto: il senso che dischiudono nelle cose viene ridotto al non-senso dell'essere In-sé. Se è vero che alcuni pazienti del manicomio sono senza dubbio psicotici, di altri non è possibile essere così sicuri. È stata presa ad esempio Poison Ivy: la connessione di Pamela con la natura la porta ad avere una visione del mondo distorta rispetto alla nostra, dove il mondo naturale e la vita del verde ha più importanza rispetto a quella umana. Ma Pamela non è folle, è il suo stesso potere a legarla così intimamente alle piante – eppure viene rinchiusa in manicomio. In questo modo non solo la si priva della capacità di agire sul mondo, ma si nega anche qualsiasi validità ai suoi valori, al senso che la sua identità individuale dischiude.

Poison Ivy è il personaggio più adatto a introdurre un'ultima tematica, quella del rapporto tra il corpo e la natura. Il folle non è l'unica categoria a venire convenzionalmente associata al corpo e alla natura, all'In-sé, in modo da svalutarla e giustificarne il dominio dell'uomo su di essa. È una dinamica tipica attraverso la quale chi detiene il potere si pone come unica trascendenza, ponendo di conseguenza il senso che dischiude nel mondo come unico possibile. Le categorie subalterne vengono associate alla natura, In-sé, all'immanenza, andando così a giustificare il controllo “razionale” e la sottomissione di queste da parte dell'uomo: come l'uomo domina e sottomette la natura, allo stesso modo è giustificato a sottomettere e dominare le categorie sociali che vede come legate a essa. Queste categorie comprendono ad esempio il folle, l'indigeno “primitivo” e, infine, l'altro privilegiato, la donna. Si pone in questo modo quel sistema binario già descritto che vede da un lato l'uomo, trascendente, che dischiude un senso nel mondo, e dall'altro la donna, immanenza e passività; si va in questo modo a giustificare, spacciandola per “naturale”, la sottomissione di una categoria all'altra.⁵³

Questo legame che la società patriarcale afferma esistere in modo privilegiato tra la donna e la natura viene, oltre che insegnato, anche forzato in diversi modi che riducono la donna a carne. È ben evidente nell'ideale di bellezza femminile che anche le superdonne

incarnano. Mentre i corpi maschili muscolosi e agili richiamano all'azione, alla presa del superuomo sul mondo, quelli femminili esaltano gli aspetti più sessuali e passivi della carne. Il look femminile tende a mostrare la carne piuttosto che a nasconderla, mentre allo stesso tempo riduce la presa della donna sul mondo privilegiando vestiti e accessori che riducono la mobilità. Se il corpo vivo è definito in base alla sua capacità di agire nel mondo, privarlo di questa significa privarlo della sua trascendenza. Vestiti e accessori diminuiscono la presa sul mondo della donna e la costringono a essere costantemente corpo sociale, a ricoprire il ruolo richiesto dalla società che è prima di tutto "oggetto di desiderio".

La forte presenza della sessualità richiama anch'essa all'In-sé: nell'amplesso, come nel dolore e nella vergogna, il Per-sé ritorna alla carne. Sessualità che è quasi completamente assente nel caso dei superuomini, spesso quasi asessuati, dove è la trascendenza a essere esaltata. Le superdonne, al contrario, sono estremamente sessualizzate, elemento che le oggettifica riducendole a carne. Vale la pena osservare che, nonostante questa costante oggettificazione, la trascendenza trova un modo di esprimersi. La superdonna utilizza la passività alla quale è costretta come arma, mezzo per riappropriarsi di un potere sul mondo. È frequente che le superdonne basino i loro poteri sulla seduzione, sul farsi cioè oggetto di desiderio. In questo modo possono controllare gli uomini e privarli del loro potere. Questa rivincita rimane però una magra consolazione, in quanto presuppone una situazione dove il potere è nelle mani degli uomini e può essere solamente sottratto illecitamente, rubato.

La positiva trasformazione che sta avendo luogo nella *Post-heroic Age* con personaggi già descritti come Spider-Gwen, Ms. Marvel o Batwoman va a scardinare anche questo stereotipato legame tra la donna e la natura. Già con Spider-Gwen e Ms. Marvel possiamo osservare delle supereroine con corpi femminili, ma non ipersessualizzati. Al contrario appaiono aggraziati e agili, pur senza venir virilizzati. Parallelamente anche i costumi sono differenti, diventano più pratici e meno rivelatori, paragonabili a quelli dei supereroi uomini. Non si tratta ancora di un cambiamento definitivo, e questi personaggi sono ancora l'eccezione e non la regola – ciononostante sono significativi e indicano l'inizio di una trasformazione e di una nuova realtà sociale che vede la donna non più passiva e subordinata all'uomo, ma in grado di esprimere a pieno la sua trascendenza, senza bisogno di normalizzazione.

A questo proposito ritorniamo a Poison Ivy. La Villainess incarna tutti gli elementi problematici relativi alla superdonna. Il legame con la natura, un potere basato sulla seduzione e la sessualizzazione eccessiva, una sessualità aggressiva legata a una natura malvagia, la svalutazione della sua trascendenza e della sua interpretazione del mondo dovuta alla sua supposta follia. Eppure, è possibile assistere a un'evoluzione del personaggio, che passa dall'essere una Villainess malvagia a una Villainess eroica – fino a diventare una vera e propria supereroina in differenti occasioni. Una trasformazione significativa riabilita Pamela e la rende l'emblema di un positivo cambio di percezione della donna nella *Post-heroic Age*.

Nel corso di questo lavoro sono state approfondite le diverse figure tipiche della narrativa supereroica, il supereroe, il Villain, l'antieroe e, infine, la superdonna. Queste hanno rivelato diverse tematiche che sono lontane dall'essere solamente un motivo di svago, una fantasia infantile. La maschera e la creazione di una identità individuale, il rapporto con la società e la relativa identità collettiva, i conflitti di valori proposti dalla narrativa antieristica, il problema del Male e le differenti forme che esso può assumere, dal Mostro al Doppelgänger, la rappresentazione della donna rispetto a quella dell'uomo – sono alcuni dei temi centrali di questo studio: è chiaro che non sono argomenti confinati al fumetto o al mondo di fantasia del supereroe, ma che ritroviamo nella nostra realtà, nella nostra società. Il mondo del supereroe è in questo senso uno specchio del nostro, semplificato e a tratti irreali – ma comunque significativo e rivelatore. È grazie a questa sua natura che, attraverso l'analisi dell'universo supereroico possiamo, in parte, comprendere meglio anche la nostra realtà.

La figura dell'antieroe si è rivelata essere centrale in questa *Post-heroic Age*; chi sono i personaggi che percepiamo come eroi, chi come antieroi o Villains? Rispondere a questa domanda ci dà un punto di vista privilegiato su quella che è la visione del mondo della nostra società, su quelli che sono i nostri valori. Un personaggio che difende e conferma la nostra visione del mondo ci apparirà come un supereroe, mentre se questa viene messa in crisi saremo più portati a vederlo come antieroe.

Il materiale preso in considerazione è molto, ma non è lontanamente sufficiente rispetto l'immensa mole di nuove storie e pubblicazioni che costantemente vengono proposte attraverso le varie tipologie di media. Sono state scelte le più significative, quelle

ritenute all'unanimità dei pilastri del genere; accanto a queste è stato inevitabile operare una scelta personale, scartare determinate storie e prenderne in considerazione altre, ritenute più indicative e rilevanti, considerando per quanto possibile anche le creazioni più recenti. Non c'è la pretesa di aver esposto ed esaurito le numerosissime possibilità che la narrativa supereroica offre, ma piuttosto di aver individuato e delineato gli elementi chiave riscontrabili nella maggioranza dei suoi prodotti, o almeno in quelli più iconici. È certa una futura metamorfosi, legata anch'essa verosimilmente ai cambiamenti della nostra realtà: lo studio di questo fenomeno rimane quindi necessariamente incompleto e aperto a successive analisi.

Il mondo supereroico descritto non è solamente un prodotto di fantasia, ma è uno specchio Stendhaliano del nostro mondo occidentale che l'ha creato; specchio in senso letterale in quanto, sebbene ovviamente non "realistico" ma deformato da una narrativa fantastica, ciononostante riflette porzioni del nostro mondo nel quale è possibile riconoscere un riflesso di problematiche e crisi, valori e conquiste, dell'individuo così come della società. Questo è osservabile sin dalla loro eredità mitologica, che li lega direttamente alla tradizione occidentale, in particolare greca e scandinava. Le metamorfosi che i supereroi hanno vissuto nel corso delle differenti *Ages* sono direttamente legate alle trasformazioni della società che li crea e li celebra; le loro storie non sono più, oggi, una superficiale fantasia che vagamente ricorda la nostra realtà, bensì ci propongono un mondo che si propone anche di criticare e denunciare situazioni e dinamiche che ci sono estremamente familiari. Siamo partiti dalla *Dark Age*, probabilmente il caso più significativo a questo riguardo, per arrivare alla *Post-heroic Age*, strettamente legata alla "nostra" crisi contemporanea, all'incertezza di valori e alla visione del mondo della nostra società. Negli elementi che definiscono e contraddistinguono le figure analizzate – tra cui la maschera, il loro ruolo all'interno della società, il loro uso della violenza – siamo stati quindi in grado di trovare delle chiavi di lettura per comprendere meglio non solo il mondo fittizio del supereroe, ma anche il mondo reale della quale è possibile vedere un riflesso, più o meno deformato. Chiedersi chi sia il supereroe oggi non è allora solamente un vezzo confinato allo studio accademico di film e fumetti, ma è anche un modo per comprendere meglio il nostro mondo e noi stessi, anche attraverso le avventure immaginarie, ma memorabili e iconiche, di un Uomo D'Acciaio o di un Cavaliere Oscuro.

Bibliografia

Comics e Graphic Novels

Aaron Jason, Bendis Brian Michael, Brubaker Ed, Fraction Matt, Hickman Jonathan (Writers), Romita John Jr., Coipel Oliver, Kubert Adam, Cho Frank (Artists), *Avengers vs X-Men*. Marvel Comics, Italy 2017.

Azzarello Brian (Writer), Bermejo Lee (Artist), *Joker*. DC Comics, Burbank 2008.

Azzarello Brian (Writer), Bermejo Lee (Artist), *Luthor*. DC Comics, Salem 2015.

Baron Mike (Writer), Klaus Janson (Artist), *The Punisher # 1*. Marvel Comics, 1987.

Bendis Brian Michael (Writer), Bagley Mark, Lark Michael, Anderson Brent, Gaydos Michael, Coipel Olivier (Artists), *Jessica Jones: The Pulse*. Marvel Comics, New York 2014.

Bendis Brian Michael (Writer), Coipel Oliver (Artist), *House of M*. Marvel Comics, New York 2005/2010.

Bendis Brian Michael (Writer), Dell'Otto Gabriele (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 5. Guerra Segreta*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2004/2005.

Bendis Brian Michael (Writer), Finch David (Artist), *Vendicatori Divisi. Caos*. In: *Supereroi: Le Grandi Saghe 52. Vendicatori Divisi*. Trad. Italiana di Guidi G. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2004/2010.

Bendis Brian Michael (Writer), Finch David, Oliver Coipel, McNiven Steve (Artists), *The New Avengers. The Complete Collection. Vol. 1*. Marvel Comics, New York 2017.

Bendis Brian Michael (Writer), Gaydos Michael (Artist), *Alias. Marvel Omnibus*. Trad. Italiana Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

Bendis Brian Michael, Mack David (Writers), Janson Klaus, Sienkiewicz Bill, Maleev Alex, Mack David, *Daredevil: End of days*. Marvel Comics, New York 2014.

Bendis Brian Michael (Writer), Maleev Alex (Artist), *Daredevil. Ultimate Collection. Book 2*. Marvel Comics, New York 2016/2017.

Bendis Brian Michael (Writer), Maleev Alex (Artist), *Devil. Decalogo & Le Carte di Murdock*. Trad. Italiana di Scatasta G. e Plazzi A. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2005/2011.

Bendis Brian Michael (Writer), Maleev Alex (Artist), *Devil. La Vedova & L'Età dell'Oro*. Trad. Italiana di Ronchetti P. e Scatasta G. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2004/2011.

Bendis Brian Michael (Writer), Maleev Alex (Artist), *Supereroi. Le Leggende Marvel 11. Devil. La Cupola – Scoperto*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001/2011.

Bendis Brian Michael (Writer), McNiven Steve, Finch David, Cho Frank (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 82. I Nuovi Vendicatori. Segreti svelati*. Trad. Italiana di Guidi G. Marvel Comics/Panini Comics Milano 2005,2006,2010.

Bennet Marguerite, Tynion IV James (Writers), Epting Steve, Hans Stephanie, Arlem Renato (Artists), *Batwoman Vol. 1: The Many Arms of Death*. DC Comics, Burbank 2017.

Bermejo Lee, *Batman: Noël*. DC Comics, Salem 2011.

Brubaker Ed (Writer), Mahnke Doug/Zircher Patrick (Artists), *Batman. The Man who Laughs*. DC Comics, Burbank 2008.

Brubaker Ed (Writer), Lark Michael, Aja David (Artists), *Daredevil. Ultimate Collection. Book 1*. Marvel Comics, New York 2016.

Brubaker Ed (Writer), Lark Michael, Aja David (Artists), *Daredevil. Ultimate Collection. Book 2*. Marvel Comics, New York 2015.

Brubaker Ed (Writer), Lark Michael, Azaceta Paul (Artists), *Daredevil. Return of the King*. Marvel Comics, New York 2009.

Bunn Cullen (Writer), Espin Salva (Artist), *Deadpool kills Deadpool*. Marvel Comics, New York 2016.

Bunn Cullen (Writer), Lolli Matteo (Artist), *Deadpool Illustrated*. Marvel Comics, New York 2016.

Bunn Cullen (Writer), Talajić Dalibor (Artist), *Deadpool Kills the Marvel Universe*. Marvel Comics, New York 2016.

Busiek Kurt (Writer), Ross Alex (Artist), *Martians*. Marvel Comics, New York 1994.

Card Orson Scott (Writer), Kubert Andy, Bagley Mark, Ferry Pasqual, Manco Leonardo (Artists), *Supereroi: le Grandi Saghe 67. Ultimate Iron Man*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2005/2010.

Cherniss Matt, Johnson Peter (Writers), Gaydos Michael (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 44. Senza Poteri*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2004/2010.

Claremont Chris (Writer), Byrne John (Artist), *X-Men: Days of Future Past*. Marvel Comics, New York 2011.

Claremont Chris (Writer), Cockurm Dave, Byrne John (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 41. La Saga di Fenice Nera*. Trad. Italiana di Guidi G., Vinci R. Marvel Comics/Panini Comics Milano 1980/2009.

Claremont Chris, Wein Len, David Peter (Writers), Trimpe Herb, Miller Frank, Smith Paul, Milgrom Al, Buscema John, Colan Gene (Artists), *Wolverine: Omnibus*. Trad. Italiana Ronchetti P.P., Scaccabarozzi C., Delle Rupi F. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

Conway Gerry (Writer), Kane Gil (Artist), *The Night Gwen Stacy Died, The Amazing Spider-Man #121–122*, Marvel Comics 1973.

DeConnick Kelly Sue (Writer), Lopez David (Artist), *Captain Marvel Vol. 1: Higher, Further, Faster, More*. Marvel Comics, New York 2015.

DeMatteis J.M. (Writer), Zeck Mike (Artist), *Spider-Man: l'Ultima Caccia di Kraven*. Trad. italiana di Ronchetti P. P., Lupoi M. M. Marvel Comics/Panini Comics Modena 2017.

Dini Paul (Writer), Ross Alex (Artist), *Absolute Justice League: the world's greatest super-heroes*. DC Comics, Burbank 2017.

Duggan Gerry, Posehn Brian (Writers), Moore Tony (Artist), *Deadpool Vol. 1: Dead Presidents*. Marvel Comics, New York 2014.

Edmondson Nathan (Writer), Noto Phil (Artist), *Black Widow 1. Schuld und Sühne*. Übers. Deutsch v. Hidalgo C., Marvel Comics/Panini Comics, Stuttgart/Hamburg 2014.

Edmondson Nathan (Writer), Noto Phil (Artist), *Black Widow 2. Tödliche Begegnungen*. Übers. Deutsch v. Hidalgo C., Marvel Comics/Panini Comics, Stuttgart/Hamburg 2014.

Edmondson Nathan (Writer), Noto Phil (Artist), *Black Widow 3. Chaos*. Übers. Deutsch v. Hidalgo C., Marvel Comics/Panini Comics, Stuttgart/Hamburg 2014.

Eisner Will, *A Contract with God: And Other Tenement Stories*. W. W. Norton & Company, New York 2017.

Ellis Warren (Writer), Deodato Mike Jr. (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 46. Thunderbolts*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2007/2010.

Ellis Warren (Writer), Hitch Bryan (Artist), *The Authority. Volume 1*. DC Comics, Burbank 2013.

Ennis Garth (Writer), Braithwaite Dougie (Artist), *The Punisher. Madre Russia*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2005/2011.

Ennis Garth (Writer), Dillon Steve (Artist), *Punisher Collection. Bentornato, Frank*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2000/2017.

Ennis Garth (Writer), Fernandez Leandro (Artist), *The Punisher. Gli Schiavisti*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2005/2012.

Ennis Garth (Writer), Fernandez Leandro (Artist), *The Punisher. L'Uomo di Pietra*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2006/2007.

Ennis Garth (Writer), Fernandez Leandro (Artist), *The Punisher. Mondo alla Rovescia*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2005/2011.

Ennis Garth (Writer), Kennedy Cam (Artist), *The Punisher. Le Strade di Laredo*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2003.

Ennis Garth (Writer), Lacombe Michel (Artist), *The Punisher. Sei Ore per Uccidere*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2009/2010.

Ennis Garth (Writer), LaRosa Lewis, Koblish Scott, Severin John, Corben Richard (Artists), *The Punisher. Dall'Inizio alla Fine*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

Ennis Garth (Writer), Medina Lan (Artist), *The Punisher. Vedove Nere*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2007/2008.

Ennis Garth (Writer), Parlov Goran, (Artist), *The Punisher. Barracuda*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2004.

Ennis Garth (Writer), Parlov Goran, (Artist), *Punisher. The Platoon*. Marvel Comics, New York 2018.

Ennis Garth (Writer), Parlov Goran, Chaykin Howard (Artists), *The Punisher. La Lunga e Fredda Notte*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2007/2008.

Ennis Garth (Writer), Parlov Goran (Artist), *The Punisher: Valley Forge, Valley Forge*. Trad. italiana di Ronchetti P. P. Marvel Comics/Panini Comics Modena 2008.

Ennis Garth (Writer), Robertson Darick, LaRosa Lewis, Fernandez Leandro (Artists), *The Punisher. The Complete Collection. Volume I: Born; In the Beginning; Kitchen Irish*. Marvel Comics, Waseca 2016.

Ennis Garth (Writer), Severin John, LaRosa Lewis, Corben Richard, Koblish Scott (Artists), *The Punisher. Dall'Inizio alla Fine*. Trad. Italiana di Raveggi R. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

Gage Christos N., Bendis Brian M., Loeb Jeph (Writers), Haun Jeremy, Maleev Alex, Yu Leinil, McGuinness Ed, Romita John Jr., Finch David, Cassaday John (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 2. La Morte di Capitan America*. Trad. Italiano di Cremaschi G., Guidi G., Ronchetti P. Scatista G. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2006/2007.

Gaiman Neil (Writer), Romita John Jr. (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 12. Gli Eterni*. Trad. Italiana di Toscani A. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2006/2009.

Gale Bob, O'Neil Dennis J., Grayson Devin, Rucka Greg, Edginton Ian (Writers), Maleev Alex, Robinson Rogers, Eaglesham Dale, Teran Frank, *Batman: No Man's Land. Volume 1*. DC Comics Burbank 2011.

Glass Adam (Writer), Dallochio Federico, Henry Clayton, Getty Ranson, Bressan Andrei, Richards Cliff, Guara Ig, Hanna Scott (Artists), *Suicide Squad. Volume 1. Kicked in the Teeth*. DC Comics, Burbank 2012.

Green Michael (Writer), Cowan Denys (Artist), *Batman Confidential 2. Amanti & Pazzi*. DC Comics/Planeta DeAgostini, Barcellona 2009.

Hine David, Gage Christos, *Amazing Spider-Man: Edge of Spider-Verse*. Marvel Comics, New York 2015.

Hurwitz Gregg (Writer), Campbell Laurence (Artist), *The Punisher 14. Ragazze in Abito Bianco*. Trad. Italiana di Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2008/2009.

Irvine Alexander (Writer), Coker Tomm (Artist), *Marvel Noir: Devil*. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2009/2010.

Johns Geoff (Writer), Fabok Jason (Artist), *Batman: Three Jokers*. DC Comics, Burbank 2020.

Johns Geoff (Writer), Frank Gary (Artist), *Doomsday Clock: The Complete Collection*. DC Comics, New York 2020.

Johns Geoff (Writer), Frank Gary, Van Sciver Ethan, Reis Ivan, Jimenez Phil, *DC universe rebirth*. DC Comics, Burbank 2016.

Johns Geoff (Writer), Finch David (Artist), *Forever Evil*. DC Comics, Burbank 2015.

Johns Geoff (Writer), Kubert Andy (Artist), *Flashpoint*. DC Comics, Burbank 2016.

Johns Geoff (Writer), Reis Ivan, Prado Joe (Artists), *Justice League. Volume 4. The Grid*. DC Comics, New York 2014.

Johns Geoff (Writer), Reis Ivan, Prado Joe, Mahnke Doug, Merino Jesus, *Justice League. Volume 5. Forever Heroes*. DC Comics, New York 2014.

Jurgens Dan, Stern Roger, Simonson Louise, Ordway Jerry e Kesel Karl, *The Death of Superman*. DC Comics 1992.

Kane Bob (Writer), Finger Bill (Artist), *Detective Comics #27*. DC Comics, 1939.

Kanigher Robert (Writer), Infantino Carmine (Artist), *Showcase #4*. DC Comics, 1956.

King Tom (Writer), Finch David, Gerads Mitch, Mann Clay (Artists), *Batman. Vol. 3. I am Bane*. DC Comics, Burbank 2017.

King Tom (Writer), Janìn Mikel, Gerads Mitch, Petrus Hugo (Artists), *Batman. Vol. 2. I am suicide*. DC Comics, Burbank 2017.

King Tom (Writer), Janìn Mikel, Jones Joëlle (Artists), *Batman. Vol. 6. Bride or Burglar?* DC Comics, Burbank 2018.

Latour Jason (Writer), Rodriguez Robbi (Artist), *Spider-Gwen Vol. 0: Most wanted?* Marvel Comics, New York 2019.

Lindelof Damon (Writer), Yu Leinil Francis (Artist), *Ultimate. Wolverine vs. Hulk*. Marvel Comics, New York 2006/2010.

Liu Marjorie, Deconnick Kelly Sue (Writers), Acuña Daniel, McKelvie Jamie (Artists), *Vedova Nera: Il Nome della Rosa*. Trad. italiana di Rizzo M. Marvel Comics/Panini Comics Modena 2010,2011.

Lee Stan (Writer), Kirby Jack, Ditko Steve (Artists), *Amazing Fantasy #15*. Marvel Comics, 1962.

Lee Stan (Writer), Romita John, Sr. (Artist), *The Amazing Spider-Man #50. Spider-Man No More!* Marvel Comics 1967.

Loeb Jeph (Writer), Lee Jim (Artist), *Batman: Hush*. DC Comics, New York 2009.

Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Batman. Dark Victory*. DC Comics, Burbank 2014.

Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Batman. Haunted Knight*. DC Comics, Burbank 1996.

Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Batman. The long Halloween*. Introduction by Nolan Christopher e Goyer David S. DC Comics, Burbank 2011.

Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Catwoman: When in Rome*. DC Comics, New York 2005.

Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Spider-Man: Blue*. Marvel Comics, New York 2017.

Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Superman for all Seasons*. DC Comics, Burbank 1999.

Marston William Moulton (Writer), Peter H. G. (Artist), *All Star Comics #8*. All Star Comics, 1942.

Millar Mark (Writer), Dodson Terry, Cho Frank (Artists), *Marvel Knights: Spider-Man #1-12*. Marvel Comics, Italy 2010.

Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Fantastici Quattro. Vol. 1. I più Grandi del Mondo*. Trad. italiana di Plazzi A. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 29. Ultimates. Super Umano*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001/2009.

Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Ultimates. Sicurezza Nazionale*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena, 2002/2008.

Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Ultimates 2. Dei e Mostri*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena, 2005/2010.

Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Ultimates 2. Il Giorno dell'Indipendenza*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena, 2005/2010.

Millar Mark (Writer), Johnson Dave, Robinson Andrew, Plunkett Kilian, Wong Walden (Artists), *Superman: red son*. DC Comics, Burbank 2014.

Millar Mark (Writer), Jones J.G. (Artist), *Wanted*. Image Comics, Berkeley 2007.

Millar Mark (Writer), McNiven Steve (Artist), *Civil War*. Marvel Comics, Tunbridge Wells 2009.

Millar Mark (Writer), Romita John J. (Artist), *Kick-Ass*. Titan Books, London 2010.

Millar Mark (Writer), Romita John J., Andrews Kaare (Artists), *Wolverine: Enemy of the State*. Marvel Comics, New York 2004.

Millar Mark, Young Doselle, Peyer Tom (Writers), Quitely Frank, Scott Trevor, Weston Chris, Leach Garry, McCrea John, Nguyen Dustin, Friend Richard, Martin Jason, Fridolfs Derek, Adams Arthur, Townsend Tim, Erskine Gary (Artists), *The Authority. Volume 2*. DC Comics, New York 2014.

Miller Frank, *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics, Burbank 1986.

Miller Frank, *Sin City 1. The Hard Goodbye*. Dark Horse Books, Oregon 2005.

Miller Frank, *Sin City 2. A Dame to Kill for*. Dark Horse Books, Oregon 2010.

Miller Frank, *Sin City 3. The Big Fat Kill*. Dark Horse Books, Oregon 2010.

Miller Frank, *Sin City 4. That Yellow Bastard*. Dark Horse Books, Oregon 2010.

Miller Frank, *Sin City 5. Family Values*. Dark Horse Books, Oregon 2010.

Miller Frank (Writer), Janson Klaus (Artist), *Super-Eroi le Grandi Saghe 24. Devil: La Saga di Elektra*. Trad. italiana di Mascia & Lupoi, Gaudio S., Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 1981, 1982, 1983, 2009.

Miller Frank (Writer), Varley Lynn (Artist), *Batman: il Cavaliere Oscuro Colpisce ancora*. Trad. Italiana di Orrù G. DC Comics/Planeta De Agostini, Barcellona 2006.

Miller Frank (Writer), Mazzucchelli David (Artist), *Batman. Year One*. DC Comics, Burbank 2005.

Miller Frank (Writer), Mazzucchelli David (Artist), *Daredevil. Born again*. Marvel Comics, New York 2010.

Miller Frank (Writer), Sienkiewicz Bill (Artist), *Daredevil. Liebe und Krieg*. Übers. Deutsch v. Borchert K., Feest USA Stuttgart 1986.

Miller Frank (Writer), Sienkiewicz Bill (Artist), *Supereroi. Le Leggende Marvel 49. Elektra: Assassin*. Trad. Italiana di Gamberini F. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 1986/2012.

Mills Pat (Writer), O'Neill Kevin (Artist), *Marshal Law*. Introduction by Ross Jonathan. DC Comics, Salem 2014.

Moench Doug, O'Neil Dennis, Duffy Jo, Dixon Chuck, Grant Alan, *Batman: Knightfall*. DC Comics, New York 2012.

Moeller Christopher, *Justice League: A League of One*. DC Comics, Burbank 2015.

Moore Alan (Writer), Bolland Brian (Artist), *Batman: The Killing Joke. The Deluxe Edition*. DC Comics, Burbank 2008.

Moore Alan (Writer), Gibbons Dave (Artist), *Watchmen*. DC Comics, Salem 2014.

Moore Alan (Writer), Lloyd David (Artist), *V for Vendetta*. VERTIGO/DC Comics, New York 2005.

Moore Alan (Writer), O'Neill Kevin (Artist), *The League of Extraordinary Gentlemen. The Omnibus Edition*. DC Comics/Vertigo, New York 2011.

Morgan Richard K. (Writer), Parlov Goran, Sienkiewicz Bill (Artists), *Black Widow: Homecoming*. Marvel Comics, New York 1999/2010.

Morgan Richard K. (Writer), Phillips Sean, Sienkiewicz Bill (Artists), *Vedova Nera. Quello che Dicono di Lei...* Trad. Italiana di Gamberini F. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

Morrison Grant (Writer), McKean Dave (Artist), *Batman. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth. The 25th anniversary deluxe edition*. DC Comics, New York 2014.

Morrison Grant (Writer), Quitely Frank (Artist), *All-Star Superman*. DC Comics, New York 2011.

Morrison Grant (Writer), Quitely Frank, Kordey Igor, Van Sciver Ethan, Yu Francis Leinil, Derenick Tom, Jimenez Phil, Leon John Paul, Grant Keron, Bachalo Chris, Silvestri Marc (Artists), *Nex X-Men Omnibus*. Marvel, New York 2016.

Morrison Robbie (Writer), Turner Dwayne, Huat Tan Eng (Artists), *The Authority: Harsh realities*. WildStorm/DC Comics, La Jolla 2003.

North Ryan (Writer), Henderson Erica (Artist), *The Unbeatable Squirrel Girl. Vol. 1: Squirrel power*. Marvel Comics, New York 2015.

Oemig Michael Avon (Writer), Di Vito Andrea (Artist), *Thor. L'Ultimo Ragnarok*. Trad. italiana di Guidi G., Lavagna G. Marvel Comics/Panini Comics Milano 2017.

O'Neil Dennis, Adams Neal (Writer), Giordano Dick (Artist), *Snowbirds Don't Fly. Green Lantern/Green Arrow #85-#86*. DC Comics 1971.

Ortolani Leo, *Avarat*. Panini Comics, Modena 2010.

Ortolani Leo, *Avarat 2*. Panini Comics, Modena 2010.

Ortolani Leo, *Il Rat-Man Enigmistico*. Panini Comics, Modena 2009.

Ortolani Leo, *Il Signore dei Ratti*. Panini Comics, Modena 2004.

Ortolani Leo, *Ratboy. La Rivista per Uomini Soli*. Panini Comics, Modena 2018.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #39. Sette Giorni!* Panini Comics, Modena 2003.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #45. Rat-Max.* Panini Comics, Modena 2004.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #62. 299.* Panini Comics, Modena 2007.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #63. +1.* Panini Comics, Modena 2007.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #72. E adesso sposami!* Panini Comics, Modena 2009.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #73. Rat-Girl.* Panini Comics, Modena 2009.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #74. Yellow!* Panini Comics, Modena 2009.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #88. Il Grande Magazzi e il Principe Mezzorospo.* Panini Comics, Modena 2011.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #89. La Donna Filosofale.* Panini Comics, Modena 2011.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #90 La Camera delle Sorprese.* Panini Comics, Modena 2011.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #106. The Walking Rat.* Panini Comics, Modena 2015.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #107. La Città dei Morti Viventi.* Panini Comics, Modena 2015.

Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #108. Il Trionfo dei Morti Viventi.* Panini Comics, Modena 2015.

Ortolani Leo, *Star Rats.* Panini Comics, Modena 2011.

Ortolani Leo, *Venerdì 12 Omnibus.* Panini Comics, Modena 2007.

Pak Greg (Writer), Pagulayan Carlo, Lopresti Aaron, Deming Michael Avon, Niño Alex, Rogers Marshall, Frank Gary, Miyazawa Takeshi (Artists), *I Grandi Eventi Marvel: Planet Hulk.* Trad. italiana di Plazzi A., Marvel Comics/Panini Comics Modena 2017.

Remender Rick (Writer), Manco Leonardo, Opeña Jerome, Ribić Esad, Albuquerque Rafael, Tan Billy, Elson Richard, Brooks Mark, Eaton Scot (Artists), *Uncanny X-Force. The Complete Collection Vol. 1.* Marvel Comics, New York 2014.

Remender Rick (Writer), Tan Billy, Tocchini Greg, Noto Phil, McKone Mike, Tedesco Julian Totino, Williams Dave, Opeña Jerome, *Uncanny X-Force. The Complete Collection Vol. 2.* Marvel Comics, New York 2016.

Ridley John (Writer), Oliver Ben (Artist), *The Authority: Human on the Inside.* WildStorm/DC Comics, La Jolla 2004.

Rieber John Ney, Austen Chuck (Writers), Cassaday John, Hairsine Trevor, Lee Jae (Artists), *Super-Eroi le grandi saghe 20. Capitan America. L'avversario*. Trad. italiana di Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001, 2003, 2009.

Rucka Greg (Writer), Jones J. G. (Artist), *Wonder Woman/Batman: Hiketeia*. DC Comics, New York 2017.

Rucka Greg (Writer), Kordey Igor (Artist), *Vedova nera. Piccolo Ragno Pallido*. Trad. Italiana di Ronchetti P., Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2003.

Rucka Greg (Writer), Williams J-H- III (Artist), *Batwoman: Elegy. The Deluxe Edition*. DC Comics, New York 2010.

Šejić Stjepan, *Harleen*. DC Comics, Burbank 2020.

Siegel Jerry (Writer) Shuster Joe (Artist), *Action Comics #1*. Action Comics, 1938.

Simon Joe (Writer), Kirby Jack (Artist), *Captain America #1*. Timely Comics, 1941.

Snyder Scott (Writer), Francavilla Francesco (Artist), *Batman. The Black Mirror*. DC Comics, New York 2011.

Snyder Scott (Writer), Romita John JR. (Artist), *All-Star Batman. Vol. 1. My Own Worst Enemy*. DC Comics, Burbank 2017.

Snyder Scott (Writer), Tynion James IV (Co-Writer), Capullo Greg, Cloonan Becky, Fletcher Brenden (Artists), *The Joker: End Game*. DC Comics, Burbank 2016.

Snyder Scott (Writer), Tynion James IV (Co-Writer), Capullo Greg, Glapion Jonathan (Artists), *Batman. Volume 3: Death of the Family*. DC Comics, New York 2014.

Starlin Jim, *Super-Eroi le Grandi Saghe 19. La Vita e la Morte di Capitan Marvel*. Trad. italiana di Camarda M. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 1973, 1974, 1982, 2009.

Starlin Jim (Writer), Aparo Jim (Artist), *Batman: A Death in the Family*. DC Comics, New York 2011.

Straczynski Michael J., (Writer), Coipel Olivier, Djurdjevic Marko, Morales Mark, Miki Danni (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 16. Thor. Il Ritorno del Dio del Tuono*. Trad. Italiana di Guidi G. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2007/2009.

Straczynski J. Michael (Writer), Garney Ron (Artist), *Supereroi. Le Grandi Saghe 3. Spider-Man: Back in Black*. Trad. Italiana di P.P. Ronchetti. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2006/2007.

Taylor Tom (Writer), Miller Mike S. (Artist), *Injustice: Gods Among Us Year One - The Complete Collection*. DC Comics, Burbank 2014.

Waid Mark (Writer), Ross Alex (Artist), *Kingdom Come*. DC Comics New York 2000.

Warren Adam, *Empowered. Volume 1*. Dark Horse Books, Milwaukee 2007.

Warren Ellis (Writer), Granov Adi (Artist), *Extremis*. In: *Supereroi: Le Grandi Saghe 11. Iron Man Extremis*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2005/2009.

Williams Rob (Writer), Lee Jim, Tan Philip, Galloway Sean, Fabok Jason, Reis Ivan, FrankGary, Byrne Stephen, D'anda Carlos, Ward Christian, Camuncoli Giuseppe, Mattina Francesco, Williams Scott, Hope Sandra, Friend Richard, Glapion Jonathan, Hanna Scott, Florea Sandu, Banning Matt, Albert Oclair, Scott Trevor (Artists), *Suicide Squad. Rebirth Deluxe Edition. Book 1*. DC Comics, Burbank 2017.

Williamson Joshua, King Tom (Writers), Fabok Jason, Porter Howard (Artists), *Batman/Flash. The Button*. DC Comics, Burbank 2017.

Wilson G. Willow (Writer), Alphona Adrian (Artist), *Ms. Marvel. Vol 1: No Normal*. Marvel Comics, New York 2015.

Wilson G. Willow (Writer), Alphona Adrian, Wyatt Jacob (Artists), *Ms. Marvel. Vol 2: Generation Why*. Marvel Comics, New York 2015.

Wolfman Marv (Writer), Pérez George (Artist), *Crisis on Infinite Earths*. DC Comics, New York 1985-1986.

Zdarsky Chip (Writer), Checchetto Marco (Artist), *Daredevil Vol. 1. Know Fear*. Marvel Comics, Scott 2019.

Letteratura specifica

Arnaudo Marco, *Il Fumetto Supereroico. Mito, Etica e Strategie Narrative*. Prefazione di Mancassola Marco. Tenué, Latina 2010.

Baio Ivan, *Supereroi. Araldica e Simbologia dell'Eroismo dai Miti Classici a Superman e The Authority*. Prefazione di Brancato Sergio. Tenué, Cisterna di Latina 2006.

- Brolli Daniele (a cura di), *I Mille Volti del Supereroe*. STAR COMICS, Bosco 1991.
- Brooker Will, *Batman Unmasked. Analyzing a Cultural Icon*. Continuum, New York 2001.
- Burke Liam (Edited by), *Fan Phenomena: Batman*. Intellect, Chicago 2013.
- Cocca Carolyn, *Superwomen. Gender, Power and Representation*. Bloomsbury Academic, New York 2018.
- Coogan Peter, *Superhero: the Secret Origin of a Genre*. MonkeyBrain Books, Austin 2006.
- Daniels Les, *Batman: the Complete History. The Life and Times of the Dark Knight*. Chronicle Books, San Francisco 1999.
- Daniels Les, *Superman: the Complete History. The Life and Times of the Man of Steel*. Chronicle Books, San Francisco 1998.
- Daniels Les, *Wonder Woman: the Complete History. The Life and Times of the Amazon Princess*. Titan Books, London 2000.
- Di Nocera Alessandro, *Supereroi e Superpoteri. Miti Fantastici e Immaginario Americano dalla Guerra Fredda al Nuovo Disordine Mondiale*. Castelvecchi, Roma 2006.
- Dyer Ben (Edited by), *Supervillains and Philosophy. Sometimes, Evil is its own Reward*. OPEN COURT, Chicago and La Salle 2009.
- Eisner Will, *Comics and Sequential art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Norton, New York 2008.
- Etter Lukas, Nehrlich Thomas, Nowotny Joanna (Hg.) *Reader Superhelden. Theorie – Geschichte – Medien*. Transcript, Bielefeld 2018.
- Frezza Gino, *Doppia Identità e Mutazione nei Fumetti dei Supereroi*. In: Cristante Stefano (a cura di) *Del Segreto nella Comunicazione*, Besa, Lecce 2004.
- Goodrum Michael, Prescott Tara, Smith Philip (Edited by), *Gender and the Superhero Narrative*. University Press of Mississippi, Jackson 2018.
- Gray Richard J. II, Kaklamanidou Betty (Edited by), *The 21st Century Superhero. Essays on Gender, Genre and Globalization in Film*. McFarland & Company, Jefferson/London 2011.
- Held Jacob M. (Edited by), *Wonder Woman and Philosophy. The Amazonian Mystique*. Wiley Blackwell, Hoboken 2017.

Housel Rebecca, Wisnewski Jeremy J. (Edited by), *X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-verse*. John Wiley & Sons, Hoboken 2009.

Howe Sean, *Marvel Comics. The Untold Story*. Harper Perennial, New York 2013.

Iaccino James F., Barker Cory, Wiatrowski Myc (Edited by), *Arrow and Superhero Television. Essays on Themes and Characters of the Series*. McFarland & Company Publishers, Jefferson 2017.

Jones Gerard, Jacobs Will, *The Comic Book Heroes. The First History of Modern Comic Books from the Silver Age to the Present*. PRIMA PUBLISHING, Rocklin 1997.

Kaveney Roz, *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. I.B. Tauris, London 2008.

Klock Geoff, *How to Read Superhero Comics and Why*. Continuum, New York 2002.

Langley Travis, *Batman and Psychology. A Dark and Stormy Knight*. John Wiley & Sons, Hoboken 2012.

Langley Travis (Edited by), *Daredevil Psychology. The Devil you Know*. Sterling, New York 2018.

Langley Travis (Edited by), *The Joker Psychology. Evil Clowns and the Women who Love them*. Sterling, New York 2019.

Langley Travis, Wood Mara (Edited by), *Wonder Woman Psychology. Lassoing the Truth*. Steling, New York 2017.

Lepore Jill, *The Secret History of Wonder Woman*. Scribe, Melbourne 2015.

Madrid Mike, *The Supergirls. Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines*. Exterminating Angel Press, USA 2016.

McCloud Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*. William Morrow, New York 1994.

Michaud Nicolas (Edited by), *Batman, Superman, and Philosophy. Badass or Boyscout?* OPEN COURT, Chicago 2016.

Morris Tom, Morris Matt (Edited by), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice and the Socratic Way*. OPEN COURT, Chicago and La Salle 2016.

Morrison Grant, *Supergods. What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us about Being Human*. Spiegel & Grau, New York 2012.

Nicholson Hope, *The Spectacular Sisterhood of Superwomen. Awesome Female Characters from Comic Book History*. Quirk Books, Philadelphia 2017.

- Oropeza B.J., *The Gospel According to Superheroes. Religion and Popular Culture*. Peter Lang, New York 2008.
- Palese Emma, *Da Icaro a Iron Man. Il Corpo nell'Era del Post-Umano*. Mimesis, Milano/Udine 2011.
- Peaslee Robert Moses, Weiner Robert G. (Edited by), *The Joker. A serious Study of the Clown Prince of Crime*. University of Mississippi, Jackson 2015.
- Petruccioli Stefano, *Gli X-Men e la Filosofia*. Mimesis, Milano/Udine 2014.
- Petruccioli Stefano, *X-Men. Per un'Etica Indagata in Stile Mutante*. Mimesis, Milano/Udine 2015.
- Rayborn Tim, Keyes Abigail (Edited by), *Jessica Jones, Scarred Superhero. Essays on Gender, Trauma and Addiction in the Netflix Series*. McFarland & Company, Jefferson 2018.
- Reynolds David, *Superheroes. An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*. Memorial University of Newfoundland, St. John's 2008.
- Reynolds Richard, *Superheroes. A Modern Mythology*. University Press of Mississippi, Jackson 1994.
- Robbins Trina, *The Great Women Superheroes*. Kitchen Sink Press, Northampton 1996.
- Robinson Lillian S., *Wonder Women. Feminisms and Superheroes*. Routledge, London/New York 2004.
- Rosenberg Robin S. (Edited by), *Our Superheroes, Ourselves*. Oxford University Press, New York 2013.
- Rosenberg Robin S. (Edited by), *The Psychology of Superheroes. An Unauthorized Exploration*. BenBella Books, Dallas 2008.
- Rosenberg Robin S., *What's the Matter with Batman? An Unauthorized Clinical Look under the Mask of the Caped Crusader*. Foreword by O'Neil Dennis. Amazon, Great Britain 2012.
- Rosenberg Robin S., Coogan Peter (Edited by), *What is a Superhero?* Oxford University Press, New York 2013.
- Sanford Jonathan J. (Edited by), *Spider-Man and Philosophy. The Web of Inquiry*. John Wiley & Sons, Hoboken 2012.
- Wertham Fredric, *Seduction of the Innocent*. Rinehart & Company, USA 1954.

White Mark D., Arp Robert (Edited by), *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*. John Wiley & Sons, Hoboken 2008.

White Mark D. (Edited by), *Superman and Philosophy. What Would the Man of Steel Do?* John Wiley & Sons, Malden 2013.

White Mark D. (Edited by), *The Avengers and Philosophy. Earth's Mightiest Thinkers*. John Wiley & Sons, Hoboken 2012.

White Mark D. (Edited by), *Watchmen and Philosophy. A Rorschach Test*. John Wiley & Sons, Hoboken 2009.

Wolk Douglas, *Reading Comics. How Graphic Novels Work and what they Mean*. Da Capo Press, Philadelphia 2007.

Zehr E. Paul, *Inventing Iron Man. The Possibility of a Human Machine*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2011.

Mitologia e Antropologia

Brelich Angelo, *Gli Eroi Greci. Un Problema Storico-Religioso*. Adelphi, Milano 2010.

Brelich Angelo, *Le Iniziazioni*. Editori riuniti. University Press. Roma 2008.

Campbell Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library, Novato 2008.

Chiesa Isnardi Gianna, *I Miti Nordici. Storie, Figure, Simboli*. Longanesi, Trebaseleghe 2016.

Girard René, *La Violenza e il Sacro*. Trad. Italiana di Fatica O. e Czerkl E. Adelphi, Milano 1980.

Girard René, *L'Antica Via degli Empi*. Trad. Italiana di Giardino C. Adelphi, Milano 2011.

Hyde Lewis, *Trickster Makes this World. How Disruptive Imagination Creates Culture*. Canongate, Edinburgh 2017.

Ieranò Giorgio, *Eroi. Le Grandi Saghe della Mitologia Greca*. Sonzogno, Venezia 2017.

Studi Culturali e Letteratura

Brombert Victor, *In Praise of Antiheroes. Figures and Themes in Modern European Literature 1830 – 1980*. The University of Chicago Press, Chicago/London 1999.

Bernardelli Andrea (a cura di), *Il Trionfo dell'Antieroe nelle Serie Televisive*. Morlacchi, Perugia 2012.

Brown Jeffrey A., *Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. University Press of Mississippi, Jackson 2011.

Buonanno Milly (Edited by), *Television Antiheroines. Women Behaving Badly in Crime and Prison Drama*. Intellect, Chicago 2017.

Caillois Roger, *I Giochi e gli Uomini. La Maschera e la Vertigine*. Trad. italiana di Guarino L. Bompiani, Milano 2016.

Canova Gianni, *L'Alieno e il Pipistrello. La Crisi della Forma nel Cinema Contemporaneo*. Bompiani, Milano 2004.

De Rentiis Dina, *Figur und Psyche. Neudefinition des Unheimlichen*. University of Bamberg Press, Bamberg 2016.

Doane Mary Ann, *Femmes Fatales. Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. Routledge, New York 1991.

Eco Umberto, *Apocalittici e Integrati. Comunicazioni di Massa e Teorie della Cultura di Massa*. Bompiani, Milano 2016.

Eco Umberto, *Il Superuomo di Massa. Retorica e Ideologia nel Romanzo Popolare*. Bompiani, Milano 2015.

Ferraro Guido, Brugo Isabella, *Comunque Umani. Dietro le Figure di Mostri, Alieni, Orchi e Vampiri*. Meltemi, Roma 2008.

Fiedler Leslie, *Freaks. Miti e Immagini dell'Io Segreto*. Trad. Italiano di Ettore Capriolo. Il Saggiatore, Milano 2009.

Grantham Michael, *The Transhuman Antihero. Paradoxical Protagonists of Speculative Fiction from Mary Shelley to Richard Morgan*. McFarland & Company, Jefferson 2015.

Huizinga Johan, *Homo Ludens*. Einaudi, Torino 2002.

Inness Sherrie A., *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*. University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1998.

Peters Fiona, Stewart Rebecca (Editors), *Antihero*. Intellect, Bristol, 2016.

Pizzorno Alessandro, *Sulla Maschera*. Il Mulino, Bologna 2008.

Schindler Andrea (Hrsg.), *Alte Helden – Neue Zeiten. Die Formierung europäischer Identitäten im Spiegel der Rezeption des Mittelalters*. Königshausen & Neumann, Würzburg 2017.

Simmons David, *The Anti-Hero in the American Novel. From Joseph Heller to Kurt Vonnegut*. PALGRAVE MACMILLAN, New York 2008.

Zolla Elémire (a cura di), *Il Superuomo. Il Superuomo e i suoi Simboli nelle Letterature Moderne III*. La Nuova Italia, Firenze 1973.

Filosofia

Arendt Hannah, *La Banalità del Male. Eichmann a Gerusalemme*. Trad. Italiana di Bernardini P. Feltrinelli, Milano 2016.

Arendt Hannah, *Le Origini del Totalitarismo*. Trad. italiana di Guadagnin A. Einaudi, Torino 2004.

Baudrillard Jean, *Lo Scambio Simbolico e la Morte*. Trad. Italiana di Mancuso G. Feltrinelli, Milano 1979.

Butler Judith, *Gender Trouble. Feminism and Subversion of Identity*. Routledge, New York 2008.

Campioni Giuliano, *Nietzsche. La Morale dell'Eroe*. Edizioni ETS, Pisa 2008.

Camus Albert, *Il Mito di Sisifo*. Trad. Italiana di Borelli A. Bompiani, Milano 2010.

Camus Albert, *L'Uomo in Rivolta*. Trad. Italiana di Magrini L. Bompiani, Milano 2014.

De Beauvoir Simone, *Il Secondo Sesso*. Trad. Italiana di Cantini R., Andreose M. Il Saggiatore, Milano 2008.

De Beauvoir Simone, *The Ethics of Ambiguity*. Trad. Inglese di Frechtman B. Open Road, New York 2018.

Galimberti Umberto, *Il Corpo*. Feltrinelli, Milano 2018.

Guglielminetti Enrico, *“Due” di Filosofia*. Jaca Book, Milano 2007.

Heidegger Martin, *Essere e Tempo*. Ed. italiana a cura di Marini A. con testo tedesco a fronte. Mondadori, Milano 2008.

Husserl Edmund, *Meditazioni Cartesiane. Con l'Aggiunta dei Discorsi Parigini*. A cura di Costa F. Bompiani, Milano 2002.

Leder Drew, *The Absent Body*. The University of Chicago Press, Chicago/London 1990.

Marcuse Herbert, *Counterrevolution and Revolt*. Beacon Press, Boston 1972.

Marcuse Herbert, *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*. Beacon Press, Boston 1992.

Nietzsche Friedrich, *Also sprach Zarathustra. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2016.

Nietzsche Friedrich, *Der Fall Wagner. Götzen-Dämmerung. Der Antichrist. Ecce Homo. Dionysos-Dithyramben. Nietzsche contra Wagner. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2014.

Nietzsche Friedrich, *Die Geburt der Tragödie. Unzeitgemäße Betrachtungen I-IV. Nachgelassene Schriften 1870-1873. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2015.

Nietzsche Friedrich, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2014.

Nietzsche Friedrich, *Morgenröte. Idyllen aus Messina. Die fröhliche Wissenschaft. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2011.

Ricoeur Paul, *La Métaphore Vive*. Seuil, Paris 1975.

Sartre Jean-Paul, *L'Essere e il Nulla*. Trad. Italiana di Del Bo G., a cura di Fagnani F. e Lazzari M. Il Saggiatore, Milano 2014.

Schopenhauer Arthur, *Il Mondo come Volontà e Rappresentazione*. A cura di Brianese G. Einaudi, Torino 2013.

Tarditi Claudio, *René Girard. Interprete del Novecento. Dialoghi a Distanza con Dieci Rappresentanti della Cultura Europea Contemporanea*. UNI Service, Trento 2009.

Tong Rosemarie, *Feminist Thought. A more Comprehensive Introduction*. Fourth Edition. Westview Press, Charlotte 2014.

Tuppini Tommaso, *Essere Uno, Essere Due. Eros e Bellezza*. QuiEdit, Verona 2009.

Vattimo Giovanni, *Il Soggetto e la Maschera. Nietzsche e il Problema della Liberazione*. Bompiani, Milano 2007.

Žižek Slavoj, *Like a Thief in Broad Daylight. Power in the Era of Post-Humanity*. Allen Lane, Milton Keynes 2018.

Psicologia

Alessandrini Marco, *Vedere il Sosia. Le Emozioni come Doppio Impensabile*. Edizioni scientifiche Ma.Gi., Roma 2003.

Baumeister Roy F., *Evil. Inside Human Violence and Cruelty*. Holt, New York 2001.

Freud Sigmund, *Das Unheimliche*. CreateSpace Independent Publishing Platform, Wroclaw 2017.

Jung Carl Gustav, *L'analisi dei Sogni. Gli Archetipi dell'Inconscio Collettivo. La Sincronicità*. Trad. Italiana di Personeni L., Daniele S., Schanzer E., Vitolo A. Bollati Boringhieri, Torino 2011.

Jung Carl Gustav, *L'uomo e i Suoi Simboli*. Altri autori: Von Franz Marie-Luise, Henderson Joseph L., Jacobi Jolande, Jaffé Aniela. Coordinato da Freeman J., Trad. Italiana di Tettucci R. TEADUE, Milano 1993.

Meroni Bruno, *La Maschera Inevitabile. Attualità dell'Archetipo della Maschera*. Moretti&Vitali, Bergamo 2005.

Romanzi, Racconti e Teatro

Borges Jorge Luis, *L'Aleph*. Trad. Italiana di Tentori Montalto F. Feltrinelli, Milano 2017.

Camus Albert, *Caligola*. Trad. Italiana di Cuomo F. Bompiani, Milano 2014.

Camus Albert, *Lo Straniero*. Trad. Italiana di Zevi A. Bompiani, Milano 2011.

Camus Albert, *La Peste*. Trad. Italiana di Dal Fabbro B. Bompiani, Milano 2014.

Conan Doyle Arthur, *Tutto Sherlock Holmes*. Trad. italiana di Rosati Bizzotto N. Newton Compton, Ariccia 2016.

Cortàzar Julio, *I Re*. A cura di Franco E. Einaudi, Torino 2018.

Dostoevskij Fëdor, *Il Sosia*. Trad. italiana di De Dominicis Jorio G. BUR, Milano 2017.

Dostoevskij Fëdor, *Memorie del Sottosuolo*. Trad. italiana di Guercetti E., Garzanti, Milano 2013.

Orwell George, *1984*. Penguin Books, London 2019.

Shakespeare William, *Amleto, Principe di Danimarca*. A cura di Elam K. Trad. Italiana di Baldini G. BUR, Milano 2006.

Shakespeare William, *Le Tragedie. Romeo e Giulietta. Otello. Re Lear. Macbeth*. A cura di Melchiori G. Mondadori, Milano 2005.

Stendhal, *Il Rosso e il Nero*. Mondadori, Milano 2017.

Yourcenar Marguerite, *Tutto il Teatro*. Trad. Italiana di Coppola L. e Prati G. Bompiani, Milano 2016.

Articoli

Barthes Roland, *L'Effet de Réel*. Communications, no 11, 1968.

Bernardelli Andrea, *L'antieroe dai Mille Volti. La Migrazione di un Dispositivo Narrativo dalla Letteratura alla Serialità Televisiva*. In: *Between*, vol. VI, n. 12. 2016. <http://betweenjournal.it/>

Lyles-Scott Cynthia C. *Heeding the Antiheroine's Call: The Rise of the Antiheroine in Literature and Popular Culture*. Florida Atlantic University, Boca Raton, Florida 2007.

Pollitt Katha, *Hers; The Smurfette Principle*. The New York Times Magazine, 1991. <https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>

Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ vertreten durch: Bolay Ann-Christin, Schlüter Andreas (Herausgegeben von), *(Anti)Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Faszinosum Antiheld.* Band 3.1. Uni Freiburg, DFG 2015. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/?page=1>

Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ vertreten durch: Bröckling Ulrich, Korte Barbara und Studt Birgit (Herausgegeben von), *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Herausforderung Helden.* Heft 1.1., Uni Freiburg, DFG 2013. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>

Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ vertreten durch Bröckling Ulrich, Korte Barbara, Zimmermann Ulrike (Herausgegeben von), *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen. Band 8.1,* Uni Freiburg, DFG 2020. <https://freidok.uni-freiburg.de/fedora/objects/freidok:166581/datastreams/FILE1/content>

Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ vertreten durch: Gebauer Carla, Hadamitzky Christiane (Herausgegeben von), *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Populärkulturhelden.* Heft 2, Uni Freiburg, DFG 2014. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012014/?page=1>

Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ vertreten durch: Korte Barbara und Studt Birgit (Herausgegeben von), *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Languages and Functions of the Heroic.* Sonderheft 1, Uni Freiburg, DFG 2014. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/s012014/?page=1>

Filmografia

Arrow, Berlanti Greg, Guggenheim Marc, Kreisberg Andrew, USA 2012.

Avengers: Endgame, Russo Anthony, Russo Joe, USA 2019.

Avengers: Infinity War, Russo Anthony, Russo Joe, USA 2018.

Batman, Burton Tim. USA 1989.

Batman Returns, Burton Tim. USA, Regno Unito 1992.

Batman Begins, Nolan Christopher. USA, Regno Unito 2005.

Batman v Superman: Dawn of Justice, Zack Snyder, USA 2016.

Black Panther, Coogler Ryan, USA 2018.

Captain America: Civil War, Anthony Russo, Joe Russo, USA 2016.

Captain America: The Winter Soldier, Anthony Russo, Joe Russo, USA 2014.

Daredevil, Mark Steven Johnson, USA 2003.

Deadpool, Tim Miller, USA 2016 .

Deadpool 2, David Leitch, USA 2018.

Joker, Todd Phillips. USA 2019.

Kill Bill Vol. I/Vol. II, Tarantino Quentin. USA 2003/2004.

Iron Man, Favreau Jon. USA 2008.

Man of Steel, Zack Snyder USA/Regno Unito 2013.

Marvel's Daredevil, Drew Goddard, Netflix, USA 2015/2016.

Marvel's Iron Fist, Scott Buck, Netflix, USA 2017.

Marvel's Jessica Jones, Melissa Rosenberg, Netflix, USA 2015/2018.

Marvel's Luke Cage, Cheo Hodari Coker, Netflix, USA 2016/2018.

Marvel's The Defenders, Douglas Petrie, Netflix, USA 2017.

Marvel's The Punisher, Steve Lightfoot, Netflix, USA 2017.

Spider-Man, Raimi Sam, USA 2002.

Spider-Man 2, Raimi Sam, USA 2004.

Spider-Man 3, Raimi Sam, USA 2007.

Spider-Man: Far from Home, Jon Watts, USA 2019.

Spider-Man: Homecoming, Jon Watts, USA 2017.

Suicide Squad, David Ayer, USA 2016.

Superman, Donner Richard, USA Regno Unito 1978.

Superman II, Lester Richard, Regno Unito 1980.

The Dark Knight, Nolan Christopher. USA, Regno Unito 2008.

The Dark Knight Rises, Nolan Christopher. USA, Regno Unito 2012.

X-Men, Singer Bryan, USA 2000.

X-Men 2, Singer Bryan, USA 2003.

X-Men: Days of Future Past, Singer Bryan, USA 2014.

X-Men: The Last Stand, Brett Ratner, USA 2006.

Teen Titans Go! To the Movies, Michail Peter Rida, Horvath Aaron, USA 2018.

The Avengers, Joss Whedon, USA 2012.

The Incredibles, Brad Bird, USA 2004.

Thor: Ragnarok, Taika Waititi, USA 2017.

Titans, Akiva Goldsman, Geoff Johns e Greg Berlanti, USA 2018.

Unbreakable, Shyamalan M. Night, USA 2000.

V per Vendetta, McTeigue James, USA, Regno Unito, Germania 2005.

Wonder Woman, Jenkins Patty, USA 2017.

Altre Fonti

Adichie Chimamanda Ngozi, *The Danger of a Single Story*. Intervento tenuto al Tedglobal, Oxford, 2009. https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story.

Batman: Arkham Knight. Rocksteady Studios/Warner Bros. Interactive Entertainment/DC Comics, 2015.

Gail Simone, *Women in Refrigerators*. 1999. <https://www.lby3.com/wir/index.html>.

Ghetti Lorenzo, *To Be Continued*. <http://tobecontinuedcomic.com/webcomic>.

Halpern Justin, Schumacker Patrick, Lorey Dean, *Harley Quinn*. USA 2019/2020.

Injustice: Gods Among Us. NetherRealm Studios/DC Comics, 2013.

Lee Stan, *A Message from Stan Lee*. <https://www.youtube.com/watch?v=sjobevGAYHQ>.

Rosenberg Robin, Coogan Peter, Langley Travis, Robinson Jerry, Englehart Steve, Uslan Michael, West Adam, *Is the Joker a Psychopath? You Decide!* Comics Arts Conference session #9: Conferenza presentata al Comic Con International, San Diego 2009. https://www.youtube.com/watch?v=RNFQ_MjHxXo.

Timm Bruce, Radomski Eric (Autori), Altieri Kevin, Boyd Kirkland (Regia) *Batman: The Animated Series* Stati Uniti, 1992/1995.

Note

-
- ¹ Nietzsche Friedrich, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral. Kritische Studienausgabe Herausgegeben von Colli G. und Montinari M.* DTV de Gruyter, München 2014. S. 411.
- ² Cf. Moore Alan (Writer), Bolland Brian (Artist), Batman: The Killing Joke. The Deluxe Edition. DC Comics, Burbank 2008.
- ³ Cf. Girard René, *La Violenza e il Sacro*. Trad. Italiana di Fatica O. e Czerkl E. Adelphi, Milano 1980.
- ⁴ “Die Guten – die können nicht schaffen, die sie immer der Anfang vom Ende – [...] Zarathustra ist – folglich – ein Freund der Bösen.” Nietzsche Friedrich, *Der Fall Wagner. Götzen-Dämmerung. Der Antichrist. Ecce Homo. Dionysos-Dithyramben. Nietzsche contra Wagner. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari.* DTV de Gruyter, München 2014. S. 369.
- ⁵ De Rentiis Dina, *Figur und Psyche. Neudefinition des Unheimlichen.* University of Bamberg Press, Bamberg 2016. S. 95.
- ⁶ Nietzsche Friedrich, *Der Fall Wagner. Götzen-Dämmerung. Der Antichrist. Ecce Homo. Dionysos-Dithyramben. Nietzsche contra Wagner. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari.* DTV de Gruyter, München 2014. S. 274.
- ⁷ Brombert Victor, *In Praise of Antiheroes. Figures and Themes in Modern European Literature 1830 – 1980.* The University of Chicago Press, Chicago/London 1999. S. 66.
- ⁸ Cf. Grantham Michael, *The Transhuman Antihero. Paradoxical Protagonists of Speculative Fiction from Mary Shelley to Richard Morgan.* McFarland & Company, Jefferson 2015. S. 168.
- ⁹ Camus Albert, *L’Homme Revolté.* Gallimard, Paris 2014. S. 298.
- ¹⁰ Nietzsche, *Ecce Homo.* S. 369.
- ¹¹ Cf. De Beauvoir Simone, *Le Deuxième Sexe.* Gallimard, Paris 2017.
- ¹² Gail Simone, Women in Refrigerators. 1999. <https://www.lby3.com/wir/index.html>. Cf. Cocca Carolyn, *Superwomen. Gender, Power and Representation.* Bloomsbury Academic, New York 2018. S. 12, und Gianola Gabriel, Coleman Janine, „Gwenaissance. Gwen Stacy and the Progression of Women in Comics”, In: Goodrum Michael, Prescott Tara, Smith Philip (eds.), *Gender and the Superhero Narrative.* University Press of Mississippi, Jackson 2018. S. 261.
- ¹³ Cf. De Beauvoir, *Le Deuxième Sexe.*
- ¹⁴ Cf. Galimberti Umberto, *Il Corpo.* Feltrinelli, Milano 2018. S. 17-18.

Introduzione

- ¹ Per la storia della creazione e dello sviluppo della figura di Superman rimando a: Daniels Les, *Superman: The Complete History. The Life and Times of the Man of Steel.* Chronicle Books, San Francisco 1998.
- ² L’ho definito libro ma quello scritto – e disegnato – da McCloud è, effettivamente, un fumetto. La sua analisi del media, fatta attraverso il media stesso, permette evidentemente spiegazioni e analisi che, attraverso il solo testo scritto, sarebbero state – se non impossibili – certamente complesse e poco chiare. McCloud Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art.* William Morrow, New York 1994.
- ³ Idem, p. 9.
- ⁴ Cfr. Wolk Douglas, *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What they Mean.* Da Capo Press, Philadelphia 2007.
- ⁵ Per un maggiore approfondimento dell’argomento considerare i seguenti testi: Scott McCloud, *Understanding Comics*, e Douglas Wolk, *Reading Comics*, aggiungendo anche l’opera di Will Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist.* Norton, New York 2008.
- ⁶ “<<Io non cerco di avere uno stile. [...] Voglio che il mio lavoro contenga tutti gli elementi necessari a comunicare l’idea ed è per questo che le mie cose sono a volte fumettistiche, a volte più cupe, sinistre, a volte più levigate; dipende da cosa richiede il racconto in ogni suo brano.>>” Cfr. Schumer Arlen, *I Nuovi Supereroi: una Trasformazione Grafica.* In: Brolli Daniele (a cura di), *I Mille Volti del Supereroe.* STAR COMICS, Bosco 1991. P. 19-20
- ⁷ Cfr. Brook Will, *Batman Unmasked. Analyzing a Cultural Icon.* Continuum, New York 2001. P. 266-279.
- ⁸ Cfr. McCloud S., op. cit. P. 60-93. Cfr. anche: Reynolds David, *Superheroes. An Analysis of Popular Culture’s Modern Myths.* Memorial University of Newfoundland, St. John’s 2008. P. 71.
- ⁹ Una menzione a parte va anche fatta ai “web comics”, fumetti che non soltanto è possibile leggere sullo schermo di un computer collegandosi a internet, ma che sfruttano al massimo le potenzialità offerte dall’utilizzo di una piattaforma digitale. Vengono in questo modo prodotte storie la cui fruizione si allontana notevolmente da quella di un fumetto “normale”, tanto da chiedersi se non si sia di fronte a un media totalmente nuovo. Un esempio tra tutti: *To Be Continued* di Lorenzo Ghetti. Quasi ogni episodio viene proposto in modo differente, passando dal fumetto propriamente inteso che diventa interattivo, passando poi alla slide, sino a proporre video o podcast. Ogni puntata sperimenta ed esplora il concetto stesso di fumetto, portandolo al limite. L’unico modo per farsi un’idea è andare a leggerlo/ascoltarlo/guardarlo/giocarlo con i propri occhi al seguente link. Ghetti Lorenzo, *To be continued.* <http://tobecontinuedcomic.com/webcomic>.
- ¹⁰ Cfr. Morrison Grant, *Supergods. What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us about Being Human.* Spiegel & Grau, New York 2012. P. 330-331

¹¹ Ricoeur Paul, *La Métaphore Vive*. Seuil, Paris 1975. P. 23, 245-246, 267, 270. Ar. Poet. 1475b, 1-6. È importante però puntualizzare che questo lavoro non cerca di spiegare come funziona il “far vedere metaforico” in generale e in ottica ontologica, ma adotta il concetto come strumento concettuale epistemologico. Per dirlo brevemente, il mondo supereroistico è giocato su una rappresentazione che assimila l’arte alla realtà, non su un realismo ontologizzante che assume la realtà nell’arte.

¹² Cfr. Wolk D., op. cit. P. 89-92. Qui l’autore individua nell’estrema elasticità dei fumetti supereroistici uno dei motivi del loro successo rispetto ad altri generi. In particolare, è il grande valore allegorico della figura del supereroe che gli permette di adattarsi a qualunque ambiente rimanendo però quasi sempre una metafora della nostra società.

¹³ Ovviamente stiamo parlando di una differente sensibilità, non di una possibilità concreta. Rimando al libro di Zehr E. Paul, *Inventing Iron Man*, che indaga la concreta possibilità, oggi, di creare l’armatura di Iron Man con la tecnologia attualmente a disposizione. La conclusione di Zehr è che, sebbene ancora molto lontani dal poter effettivamente creare Iron Man, parte della tecnologia delle prime versioni del supereroe è oggi disponibile. Non solo: anche nelle versioni più avanzate alcuni aspetti dell’armatura sono, almeno in linea teorica, ipotizzabili – sebbene molto lontani dall’essere creati praticamente. Zehr E. Paul, *Inventing Iron Man. The Possibility of a Human Machine*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2011.

¹⁴ Come giustamente nota Marco Arnaudo, ogni mese escono tra le 2800 e le 3300 pagine di nuove storie che già da sole rendono impossibile anche per gli autori rimanere aggiornati su tutto nel dettaglio, senza considerare l’enorme mole delle pubblicazioni passate che pure, almeno in parte, vengono prese in considerazione. Cfr. Arnaudo Marco, *Il Fumetto Supereroico. Mito, Etica e Strategie Narrative*. Prefazione di Mancassola Marco. Tenué, Latina 2010.

¹⁵ Cfr. Howe Sean, *Marvel Comics. The Untold Story*. Harper Perennial, New York 2013. P. 101.

¹⁶ Eco Umberto, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Bompiani, Milano 2016. P. 233.

¹⁷ A questo proposito è interessante osservare uno degli ultimi progetti della DC Comics, denominato *Rebirth*. Qui gli autori sfruttano esattamente quei trucchi narrativi utilizzati nella storia dell’universo DC per mantenere l’illusione del cambiamento: memorie confuse dei personaggi, realtà alternative, imaginary tales, reboot, personaggi che appaiono e scompaiono. Questi vengono utilizzati come motore di una storia che sembra suggerire ai suoi protagonisti la loro reale condizione di eroi di un fumetto, schiavi della volontà di uno scrittore. I protagonisti di questo crossover iniziano infatti a domandarsi il perché delle loro memorie confuse e contraddittorie. Cfr. Johns Geoff (Writer), Frank Gary, Van Sciver Ethan, Reis Ivan, Jimenez Phil, *DC Universe Rebirth*. DC Comics, Burbank 2016. E Williamson Joshua, King Tom (Writers), Fabok Jason, Porter Howard (Artists), *Batman/Flash. The Button*. DC Comics, Burbank 2017. Vale la pena menzionare, sempre a questo proposito, il recente *Three Jokers*. In questa storia appaiono improvvisamente tre differenti Jokers, ognuno dei quali incarna una versione precedente del Clown, andando in questo modo a far convergere la storia editoriale del personaggio con quella fittiva. Johns Geoff (Writer), Fabok Jason (Artist), *Batman: Three Jokers*. DC Comics, Burbank 2020.

¹⁸ Cfr. Eco Umberto, *Il Superuomo di Massa. Retorica e Ideologia nel Romanzo Popolare*. Bompiani, Milano 2015. P. 90.

¹⁹ Cfr. Wolk D., op. cit. P. 60-63.

²⁰ Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 239.

²¹ Eisner Will, *A Contract with God: And Other Tenement Stories*. W. W. Norton & Company, New York 2017.

²² Moore Alan (Writer), Gibbons Dave (Artist), *Watchmen*. DC Comics, Salem 2014.

²³ Miller Frank, *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics, Burbank 1986.

²⁴ Kane Bob (Writer), Finger Bill (Artist), *Detective Comics #27*. DC Comics, 1939.

²⁵ Marston William Moulton (Writer), Peter H. G. (Artist), *All Star Comics #8*. All Star Comics, 1942.

²⁶ Cfr. Coogan Peter, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. MonkeyBrain Books, Austin 2006. P.116-185.

²⁷ Idem, p. 202-203.

²⁸ Simon Joe (Writer), Kirby Jack (Artist), *Captain America #1*. Timely Comics, 1941.

²⁹ Kanigher Robert (Writer), Infantino Carmine (Artist), *Showcase #4*. DC Comics, 1956.

³⁰ Cfr. Reynolds D., op. cit. P. 20-21.

³¹ Si è già accennato alla *Silver Age* in merito al lavoro di Eco che riguarda questa età e quella precedente.

³² Cfr. Di Nocera Alessandro, *Supereroi e Superpoteri. Miti Fantastici e Immaginario Americano dalla Guerra Fredda al Nuovo Disordine Mondiale*. Castelvecchi, Roma 2006. P. 35-36.

³³ Tra le varie accuse mosse da Wertham spiccano quelle che i fumetti incoraggino un comportamento violento e una sessualità deviata. Esempio di quest’ultima il rapporto tra Batman e Robin, letto come “sogno omosessuale”. Cfr. Reynolds D., op. cit., p. 82-82. Cfr. Wertham Fredric, *Seduction of the Innocent*. Rinehart & Company, USA 1954, p. 26.

³⁴ Tra i vari punti del CCA citiamo i seguenti:

- Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals.
- If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity.
- Policemen, judges, government officials, and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority.
- Illicit sex relations are neither to be hinted at nor portrayed. Rape scenes, as well as sexual abnormalities, are unacceptable.
- Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden.

Importante notare come lo sforzo è quello di preservare una realtà manicheista dove la società non viene assolutamente messa in discussione. Deve essere chiaro dove risiede il Male e il Bene deve coincidere de facto con l’istituzione. Da

sottolineare inoltre come questa normatività si estenda anche sul piano sessuale, vietando non solo la violenza dello stupro, ma anche tutti i rapporti considerati, all'epoca, "anormali" o "perversi", vale a dire i comportamenti e le relazioni omosessuali.

³⁵ Tra tutti è emblematico il caso di Batman che, accusato di istigare un comportamento omosessuale, si ritrovò improvvisamente inserito in una vera e propria Bat-famiglia: non più solo Robin affiancava l'ex solitario vendicatore, ma Batwoman, Bat-Girl, Bat-Hound e Bat-Mite. Perfino Alfred, il fedele maggiordomo di Bruce Wayne venne rimpiazzato da zia Harriet per rinforzare ancora di più l'idea della famiglia tradizionale! Cfr. Daniels Les, *Batman: The Complete History. The Life and Times of the Dark Knight*. Chronicle Books, San Francisco 1999. P. 83-99.

³⁶ "The Silver Age began with a whole-hearted acceptance of the status quo and constructed authority and ended with superheroes doubting the status quo and resisting authority" Coogan P., op. cit. P. 207.

³⁷ Idem, p. 209-210.

³⁸ Idem, p. 210-214.

³⁹ Jones Gerard, Jacobs Will, *The Comic Book Heroes. The First History of Modern Comic Books from the Silver Age to the Present*. PRIMA PUBLISHING, Rocklin 1997. P. 145-151.

⁴⁰ Tra tutte considerare specialmente: O'Neil Dennis, Adams Neal (Writer), Giordano Dick (Artist), *Snowbirds Don't Fly. Green Lantern/Green Arrow #85-#86*, DC Comics 1971.

⁴¹ Cfr. Reynolds D., op. cit. P. 20-21. Conway Gerry (Writer), Kane Gil (Artist), *The Night Gwen Stacy Died, The Amazing Spider-Man #121-122*, Marvel Comics 1973.

⁴² Cfr. Howe S., op. cit. P. 136. 137.

⁴³ Wolfman Marv (Writer), Pérez George (Artist), *Crisis on Infinite Earths*. DC Comics, New York 1985-1986.

⁴⁴ Scrive a proposito Grant Morrison citando l'albo: "There was Earth-1, where the regular DC superheroes lived; Earth-2, where their revived Golden Age counterparts, now twenty years older, existed; Earth-3, where all the heroes had evil counterparts; Earth-X, where the Nazis had won the war and where the characters that DC had acquired from Quality Comics – Uncle Sam, the Ray, Phantom Lady, Doll Man, and the Black Condor – were stationed in a never-ending battle against robot Hitler and his nightmare brand of techno-National Socialism. Is that really so hard to follow?" Morrison G., op. cit. P. 214-215.

⁴⁵ Cfr. Klock Geoff, *How to Read Superhero Comics and Why*. Continuum, New York 2002. P. 19-24.

⁴⁶ Coogan P. op. cit. P. 214.

⁴⁷ Cfr. Reynolds D., op. cit. P. 20-21.

⁴⁸ Jones G., Jacobs W., op. cit. P. 239, 290-295.

⁴⁹ Cfr. Morrison G., op. cit. P. 143-206.

⁵⁰ Cfr. Di Nocera A., op. cit. P. 147-154, 181-183.

⁵¹ V di V per Vendetta è forse l'Antieroe per eccellenza. Va sottolineato che Moore lo crea addirittura precedentemente a *Watchmen*. Opera anticipatoria della maggior parte degli elementi della Dark Age è pubblicata tra il 1982 e il 1985, prima addirittura di *Crisis*. Non indicata come inizio della Dark Age poiché non mette ancora in discussione la figura del supereroe, ne è però senz'altro un eccellente esempio. Moore Alan (Writer), Lloyd David (Artist), *V for Vendetta*. VERTIGO/DC Comics, New York 2005.

⁵² Cfr. Barthes Roland, *L'Effet de Réel*, Communications, n° 11, 1968, p. 84-89.

⁵³ "Miller forces the world of Batman to makes sense" scrive Klock G. parlando di *The Dark Knight Returns*: Batman è invecchiato, il presidente degli Stati Uniti è Ronald Reagan, la guerra fredda è al suo apice e il costume da pipistrello gigante acquista un significato pratico, realistico. In questo mondo – il nostro mondo – Batman è un criminale, un vigilante fuorilegge, un problema da risolvere. Klock G., op. cit. p. 29-30.

⁵⁴ Jurgens Dan, Stern Roger, Simonson Louise, Ordway Jerry e Kesel Karl, *The Death of Superman*. DC Comics 1992.

⁵⁵ A questo riguardo va notato che anche quelle che oggi troviamo come opere concluse venivano pubblicate inizialmente a puntate con lo stesso formato delle serie a fumetti. La grande differenza, è stato già detto, è che qui si tratta di miniserie, opere che si concludono, non destinate a durare all'infinito. Riguardo questo e altri aspetti caratteristici della *Dark Age* (iper-violenza, sessualità spesso perversa, ambiguità morali) cfr. Barbieri Daniele, *Uccidere gli Eroi? Riflessioni sul Nuovo Fumetto Americano dei Supereroi*. In: Brolli D., op. cit. P. 7-13.

⁵⁶ Cfr. Reynolds D., op. cit. P. 21.

⁵⁷ Coogan P., op. cit. P. 198,219.

⁵⁸ Morrison G., op. cit. P. 265.

⁵⁹ Si veda ad esempio *Marshal Law*, di Mills e O'Neill. Uscito nel 1987, in piena *Dark Age*, quest'opera contiene in sé tutte gli elementi che abbiamo indicato. Questi sono però portati talmente all'estremo da divenire una satira e una presa in giro di questi. "Watchmen killed the superhero but Marshal Law danced on its corpses" scrive Morrison (op. cit. P. 233) dando un'ottima immagine di quello che si trova davanti il lettore. Da questo punto di vista, come satira di ciò che caratterizza la *Dark Age*, *Marshal Law* potrebbe essere addirittura visto come prima opera successiva di quest'era. Mills Pat (Writer), O'Neill Kevin (Artist), *Marshal Law*. Introduction by Ross Jonathan. DC Comics, Salem 2014.

⁶⁰ Waid Mark (Writer), Ross Alex (Artist), *Kingdome come*. DC Comics, New York 2000. Busiek Kurt (Writer), Ross Alex (Artist), *Marvels*. Marvel, New York 2014.

⁶¹ Idem.

⁶² Cfr. Coogan P., op. cit. P. 221-229.

⁶³ Waid M., Ross A., *Kingdome come*, cit.

⁶⁴ Idem, p. 230.

⁶⁵ Millar Mark (Writer), Mcniven Steve (Artist), *Civil War*. Marvel Comics, Tunbridge Wells 2009.

⁶⁶ È interessante osservare come la scomparsa delle maschere, dovuta forse anche ad una volontà di sapere con chi si ha a che fare, di liberarsi del dubbio e dell'ambiguità che essa suscita, abbia però esattamente l'effetto opposto. Come si vedrà più approfonditamente, venuta meno la maschera viene meno il simbolo che essa rappresenta e si fa strada un relativismo ancora maggiore. Cfr. Di Nocera A., op. cit. P. 256.

⁶⁷ La trasformazione di supereroi classici e di villain in antieroi è un elemento chiave della Post-heroic Age. Scrive a questo proposito Eleonora Sereni: "The breaking down of the traditionally distinct categories of hero and villain can be linked to the current 'postmodern' sensibility, characterized by ambivalence, uncertainty and the erosion of moral values and convictions, such as the black-and-white divide separating the concepts of good and evil." Sereni Eleonora, „When I'm Bad, I'm Better.“ *From early Villainesses to Contemporary Antiheroines in Superhero Comics*. In: Sonderforschungsbereich 948, „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ vertreten durch Bröckling Ulrich, Korte Barbara, Zimmermann Ulrike (Herausgegeben von), *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen. Band 8. 1*, Uni Freiburg, DFG 2020. <https://freidok.uni-freiburg.de/fedora/objects/freidok:166581/datastreams/FILE1/content>, p. 32.

⁶⁸ Cfr. Klock G., op. cit. P. 175.

⁶⁹ Morrison Grant (Writer), Quitely Frank, Kordey Igor, Van Sciver Ethan, Yu Francis Leinil, Derenick Tom, Jimenez Phil, Leon John Paul, Grant Keron, Bachalo Chris, Silvestri Marc (Artists), *Nex X-Men Omnibus*. Marvel, New York 2016.

⁷⁰ Con ciò si intendono in modo riassuntivo le attribuzioni di significato che la costruzione e rappresentazione del supereroe implica per chi riconosce il proprio mondo nell'universo supereroistico.

⁷¹ "Un romanzo è uno specchio che viene portato su una strada maestra. Ora riflette ai vostri occhi l'azzurro del cielo, ora il fango dei pantani. E voi accuserete d'immortalità l'uomo che porta lo specchio nella sua gerla? Il suo specchio mostra il fango e voi accusate lo specchio! Accusate piuttosto la strada dov'è il pantano, e più ancora l'ispettore stradale che lascia impudridere l'acqua e formarsi i pantani." (L'opera Buffa XIX) Stendhal, *Il Rosso e il Nero*. Mondadori, Milano 2017.

⁷² Lee Stan, *A Message From Stan Lee*. <https://www.youtube.com/watch?v=sjobevGAYHQ>.

Il Supereroe

¹ L'antologia *Reader Superhelden* sottolinea questo legame diretto includendo come opere "precorritrici" dei fumetti supereroici classici mitologici come l'Illiade, la Bibbia, l'Edda, i Nibelunghi, fino ad arrivare allo Zarathustra Nietzscheano. Cfr. Etter Lukas, Nehrllich Thomas, Nowotny Joanna (Hg.) *Reader Superhelden. Theorie – Geschichte – Medien*. Transcript, Bielefeld 2018. P. 27-75.

² Campbell Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library, Novato 2008.

³ Brelich Angelo, *Gli Eroi Greci*. Adelphi, Milano 2010.

⁴ Cfr. Campbell J., op. cit. P. 42-48.

⁵ Idem, p. 59, 67, 68

⁶ Idem, p. 74-77.

⁷ Idem, p. 81, 101, 107, 110.

⁸ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.

⁹ Tra i numerosi autori che si richiamano all'opera di Campbell per il loro studio sui supereroi considerare Housel Rebecca, *Myth, morality, and the women of the X-Men*, in: Morris Tom, Morris Matt (Edited by), *Superheroes and philosophy. Truth, Justice and the Socratic way*. OPEN COURT, Chicago and La Salle 2016. P. 75-88; Arnaudo M., op. cit. P. 16, 17; Bogaerts Arno, *The Avengers and SHIELD: the Problem with Proactive Superheroes*. In: White Mark D. (Edited by), *The Avengers and Philosophy. Earth's Mightiest Thinkers*. John Wiley & Sons, Hoboken 2012. P. 155-168; e Langley Travis, *Batman and Psychology. A Dark and Stormy Knight*. John Wiley & Sons, Hoboken 2012. P. 173-174.

¹⁰ Campbell J., op. cit. P. 167.

¹¹ Idem, p. 188-210.

¹² Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 230-231.

¹³ Cfr. Brelich A., op. cit. P. 76-83.

¹⁴ Miller Frank (Writer), Janson Klaus (Artist), *Super-Eroi le Grandi Saghe 24. Devil: La Saga di Elektra*. Trad. italiana di Mascia & Lupoi, Gaudiano S., Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 1981, 1982, 1983, 2009.

¹⁵ La DC chiese ai lettori di partecipare ad un sondaggio per decidere della sorte di Robin. Il personaggio non era infatti particolarmente amato, i lettori decretarono infatti – se pur con uno stretto vantaggio rispetto a chi voleva salvarlo – la fine del Ragazzo Meraviglia che fu infatti fatto morire. Starlin Jim (Writer), Aparo Jim (Artist), *Batman: A Death in the Family*. DC Comics, New York 2012.

¹⁶ Cfr. Brelich A., op. cit. P. 83-86.

¹⁷ Idem, p. 86-93.

¹⁸ Idem, p. 94-98.

¹⁹ Moeller Christopher, *Justice League: A League of One*. DC Comics, Burbank 2015.

²⁰ Cfr. Brelich A., op. cit. P. 98-102.

²¹ Moench Doug, O'Neil Dennis, Duffy Jo, Dixon Chuck, Grant Alan, *Batman: Knightfall*. DC Comics, New York 2012.

²² Morrison Grant (Writer), Quitely Frank (Artist), *All-star Superman*. DC Comics, New York 2011.

²³ Starlin Jim, *Super-Eroi le grandi saghe 19. La vita e la morte di Capitan Marvel*. Trad. italiana di Camarda M. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 1973, 1974, 1982, 2009.

²⁴ Cfr. Ieranò Giorgio, *Eroi. Le Grandi Saghe della Mitologia Greca*. Sonzogno, Venezia 2017. P. 143-145.

²⁵ Miller Frank (Writer), Mazzucchelli David (Artist), *Daredevil. Born again*. Marvel Comics, New York 2010.

²⁶ Brelich A., op. cit. P. 104.

- ²⁷ Idem, p. 102-107.
- ²⁸ Idem, p. 107-110.
- ²⁹ Per un approfondimento dei rituali iniziatici considerare, sempre di Angelo Brelich, il suo libro intitolato, appunto, *Le Iniziazioni*. Brelich Angelo, *Le Iniziazioni*. Editori riuniti. University Press. Roma 2008.
- ³⁰ Cfr. Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 110-119.
- ³¹ Idem, p. 128-152.
- ³² Idem, p. 119-128.
- ³³ È indicativo che sia Metropolis che Gotham siano ispirate e rappresentino New York. Le due città non potrebbero infatti essere più diverse. Cfr. Daniels L., *Superman: The Complete History*. cit., p. 27, e Daniels L., *Batman: The Complete History*. cit., p. 31.
- ³⁴ Prendere ad esempio il primo capitolo de *The Dark Knight Returns* di Miller. In Gotham sembra splendere il sole per la prima volta, ma è una calamità, un caldo opprimente, che uccide e fa impazzire. Segue, alla fine del capitolo, un temporale devastante e, alla fine del libro, Gotham è addirittura oscurata definitivamente da una nube di polveri dovuta ad un'esplosione nucleare. Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.
- ³⁵ Canova Gianni, *L'alieno e il Pipistrello. La Crisi della Forma nel Cinema Contemporaneo*. Bompiani, Milano 2004. P. 107-108.
- ³⁶ Ibidem.
- ³⁷ Sempre Canova nota come anche ogni Villain e non solo l'eroe tenti a sua volta di marciare la città, imponendo il proprio esserci: "così Joker la deturpa, Mr. Freeze la congela, Pinguino la inabissa, Due Facce la scinde schizofrenicamente in due, l'Enigmista la copre di punti interrogativi". Da questo punto di vista il legame tra Villain e città mira ad essere lo stesso dell'eroe, il Villain vuole fare della città la sua città. Idem, p. 110.
- ³⁸ Iron Man, interpretato da Robert Downey Jr. nel film *The Avengers*, Joss Whedon, USA 2012.
- ³⁹ Cfr. Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 208-210.
- ⁴⁰ Ieranò G., op. cit. P.13.
- ⁴¹ Cfr. Brelich A., op. cit. P. 19-23.
- ⁴² Cfr. Pitkethly Clare, *Straddling a Boundary: The Superhero and the Incorporation of Difference*. In: Rosenberg Robin S., Coogan Peter (Edited by), *What Is a Superhero?* Oxford University Press, New York 2013. P. 25-29.
- ⁴³ *Kill Bill Vol. I/Vol. II*, Tarantino Quentin. USA 2003/2004.
- ⁴⁴ Morrison G., Quitely F., *All-Star Superman*, cit.
- ⁴⁵ Reynolds Richard, *Superheroes. A Modern Mythology*. University Press of Mississippi, Jackson 1994. P. 66.
- ⁴⁶ Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Superman for all Seasons*. DC Comics, Burbank 1999.
- ⁴⁷ *X-Men: The Last Stand*, Brett Ratner, USA 2006.
- ⁴⁸ Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 29. Ultimates. Super Umano*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001/2009.
- ⁴⁹ Cfr. Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 188-195.
- ⁵⁰ Leslie Fiedler nel suo studio sui così detti "Freaks" distingue tra tre tipologie di mostri: per eccesso, per difetto, e mostri doppi. Sia tra i mutanti che tra gli eroi troviamo tutte le tipologie. Verranno però approfondite nel capitolo dedicato al mostro. Fiedler Leslie, *Freaks. Miti e Immagini dell'Io Segreto*. Trad. Italiano di Ettore Capriolo. Il Saggiatore, Milano 2009. P. 17.
- ⁵¹ Miller Frank (Writer), Mazzucchelli David (Artist), *Batman: Year one*. DC Comics, Burbank 2005.
- ⁵² Arnaudo M., op. cit. P. 26.
- ⁵³ Chiesa Isnardi Gianna, *Il Lupo Mannaro come Superuomo*. In: Zolla Elémire (a cura di), *Il Superuomo. Il Superuomo e i suoi Simboli nelle Letterature Moderne III*. La Nuova Italia, Firenze 1973. P. 21.
- ⁵⁴ Cfr. Chiesa Isnardi Gianna, *I Miti Nordici. Storie, Figure, Simboli*. Longanesi, Trebaseleghe 2016. P. 209, 359, 577-582. Cfr. anche Zolla E., op. cit. P. 22-23.
- ⁵⁵ Chiesa Isnardi G., *I Miti Nordici*. P. 577.
- ⁵⁶ *Batman Begins*, Nolan Christopher. USA, Regno Unito 2005.
- ⁵⁷ "Bruce Wayne doesn't don a costume only for its effect on others. Selina (Catwoman N.d.A.) and Bruce wear costumes because of how those animal skins affect themselves." Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 236.
- ⁵⁸ Cfr. Arnaudo M., op. cit. P. 27.
- ⁵⁹ Come ad esempio: Lee Stan (Writer), Romita John, Sr. (Artist), *The Amazing Spider-Man #50. Spider-Man No More!* Marvel Comics 1967. Considerare anche il film *Spider-Man 2*, Raimi Sam, USA 2004, ispirato in parte al fumetto.
- ⁶⁰ *Spider-Man*, Raimi Sam, USA 2002.
- ⁶¹ Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 257.
- ⁶² Idem, p. 257-259.
- ⁶³ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.
- ⁶⁴ *The Dark Knight*, Nolan Christopher. USA, Regno Unito 2008.
- ⁶⁵ Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Batman. The long Halloween*. Introduction by Nolan Christopher e Goyer David S. DC Comics, Burbank 2011. Loeb Jeph (Writer), Sale Tim (Artist), *Batman. Dark Victory*. DC Comics, Burbank 2014.
- ⁶⁶ Loeb J., Sale T., *Batman. The long Halloween*, cit.
- ⁶⁷ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.
- ⁶⁸ Un esempio tra tutti: in *Kingdome Come* si vede la principessa Amazzone uccidere con una spada uno dei suoi nemici, infilzandolo alle spalle. L'esempio è particolarmente significativo dato che, è stato detto, Kingdome Come ha come scopo il recupero della figura del supereroe sull'antieroe. Waid M., Ross A., *Kingdome come*, cit.

⁶⁹ Nella storia *Extremis* Tony buca il petto del suo nemico con un raggio di energia. Per legittima difesa, ma è comunque una distanza notevole dalle infinite soluzioni non letali degli eroi di un tempo. Warren Ellis (Writer), Granov Adi (Artist), *Extremis*. In: *Supereroi: Le Grandi Saghe 11. Iron Man Extremis*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2005/2009.

⁷⁰ Considerare ad esempio *Man of Steel* di Zack Snyder dove Superman, eroe puro per eccellenza, spezza il collo del generale Zod uccidendolo. *Man of Steel*, Zack Snyder USA/Regno Unito 2013. O anche nella trilogia di Batman diretta da Nolan: nei tre film Batman lascia morire Ra's al Ghul, assiste alla morte di Bane per mano di Catwoman e uccide Due Facce nel tentativo di salvare il figlio del commissario Gordon. *Batman Begins*, Nolan C. cit. *The Dark Knight*, Nolan Christopher, cit. *The Dark Knight Rises*, Nolan Christopher. USA, Regno Unito 2012. Da notare anche come, quando non direttamente dall'eroe, il Villain venga spesso fatto convenientemente morire in un incidente nel quale l'eroe risulti più o meno innocente, ma comunque coinvolto. È il caso di ogni singolo film della trilogia di Spider-Man di Sam Raimi. *Spider-Man*, Raimi Sam, USA 2002. *Spider-Man 2*, Raimi Sam, USA 2004. *Spider-Man 3*, Raimi Sam, USA 2007.

⁷¹ Loeb J., Sale T., *Batman. Dark Victory*, cit.

⁷² Idem.

⁷³ Bermejo Lee, *Batman: Noël*. DC Comics, Salem 2011.

⁷⁴ Rifacendosi a Carl Jung Langley scrive "*Robin the Boy Wonder reminds Batman of himself and the reason for his mission. Robin is a living symbol of the boy Bruce had been when he lost his parents and the boy he might have become under other circumstances.*" Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 169-170.

⁷⁵ Cfr. Brooker W., op. cit. P. 56-57.

⁷⁶ Campbell J., op. cit. P. 29-30"

⁷⁷ Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.

⁷⁸ Millar M., McNiven S., *Civil War*. cit.

⁷⁹ Cfr. Millar M., Hitch B., *Ultimates. Super Umano*, cit.

⁸⁰ Cfr. Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Ultimates. Sicurezza Nazionale*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena, 2002/2008.

⁸¹ Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Ultimates 2. Dei e Mostri*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena, 2005/2010.

⁸² Millar M., McNiven S., *Civil War*. cit.

⁸³ Idem.

⁸⁴ Straczynski J. Michael (Writer), Garney Ron (Artist), *Supereroi. Le Grandi Saghe 3. Spider-Man: Back in Black*. Trad. Italiana di P.P. Ronchetti. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2006/2007.

⁸⁵ Emblematico scambio di battute tra Mr Fantastic e Spider-Man sull'atto di registrazione. Idem.

⁸⁶ Anche se Iron Man non è propriamente un Villain come lo descrive Andrew Terjesen in "*Why Doctor Doom Is Better than The Authority*", certamente l'accentramento autocratico del potere nelle sue mani lo rende molto simile a i cattivi classici assetati di potere. Come giustamente nota Terjesen ciò che lo avvicina ai Villain è esattamente il potere che possiede di poter imporre la propria visione del mondo su chi non è d'accordo. In: Dyer Ben (Edited by), *Supervillains and Philosophy. Sometimes, Evil is its own Reward*. OPEN COURT, Chicago and La Salle 2009. P. 89-90.

⁸⁷ Millar M., McNiven S., *Civil War*. cit.

⁸⁸ Cfr. Bendis Brian Michael (Writer), Dell'Otto Gabriele (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 5. Guerra Segreta*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2004/2005.

⁸⁹ Straczynski J. M., Garney R., *Spider-Man: Back in Black*, cit.

⁹⁰ Cfr. Sanford Jonathan J. (Edited by), *Spider-Man and Philosophy. The Web of Inquiry*. John Wiley & Sons, Hoboken 2012. P. 45-46.

⁹¹ "*Der Superheld ist zwar Teil der etablierten gesellschaftlichen Ordnung, gleichzeitig aber von den >normalen< Bewohnern der fiktionalen Welt durch seine Superkräfte verschieden, und er wirkt in seinem Anderssein nicht selten >>unheimlich und numinos-bedrohlich<<. Dies führt in den meisten Fällen dazu, dass er nur aufgrund seiner zweiten Identität am sozialen Leben partizipieren kann.*" ("*Il supereroe è parte dell'ordine sociale stabilito, ma è allo stesso tempo differente dai 'normali' abitanti del mondo fittizio per via dei superpoteri. Non è inusuale che il suo essere diverso agisca in modo unheimlich, pericoloso, a un tempo spaventoso e affascinante. Nella maggioranza dei casi è solo grazie alla sua doppia identità che egli può prendere parte alla vita sociale.*") Ditschke Stephan, Anhut Anjin, *Menschliches, Übermenschliches. Zur narrativen Struktur von Superheldencomics*. In: Etter L., Nehrllich T., Nowotny J., op. cit. P. 125. (Trad. mia).

⁹² Coogan P., *The Hero Defines the Genre, the Genre Defines the Hero*. In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 6.

⁹³ Cfr. Rosenberg Robin S., *What's the Matter with Batman? An Unauthorized Clinical Look under the Mask of the Caped Crusader*. Foreword by O'Neil Dennis. Amazon, Great Britain 2012. P. 25-26.

⁹⁴ Bendis Brian Michael (Writer), Maleev Alex (Artist), *Daredevil Ultimate Collection. Book 2*. Marvel Comics, New York 2016/2017.

⁹⁵ Idem.

⁹⁶ Idem.

⁹⁷ Cfr. tutta la saga di Bendis: Bendis Brian Michael (Writer), Maleev Alex (Artist), *Devil. Decalogo & Le Carte di Murdock*. Trad. Italiana di Scatasta G. e Plazzi A. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2005/2011. *Devil. La Vedova & L'Età dell'Oro*. Trad. Italiana di Ronchetti P. e Scatasta G. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2004/2011. *Supereroi. Le*

Leggende Marvel 11. *Devil. La Cupola – Scoperto*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001/2011. *Daredevil Ultimate Collection. Book 2*. cit.

⁹⁸ Cfr. Brubaker Ed (Writer), Lark Michael, Azaceta Paul (Artists), *Daredevil. Return of the King*. Marvel Comics, New York 2009.

⁹⁹ Rosenberg R. S., *What's the Matter with Batman?* Cit. P. 18-28

¹⁰⁰ Cfr. Sartre Jean-Paul, *L'essere e il Nulla*. Trad. Italiana di Del Bo G., a cura di Fergnani F. e Lazzari M. Il Saggiatore, Milano 2014.

¹⁰¹ "Il segreto della doppia identità assume [...] un altro straordinario risvolto. Cioè il diretto legame tra la lacerazione intima dell'uomo [...] e l'impulso a esibire una formidabile destrezza tecnologica e atletica. [...] I supereroi pongono in gioco un vissuto umano sbilanciato quasi sempre sulla tragedia e sul dramma, sulla ferita interiore e sull'estremo fra nevrosi e psicosi, debolezza e coraggio, infanzia e maturità, abbandono di sé e responsabilità." Frezza Gino, *Doppia identità e mutazione nei fumetti dei supereroi*. In: Cristante Stefano (a cura di) *Del Segreto nella Comunicazione*, Besa, Lecce 2004. P.148-150.

¹⁰² Pizzorno Alessandro, *Sulla Maschera*. Il Mulino, Bologna 2008. P. 35.

¹⁰³ Ibidem.

¹⁰⁴ Sartre J.P., op. cit. P.153. Confrontiamo queste parole con quelle di Epitteto ripreso da Pizzorno: "<<Scolpisci la tua maschera>>, ciò vorrà dire <<componi il tuo destino>>" Pizzorno A., op. cit. P.77.

¹⁰⁵ Sartre J.P., op. cit. P. 156.

¹⁰⁶ Cfr. Idem, p. 153, 156.

¹⁰⁷ Meroni Bruno, *La Maschera Inevitabile. Attualità dell'Archetipo della Maschera*. Moretti&Vitali, Bergamo 2005. P. 133-134.

¹⁰⁸ Sartre J.P., op. cit. P. 315.

¹⁰⁹ Reynolds Richards, *Heroes of the Superculture*. In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 57.

¹¹⁰ Ibidem.

¹¹¹ È rilevante che ognuno degli antieroi di *Watchmen* riprende altri eroi classici della DC: Dr Manhattan richiama a Superman, Rorschach e Nite Owl hanno entrambi aspetti in comune con Batman, Ozymandias – come Superman – ha una sua forza (della solitudine) tra i ghiacci dell'Antartide. Essi sono il lato più oscuro degli eroi classici, cosa potrebbero diventare in un mondo senza Villain. Cfr. Klock G., op. cit. P. 66.

¹¹² Idem, p.64.

¹¹³ Cfr. Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Ultimates 2. Il Giorno dell'Indipendenza*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena, 2005/2010.

¹¹⁴ Cfr. p. 50-51.

¹¹⁵ "Every major member of the villain's gallery operates as a kind of reflection of some aspect of Batman's personality or role so that an understanding of one of the villains always sheds light on Batman himself. [...] The Penguin reflects the dark side of Bruce Wayne's millionaire capitalist playboy routine. Mr. Freeze points out the dark side of Bruce Wayne's utter lack of emotion as Batman. The shape-shifter, Clayface, suggests the anti-essential nature of the Batman/Bruce Wayne relationship. [...] Poison Ivy uses criminal activity for a good cause, ecology. The Scarecrow [...] recalls that the intention of the Batman persona is the edge provided by terror. The Mad Hatter's mind control reflects the extremities of Batman's methods of coercion. The Riddler parodies Batman's role as the great detective. Man-Bat provides another example of a Jekyll-and-Hyde transformation that, like Batman, only emerges at night." Klock G., op. cit. P. 35-36.

¹¹⁶ Considerare a questo proposito *The Man Who Laughs*, storia nella quale Bruce Wayne si fa iniettare una dose del veleno del Joker e, per qualche minuto vede il mondo attraverso gli occhi del Joker. Rivive la sua tragedia, accorgendosi quanto vicino è andato a diventare il Joker lui stesso. Brubaker Ed (Writer), Mahnke Doug/Zircher Patrick (Artists), *Batman. The Man Who Laughs*. DC Comics, Burbank 2008.

¹¹⁷ Jung Carl Gustav, *L'analisi dei sogni. Gli archetipi dell'inconscio collettivo. La sincronicità*. Trad. Italiana di Personeni L., Daniele S., Schanzer E., Vitolo A. Bollati Boringhieri, Torino 2011. P. 123-124.

¹¹⁸ Idem, p. 122.

¹¹⁹ "McKean's images were nebulous, his visual storytelling intentionally difficult, and his Batman only an oblique shadow, a fantasy rather than a man." Jones G., Jacobs W., op. cit. P. 332-333.

¹²⁰ Morrison Grant (Writer), McKean Dave (Artist), *Batman. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth. The 25th anniversary deluxe edition*. DC Comics, New York 2014.

¹²¹ "L'inconscio collettivo", scrive infatti Jung, "sembra consistere di immagini e motivi mitologici, e perciò i miti dei popoli sono autentici esponenti dell'inconscio collettivo. Tutta la mitologia sarebbe una specie di proiezione dell'inconscio collettivo" Jung C.G., op. cit. P. 95. Vale la pena considerare anche la seguente citazione di Campbell: "Freud, Jung and their followers have demonstrated irrefutably that the logic, the heroes, and the deeds of myth survived into modern times." Campbell J., op. cit. P. 2.

¹²² Girard René, *La Violenza e il Sacro*. Trad. Italiana di Fatica O. e Czerkl E. Adelphi, Milano 1980. P. 233-234.

¹²³ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.

¹²⁴ Si pensi a quello che si è scritto nel capitolo precedente riguardo la dualità del supereroe, oppure considerare anche Chiesa Isnardi sul riguardo al mito nordico: "[Il travestimento] è uno stato di mediazione tra due realtà nel quale ci si può giovare dei benefici di entrambe le condizioni." Chiesa Isnardi G., *I Miti Nordici*, cit. P. 615.

¹²⁵ Idem, p. 611.

¹²⁶ Particolarmente interessante è questa necessità di celare, assieme al volto, anche il proprio nome. Nominare un oggetto, conoscerne il nome, significa avere potere su di esso. Nei racconti mitologici le parole che definiscono gli oggetti,

le entità, le divinità, hanno un potere magico. Le divinità creano attraverso la parola, l'essere umano domina la natura dando nomi. Nel mito della Genesi Adamo deve dare un nome alle cose e agli animali e a questo compito è legato il dominio che egli ha su di essi. Oppure possiamo pensare alle rune dei miti nordici, segni alfabetici con un potere magico di creazione, distruzione e dominio. Chi sa utilizzare correttamente le rune (quindi chi sa scriverle o sa leggerle) ha il potere sulle entità legate a esse. Se la creazione attraverso la parola – o la runa – è riservata alla divinità, conoscere il nome, la runa, la parola in questione significa per l'essere umano avere potere su ciò che essa designa. Nascondere il proprio nome assume allora una grande valenza simbolica: chi non conosce il mio nome non può avere potere su di me. (Sulle rune Cfr. Chiesa Isnardi G., *I Miti Nordici*, cit. P.89-104.)

¹²⁷ Ieranò G., op. cit. P. 248-249.

¹²⁸ Cfr. Chiesa Isnardi G., *I Miti Nordici*, cit. P.614.

¹²⁹ Sartre J.P., op. cit. p. 315.

¹³⁰ Idem p. 344.

¹³¹ Ibidem. Cfr. a questo riguardo anche Meroni B., op. cit. P. 13-15.

¹³² Pizzorno A., op. cit. P. 50.

¹³³ Ricordiamo qui quanto già detto del rapporto tra maschera, in-sé e Per-altri. Cfr. p. 62-63.

¹³⁴ Meroni B., op. cit. P. 108.

¹³⁵ "L' autorità deve celare il proprio volto [...]. Il mistero sottrae il soggetto che vuole porsi sovrastante a una identificazione che non sia altro che lo stare, remotamente, sopra gli altri; sottraendo il suo volto, sottrae la propria reale identità allo sguardo degli altri per diventare maschera assoluta." Ibidem.

¹³⁶ Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 62-63.

¹³⁷ Cailliois Roger, *I Giochi e gli Uomini. La Maschera e la Vertigine*. Trad. italiana di Guarino L. Bompiani, Milano 2016. P. 39.

¹³⁸ Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 62-63.

¹³⁹ Arnaudo M. op. cit. P. 81. Cfr. anche Reynolds R., op. cit. P. 26-29.

¹⁴⁰ "L'uomo, l'animale più coraggioso e più abituato al dolore, in sé non nega la sofferenza; la vuole, la ricerca perfino, posto che gli si indichi un senso di essa, un "perché" del soffrire. L'assurdità della sofferenza, non la sofferenza, è stata la maledizione che fino ad oggi è dilagata su tutta l'umanità." Nietzsche Friedrich, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral. Kritische Studienausgabe Herausgegeben von Colli G. und Montinari M.* DTV de Gruyter, München 2014. P. 411. Trad. Italiana di Masini F.

¹⁴¹ Vattimo Giovanni, *Il Soggetto e la Maschera. Nietzsche e il Problema della Liberazione*. Bompiani, Milano 2007. P. 19.

¹⁴² Moore Alan (Writer), Bolland Brian (Artist), *Batman: The Killing Joke. The Deluxe Edition*. DC Comics, Burbank 2008.

¹⁴³ Coogan P., op. cit. P. 106.

¹⁴⁴ Che sia per scelta o per destino il Villain perde il suo legame con la società, al contrario del supereroe che invece conserva la sua soggettività collettiva. "In Bezug auf die Wahlmöglichkeit zwischen den Identitäten ergibt sich ein wichtiger Unterschied zu den Superhelden. Wie erwähnt, verfügen Superschurken über vergleichbare Origin Storys wie die Helden. Doch haben sowohl Norman Osborn alias Green Goblin als auch Otto Octavius alias Doctor Octopus keine Wahl, wann sie was (respektive wer) sind, da es der Wahnsinn ist, der ihre Sinne vernebelt." ("In relazione alla possibilità di scegliere tra le differenti identità c'è un'importante differenza con i supereroi. Come già accennato i Supercriminali hanno origin-stories comparabili a quelle degli eroi. Eppure, sia Norman Osborn alias Green Goblin, che Otto Octavius alias Doctor Octopus non hanno scelta: quello che (chi) sono è determinato dalla follia che annebbia la loro ragione.") Von Holzen Aleta-Amirée, *Marvel-lous Masked Men. Doppelidentitäten in Superheldenfilmen*. In: Etter L., Nehrlich T., Nowotny J., op. cit. P. 202. (Trad. mia).

¹⁴⁵ Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.

¹⁴⁶ Cfr. Brooker W., *We Could Be Heroes*. In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P.12.

¹⁴⁷ Vattimo G., op. cit. p. 17-18.

¹⁴⁸ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.

¹⁴⁹ Cfr. Nietzsche F., *Also sprach Zarathustra. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2016. P. 29-31.

¹⁵⁰ Cfr. Nietzsche Friedrich, *Die Geburt der Tragödie. Unzeitgemäße Betrachtungen I-IV. Nachgelasse Schriften 1870-1873. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2015. Trad. Italiana di: Fadini U. P. 35.

¹⁵¹ "Diese Griechen waren oberflächlich – aus Tiefe!" (Questi Greci erano superficiali – per profondità!) scrive ad esempio Nietzsche nella prefazione della seconda edizione de *La Gaia scienza*. Nietzsche Friedrich, *Morgenröte. Idyllen aus Messina. Die fröhliche Wissenschaft. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2011., trad. italiana di F. Masini. P. 352.

¹⁵² Teniamo qui in considerazione l'analisi di Gianni Vattimo: "La maschera decadente è il travestimento dell'uomo debole della civiltà storicistica, e in generale ogni maschera nata unicamente dall'insicurezza e dalla paura; mentre la maschera non decadente sarebbe quella che nasce dalla sovrabbondanza e dalla libera forza plastica del dionisiaco." Vattimo G. op. cit. P. 32.

¹⁵³ È facendo indossare la calzamaglia alla sua protetta che Batman annuncia il suo ritorno, opponendosi a Superman: "Era previsto che tu restassi nell'ombra. Era previsto che tu stessi tranquillo. Ma le hai permesso di indossare la calzamaglia. Le hai permesso di indossare la calzamaglia." Ed è la stessa calzamaglia che diviene emblema della sua rivoluzione: "Aggrapparsi a un capriccio... a una moda passeggera... e trasformarla in una rivoluzione." Pensa Bruce prima di urlare ai suoi seguaci: "Bambini mettetevi la calzamaglia... E scatenate l'inferno." Miller Frank (Writer), Varley Lynn

(Artist), *Batman: il Cavaliere Oscuro Colpisce Ancora*. Trad. Italiana di Orrù G. DC Comics/Planeta De Agostini, Barcellona 2006.

¹⁵⁴ Caillois R., op. cit. P. 155.

¹⁵⁵ Vattimo G. op. cit. P. 292.

¹⁵⁶ “*La libertà del simbolico [...] riguarda l'intera attività attraverso cui l'uomo si appropria del mondo*”. Idem, p. 303.

¹⁵⁷ Cfr. “*La libertà dei simboli [...] si dà nella stessa esistenza storico-concreta dell'uomo. Diventa arte, cioè libera produzione simbolica, tutta l'attività dell'uomo nel mondo. [...] Il mondo stesso diventa un'opera d'arte.*” Idem, p. 306

¹⁵⁸ Per questo approfondimento prenderemo in considerazione soprattutto l'analisi svolta da Ivan Baio sul significato dei simboli dei Supereroi, alla quale rimando per un ulteriore approfondimento. Baio Ivan, *Supereroi. Araldica e Simbologia dell'Eroismo dai Miti Classici a Superman e The Authority*. Pref. di Brancato S. Tenué, Cisterna di Latina 2006.

¹⁵⁹ Cfr. Idem, p. 59.

¹⁶⁰ Cfr. Idem, p. 59, 83, 86, 88.

¹⁶¹ Un breve excursus: l'assenza della maschera, oltre a rifarsi all'uniforme richiama anche un concetto di regalità. Il caso di Superman, evidenziato dal colore rosso che, l'abbiamo visto parlando dei rossi mantelli degli eroi delle saghe nordiche, richiama alla nobiltà e alla regalità, è particolarmente rappresentativo. I re non portano maschere e, se indossano una sorta di uniforme, non è un abito che li accomuna ad altri ma che li distingue. Il sovrano deve essere sempre ben riconoscibile. Questo è particolarmente rilevante poiché, mentre la maschera favorisce un'immedesimazione nel personaggio che la indossa (potrebbe essere chiunque sotto la maschera, potrei essere persino io), lo status di re invece rappresenta il trionfo del destino, nessun'altro può essere il re se non il re stesso. “*L'identificazione è minima. Per definizione i re appartengono a un mondo proibito in cui solo la nascita permette di entrare*” (Caillois R. op. cit. P. 146) Nessuno può essere Superman tranne Superman stesso. Egli inoltre non ha fatto nulla per diventare Superman, è nato così; allo stesso modo sono nati “super” Wonder Woman e Aquaman, entrambi infatti sovrani e senza maschere. Al contrario tutti potrebbero – in teoria – indossare i panni dell'uomo pipistrello, cosa che infatti accade in diversi archi narrativi. Così come chiunque potrebbe nascondersi sotto il costume integrale dell'Uomo Ragno: “*Spider-Man's face, completely hidden, allowed us to project ourselves into its blank surface*”, nota Morrison G., op. cit. P. 327.

¹⁶² Waid M., Ross A., *Kingdome Come*, cit.

¹⁶³ Cfr. Baio I., op. cit. P. 79.

¹⁶⁴ “*Il Cristianesimo bandisce la maschera, non solo dalle manifestazioni religiose ma anche dal teatro e dagli spettacoli in genere. [...] Ormai la maschera è solo uno strumento diabolico, di inganno, per chi tema di mostrare il suo vero volto. [...] La maschera era il segno dell'antica divinità, resta ora lo strumento del diavolo e il suo significato si inverte.*” Pizzorno A., op. cit. P. 81-82.

¹⁶⁵ Cfr. Baio I., op. cit., p. 76-78.

¹⁶⁶ Timm Bruce, Radomski Eric (Autori), Altieri Kevin, Boyd Kirkland (Regia), *Batman: The Animated Series*. Stati Uniti, 1992/1995.

¹⁶⁷ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.

¹⁶⁸ È interessante osservare come in una delle ultime versioni di Batman, quella dell'universo Rebirth, il giallo fa nuovamente la sua comparsa attorno allo stemma. Appena un contorno del pipistrello, ma comunque significativo: si parla infatti di un Batman meno solitario e con forti legami familiari. Questo aspetto va di pari passo con la progressiva scomparsa delle maschere.

¹⁶⁹ Dini Paul (Writer), Ross Alex (Artist), *Absolute Justice League: The World's Greatest Super-Heroes*. DC Comics, Burbank 2017.

¹⁷⁰ Idem.

¹⁷¹ Cfr. Baio I., op. cit. P. 93-97.

¹⁷² Cfr. Idem, p. 86-93, 98-105.

¹⁷³ Peter Coogan traccia a questo riguardo una distinzione tra eroi quali Zorro, The Shadow o Luke Skywalker e i supereroi. I supereroi sono caratterizzati secondo Coogan da tre elementi fondamentali: missione, potere e identità. I primi due sono in comune anche con gli uomini mascherati, ma è l'identità – l'impersonificare un idolo – ciò che traccia il confine: “*Zorro is often put forward as a costume wearer, but his all-black outfit [...] do not iconically suggest “fox” [...]. The Shadow's black cloak enables him to hide in the shadows, but it does not suggest the idea of a shadow in the way that Iron Man's armor suggests a man made of iron. [...] The chevron is a convention of the costume that is almost unique to the superhero genre, and it is probably the clearest marker of the genre.*” Cfr. Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 6-9.

¹⁷⁴ Cfr. Sartre J.P., op. cit. P. 29-34.

¹⁷⁵ Ricordiamo qui il legame tra maschera e morte già visto in precedenza. “*La maschera e la morte sono in connessione fondamentale.*” Il volto della maschera, alla pari di quello del morto è “*volto definitivo, ed anche volto autentico, che coincide con il vero essere del defunto, e del quale il volto di carne non era stato che una apparenza transitoria.*” Pizzorno A. op. cit. P. 27,30.

¹⁷⁶ Cfr. Idem p. 653

¹⁷⁷ Cfr. Idem p. 642,643.

¹⁷⁸ A questo riguardo considerare anche Albert Camus: “*Che cos'è, infatti, il romanzo, se non quell'universo in cui l'azione trova una sua forma, in cui le parole finali vengono pronunciate, gli esseri concessi agli esseri, in cui la vita tutta prende il volto del destino. Il mondo del romanzo non è che la correzione di questo mondo, secondo il desiderio profondo dell'uomo. Perché si tratta proprio dello stesso mondo. La sofferenza è la stessa, e la menzogna e l'amore. I suoi eroi hanno il nostro linguaggio, le nostre debolezze, le nostre forze. Il loro universo non è più bello né più edificante del nostro. Ma essi,*

almeno, corrono fino in fondo al loro destino. [...] Essi finiscono allora ciò che noi non portiamo mai a compimento.” Camus Albert, *L'uomo in Rivolta*. Trad. Italiana di Magrini L. Bompiani, Milano 2014.

¹⁷⁹ Cfr. Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 230. È rilevante che, poco più avanti nella sua analisi, Eco si richiami proprio a Sartre e al suo concetto di In-sé così come viene espresso nell' *Essere e il Nulla*. P. 235-236.

¹⁸⁰ Cfr. Pizzorno A., op. cit. P. 66.

¹⁸¹ “Il personaggio mitologico del fumetto si trova ora in questa singolare situazione: esso deve essere un archetipo, la somma di determinate aspirazioni collettive, e quindi deve necessariamente immobilizzarsi in una sua fissità emblematica che lo renda facilmente riconoscibile [...]; ma poiché è commerciato nell'ambito di una produzione “romanzesca” [...] deve essere sottoposto a quello sviluppo che è caratteristico, come abbiamo visto, del personaggio del romanzo.” Idem, p. 231.

¹⁸² Ovviamente non basta indossare la maschera del supereroe per diventarlo, e quando è qualcun altro a fare le veci di Batman, Capitan America, Iron Man le differenze ci sono e si notano. Ma quello che si vuole qui sottolineare è che, quando Bruce Wayne, Steve Rogers o Tony Stark decidono di rinunciare al costume, qualcun altro raccoglie quell'identità e tiene in vita l'idolo che mantiene il suo valore e la sua forza. Cfr. Nelson Stephen M., *Superhero Identity: Case Studies in the Avengers*. In: White M. D., *The Avengers and Philosophy*, cit. P.43-56.

¹⁸³ Scrive infatti Weinelt: “Der Held muss also, genauso wie der Antiheld, erzählt werden, um überhaupt zu existieren.” (“L'eroe, così come l'antieroe, devono essere raccontati per poter esistere.”) e ancora, poco più avanti: “Zumindest theoretisch muss der klassische Held vor Zeugen heroisch handeln, um eine Narrativ zu generieren.” (“L'eroe classico deve compiere atti eroici in presenza di testimoni per generare una narrativa.”) Weinelt Nora, *Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘*. In: Sonderforschungsbereich 948, “Helden – Heroisierungen – Heroismen” vertreten durch: Bolay Ann-Christin, Schlüter Andreas (Herausgegeben von), *(Anti)Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Faszinosum Antiheld. Band 3.1*. Uni Freiburg, DFG 2015. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/?page=1>. P. 16, 20. (Trad. mia).

¹⁸⁴ Cfr. Caillois R., op. cit. P. 36.

¹⁸⁵ Ibidem.

¹⁸⁶ La parola inglese indica il mimetismo degli insetti. È scelta da Caillois per indicare la natura fondamentale della maschera che scaturisce direttamente dall'essere – si potrebbe dire quasi dall'organismo stesso – dell'uomo. Cfr., Idem, p. 36-37.

¹⁸⁷ Cfr. Idem, p. 29.

¹⁸⁸ Cfr. Nietzsche Friedrich, *Die Geburt der Tragödie*, cit. P. 153.

¹⁸⁹ “Beide begehren über das Leben zu herrschen: dieser [der vernünftiger Mensch N.d.A.], indem er durch Vorsorge, Klugheit, Regelmässigkeit den hauptsächlichen Nöthen zu begegnen weiss, jener [der intuitive Mensch, bzw. Der alter Griechen N.d.A.] indem er als ein „überfroher Held“ jene Nöthe nicht sieht und nur das Schein und zur Schönheit verstellte Leben als real nimmt. Wo einmal der intuitive Mensch, etwa wie im älteren Griechenland seine Waffen gewaltiger und siegreicher führt, als sein Widerspiel, kann sich günstigen Falls eine Kultur gestalten, und die Herrschaft der Kunst über das Leben sich gründen; [...] Weder das Haus, noch der Schritt, noch die Kleidung, noch der thönerne Krug verrathen, dass die Nothdurft sie erfand; es scheint so als ob in ihnen allen ein erhabenes Glück und eine olympische Wolkenlosigkeit und gleichsam ein Spielen mit dem Ernste ausgesprochen werden sollte.”

(“Entrambi vogliono dominare la vita: l'uno [l'uomo razionale N.d.A.], in quanto sa affrontare le principali necessità con accortezza, intelligenza e coerenza, l'altro [l'uomo intuitivo, il Greco antico N.d.A.] in quanto è una sorta di «eroe traboccante di “gioia” che non vede quelle necessità e considera reale solo la vita che la simulazione trasforma in apparenza e in bellezza. Quando l'uomo intuitivo, come per esempio nella Grecia più antica, adopera le sue armi in maniera più vigorosa e vincente del suo antagonista, in caso favorevole può prender forma una civiltà e può istituirsì il dominio dell'arte sulla vita. [...] Né la casa, né il passo, né la veste, né il vaso d'argilla attestano d'essere stati inventati dal bisogno; ma piuttosto è come se in essi dovesse esprimersi una sublime felicità e una serenità olimpica e in un certo senso un giocare con ciò che è serio.”) Nietzsche F., *Über Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne*. In: Nietzsche Friedrich, *Die Geburt der Tragödie. Unzeitgemäße Betrachtungen I-IV. Nachgelasse Schriften 1870-1873*, cit. Trad. Italiana di: Givone S., P. 889.

¹⁹⁰ Cfr. 382. *Die grosse Gesundheit*. Nietzsche F., *Die fröhliche Wissenschaft*, cit. P. 635-637.

¹⁹¹ Cfr. Vattimo G., op. cit. P. 310.

¹⁹² “Il gioco non ha altro senso che in se stesso. Del resto, è proprio per questo che le sue regole sono imperative e assolute: al di là di ogni discussione.” Caillois R., op. cit. P. 23.

¹⁹³ Idem, p. 40.

¹⁹⁴ Cfr. Idem, p. 62-63.

¹⁹⁵ Idem, p.67.

¹⁹⁶ Ibidem.

¹⁹⁷ “La prima volta che in tempi remoti si culturalizzò l'atto di coprirsi indossando una pelle di animale scuoiato, deve essere stato durante una manifestazione di carattere sacro.” Meroni B., op. cit. P. 11.

¹⁹⁸ Cfr. Caillois R., op. cit., p. 117.

¹⁹⁹ Cfr. Idem, p. 69, 71.

²⁰⁰ Cfr. Idem, p. 93.

²⁰¹ Cfr. Idem, p. 94.

²⁰² Cfr. Brelich, *Le iniziazioni*, cit.

²⁰³ Cfr. Caillois R., op. cit. P. 117

²⁰⁴ Cfr. Idem, p. 120-130.

- ²⁰⁵ Sorta di caccia segreta durante la quale il giovane spartano viene “divorato” da un lupo (distruzione dell’identità precedente!) e rinasce egli stesso lupo (nuova identità e contatto con il mondo animale, sovrumano). Cfr. Idem, p. 122.
- ²⁰⁶ Idem, p. 129-130.
- ²⁰⁷ Idem, p. 39.
- ²⁰⁸ Cfr. Idem, p. 91-94.
- ²⁰⁹ Cfr. Idem, p. 48-49.
- ²¹⁰ *Iron Man*, Favreau Jon. USA 2008.
- ²¹¹ *Spider-Man: Far from Home*, Jon Watts, USA 2019.
- ²¹² Rieber John Ney, Austen Chuck (Writers), Cassaday John, Hairsine Trevor, Lee Jae (Artists), *Super-Eroi le Grandi Saghe 20. Capitan America. L’Avversario*. Trad. italiana di Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001, 2003, 2009.
- ²¹³ Citiamo ad esempio la linea narrativa *End Game* nella quale è il Joker a capire che Batman e Bruce Wayne sono la stessa persona, o il recente *Three Jokers*, dove il Joker addirittura costringe Batman a confrontare il suo trauma, rapendo Joe Chill, l’assassino di Thomas e Martha Wayne. Altri esempi sono *Forever Evil*, storia nella quale è Lex Luthor a scoprire l’identità dell’Uomo Pipistrello, ma anche *All Star Batman: My own worst enemy*, racconto che riscrive il rapporto di Batman con un suo nemico storico, Due Facce, mostrando come questo conosca in realtà da sempre il suo segreto. Cfr. Snyder Scott (Writer), Tynion James IV (Co-Writer), Capullo Greg, Cloonan Becky, Fletcher Brenden (Artists), *The Joker: End Game*. DC Comics, Burbank 2016. Johns G., Fabok J., *Batman: Three Jokers*, cit. Snyder Scott (Writer), Tynion James IV (Co-Writer), Capullo Greg, Johns Geoff (Writer), Finch David (Artist), *Forever Evil*. DC Comics, Burbank 2015. Snyder Scott (Writer), Romita John JR. (Artist), *All-Star Batman. Vol. 1. My Own Worst Enemy*. DC Comics, Burbank 2017.
- ²¹⁴ Di Nocera A., op. cit. P. 319-320.
- ²¹⁵ Hatfield David, *The Problem of Violence in Kingdom Come*. In: White Mark D. (Edited by), *Superman and Philosophy. What Would the Man of Steel Do?* John Wiley & Sons, Malden 2013. P. 135.
- ²¹⁶ Brelich, *Gli eroi greci*, cit. P. 200-208.
- ²¹⁷ Girard R., op. cit. P. 65.
- ²¹⁸ Cfr. idem, p. 212.
- ²¹⁹ Cfr. Idem, p. 56.
- ²²⁰ “*Il sangue versato nelle tremende fatiche e da ultimo nella città stessa, sconvolge la mente di Eracle.*” Idem, p. 65.
- ²²¹ Idem, p. 45.
- ²²² Cfr. Idem, p. 76-80.
- ²²³ Idem p. 181.
- ²²⁴ Ritorna qui il tema della dualità e dell’unione del mondo umano con il mondo inumano. Cfr. il capitolo *Mondi Diversi*, p. 40.
- ²²⁵ Cfr. Girard R., op. cit. P. 182-183.
- ²²⁶ Cfr. Sartre J.P., op. cit. P. 440-476.
- ²²⁷ Per quanto riguarda la connessione tra Sartre e Girard rimando a Tarditi Claudio, *In Dialogo con Jean-Paul Sartre*. In: *René Girard. Interprete del Novecento. Dialoghi a Distanza con Dieci Rappresentanti della Cultura Europea Contemporanea*. UNI Service, Trento 2009. P. 233-307.
- ²²⁸ Girard R., op. cit. P. 203-205.
- ²²⁹ Cfr. Waid M., Ross A., *Kingdom Come*, cit.
- ²³⁰ Hatfield D., *The Problem of Violence*. In: White M. D., *Superman and Philosophy*, cit. P. 143.
- ²³¹ Girard R., op. cit. P. 22.
- ²³² Idem, p. 148.
- ²³³ Idem, p. 120-121.
- ²³⁴ “*Nel sistema penale non vi è alcun principio di giustizia che differisca realmente dal principio di vendetta. È il medesimo principio ad agire nei due casi, quello della reciprocità violenta, della retribuzione.*” Idem, p. 32.
- ²³⁵ Ibidem.
- ²³⁶ Waid M., Ross A., *Kingdome Come*, cit.
- ²³⁷ Cfr. Idem, p. 27-28.
- ²³⁸ “*Ma il re, ci si chiederà, non è forse al centro della comunità? Certo, ma nel suo caso è proprio tale posizione, centrale e fondamentale, a isolarlo dagli altri uomini, a fare di lui un vero e proprio fuoricasta. Egli sfugge alla società ‘dall’alto’, così come il pharmakos le sfugge dal basso. Egli ha del resto un corrispettivo nella figura del suo buffone.*” Idem, p. 28.
- ²³⁹ Idem, p. 376.
- ²⁴⁰ Sacrificio e martirio del supereroe che ricorda anche quello di Gesù nel mito cristiano. Come rileva infatti Marco Arnaudo “*la paradossale doppia natura di Gesù, umano e divino al contempo, uguale a tutti gli altri eppure unico e speciale, sembra rispondere in qualche maniera all’idea della doppia identità del supereroe.*” Non solo della doppia identità ma, l’abbiamo visto, della scissione dell’eroe tra due mondi. Il sacrificio di una persona divisa tra mondo umano e sovrumano, prima martirizzata e in seguito adorata, rientra perfettamente nell’analisi fatta da Girard a proposito della vittima sacrificale. Cfr. Arnaudo M., op. cit. P. 56-57. Rilevante a questo proposito anche quanto rileva Sabine Stach che sottolinea il legame che intercorre tra martirio, vittima sacrificale e eroismo: “*Die Deutung des Sterbens als Martyrium beruht demnach auf der Vorstellung eines rituellen Opfers. Gleichzeitig wird es als Heldentat rezipiert, die außergewöhnlichen Mut und höchsten Altruismus erfordert.*” (“*L’interpretazione del morire come martirio si basa sull’idea di un sacrificio rituale. Allo stesso tempo, è percepito come un’azione eroica che richiede un coraggio straordinario e il massimo altruismo.*”) Stach Sabine, *Märtyrer – Opfer – Helden?* In: *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Herausforderung Helden. Heft 1.1.*,

Uni Freiburg, DFG 2013. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01> (Trad. mia).

²⁴¹ Girard R., op. cit. P. 127.

²⁴² Idem, p. 127.

²⁴³ L'essere orfani è un tratto talmente comune che molti autori lo indicano come distintivo del supereroe Cfr. Reynolds R., op.cit. P. 12-14, 60-61 e DeScioli Peter, Kurzban Robert, *Cracking the Superhero's Moral Code*. In: Rosenberg Robin S. (Edited by), *The Psychology of Superheroes. An Unauthorized Exploration*. BenBella Books, Dallas 2008. P. 256-258.

²⁴⁴ Nel dettaglio: Jean Grey si sacrifica per porre fine al pericolo da lei stessa rappresentato, la morte di Capitan America è estremamente simbolica nella conclusione del conflitto di *Civil War*, Flash si sacrifica per porre fine alla *Crisi delle Terre Infinite*, Superman muore sconfiggendo Doomsday. Cfr. Claremont Chris (Writer), Cockrum Dave, Byrne John (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 41. La Saga di Fenice Nera*. Trad. Italiana di Guidi G., Vinci R. Marvel Comics/Panini Comics Milano 1980/2009. Gage Christos N., Bendis Brian M., Loeb Jeph (Writers), Haun Jeremy, Maleev Alex, Yu Leinil, McGuinness Ed, Romita John Jr., Finch David, Cassaday John (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 2. La Morte di Capitan America*. Trad. Italiano di Cremaschi G., Guidi G., Ronchetti P. Scatista G. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2006/2007. Wolfman M., Pérez G., *Crisis on Infinite Earths*, cit. Jurgens D., Stern R., Simonson L., Ordway J., Kesel K., *The Death of Superman*, cit.

²⁴⁵ Cfr. Rosenberg R. *What's the Matter with Batman?* Cit. P. 38-42.

²⁴⁶ Oropeza B.J., *The Gospel According to Superheroes. Religion and Popular Culture*. Peter Lang, New York 2008. P. 136.

²⁴⁷ Bendis B.M., Maleev A., *La Cupola – Scoperto*, cit.

²⁴⁸ Girard René, *L'Antica Via degli Empi*. Trad. Italiana di Giardino C. Adelphi, Milano 2011. P. 75. Cfr. anche p. 26-28, 72, 110, 121,122.

²⁴⁹ Girard R., *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 138.

²⁵⁰ Cfr. Baio I., op. cit. P. 7.

²⁵¹ Millar M., Hitch B., *Ultimates 2. Dei e Mostri*, cit.

²⁵² *Spider-Man*, Raimi S., cit.

²⁵³ Lee Stan (Writer), Kirby Jack, Ditko Steve (Artists), *Amazing Fantasy #15*. Marvel Comics, 1962. Cfr. Morrison G., op. cit. P. 97.

²⁵⁴ Cfr. Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 37.

²⁵⁵ Idem, p. 238.

²⁵⁶ Idem, p. 44.

²⁵⁷ Bendis Brian Michael (Writer), Gaydos Michael (Artist), *Alias. Marvel Omnibus*. Trad. Italiana Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.

²⁵⁸ Coogan P., op. cit. P. 31.

²⁵⁹ Coogan P., *The Hero Defines the Genre*. In: Rosenberg R., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 4.

²⁶⁰ Cfr. p. 48-49.

²⁶¹ Cfr. Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 256-259.

²⁶² "Da Superman a Capitan America fino ai Fantastici Quattro e Iron Man, il superuomo a fumetti era sempre stato rappresentato come l'esemplare incarnazione dei valori fondanti la nazione americana. [...] Come potevano quegli stessi personaggi appoggiare le azioni di guerra di un esercito che in Estremo Oriente stava semplicemente attuando, al di là di qualsiasi giustificazione ideale o etica, una strategia di controllo imperialistico e le cui truppe, oltretutto, non avevano esitato a macchiarsi dei crimini più atroci ed efferati nei confronti della popolazione civile?" si domanda a questo proposito Di Nocera. Di Nocera A., op. cit. P.78-80.

²⁶³ Lewis A. David, *Save the Day*. In: Rosenberg R., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 35.

²⁶⁴ Bogaerts A., op. cit. In: White M. D. (Edited by), *The Avengers and Philosophy*, cit. P. 163.

²⁶⁵ Dini P., Ross A., *Absolute Justice League*, cit.

²⁶⁶ Johns Geoff (Writer), Reis Ivan, Prado Joe (Artists), *Justice League. Volume 4. The Grid*. DC Comics, New York 2014.

²⁶⁷ Dini P., Ross A., *Absolute Justice League*, cit.

²⁶⁸ Cfr. Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 257, 259.

²⁶⁹ Considerare sia il videogioco: *Injustice: Gods Among Us*. NetherRealm Studios/DC Comics 2013, che il fumetto: Taylor Tom (Writer), Miller Mike S. (Artist), *Injustice: Gods Among Us Year One - The Complete Collection*. DC Comics, Burbank 2014.

²⁷⁰ Millar Mark (Writer), Johnson Dave, Robinson Andrew, Plunkett Kilian, Wong Walden (Artists), *Superman: Red Son*. Introduction by Desanto Tom. DC Comics, Burbank 2014.

²⁷¹ Moore A., Gibbons D. *Watchmen*, cit.

²⁷² Reynolds R., op. cit. P. 77.

²⁷³ "The hero is in this sense passive: he is not called upon to act unless the status quo is threatened by the villain's plans." Reynolds R. op. cit. P. 50-51.

²⁷⁴ Arnaudo M., op. cit. P. 133.

²⁷⁵ Dini P., Ross A., *Absolute Justice League*, cit.

²⁷⁶ "Ci sono persone che adorano combattere. Che fanno di tutto per farlo. Io no. Giuro. Non mi passa per la testa." Bendis B.M. Gaydos M., *Alias*, cit.

²⁷⁷ Snyder Scott (Writer), Tynion James IV (Co-Writer), Capullo Greg, Glapion Jonathan (Artists), *Batman. Volume 3: Death of the Family*. DC Comics, New York 2014.

- ²⁷⁸ "If he ever kills, it will make him as bad as the criminals he fights, [...] he will be crossing a line from which he would never return." White Mark D., Why doesn't Batman kill the Joker? In: White Mark D., Arp Robert (Edited by), *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*. John Wiley & Sons, Hoboken 2008. P. 8.
- ²⁷⁹ *Batman Begins*, Nolan C., cit.
- ²⁸⁰ Arrow, Berlanti Greg, Guggenheim Marc, Kreisberg Andrew, USA 2012.
- ²⁸¹ Come giustamente notano DeScioli e Kurzban, durante la storia umana l'eroe è soprattutto l'eroe di guerra: egoista, vendicativo, assetato di sangue. Solo recentemente l'eroe – e il supereroe – vuole preservare la vita a ogni costo. Cfr. DeScioli P., Kurzban R., *Cracking the Superhero's Moral Code*. In: Rosenberg R. S., *The Psychology of Superheroes*, cit. P. 248-249.
- ²⁸² Gaine Vincent M., *Genre and Super-Heroism. Batman in the New Millennium*. In: Gray Richard J. II, Kaklamanidou Betty (Edited by), *The 21st Century Superhero. Essays on Gender, Genre and Globalization in Film*. McFarland & Company, Jefferson/London 2011. P. 113.
- ²⁸³ Idem, p. 120.
- ²⁸⁴ Idem, p. 127-128.
- ²⁸⁵ Prendendo nuovamente ad esempio la graphic novel *Spirit of Truth* citata nel precedente paragrafo, è rilevante come Wonder Woman torni ad essere efficace e ad apparire più come supereroina e meno come divinità o nemica straniera nel momento in cui si finge umana, colmando quindi in parte quella distanza che la separava dal mondo umano. Dini P., Ross A., *Absolute Justice League*, cit.
- ²⁸⁶ Asch Ronald G., *The Hero in the Early Modern Period and Beyond: an Elusive Cultural Construct and an Indispensable Focus of Social Identity?* In: Sonderforschungsbereich 948, "Helden – Heroisierungen – Heroismen" vertreten durch: Korte Barbara und Studt Birgit (Herausgegeben von), *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturendes Heroischen. Languages and Functions of the Heroic. Sonderheft 1*, Uni Freiburg, DFG 2014. <https://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/s012014/?page=1>. P. 6.
- ²⁸⁷ Idem, p. 5.
- ²⁸⁸ Cfr. il capitolo Eroe o Minaccia? P. 48.
- ²⁸⁹ Asch R. G., *The Hero in the Early Modern Period and Beyond*. In: *Helden. Heroes. Héros. Sonderheft 1*. cit. P. 7.
- ²⁹⁰ Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit. Cfr. p. 54.
- ²⁹¹ Riguardo a questa morale semplicistica dei primi supereroi David A. Pizarro e Roy Baumeister parlano di "Moral pornography", una morale che va a soddisfare il bisogno umano di dividere il mondo in due categorie chiare, distinte e facilmente identificabili, un Bene e un Male ben definiti. "L'errore" – per così dire – dei due psicologi è quello di considerare solamente esempi estremi, il Joker, o comunque datati, il Magneto della *Silver Age*. La complessità morale delle evoluzioni successive del fumetto viene ignorata. Ciononostante, il loro concetto di pornografia morale descrive correttamente quella che era la morale dei supereroi della *Golden* e della *Silver Age*. Cfr. Pizarro David A., Baumeister Roy, *Superhero Comics as Moral Pornography*. In: Rosenberg R. S., (Edited by), *Our Superheroes, Ourselves*. Oxford University Press, New York 2013. P.19-36. Sulla morale semplicistica di Superman, eroe simbolo della *Golden Age*, considerare anche: Rosenberg R. S., *Superman's Personality: from Krypton, Kansas or both?* In: Rosenberg R. S., *The Psychology of Superheroes*, cit. P. 38-39.
- ²⁹² Waid M., Ross A., *Kingdom Come*, cit.
- ²⁹³ Campioni Giuliano, *Nietzsche. La Morale dell'Eroe*. Edizioni ETS, Pisa 2008. P. 43.
- ²⁹⁴ Cfr. Idem, p. 16-17.
- ²⁹⁵ Millar Mark (Writer), Romita John Jr., Andrews Kaare (Artists), *Wolverine: Enemy of the State*. Marvel Comics, New York 2004.
- ²⁹⁶ Bendis Brian Michael (Writer), Finch David, Oliver Coipel, McNiven Steve (Artists), *The New Avengers. The Complete Collection. Vol. 1*. Marvel Comics, New York 2017.
- ²⁹⁷ Bendis Brian Michael (Writer), McNiven Steve, Finch David, Cho Frank (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 82. I Nuovi Vendicatori. Segreti Svelati*. Trad. Italiana di Guidi G. Marvel Comics/Panini Comics Milano 2005,2006,2010.
- ²⁹⁸ Cfr. Keeping J., *Does Great Power Bring Great Responsibility?* In: Sanford J.J., op. cit. P. 70-85.
- ²⁹⁹ Che l'agire di un supereroe possa definirsi o meno supererogatorio è anche dipendente dal tipo di potere che possiede il personaggio in questione. Ecco allora che entrare in un edificio in fiamme per salvare una persona potrebbe essere un obbligo morale nel caso dell'invulnerabile Superman, mentre apparirebbe come supererogatorio nel caso di Batman che metterebbe a rischio la sua vita. Ciononostante, entrambi sono dei supereroi. Cfr. Malloy Daniel, *Saints and Superheroes*. e McCrossin Trip, *What it Takes*. Entrambi in: Michaud Nicolas (Edited by), *Batman, Superman, and Philosophy. Badass or Boy Scout?* OPEN COURT, Chicago 2016. P. 86-97, 228-231.
- ³⁰⁰ *Batman Begins*, Nolan C. cit.

Il Villain

¹ Cfr. Coogan P., op. cit. P. 61-115.

² In particolare, in *Luthor* di Brian Azzarello le motivazioni di Lex – proteggere il mondo dalla minaccia di Superman! – appaiono nobili. Questa trasformazione del più famoso nemico di Superman è però anche ben visibile nella serie ufficiale, in particolare in *Forever Evil*, nel quale è Lex Luthor, assieme ad altri Villain, a salvare il mondo. Azzarello Brian (Writer), Bermejo Lee (Artist), *Luthor*. DC Comics, Salem 2015. Snyder S., Tynion J. IV, Capullo G., Johns G., Finch D., *Forever Evil*, cit.

³ Conan Doyle Arthur, *Tutto Sherlock Holmes*. Trad. italiana di Rosati Bizzotto N. Newton Compton, Ariccia 2016. P. 509.

- ⁴ Cfr. Coogan P., op. cit. P. 72.
- ⁵ Cfr. capitolo Eroe e Cattivo, p. 63.
- ⁶ Cfr. Bendis B. M., Finch D., *Vendicatori Divisi*. Cit.
- ⁷ Cfr. Rosenberg R.S., *Sorting out Villainy: a Typology of Villains and their Effects on Superheroes*. In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 107-111.
- ⁸ Chiesa Isnardi G. *I Miti Nordici*, cit. P. 317.
- ⁹ Ibidem.
- ¹⁰ “*I giganti rappresentano dunque l’opposto dell’eroe civilizzatore: al suo divino compito di dare ordine al mondo contrappongono la forza bruta e il caos che deriva dall’irrazionalità*” Idem, p. 329.
- ¹¹ Cfr. Ieranò G. op. cit. P.124, 130-132.
- ¹² Abbiamo già citato, riguardo la differenziazione di mostri per eccesso, per difetto e ibridi Leslie Fiedler e la sua opera *Freaks* (Cfr. nota 50, p. 426).
- ¹³ Ieranò G. op. cit. P.93.
- ¹⁴ “*Monstrum: una creatura prodigiosa e terribile, che sfugge alle regole e alle leggi dell’umanità comune.*” Idem, p. 67.
- ¹⁵ Cfr. Brelich A., *Gli eroi greci*, cit. P. 188-189.
- ¹⁶ Cfr., Idem, p. 190-191.
- ¹⁷ Cfr. Idem, p. 191-193.
- ¹⁸ “*Herakles besiegt den nemeischen Löwen, indem er selbst zum Löwen wird. [...] Er bekämpft die ungeheure Natur, indem er sich deren Kräfte – Wasserkraft, Blut der Hydra, Löwenfell – instrumentell aneignet.*” (“*Eracle sconfigge il Leone Nemeo e diviene lui stesso un leone. [...] Egli combatte la natura mostruosa appropriandosi dei poteri di quest’ultima – la forza dell’acqua, il sangue dell’Idra, la pelle del Leone.*” Voss Dietmar, *Von Ahab zu Schwejk*. In: Bolay A.C., Schlüter A., op. cit. P. 25. (Trad. mia)
- ¹⁹ Cfr. Idem, p. 193-195.
- ²⁰ Cfr. Ibidem.
- ²¹ Cfr. Idem, p.199-201.
- ²² Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 185.
- ²³ Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 208.
- ²⁴ Cfr. il capitolo *Il Sacrificio dell’Eroe*, p. 106.
- ²⁵ Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 219.
- ²⁶ “*Tutti i personaggi sono dei doppi, tutti sono quindi anche dei mostri. (ritorna qui il tema del dualismo mostruoso N.d.A.) [...] La Sfinge incarna la violenza malefica, come farà Edipo più tardi: la Sfinge è inviata da Era per punire Tebe, così come la peste è inviata da Apollo. [...] Edipo appare qui come uccisore di mostri, cioè come sacrificatore, prima di apparire, mostro egli stesso, nel ruolo della vittima espiatoria.*” Girard R. *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 350.
- ²⁷ Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 216.
- ²⁸ Baio I., op. cit. P. 27-28.
- ²⁹ “*Prima di essere uno spazio fisico, (il labirinto N.d.A.) è un luogo mistico, il centro oscuro dell’universo, la soglia enigmatica che scandisce il passaggio tra mondi diversi. [...] Il Labirinto di Creta ha un’uscita, per quanto sia difficile da trovare. Non è un vicolo cieco: è un percorso, una strada che conduce a un altrove. Chi si incammina nel Labirinto compie un viaggio, un viaggio nel cuore dell’universo e del significato stesso dell’esistenza. Chi ne esce, ne esce trasformato e rinnovato.*” Ieranò G., op. cit. P. 91-92.
- ³⁰ Yourcenar Marguerite, *Chi non Ha il suo Minotauro?* In: *Tutto il Teatro*. Trad. Italiana di Coppola L. e Prati G. Bompiani, Milano 2016. P. 334. Da notare anche come nella commedia della Yourcenar Teseo non si trova ad affrontare il Minotauro ma combatte, una volta all’interno del labirinto, contro altre versioni di sé stesso: “*mi sembra di essere io a morire*” afferma mentre uccide quello che crede essere il mostro, ma che altri non è che lui stesso da vecchio. P. 353.
- ³¹ Cortàzar Julio, *I Re*. A cura di Franco E. Einaudi, Torino 2018. P. 33,35.
- ³² “*Lo crederesti, Arianna? Il Minotauro non si è quasi difeso*” dice Teseo, questa volta raccontato da Jorge Luis Borges. Anche in questa versione non è possibile operare una netta distinzione tra mostro ed eroe: il Minotauro, infatti, attende che giunga Teseo a redimerlo e liberarlo, così come lui libera i giovani ateniesi che entrano nel labirinto. “*Ogni nove anni entrano nella casa nove uomini, perché io li liberi da ogni male. [...] Ignoro chi siano, ma so che uno di essi profetizzò, sul punto di morire, che un giorno sarebbe giunto il mio redentore. [...] Come sarà il mio redentore? Sarà forse un toro col volto d’uomo? O sarà come me?*” Borges Jorge Luis, *L’Aleph*. Trad. Italiana di Tentori Montalto F. Feltrinelli, Milano 2017. P. 67-68.
- ³³ “*Minotauro: La libertà finale si fa avanti sul filo che nasce dal tuo pugno. Che ne sai tu di morte, tu che doni la vita profonda.*” Cortàzar J., op. cit. P. 35
- ³⁴ Brelich A., *Gli Eroi Greci*, cit. P. 218.
- ³⁵ Moore Alan (Writer), O’Neill Kevin (Artist), *The League of Extraordinary Gentlemen. The Omnibus Edition*. DC Comics/Vertigo, New York 2011.
- ³⁶ Langley T. op. cit., P. 6. Cfr. Klock G., op. cit. P. 35-36.
- ³⁷ “*Where Bruce Wayne dresses like Dracula to scare the guilty, Jonathan Crane – yet another villain who inverts key aspect of the hero – dresses like a scarecrow to panic the innocent.*” Langley T. op. cit., p. 81.
- ³⁸ “*The Joker and Two-Face reflect Batman himself as funhouse distortions, converses of who and what he is.*” Idem, p. 22.
- ³⁹ Cfr. Daniels L., *Superman: The Complete History*, cit. P. 12-13, 63,66.

- ⁴⁰ Pak Greg (Writer), Pagulayan Carlo, Lopresti Aaron, Deming Michael Avon, Niño Alex, Rogers Marshall, Frank Gary, Miyazawa Takeshi (Artists), *I Grandi Eventi Marvel: Planet Hulk*. Trad. italiana di Plazzi A., Marvel Comics/Panini Comics Modena 2017.
- ⁴¹ Cfr. Millar M., Hitch B., *Ultimates 2. Dei e Mostri*, cit. E Cfr. *Ultimates 2. Il Giorno dell'Indipendenza*, cit.
- ⁴² Millar M., Hitch B., *Ultimates. Sicurezza Nazionale*, cit.
- ⁴³ Cfr. il capitolo Eroe e Cattivo, p. 63.
- ⁴⁴ Girard R. *La Violenza e il Sacro*, cit. P.116-118.
- ⁴⁵ Pak G., Pagulayan C., Lopresti A., Deming M.A., Niño A., Rogers M., Frank G., Miyazawa T., op. cit.
- ⁴⁶ Girard R. *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 374.
- ⁴⁷ Cfr. Busiek K., Ross A., *Marvels*, cit.
- ⁴⁸ Cfr. Fiedler L. op. cit. P. 15,16.
- ⁴⁹ Cfr. Idem, p. 9-16.
- ⁵⁰ Cfr. Busiek K., Ross A., op. cit.
- ⁵¹ Di Nocera A., op. cit. P. 137.
- ⁵² Cfr. Busiek K., Ross A., *Marvels*, cit.
- ⁵³ Cfr. Idem.
- ⁵⁴ Cfr. Loeb J. Sale T., *Batman. Dark Victory*, cit. e Brubaker Ed (Writer), Lark Michael, Aja David (Artists), *Daredevil. Ultimate Collection. Book 1*. Marvel Comics, New York 2016. Brubaker Ed (Writer), Lark Michael, Aja David (Artists), *Daredevil. Ultimate Collection. Book 2*. Marvel Comics, New York 2015.
- ⁵⁵ Cfr. Azzarello Brian (Writer), Bermejo Lee (Artist), *Joker*. DC Comics, Burbank 2008.
- ⁵⁶ Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 172.
- ⁵⁷ Coogan P., op. cit. P. 107.
- ⁵⁸ "For the ogre aspect of the father is a reflex of the victim's own ego" scrive a riguardo Campbell e ancora, poco più avanti "The father is the initiating priest through whom the young being passes on into the larger world. [...] The son against the father for the mastery of the universe. [...] The archetypal nightmare of the ogre father is made actual in the ordeals of primitive initiation. [...] As the original intruder into the paradise of the infant with its mother, the father is the archetypal enemy." Campbell J., op. cit. P. 107, 115-116, 133.
- ⁵⁹ Idem, p. 303.
- ⁶⁰ *The Dark Knight*, Nolan C., cit.
- ⁶¹ Campbell J., op. cit. P. 303.
- ⁶² Un ennesimo esempio è dato dalla recentissima serie Luke Cage. Al termine della seconda stagione la nemesi di Power Man muore avvelenata. Luke ne prende letteralmente il posto, ricevendo in eredita dalla sua nemica il locale al centro dei loro scontri. A ribadire la trasformazione dell'eroe in Villain vengono fatti diversi riferimenti sia al Padrino ("you really are Luke Corleone?"), sia – in chiara chiave negativa – a Trump ("I'm the only person who can make Harlem great again" "Luke Trump. Listen, I'm sorry to say this, man, but if you're gonna be the boss of crime, then you're a crime boss.") *Marvel's Luke Cage*, Cheo Hodari Coker, Netflix 2016,2018. S.2 Ep.13, "They Reminisce Over You", Diretto da Alex Garcia Lopez, scritto da Cheo Hodari Coker.
- ⁶³ Cortàzar J., op. cit. P. 35.
- ⁶⁴ Cfr. Ferraro Guido, Brugo Isabella, *Comunque Umani. Dietro le Figure di Mostri, Alieni, Orchi e Vampiri*. Meltemi, Roma 2008. P. 15-16.
- ⁶⁵ Idem, p. 103.
- ⁶⁶ Idem, p. 149, 232.
- ⁶⁷ Idem, p.210.
- ⁶⁸ Cfr. Baumeister Roy F., *Evil. Inside Human Violence and Cruelty*. Holt, New York 2001. P. 60-61.
- ⁶⁹ Idem, p. 1.
- ⁷⁰ Cfr. Idem, p. 6, 33, 47.
- ⁷¹ Cfr. Idem, p. 72-75.
- ⁷² Cfr. Snyder S., Tynion J. IV, Capullo G., Glapion J., *Joker: Endgame*, cit.
- ⁷³ "We will not use insanity as a satisfactory explanation of evil." Baumeister R.F., op. cit. P. 8.
- ⁷⁴ Idem, p. 245.
- ⁷⁵ Moseley Daniel, *The Joker's Comedy of Existence*. In: Dyer B., op. cit. P. 130.
- ⁷⁶ Rosenberg Robin, Coogan Peter, Langley Travis, Robinson Jerry, Englehart Steve, Uslan Michael, West Adam, *Is the Joker a Psychopath? You Decide!* Comics Arts Conference session #9: Conferenza presentata al Comic Con International, San Diego 2009. (https://www.youtube.com/watch?v=RNFQ_MjHxXo)
- ⁷⁷ Cfr. Baumeister R. F., op. cit. P. 137.
- ⁷⁸ Cfr. Idem, p. 221.
- ⁷⁹ Langley T., *Our Superheroes, Our Supervillains. Are they all that different?* In: Rosenberg R. S., *Our Superheroes, Ourselves*, cit. P. 99.
- ⁸⁰ "When I saw what a black, awful joke the world was, I went crazy as a coot! I admit it!" Moore A., Bolland B., *Batman: The Killing Joke*, cit.
- ⁸¹ "By providing arguments for his claim that reality is irrational and crazy, he is using reasoning to make his point" scrive Moseley. Moseley D., *The Joker's Comedy of Existence*. In: Dyer B., op. cit.. P. 134. Un punto che è molto chiaro: il Joker è convinto e vuole dimostrare che tutti gli uomini sono in fondo dei folli, dei mostri – tutto quello che serve è una piccola spinta. Per usare le sue stesse parole: "A monster, huh? Heh! We're all monsters in a civilized cage, it just takes the right

kind of pain and fear to break the lock. [...] Outside of your cage is my Gotham. It is the city of monsters and it's an honest place!" Šejić Stjepan, *Harleen*. DC Comics, Burbank 2020.

⁸² Shakespeare William, *Amleto, Principe di Danimarca*. A cura di Elam K. Trad. Italiana di Baldini G. BUR, Milano 2006. P. 230.

⁸³ Miller Frank, *Sin City. A Dame to Kill for*. Dark Horse Books, Oregon 2010.

⁸⁴ Cfr. Baumeister R. F., op. cit. P. 70.

⁸⁵ Idem, p. 247.

⁸⁶ Snyder S., Tynion J. IV, Capullo Greg, Cloonan B., Fletcher B., op. cit.

⁸⁷ Cfr. 125. *Der tolle Mensch*. Nietzsche F., *Die fröhliche Wissenschaft*, cit. 480-482.

⁸⁸ "Pretendere dalla forza che essa non si estrinsechi come forza, che non sia un voler sopraffare, un voler abbattere, un voler signoreggiare, una sete di nemici e di opposizioni e di trionfi, è precisamente così assurdo come pretendere dalla debolezza che essa si estrinsechi come forza." Nietzsche Friedrich, *Jenseits von Gut und Böse. Zur Genealogie der Moral. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2014. Trad. Italiana di Masini. P. 279. Cfr. anche "Dass die Lämmer den grossen Raubvögeln gram sind, das befremdet nicht: nur liegt darin kein Grund, es den grossen Raubvögeln zu verargen, dass sie sich kleine Lämmer holen. Und wenn die Lämmer unter sich sagen ‚diese Raubvögel sind böse; und wer so wenig als möglich ein Raubvogel ist, vielmehr deren Gegenstück, ein Lamm, – sollte der nicht gut sein?‘ so ist an dieser Aufrichtung eines Ideals Nichts auszusetzen, sei es auch, Dass die Raubvögel dazu ein wenig spöttisch blinken werden und vielleicht sich sagen: ‚wir sind ihnen gar nicht gram, diesen guten Lämmern, wir lieben sie sogar: nichts ist schmackhafter als ein zartes Lamm.‘" (Che gli agnelli non amino i grandi uccelli predatori non sorprende nessuno: ma non autorizza certo a rimproverare i grandi predatori per il fatto di cacciare gli agnellini. E se gli agnelli dicono tra loro: «Questi predatori sono malvagi; e chi è rapace il meno possibile, anzi chi è addirittura l'opposto, un agnello cioè, non dovrebbe essere buono?», non possiamo certo biasimare questo criterio di edificazione di un ideale, anche se i predatori stessi considereranno la cosa con un certo scherno e si diranno probabilmente: «"Noi" non li odiamo affatto, questi buoni agnelli, anzi li amiamo, niente è più squisito di un tenero agnello».) p. 278-279.

⁸⁹ Snyder Scott (Writer), Francavilla Francesco (Artist), *Batman. The Black Mirror*. DC Comics, New York 2011.

⁹⁰ Moseley D., *The Joker's Comedy of Existence*. In: Dyer B., op. cit. P. 132.

⁹¹ Morrison G., McKean D., *Arkham Asylum*, cit.

⁹² Sulla vicinanza tra il Joker e la figura del Trickster, così come sulla sua funzione antinormativa cfr. Manivannan Vyshali, *Never give 'em what they expect. The Joker ethos as the Zeitgeist of contemporary digital subcultural transgression*. In: Peaslee Robert Moses, Weiner Robert G. (Edited by), *The Joker. A serious study of the Clown Prince of Crime*. University of Mississippi, Jackson 2015, p. 109-128.

⁹³ Una passione per la teatralità, certamente una cosa che il Joker condivide con Batman – a sottolineare ancora una volta la vicinanza tra Villain e Supereroe per quanto riguarda la maschera. Teatralità che vedremo ritorna nel caso dell'antieroe, in particolare di V. Šejić S., op. cit.

⁹⁴ "Come sono diverse queste due parole, «cattivo» e «malvagio» [...] domandiamoci chi propriamente è il «malvagio», nel senso della morale del ressentiment. Con una risposta rigorosa occorrerà dire: appunto il «buono» dell'altra morale, appunto il nobile, il potente, il dominatore." Trad. Italiana di Masini. Nietzsche F., *Zur Genealogie der Moral*, cit. P. 274.

⁹⁵ Sartre J.P., op. cit. P. 461.

⁹⁶ Idem, p. 462.

⁹⁷ "Ciò che il sadico cerca con tanto accanimento, ciò che vuole foggare con le sue mani, e piegare sotto il suo pugno, è la libertà dell'altro: essa è là, nella carne, è essa stessa la carne, poiché vi è una fatticità dell'altro; è di questa, dunque, che il sadico tenta di impadronirsi. Così lo sforzo del sadico è di appiccicare l'altro alla sua carne, con la violenza e il dolore, impadronendosi del corpo dell'altro per il fatto che lo tratta come carne da far carne" Idem, p. 465.

⁹⁸ Idem, p. 474.

⁹⁹ "Il sadico scopre il suo errore quando la vittima lo guarda. [...] L'odio, a sua volta, è sconfitta. [...] L'abolizione dell'altro, per essere vissuta come trionfo dell'odio, implica il riconoscimento esplicito che l'altro è esistito. Allora il mio essere-per-altri, scivolando nel passato, diventa una dimensione irrimediabile di me stesso." Idem, p. 468, 475.

¹⁰⁰ Baumeister R.F., op. cit. P. 169.

¹⁰¹ Cfr. Idem, p. 176.

¹⁰² Baumeister nota come le "guerre sacre", nelle quali il Bene per il quale si combatte si crede assoluto e incontrovertibile, siano tra le più brutali e crudeli rispetto guerre "ordinarie". Cfr. idem, p. 174.

¹⁰³ Terjesen A., *Why Doctor Doom Is better than The Authority*. In: Dyer Ben, op. cit. P. 85.

¹⁰⁴ Cfr., idem, p. 82-85.

¹⁰⁵ Bendis B. Dell'Otto G., *Guerra Segreta*, cit.

¹⁰⁶ Eco U., *Il Superuomo di Massa*, cit. P. 95.

¹⁰⁷ Arendt Hannah, *Le Origini del Totalitarismo*. Trad. italiana di Guadagnin A. Einaudi, Torino 2004. P. 555.

¹⁰⁸ Millar M., Hitch B., *Ultimates. Sicurezza Nazionale*, cit.

¹⁰⁹ Arendt H., op. cit. p. 625.

¹¹⁰ "Ogni programma politico che non indichi come obiettivo semplicemente il dominio del mondo è un ostacolo per il totalitarismo." Idem p. 448 Cfr. anche p. 628.

¹¹¹ Cfr. idem, p. 430-431.

¹¹² Cfr. Baumeister R.F., op. cit. P. 314.

¹¹³ Arendt Hannah, op. cit. P. 450.

- ¹¹⁴ Millar Mark (Writer), Jones J.G. (Artist), *Wanted*. Image Comics, Berkeley 2007.
- ¹¹⁵ Idem.
- ¹¹⁶ Dyer Ben, *The Wandering Unwanted*. In: Dyer Ben, op. cit. P. 11.
- ¹¹⁷ Non solo è Mister Rictus a dare il via alla guerra intestina nella comunità dei Villain, ma spera di attirare l'attenzione dei supereroi del multiverso, di avere così la possibilità di combattere anche contro di loro ("You'll have every cape in the multiverse coming down on us, Rictus" "After eighteen years counting money in the shadows, there is only one thing to say to that... bring it on.") Millar M., Jones J.G., *Wanted*, cit.
- ¹¹⁸ "La sua vita [dell'uomo N.d.A.] oscilla così come un pendolo, di qua e di là, tra il dolore e la noia, che in effetti sono, l'uno e l'altra, le sue due componenti fondamentali." Schopenhauer Arthur, *Il Mondo come Volontà e Rappresentazione*. A cura di Brianese G. Einaudi, Torino 2013. P. 401.
- ¹¹⁹ Sartre J.P., op. cit. P. 459.
- ¹²⁰ Idem, p. 143.
- ¹²¹ Cfr. Ibidem.
- ¹²² Ibidem.
- ¹²³ Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 110. Cfr. p. 92.
- ¹²⁴ Bendis B. M., Maleev A., *Daredevil Ultimate Collection. Book 2*. cit.
- ¹²⁵ Coogan P., op. cit. P. 97.
- ¹²⁶ Millar Mark (Writer), Dodson Terry, Cho Frank (Artists), *Marvel Knights: Spider-Man #1-12*. Marvel Comics, Italy 2010.
- ¹²⁷ Idem.
- ¹²⁸ Millar M., Jones J.G., *Wanted*, cit.
- ¹²⁹ Le parole di Lex Luthor rivolte a Superman: "When I see you? I see something no man can ever be. I see the end. The end of our potential. The end of our achievements. The end of our dreams. You are my nightmare." Azzarello B., Bermejo L., *Luthor*, cit.
- ¹³⁰ Un ottimo esempio di questo possiamo ritrovarlo nel film d'animazione *The Incredibles*, dove il cattivo, ispirato dal supereroe, vuole prima divenire un eroe a sua volta e, una volta fallito, sceglie la strada del Villain. *The Incredibles*, Brad Bird, USA 2004.
- ¹³¹ Non manca di notarlo Gordon ne *The long Halloween*: Gordon: "So many are here [Supervillain]. Nearly double from when you first appeared." Batman: "I know what Gordon is implying. That my...presence... somehow attracts these men and women to my city..." Loeb J., Sale T., *Batman. The long Halloween*, cit.
- ¹³² Sono le parole del Goblin mentre rivela a Spider-Man il complotto secondo lui esistente dietro la creazione dei supercriminali. Millar M., Dodson T., Cho F., *Marvel Knights: Spider-Man #1-12*, cit.
- ¹³³ Idem.
- ¹³⁴ DeMatteis J.M. (Writer), Zeck Mike (Artist), *Spider-Man: l'Ultima Caccia di Kraven*. Trad. italiana di Ronchetti P. P., Lupoi M. M. Marvel Comics/Panini Comics Modena 2017.
- ¹³⁵ Jaffé Aniela, *Il Simbolismo nelle Arti Figurative*. In: Jung Carl Gustav, *L'Uomo e i suoi Simboli*. Altri autori: Von Franz Marie-Luise, Henderson Joseph L., Jacobi Jolande, Jaffé Aniela. Coordinato da Freeman J., Trad. Italiana di Tettucci R. TEADUE, Milano 1993. P.222.
- ¹³⁶ DeMatteis J.M., Zeck Mike, *Spider-Man: l'Ultima Caccia di Kraven*, cit.
- ¹³⁷ Idem.
- ¹³⁸ Idem.
- ¹³⁹ Coogan P., op. cit. P. 99.
- ¹⁴⁰ Reynolds R., op. cit. P. 68.
- ¹⁴¹ Coogan P., op. cit. P. 104.
- ¹⁴² Spina Giorgio, *Il Superuomo nel Novecento Inglese e Americano*. In: Zolla E., op. cit. P. 253.
- ¹⁴³ Citiamo qui Marco Alessandrini che collega il concetto di doppio freudiano a quello junghiano di ombra: "Freud parlando del Doppio, da lui chiamato il Perturbante, [...] annota che <<unheimlich è ciò che un giorno fu heimish, familiare.>>[...] Perfino Jung [...] ha pur sempre parlato di componenti negative e rimosse definendole con un termine, l'Ombra, che quanto mai le rende simili a un vero e proprio Doppio." Alessandrini Marco, *Vedere il Sosia. Le Emozioni come Doppio Impensabile*. Edizioni scientifiche Ma.Gi., Roma 2003. P. 65-66.
- ¹⁴⁴ Cfr. Idem, p. 39.
- ¹⁴⁵ Idem, p. 17. Cfr. anche p. 12: "Il Doppio ha le esatte caratteristiche delle emozioni sorgive, ne è l'esatta trasposizione."
- ¹⁴⁶ Idem, p. 52.
- ¹⁴⁷ Johns Geoff (Writer), Kubert Andy (Artist), *Flashpoint*. DC Comics, Burbank 2016.
- ¹⁴⁸ Verano Frank, *Superheroes Need Supervillains*. In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 84.
- ¹⁴⁹ Cosa sarebbe successo se Batman non avesse avuto il fedele Alfred a occuparsi di lui? Se non avesse vissuto nella ricchezza ma fosse stato povero? Sarebbe comunque riuscito a trasformare il suo dolore in quella che è la sua missione? O l'odio per tutto il mondo l'avrebbe sopraffatto e sarebbe divenuto un'ombra – ancora più oscura! – di quello che è? Uno stupendo parallelo tra l'Uomo Pipistrello e uno dei suoi doppi mostruosi Bane, viene fatto in una delle ultime storie *I Am Bane*, a firma di Tom King. Viene mostrata in parallelo la crescita dei due personaggi a seguito della morte dei genitori, il primo nella sua villa assieme al fedele maggiordomo, figura paterna e modello di virtù, il secondo da solo, rinchiuso in una cella. La stessa forza di volontà, lo stesso dolore, la stessa rabbia, il primo diviene un supereroe, l'altro un supervillain. Non possiamo allora fare a meno di chiederci, se non fossero solo le circostanze esterne a fare dell'eroe quello che è. King Tom (Writer), Finch David, Gerads Mitch, Mann Clay (Artists), *Batman. Vol. 3. I Am Bane*. DC Comics, Burbank 2017.

- ¹⁵⁰ Snyder S., Tynion J. IV, Capullo G., Glapion J., op. cit. Sempre di Scott Snyder citiamo qui anche la saga, dal titolo significativo, *The Black Mirror*. In una Gotham dove Batman è assente da diversi mesi e Dick Grayson, Nightwing, indossa la maschera al suo posto, il Joker soffre l'assenza del suo nemico preferito, del suo amato compagno di giochi: "You're not my bat! So you can't hurt me! Only he can hurt me... only my sick, sick bat can! I miss him. Tell him to come home. Please? Pretty please? I want to play. Tell him." Snyder S., Francavilla F., *The Black Mirror*, cit.
- ¹⁵¹ Cfr. Dostoevskij Fëdor, *Il Sosia*. Trad. italiana di De Dominicis Jorio G. BUR, Milano 2017. P. 66.
- ¹⁵² Cfr. Idem, p. 90-100.
- ¹⁵³ Guglielminetti Enrico, "Due" di *Filosofia*. Jaca Book, Milano 2007. P. 148. Qui Guglielminetti cita Derrida: Derrida J., *Politiques de l'amitié*, Editions Galilée, Paris 1994. P. 177, 179, 195.
- ¹⁵⁴ Cfr. Girard R. *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 375-376, 352.
- ¹⁵⁵ Cfr. Freud Sigmund, *Das Unheimliche*. CreateSpace Independent Publishing Platform, Wroclaw 2017. P. 17-19.
- ¹⁵⁶ Idem, p. 3.
- ¹⁵⁷ Idem, p. 6-9.
- ¹⁵⁸ ("L'Unheimlich è un restringimento dell'evidente con il suo opposto, che conduce contemporaneamente e in modo equivalente alla necessità e alla possibilità di un'applicazione (in una parola: a una de-configurazione) di un modo di pensare applicato in modo ovvio.") De Rentiis Dina, *Figur und Psyche. Neudefinition des Unheimlichen*. University of Bamberg Press, Bamberg 2016. P. 100. (Trad. mia).
- ¹⁵⁹ "There was something about the mutants. They were the dark side of the marvels." Busiek K., Ross A., *Marvels*, cit.
- ¹⁶⁰ Cfr. Petruccioli Stefano, *Gli X-Men e la Filosofia*. Mimesis, Milano/Udine 2014. P. 11-14, 20-23.
- ¹⁶¹ Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 268.
- ¹⁶² Guglielminetti E., op. cit., p. 24, 16.
- ¹⁶³ Snyder S., Tynion J. IV, Capullo G., Cloonan B., Fletcher B., op. cit.
- ¹⁶⁴ "Potere essere nemico, essere nemico premette forse una natura forte; è ad ogni modo congenito in una natura forte. Essa ha bisogno di ostacoli, perciò cerca l'ostacolo. [...] Il suo compito non è di superare delle difficoltà in generale, ma di superare proprio quelle contro cui deve impegnare tutta la sua forza, la sua flessibilità, la sua padronanza delle armi; deve vincere avversari pari a lui di forza. Parità di condizioni di fronte al nemico: è questa la prima premessa per ogni duello fatto lealmente. Se si disprezza, non si può far guerra; se si domina, se si sente qualche cosa sotto di sé, non si deve far guerra." Nietzsche Friedrich, *Der Fall Wagner. Götzen-Dämmerung. Der Antichrist. Ecce Homo. Dionysos-Dithyramben. Nietzsche contra Wagner. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2014. Trad. Italiana di Calasso R. P. 274.
- ¹⁶⁵ Cfr. Nietzsche F., *Ecce Homo*, cit. P. 369.
- ¹⁶⁶ Coogan P., op. cit. P. 78, 80.
- ¹⁶⁷ Azzarello B., Bermejo L., *Luthor*, cit.
- ¹⁶⁸ Idem. Cfr. Anche Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. XIX.
- ¹⁶⁹ *Spider-Man*, Raimi Sam, USA 2002.
- ¹⁷⁰ Carpenter W. Stanford, *Superheroes Need Superior Villains*. In: ¹⁷⁰ Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 89, 93.
- ¹⁷¹ Miller F., Mazzucchelli D., *Daredevil. Born Again*, cit.
- ¹⁷² Irvine Alexander (Writer), Coker Tomm (Artist), *Marvel Noir: Devil*. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2009/2010.
- ¹⁷³ Idem.
- ¹⁷⁴ *Marvel's Daredevil*, Drew Goddard, Netflix, USA 2015/2016. S.1 Ep.6: "Condemned". Regia di Guy Ferland, scritto da Joe Pokaski & Marco Ramirez.
- ¹⁷⁵ Bendis Brian Michael, Mack David (Writers), Janson Klaus, Sienkiewicz Bill, Maleev Alex, Mack David, *Daredevil: End of days*. Marvel Comics, New York 2014.
- ¹⁷⁶ Come abbiamo visto Kingpin e Daredevil: "I missed you Matthew. I did. I almost called you." Bendis B. M., Maleev A., *Daredevil Ultimate collection*, cit.
- ¹⁷⁷ In una delle ultime storie Lex Luthor non solo si allea con Batman per salvare il pianeta ma addirittura salva la vita a Superman. Johns G., Finch D., *Forever Evil*. cit.
- ¹⁷⁸ *Unbreakable*, Shyamalan M. Night, USA 2000.
- ¹⁷⁹ Rosenberg R., *Sorting out Villainy*. In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 109.
- ¹⁸⁰ Idem, p. 110.
- ¹⁸¹ Baumeister R.F., op. cit. p. 176, 377.
- ¹⁸² A dimostrazione di questo nella storia "Ragazze in abito bianco", ingannato da Mosaico, Frank è convinto di aver erroneamente ucciso una bambina. Prima di scoprire l'inganno il Punitore è pronto a suicidarsi, a infliggere a sé stesso la stessa punizione che infligge alle sue vittime. "Non ci sono danni collaterali accettabili. Ho commesso un errore imperdonabile. Sono diventato quello che più odio. Sono diventato il mio nemico. Devo essere punito." Hurwitz Gregg (Writer), Campbell Laurence (Artist), *The Punisher 14. Ragazze in abito bianco*. Trad. Italiana di Ronchetti P.P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2008/2009.
- ¹⁸³ Moore A. Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ¹⁸⁴ Azzarello B., Bermejo L., *Luthor*. Cit.
- ¹⁸⁵ Johns G., Finch D., *Forever Evil*, cit.
- ¹⁸⁶ Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.
- ¹⁸⁷ *X-Men*, Singer Bryan, USA 2000.
- ¹⁸⁸ Cfr. Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.

¹⁸⁹ Usando le parole dell'artista Seamus Keane: "[Ra's al Ghul] wants to clear the world so it can start over. Now, he wants to put himself as the leader at the end of it, and that's where your problem is." Lo stesso si può dire di ogni Villain eroico. Burke Liam (Edited by), *Fan phenomena: Batman*. Intellect, Chicago 2013. P. 131.

¹⁹⁰ Rosenberg R.S., *Sorting out Villainy*. In: Rosenberg R.S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 110.

¹⁹¹ Azzarello B., Bermejo L., *Luthor*, cit. Vale la pena confrontare a questa graphic novel un'altra, *Joker*, scritta e disegnata dagli stessi autori. L'idea di questa collana è di offrire il punto di vista del cattivo ma, mentre in *Luthor* possiamo leggere i pensieri di Lex, metterci nei suoi panni, in *Joker* non è il pagliaccio stesso a raccontare la storia, bensì un semplice criminale che lavora con lui. Il punto di vista di un mostro come il Joker sembra dover rimare per sempre "altro". Cfr. Azzarello B., Bermejo L., *Joker*, cit.

¹⁹² Cfr. Aaron Jason, Bendis Brian Michael, Brubaker Ed, Fraction Matt, Hickman Jonathan (Writers), Romita John Jr., Coipel Oliver, Kubert Adam, Cho Frank (Artists), *Avengers vs X-Men*. Marvel Comics, Italy 2017.

¹⁹³ Cfr. Bendis Brian Michael (Writer), Finch David, Oliver Coipel, McNiven Steve (Artists), *The New Avengers. The Complete Collection. Vol. 1*. Marvel Comics, New York 2017.

¹⁹⁴ Brubaker E., Lark M., Azaceta P., *Daredevil. Return of the King*, cit.

L'Antieroe

¹ Non a caso le figure antieroeiche si moltiplicano in questo periodo non soltanto nei fumetti: anche David Simmons nella sua analisi dell'antieroe nella letteratura americana prende in esame gli stessi anni. Cfr. Simmons David, *The Anti-Hero in the American Novel. From Joseph Heller to Kurt Vonnegut*. PALGRAVE MACMILLAN, New York 2008. P. 38-41.

² Rimando qui all'analisi di Di Nocera che parla di una "perdita dell'innocenza". Egli osserva giustamente come, a partire da quegli anni, diventi per i supereroi estremamente difficile – se non impossibile – incarnare i valori americani (il "Bene") come invece poteva avvenire nella *Golden Age*. Di Nocera A., op. cit. P. 64, 77-84, 98.

³ Idem, p. 182.

⁴ Parole di Luthor nell'omonima graphic novel nella quale lui è "l'eroe". Azzarello B., Bermejo L., *Luthor*, cit.

⁵ Brombert Victor, *In Praise of Antiheroes. Figures and Themes in Modern European Literature 1830–1980*. The University of Chicago Press, Chicago/London 1999. P. 6.

⁶ Se prendiamo ad esempio l'opera "*Il Trionfo dell'Antieroe nelle Serie Televisive*" i differenti articoli che la compongono analizzano personaggi disparati identificandoli tutti indiscriminatamente come antieroi. Ad esempio, vengono indicati come tali i protagonisti della serie *Romanzo Criminale*, così come viene chiamato antieroe Walter White della serie *Breaking Bad* o Tony Soprano, boss mafioso protagonista de *I Soprano*. In questi casi però non ci troviamo di fronte ad antieroi, bensì a Villain. Certo, sono personaggi complessi, sfaccettati, non completamente negativi e – fondamentale – sono i protagonisti. L'adozione del loro punto di vista è fuorviante. Cionondimeno, per quanto effettivamente simili ad antieroi, non sono tali. Bernardelli Andrea (a cura di), *Il Trionfo dell'Antieroe nelle Serie Televisive*. Morlacchi, Perugia 2012. P.11, 91-111.

⁷ "Das adversative Präfix ‚Anti-‘ ist dabei allerdings irreführend. Der Antiheld ist [...] nicht das absolute Gegenteil des Helden [das wäre der Nichtheld] und obwohl man seiner Existenz ein kritisches Potential zuschreiben kann, muss er sich dem Heroischen nicht zwangsläufig vollständig widersetzen." ("Il prefisso avversativo 'anti-' è fuorviante. L'antieroe non è [...] assolutamente il contrario dell'eroe (questo sarebbe il Non-eroe), e sebbene alla sua esistenza può essere attribuito un potenziale critico, l'antieroe non deve opporsi definitivamente e completamente all'eroe.") Weinelt Nora, op. cit. P. 16. "Der Antiheld ist also etwas anderes als eine Figur, die kein Held ist, er ist nicht die Negation des Helden, auch nicht reiner Antagonist, sondern ein Phänomen, das sich aus einer spezifischen Konstellation von Subjekt, Gesellschaft und Heldentum entwickelt." ("L'antieroe è qualcosa di diverso da un personaggio che non è un eroe, non è la negazione dell'eroe, e non è l'antagonista, ma un fenomeno che si sviluppa in una costellazione specifica tra Soggetto, Società e Eroismo.") (Trad. mia). Haller Andreas J., "That Dirty little Coward". In: Idem, p. 63.

⁸ Brombert V., op. cit. P. 66.

⁹ Decaduto è la parola giusta se pensiamo che uno dei precursori dell'antieroe moderno può essere ritrovato negli eroi romantici, in particolare nel Satana in *Paradise Lost* di John Milton. Cfr. Spivey Michael, Knowlton Steven, *Anti-heroism in the continuum of good and evil*. In: Rosenberg R. S., *The Psychology of Superheroes*, cit. P. 52.

¹⁰ Brombert V., op. cit. P.58

¹¹ Simmons D., op. cit. P. 89.

¹² Vale qui in parte quanto scritto da Umberto Eco sulla differenza tra il romanzo popolare e quello invece "rivoluzionario". Il primo "non potendo essere rivoluzionario perché deve essere consolatorio è costretto a insegnare che, se esistono delle contraddizioni sociali, esistono forze che possono sanarle." I protagonisti di questi romanzi sono paragonabili narrativamente al supereroe: infatti per poter "fare giustizia" "devono essere dotati di qualità eccezionali e avere una forza carismatica che legittimi la loro decisione apparentemente eversiva. Ecco la generazione del Superuomo." Invece negli (anti)eroi dei romanzi "rivoluzionari" (non a caso Eco cita anche gli eroi di Dostoevskij) "prefigurano una diversa definizione del mondo, oppure, in ogni caso, affermano l'impossibilità di accettare il mondo così com'è." Eco U., *Il Superuomo di Massa*, cit. P. 104-105.

¹³ Brombert V., op. cit. P. 2.

¹⁴ Bernardelli A., *Il Trionfo dell'Antieroe*, cit. P. 84. Cfr. anche dello stesso autore Bernardelli Andrea, *L'Antieroe dai Mille Volti. La Migrazione di un Dispositivo Narrativo dalla Letteratura alla Serialità Televisiva*. In: *Between*, vol. VI, n. 12. 2016. <http://betweenjournal.it/> P. 10.

¹⁵ "Spider-Man [ist] einer der ersten Helden, dessen Verhältnis zu seinen Kräften gebrochen ist; in dieser Figur liegen die Anfänge des Antihelden, der introspektiv und voller Fehler ist und seine eigenen Motivationen konstant hinterfragt."

("Spider-Man è uno dei primi eroi che interrompe il rapporto con i suoi poteri. In questo personaggio è riscontrabile l'inizio dell'antieroe, introspettivo e fallace, che mette costantemente in dubbio le sue motivazioni.") Davé Shilpa, Spider-Man India. Comics und die Übersetzung/Transkreation amerikanischer Narrative. In: Etter L., Nehrlich T., Nowotny J., op. cit. P. 406. (Trad. mia).

¹⁶ „Letztendlich stürzt er [Spider-Man] das System aber nicht.“ Idem, p. 407.

¹⁷ Bernardelli A., *Il Trionfo dell'Antieroe*, cit. P. 85.

¹⁸ Moore A. Gibbons D., *Watchmen*, cit.

¹⁹ Cfr. Spivey M., Knowlton S., op. cit. P. 62.

²⁰ In *Spider-Man 2* il dubbio sulla propria identità è tale che Peter non solo abbandona il costume ma addirittura perde temporaneamente i suoi poteri. *Spider-Man 2*, Raimi Sam, USA 2004.

²¹ Un esempio tra tutti: in *Superman for all Seasons* di Loeb e Sale vediamo un Uomo d'Acciaio tormentato dai dubbi che arriva ad abbandonare brevemente il mantello per tornare a Smallville, la sua città natale, e vivere semplicemente come Clark Kent. Loeb J., Sale T., *Superman for all Seasons*, cit.

²² Bernardelli A., *Il Trionfo dell'Antieroe*, cit. P. 108.

²³ Grantham Michael, *The Transhuman Antihero. Paradoxical Protagonists of Speculative Fiction from Mary Shelley to Richard Morgan*. McFarland & Company, Jefferson 2015. P. 4,6.

²⁴ Cfr. Bernardelli A., *L'antieroe dai Mille Volti*, cit. P. 7-9.

²⁵ Eco indica ad esempio il personaggio di Superman, eroe senza macchia per eccellenza, come un topos, un personaggio estremamente convenzionale. Cfr. Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. p. 187-218.

²⁶ Dostoevskij Fëdor, *Memorie del Sottosuolo*. Trad. italiana di Guercetti E., Garzanti, Milano 2013. P. 5-6.

²⁷ Spivey M., Knowlton S., op. cit. P. 52.

²⁸ Addirittura, si arriva in alcuni casi ad affermare che tutti gli eroi moderni siano ormai degli antieroi: "Der moderne Held ist also immer schon Antiheld, insofern seine Handlungsmotivation, seine ‚heroische Gesinnung‘ nie so eindeutig ist, wie man glaubt, dass sie es sein müsste" ("L'eroe moderno è sempre un antieroe, nella misura in cui le sue motivazioni, la sua 'disposizione eroica', non è così chiara come si crede dovrebbe essere.") Forse questo punto di vista è troppo estremo, ciononostante è innegabile che la crescente complessità dei personaggi – almeno nell'ambito del genere supereroico – fa sì che quasi tutti presentino in misura sempre crescente caratteristiche antieroiiche. Nora Weinelt, op. cit. P. 20. (Trad. mia).

²⁹ Traduzione presa dal film *V per Vendetta*, McTeigue James, USA, Regno Unito, Germania 2005.

³⁰ Grantham M., op. cit. P. 56.

³¹ Shakespeare William, *Le Tragedie. Romeo e Giulietta. Otello. Re Lear. Macbeth*. A cura di Melchiori G. Mondadori, Milano 2005. P. 858.

³² Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.

³³ Non solo V interpreta il diavolo, ma cita anche quelle che sono le parole attribuite a Charles "Tex" Watson, l'assassino che insieme alla famigerata "Manson family" si rese complice di efferati delitti. V si appresta a compiere un'azione malvagia. Idem.

³⁴ Citazione di V dalla canzone *Sympathy for the Devil*. Idem.

³⁵ Da notare come ogni singolo capitolo di *V for Vendetta* cominci a sua volta con la lettera "V", quasi a sottolineare come tutto sia orchestrato da V in persona, dall'inizio alla fine. Nell'ordine: Villain, Voice, Victims, Vaudeville, Versions, Vision, Virtue Victorious, Valley, Violence, Venom, Vortex, Vanishing, Veil, Video, Vocational Viewpoint, Vacation, Variety, Visitors, Vengeance, Vicissitude, Vermin, Valerie, Verdict, Values, Vignettes, Vox populi, Verwirrung, Various Valentines, Vestiges, Valediction, Vectors, Vindication, Vultures, Vigil, Volcano, Valhalla.

³⁶ Idem.

³⁷ "Il capo totalitario non è altro che il funzionario delle masse da lui guidate; non è un individuo assetato di potere che impone una volontà tirannica e arbitraria ai suoi sudditi." Arendt H., op. cit. P. 450.

³⁸ Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.

³⁹ Idem.

⁴⁰ Idem.

⁴¹ Idem.

⁴² Idem.

⁴³ Grantham M., op. cit. P. 168.

⁴⁴ Marcuse Herbert, *Counterrevolution and Revolt*. Beacon Press, Boston 1972. P. 52.

⁴⁵ Grantham M., op. cit., P. 66.

⁴⁶ "These protagonists enact or espouse undoubtedly immoral and/or extremist ideologies, thereby challenging, if not positioning readers to accept, though not necessarily condone, what they might otherwise condemn. [...] The antiheroic nature [...] serves to challenge previously established notions of morality and social convention, inevitably blurring the line between right and wrong, morality and immorality, thus providing new insight into broader concepts such as good and evil and how they have come to be perceived." Idem, P. 3,5.

⁴⁷ Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.

⁴⁸ Particolarmente significativa a questo proposito la graphic novel *Human on the inside* di John Ridley. Qui i membri di Authority vengono letteralmente messi in pericolo dalle loro stesse mancanze e debolezze umane: gelosia, tossicodipendenza, arroganza, insicurezza. Cfr. Ridley John (Writer), Oliver Ben (Artist), *The Authority: Human on the Inside*. WildStorm/DC Comics, La Jolla 2004.

⁴⁹ Grantham M., op. cit., P. 77,79.

- ⁵⁰ *Batman Begins*, Nolan C. cit.
- ⁵¹ Cfr. Spanakos Tony, *Governing Gotham*. In: White M. D., Arp R., *Batman and Philosophy*, cit. P. 59.
- ⁵² Bossert Ray, *Batman's Mask in Aristotle's Drama*. In: Michaud N. op. cit. P. 193
- ⁵³ Idem, p. 57.
- ⁵⁴ Miller F., Varley L., *Batman: il Cavaliere Oscuro Colpisce Ancora*, cit.
- ⁵⁵ Miller F., *Batman: The Dark Knight Returns*, cit.
- ⁵⁶ Ennis Garth (Writer), Robertson Darick, LaRosa Lewis, Fernandez Leandro (Artists), *The Punisher. The Complete Collection. Volume I: Born; In the Beginning; Kitchen Irish*. Marvel Comics, Waseca 2016.
- ⁵⁷ Di Nocera A., op. cit. P. 147.
- ⁵⁸ Simmons D., op. cit. P. 111.
- ⁵⁹ Jensen Randall M., *Batman's Promise*. In: White M. D., Arp R., *Batman and Philosophy*, cit. P. 89.
- ⁶⁰ Brombert V., op. cit. P. 17.
- ⁶¹ Marcuse Herbert, *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*. Beacon Press, Boston 1992. P. 91.
- ⁶² Ibidem.
- ⁶³ Cfr. Ibidem. Per usare termini freudiani: il ribelle patricida che uccide l'autorità, finisce però per restaurare la dominazione, sostituendosi al *king-father* distrutto. Cfr. idem, p. 64-68. Cfr. a questo riguardo anche *Like a thief in broad daylight* di Žižek Slavoj: "Revolutionaries have to [...] grasp the power [...], tighten their hold on that power, building repressive apparatuses and so on. Then, once the moment of confusion is over, and the majority have sobered up and are disappointed by the new regime, it is too late to get rid of it and it is firmly entrenched." Žižek Slavoj, *Like a thief in broad daylight. Power in the Era of Post-Humanity*. Allen Lane, Milton Keynes 2018. P. 71
- ⁶⁴ Per questo motivo sbaglia chi considera V come un Villain: lì dove il Villain imporrebbe la sua legge, V si fa da parte e restituisce agli uomini la scelta ultima sul loro destino. Certo, se poniamo una Morale superiore, una Giustizia ideale, le azioni di V sono immorali. È infatti quello che fa Robert Arp nel suo saggio *V for Villain*, concludendo che V sia, in fin dei conti, "evil". Ma, oltre a fallire nel vedere il vero proposito di V – non l'istaurazione di un bene superiore come farebbe un Villain, bensì la liberazione dei londinesi – Arp non tiene conto che, almeno nel mondo di V, non esiste nessuna Morale in-sé, nessuna Giustizia superiore. L'unico modo per giudicare V è immergerci noi stessi nel suo mondo distopico: un mondo che non consente un equilibrio tra i nostri valori, ma ci costringe a scegliere, a essere necessariamente i cattivi. Cfr. Arp Robert, *V for Villain*. In: Dyer B., op. cit. P. 43-52.
- ⁶⁵ È questo la più grande lezione che V impartisce a Evey, la sua protetta: "They offered you a choice between the death of your principles and the death of your body. You said you'd rather die." Moore A., Lloyd D. *V for Vendetta*, cit.
- ⁶⁶ Žižek Slavoj, op. cit. P. 181-183. Le ultime parole di Killmorger alle quali Žižek si riferisce: "Bury me in the ocean with my ancestors that jumped from ships because they knew death was better than bondage." *Black Panther*, Coogler Ryan, USA 2018.
- ⁶⁷ Žižek Slavoj, op. cit. P. 183.
- ⁶⁸ Cfr. l'analisi già svolta su *Civil War*, p. 54-58.
- ⁶⁹ Di Nocera A., op. cit. P. 324
- ⁷⁰ Che, esattamente come accadrebbe nel nostro mondo, contestano tale adozione: "The legality of the adoption and the fitness of the couple to act as parents have already been questioned by politicians and religious leaders in several countries..." Morrison Robbie (Writer), Turner Dwayne, Huat Tan Eng (Artists), *The Authority: Harsh Realities*. DC Comics, La Jolla 2003.
- ⁷¹ Ellis Warren (Writer), Hitch Bryan (Artist), *The Authority. Volume 1*. DC Comics, Burbank 2013.
- ⁷² Morrison R., Turner D., Huat T. E., *The Authority: Harsh Realities*, cit.
- ⁷³ Klock G., op. cit. P. 136-137.
- ⁷⁴ Millar Mark, Young Doselle, Peyer Tom (Writers), Quitely Frank, Scott Trevor, Weston Chris, Leach Garry, McCrea John, Nguyen Dustin, Friend Richard, Martin Jason, Fridolfs Derek, Adams Arthur, Townsend Tim, Erskine Gary (Artists), *The Authority. Volume 2*. DC Comics, New York 2014.
- ⁷⁵ L'Authority originale viene pesantemente sconfitta dal mostruoso Seth, che altri non è che un rozzo contadino ignorante del New Jersey, trasformato in un mostro cibernetico dotato dal di oltre 1.000 poteri post-umani dagli stessi potenti dietro alla nuova Authority. Possiamo vedere in Seth una stereotipata rappresentazione delle masse stupide e violente. La sua sconfitta avviene simbolicamente per mano della piccola Jenny, spirito del XXI secolo – Millar vuole regalarci un finale ottimista.
- ⁷⁶ Di Nocera A., op. cit. P. 330.
- ⁷⁷ Millar M., Young D., Peyer T., Quitely F., Scott T., Weston C., Leach G., McCrea J., Nguyen D., Friend R., Martin J., Fridolfs D., Adams A., Townsend T., Erskine G., *The Authority. Volume 2*, cit.
- ⁷⁸ Di Nocera A., op. cit. P. 331.
- ⁷⁹ Klock G., op. cit. P. 142-143.
- ⁸⁰ Totalmente in contrasto con il Villain eroico che invece, per quanto nobile, vuole il potere per sé.
- ⁸¹ Millar M., Young D., Peyer T., Quitely F., Scott T., Weston C., Leach G., McCrea J., Nguyen D., Friend R., Martin J., Fridolfs D., Adams A., Townsend T., Erskine G., *The Authority. Volume 2*, cit.
- ⁸² Attenzione: l'idealismo del rivoluzionario – il suo "ottimismo" – non è paragonabile a quello del Villain eroico, "sporcato" dalla sua sete di potere. L'idealismo del Villain eroico insegue un'utopia futura che giustifica qualunque azione, volta però ad assicurare il suo potere. L'antieroe rivoluzionario invece non insegue un mondo ideale, ma dei valori che tiene fermi, per i quali è disposto lui stesso a sacrificarsi.
- ⁸³ Grantham M., op. cit. P. 88.

- ⁸⁴ In storie come *The Platoon* e *Born Frank* e i suoi uomini sono costretti a combattere e a uccidere esclusivamente per la sopravvivenza. Non c'è nessun Bene da difendere, nessun valore per il quale combattere. L'unico obiettivo è sopravvivere per poter tornare a casa. Cfr. Ennis Garth (Writer), Parlov Goran, (Artist), *Punisher. The Platoon*. Marvel Comics, New York 2018, e Ennis G., Robertson D., LaRosa L., Fernandez L., *The Punisher. The Complete Collection. Volume I*, cit.
- ⁸⁵ Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ⁸⁶ Held Jacob M., *Can we steer this rudderless world?* In: White Mark D. (Edited by), *Watchmen and philosophy. A Rorschach test*. John Wiley & Sons, Hoboken 2009. P. 20.
- ⁸⁷ Cfr. Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.
- ⁸⁸ Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ⁸⁹ Di Nocera A., op. cit. P. 153.
- ⁹⁰ Ennis Garth (Writer), Severin John, LaRosa Lewis, Corben Richard, Koblish Scott (Artists), *The Punisher. Dall'inizio alla Fine*. Trad. Italiana di Raveggi R. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.
- ⁹¹ Worcester Kent, *Case study: The Punisher. Marvel Universe Icon and Murderous Antihero*. In: Peters Fiona, Stewart Rebecca (Editors), *Antihero*. Intellect, Bristol, 2016. P. 35.
- ⁹² Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ⁹³ Petruccioli Stefano, *X-Men. Per un'Etica Indagata in Stile Mutante*. Mimesis, Milano/Udine 2015. P. 29.
- ⁹⁴ Worcester K., *The Punisher*. In: Peters F., Stewart R., op. cit. P. 40.
- ⁹⁵ Petruccioli S., *X-Men*, cit. P. 48.
- ⁹⁶ Remender Rick (Writer), Manco Leonardo, Opeña Jerome, Ribic Esad, Albuquerque Rafael, Tan Billy, Elson Richard, Brooks Mark, Eaton Scot (Artists), *Uncanny X-Force. The Complete Collection Vol. 1*. Marvel Comics, New York 2014.
- ⁹⁷ Cfr. p. 233.
- ⁹⁸ Pensiamo ad esempio al confronto tra Rorschach e lo psichiatra Dr. Malcom: "*I don't like you. Fat. Wealthy. Think you understand pain.*" Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ⁹⁹ Ennis Garth (Writer), Fernandez Leandro (Artist), *The Punisher. Mondo alla rovescia*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2005/2011.
- ¹⁰⁰ Held J. M., *Can we Steer this rudderless World?* In: White M., *Watchmen and Philosophy*, cit. P. 21.
- ¹⁰¹ Ennis Garth (Writer), Dillon Steve (Artist), *Punisher Collection. Bentornato, Frank*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2000/2017.
- ¹⁰² Girard R. *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 32.
- ¹⁰³ Miller Frank, *Sin City 1. The hard Goodbye*. Dark Horse Books, Oregon 2005.
- ¹⁰⁴ Miller Frank, *Sin City 2*, cit.
- ¹⁰⁵ Miller Frank, *Sin City 5. Family Values*. Dark Horse Books, Oregon 2010.
- ¹⁰⁶ Miller Frank, *Sin City 4. That yellow Bastard*. Dark Horse Books, Oregon 2010.
- ¹⁰⁷ Idem.
- ¹⁰⁸ Cfr. Loftis Robert J., *Means, Ends, and the Critique of Pure Superheroes*. In: White M., *Watchmen and Philosophy*, cit. P. 72.
- ¹⁰⁹ Cfr. Hurwitz G., Campbell L., op. cit.
- ¹¹⁰ Miller Frank (Writer), Sienkiewicz Bill (Artist), *Supereroi. Le Leggende Marvel 49. Elektra: Assassin*. Trad. Italiana di Gamberini F. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 1986/2012.
- ¹¹¹ "*Der Mensch muss besser und böser werden – so lehre ich. Das Böseste ist nöthig zu dem Übermenschen Bestem.*" Nietzsche Friedrich, *Also sprach Zarathustra. Kritische Studienausgabe herausgegeben von Giorgio Colli und Mazzino Montinari*. DTV de Gruyter, München 2016, p. 359.
- ¹¹² "*Die Guten – die Können nicht schaffen, die sie immer der Anfang vom Ende – [...] Zarathustra ist – folglich – ein Freund der Bösen.*" Nietzsche F., *Ecce homo*, cit. P. 369. Trad. Italiana di Calasso R.
- ¹¹³ Ibidem.
- ¹¹⁴ Cfr. il capitolo L'Übermensch e il Mostro Morale, p. 156-160 e il capitolo L'Archenemy, p. 188-195.
- ¹¹⁵ Cfr. Grantham M., op. cit. P. 60.
- ¹¹⁶ Cfr. Idem, p. 62-65.
- ¹¹⁷ Cfr. Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ¹¹⁸ Grantham M., op. cit. P. 85.
- ¹¹⁹ Miller F., *The Dark Knight Returns*, cit.
- ¹²⁰ Moore A., Lloyd D., *V for Vendetta*, cit.
- ¹²¹ Idem.
- ¹²² Cfr. Simmons D., op. cit. P. 32.
- ¹²³ Camus A., *Il Mito di Sisifo*. Trad. Italiana di Borelli A. Bompiani, Milano 2010. P. 51.
- ¹²⁴ Camus A., *L'uomo in Rivolta*, cit. P. 17.
- ¹²⁵ Idem, p. 12.
- ¹²⁶ Ibidem.
- ¹²⁷ Cfr. Brombert V., op. cit. P. 98-114., Simmons D. 7-9,25-32., Grantham M., op. cit. P. 62-66.
- ¹²⁸ Camus Albert, *Lo Straniero*. Trad. Italiana di Zevi A. Bompiani, Milano 2011.
- ¹²⁹ Idem, p. 147-150.
- ¹³⁰ Johns Geoff (Writer), Frank Gary (Artist), *Doomsday Clock: The Complete Collection*. DC Comics, New York 2020.
- ¹³¹ Cfr. capitolo Doppia Identità, p. 60-64.

- ¹³² Cfr. Ennis Garth (Writer), Parlov Goran, Chaykin Howard (Artists), *The Punisher: La lunga e fredda Notte*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2007/2008.
- ¹³³ Ennis Garth (Writer), Lacombe Michel (Artist), *The Punisher. Sei Ore per Uccidere*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2009/2010.
- ¹³⁴ Idem.
- ¹³⁵ Idem.
- ¹³⁶ Miller F., *The Dark Knight Returns*, cit.
- ¹³⁷ Camus Albert, *L'uomo in Rivolta*, cit. P. 285.
- ¹³⁸ Idem, p. 287-288.
- ¹³⁹ Camus A., *Lo Straniero*, cit. P. 150.
- ¹⁴⁰ Camus Albert, *Il Mito di Sisifo*, cit. P. 120-121.
- ¹⁴¹ Brombert V., op. cit. P. 104.
- ¹⁴² Grantham M., op. cit. P. 63.
- ¹⁴³ Camus A., *Il Mito di Sisifo*, cit. P. 98.
- ¹⁴⁴ Camus A., *L'uomo in Rivolta*, cit. P. 313-314. L'utilizzo della violenza del ribelle è uno degli elementi che più ne mette in luce l'assurdità dell'esistenza. Scrive Grantham analizzando V for Vendetta: "another facet of rebellion, perhaps its most controversial, is the use of violence. For Camus, when used in context to rebellion, violence against others – whether symbolic or as mode of action – is equivalent to violence against the self. [...] It is impossible for the rebel, in utilizing violence, to defend his actions. [...] This simultaneous recognition of "absolute negation" and the "right of others to live" is again representative of the rebel's paradoxical nature." La violenza non è mai giustificabile, ma senza ricorrervi – senza una negazione – il ribelle non può essere tale. Se sceglie "il silenzio" egli si rassegna al male, rendendosi comunque colpevole. Da qui la sua natura paradossale. Grantham M., op. cit. P. 64-65.
- ¹⁴⁵ Grantham M., op. cit. P. 63
- ¹⁴⁶ Camus A., *Il Mito di Sisifo*, cit. P. 51, 63.
- ¹⁴⁷ Cfr. Glass Adam (Writer), Dalocchio Federico, Henry Clayton, Getty Ranson, Bressan Andrei, Richards Cliff, Guara Ig, Hanna Scott (Artists), *Suicide Squad. Volume 1. Kicked in the Teeth*. DC Comics, Burbank 2012 e Ellis Warren (Writer), Deodato Mike Jr. (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 46. Thunderbolts*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2007/2010.
- ¹⁴⁸ *Suicide Squad*, David Ayer, USA 2016.
- ¹⁴⁹ È infatti la fazione di Iron Man a utilizzare dei Villain, i Thunderbolts, mentre Capitan America – che in quell'occasione mantiene saldi i suoi principi opponendosi allo Stato – si allea con antieroi come Frank Castle e Namor. Millar M., McNiven S., *Civil War*, cit.
- ¹⁵⁰ Cfr. Ennis G., Robertson D., LaRosa L., Fernandez L., *The Punisher. The Complete Collection*, cit.
- ¹⁵¹ *The Dark Knight Rises*, Nolan C. cit.
- ¹⁵² Rieber J.N., Austen C., Cassaday J., Hairsine T., Lee J., *Capitan America. L'Avversario*, cit. Millar M., Mcniven S., *Civil War*, cit.
- ¹⁵³ Arnaudo M., op. cit. P. 95.
- ¹⁵⁴ Idem, p. 99, 101.
- ¹⁵⁵ *Spider-Man*, Raimi S., cit. *Spider-Man 2*, Raimi S., cit.
- ¹⁵⁶ *Daredevil*, Mark Steven Johnson, USA 2003.
- ¹⁵⁷ *Batman Begins*, Nolan C. cit.
- ¹⁵⁸ Miller F., Janson K., *La Saga di Elektra*, cit.
- ¹⁵⁹ *Man of Steel*, Snyder Z. cit. *Titans*, Goldsman Akiva, Johns Geoff e Berlanti Greg, USA 2018.
- ¹⁶⁰ *The dark knight*, Nolan C. cit. *Batman v Superman: Dawn of Justice*, Zack Snyder, USA 2016.
- ¹⁶¹ *Marvel's Jessica Jones*, Melissa R., Netflix, USA 2015/2018. S.1, Ep.13: "AKA Smile". Regia di Michael Rymer, scritto da Jamie King, Scott Reynold, Melissa Rosenberg.
- ¹⁶² *Avengers: Endgame*, Russo Anthony, Russo Joe, USA 2019.
- ¹⁶³ Millar Mark (Writer), Hitch Bryan (Artist), *Supereroi: Le Grandi Saghe 29. Ultimates. Superumano*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Milano 2001/2009.
- ¹⁶⁴ *X-Men*, Singer B., cit.
- ¹⁶⁵ *Avengers: Infinity War*, Russo Anthony, Russo Joe, USA 2018.
- ¹⁶⁶ *Marvel's Jessica Jones*, Melissa Rosenberg, Netflix, USA 2015/2018. S.3 Ep.13: "A.K.A Everything". Regia di Neasa Hardiman, scritto da Melissa Rosenberg, Nancy Won, Lisa Randolph.
- ¹⁶⁷ Zdarsky Chip (Writer), Checchetto Marco (Artist), *Daredevil Vol. 1. Know Fear*. Marvel Comics, Scott 2019.
- ¹⁶⁸ Bunn Cullen (Writer), Espin Salva (Artist), *Deadpool kills Deadpool*. Marvel Comics, New York 2016.
- ¹⁶⁹ *Deadpool*, Tim Miller, USA 2016. *Deadpool 2*, David Leitch, USA 2018.
- ¹⁷⁰ Duggan Gerry, Posehn Brian (Writers), Moore Tony (Artist), *Deadpool Vol. 1: Dead Presidents*. Marvel Comics, New York 2014.
- ¹⁷¹ Cfr. Bunn Cullen (Writer), Talajić Dalibor (Artist), *Deadpool kills the Marvel Universe*. Marvel Comics, New York 2016.
- ¹⁷² *Avengers: Infinity War*, Russo A. Russo J., cit.
- ¹⁷³ Bunn C., Talajić D. op. cit.
- ¹⁷⁴ Idem.
- ¹⁷⁵ Bunn Cullen (Writer), Lolli Matteo (Artist), *Deadpool Killustrated*. Marvel Comics, New York 2016.

- ¹⁷⁶ Cfr. Ortolani Leo, *Il Signore dei Ratti*. Panini Comics, Modena 2004. Ortolani Leo, *Rat-Man collection #39. Sette Giorni!* Panini Comics, Modena 2003. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #45. Rat-Max*. Panini Comics, Modena 2004. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #62. 299*. Panini Comics, Modena 2007. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #63. +1*. Panini Comics, Modena 2007. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #72. E adesso Sposami!* Panini Comics, Modena 2009. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #73. Rat-Girl*. Panini Comics, Modena 2009. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #74. Yellow!* Panini Comics, Modena 2009. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #88. Il grande Magazzi e il Principe Mezzorosso*. Panini Comics, Modena 2011. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #89. La Donna Filosofale*. Panini Comics, Modena 2011. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #90 La Camera delle Sorprese*. Panini Comics, Modena 2011. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #106. The Walking Rat*. Panini Comics, Modena 2015. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #107. La Città dei Morti Viventi*. Panini Comics, Modena 2015. Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #108. Il Trionfo dei Morti Viventi*. Panini Comics, Modena 2015. Ortolani Leo, *Star Rats*. Panini Comics, Modena 2011. Ortolani Leo, *Venerdì 12 Omnibus*. Panini Comics, Modena 2007.
- ¹⁷⁷ Ortolani Leo, *Rat-Man Collection #72. E adesso sposami!* Cit.
- ¹⁷⁸ Ortolani Leo, *Il Rat-Man Enigmistico*. Panini Comics, Modena 2009. Ortolani Leo, *Avarat*. Panini Comics, Modena 2010. Ortolani Leo, *Avarat 2*. Panini Comics, Modena 2010. Ortolani Leo, *Ratboy. La rivista per uomini soli*. Panini Comics, Modena 2018.
- ¹⁷⁹ Cfr. *Teen Titans Go! To the Movies*, Michail Peter Rida, Horvath Aaron, USA 2018.
- ¹⁸⁰ Galimberti Umberto, *Il corpo*. Feltrinelli, Milano 2018. P. 474-476. Cfr. anche Baudrillard Jean, *Lo Scambio Simbolico e la Morte*. Trad. Italiana di Mancuso G. Feltrinelli, Milano 1979. P. 245.
- ¹⁸¹ Galimberti U., op. cit. p. 489.
- ¹⁸² Sembra di avere davanti il Caligola di Camus che – quasi come il Joker! – vive, uccide, esercita il potere delirante del distruttore. E si prende gioco e ride del senso e dei valori che gli uomini danno vedono nel mondo. Ma il suo scherzo è letale. Cfr. Camus Albert, *Caligola*. Trad. Italiana di Cuomo F. Bompiani, Milano 2014.
- ¹⁸³ Sartre J.P., op.cit. P. 76.
- ¹⁸⁴ Cfr. Bernardelli A., *Il Trionfo dell'Antieroe*, cit. P. 84-85.
- ¹⁸⁵ Grantham Michael, op. cit. P. 166.
- ¹⁸⁶ Cfr. Jones G., Jacobs W., op. cit. P. 91.
- ¹⁸⁷ Un esempio può essere trovato nel film *X-Men: The Last Stand*: qui i mutanti hanno la possibilità di sottoporsi a un trattamento medico che gli consente di divenire umani. Molti, compresi alcuni membri degli X-Men stessi, vi si sottopongono, dimostrando che il loro desiderio è quello di essere semplicemente parte della società.
- ¹⁸⁸ Morrison G., *Nex X-Men Omnibus*, cit.
- ¹⁸⁹ Quando vuole Frank può fingersi qualcun altro, non essere riconosciuto. Lo stesso lusso non è concesso a Nightcrawler o Bestia. (Cfr. Ennis Garth (Writer), Kennedy Cam (Artist), *The Punisher. Le Strade di Laredo*. Trad. Italiana di Ronchetti P. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2003.)
- ¹⁹⁰ Di Nocera A., op. cit. P. 269.
- ¹⁹¹ Kaveney Roz, *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. I.B. Tauris, London 2008. P. 71.
- ¹⁹² Bendis Brian Michael (Writer), Bagley Mark, Lark Michael, Anderson Brent, Gaydos Michael, Coipel Olivier (Artists), *Jessica Jones: The Pulse*. Marvel Comics, New York 2014.
- ¹⁹³ Bendis B.M. Gaydos M., *Alias. Marvel Omnibus*, cit.
- ¹⁹⁴ Kaveney Roz, op. cit. P. 88.
- ¹⁹⁵ “La serie <<Alias>> sancisce la fine definitiva – all'interno del fumetto seriale e mainstream prodotto da una major – del supereroe come <<macchina celibe>> e come icona epica: Bendis accompagna la protagonista principale nei suoi momenti più intimi, la mostra mentre si masturba o copula, la segue persino nel gabinetto, mentre fa le sue deiezioni seduta sulla tazza del water.” Di Nocera A., op. cit. P. 320-322.
- ¹⁹⁶ Sartre J.P., op.cit. P. 462-463.
- ¹⁹⁷ Ibidem.
- ¹⁹⁸ Ibidem.
- ¹⁹⁹ Bendis B.M. Gaydos M., *Alias. Marvel Omnibus*, cit.
- ²⁰⁰ Sartre J.P., op.cit. P. 463-464.
- ²⁰¹ Bendis B.M. Gaydos M., *Alias. Marvel Omnibus*, cit.
- ²⁰² Cfr. Breckenridge Janis, *Sobriety blows. Whiskey, Trauma and Coping in Netflix's Jessica Jones*. In: Rayborn Tim, Keyes Abigail (Edited by), *Jessica Jones, scarred superhero. Essays on gender, trauma and addiction in the Netflix series*. McFarland & Company, Jefferson 2018. P. 108-117.
- ²⁰³ Idem.
- ²⁰⁴ Kaveney Roz, op. cit. P. 99.
- ²⁰⁵ Bendis B.M. Gaydos M., *Alias. Marvel Omnibus*, cit.
- ²⁰⁶ Kaveney Roz, op. cit. P. 98.
- ²⁰⁷ Lyles-Scott Cynthia C. *Heeding the Antiheroine's Call: the Rise of the Antiheroine in Literature and Popular Culture*. Florida Atlantic University, Boca Raton, Florida 2007. P. 1-2.
- ²⁰⁸ De Beauvoir Simone, *Il Secondo Sesso*. Trad. Italiana di Cantini R., Andreose M. Il Saggiatore, Milano 2008. P. 152.
- ²⁰⁹ Idem, p. 153-154.
- ²¹⁰ Ibidem.
- ²¹¹ Cocca Carolyn, *Superwomen. Gender, Power and Representation*. Bloomsbury Academic, New York 2018. P. 25.
- ²¹² Madrid Mike, *The Supergirls. Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines*. Exterminating Angel Press, USA 2016. P. 218.

- ²¹³ Daniels Les, *Wonder Woman: the Complete History. The Life and Times of the Amazon Princess*. Titan Books, London 2000. P. 201.
- ²¹⁴ White Mark D., "What I had to do." *The ethics of Wonder Woman's execution of Maxwell Lord*. In: Held Jacob M. (Edited by), *Wonder Woman and Philosophy. The Amazonian Mystique*. Wiley Blackwell, Hoboken 2017. P. 104.
- ²¹⁵ Robinson Lillian S., *Wonder Women. Feminisms and Superheroes*. Routledge, London/New York 2004. P. 7.
- ²¹⁶ Idem, p. 93. Cfr. anche p. 101: "But is this a feminist representation or not? My response is an unequivocal 'yes and no.'"
- ²¹⁷ Brown Jeffrey A., *Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. University Press of Mississippi, Jackson 2011. P. 43.
- ²¹⁸ Cocca C., op. cit. P. 52-53.
- ²¹⁹ Langley Travis, Wood Mara (Edited by), *Wonder Woman Psychology. Lassoing the Truth*. Steling, New York 2017. P. 47.
- ²²⁰ Rucka Greg (Writer), Jones J. G. (Artist), *Wonder Woman/Batman: Hiketeia*. DC Comics, New York 2017.
- ²²¹ "She would likely think of herself as "an enlightened person in a backward world." Tate Chuck, *The stereotypical (Wonder)Woman*. In: Rosenberg R. S., *The Psychology of Superheroes*, cit. P. 152.
- ²²² Moll Nicholas William, *Elite and Famous. Subverting Gender in the Marvel Universe with Jessica Jones*. In: Rayborn T., Keyes A., *Jessica Jones, scarred Superhero*, cit. P. 31.
- ²²³ Cfr. ibidem.
- ²²⁴ Nadkarni Samira, "I was never the hero that you wanted me to be". *Feminism and resistance to militarism in Marvel's Jessica Jones*. In: Goodrum Michael, Prescott Tara, Smith Philip (Edited by), *Gender and the Superhero Narrative*. University Press of Mississippi, Jackson 2018. P. 75.
- ²²⁵ Moll N. W., *Elite and Famous*. In: Rayborn T., Keyes A., *Jessica Jones, scarred Superhero*. cit. P. 33.
- ²²⁶ *Marvel's Jessica Jones*, Melissa R, cit. S.3, Ep. 7: "A.K.A. The Double Half-Wappinger". Regia di Larry Teng, scritto da Nancy Won.
- ²²⁷ Ibidem.
- ²²⁸ "She-Hulk acknowledged that the world, specifically men, looked at her a certain way because of the way that she was built. [...] She-Hulk sexual image was a running joke in the series." Madrid Mike, op. cit. P. 264.
- ²²⁹ Cfr. Housel Rebecca, *X-Women and X-Istence*. In: Housel Rebecca, Wisnewski Jeremy J. (Edited by), *X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*. John Wiley & Sons, Hoboken 2009. 85-92.
- ²³⁰ Cfr. Brooker W., op. cit. P. 107, 119, 121, 122, 129, 136-137, 144- 146, 150, 151, 156, 157. Vedi anche Daniels L., *Batman: the complete history*, cit. P. 91-99.
- ²³¹ Perdigao Lisa K., "Curiouser and Curiouser". *Revisitin "The Woman Question" in Batwoman: Elegy*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 125.
- ²³² Cocca C., op. cit. P. 183.
- ²³³ Wilson G. Willow (Writer), Alphona Adrian, Wyatt Jacob (Artists), *Ms. Marvel. Vol 2: Generation Why*. Marvel Comics, New York 2015.
- ²³⁴ Da canticchiare seguendo il ritmo della theme song della serie animata *Spiderman* degli anni 60. North Ryan (Writer), Henderson Erica (Artist), *The unbeatable Squirrel Girl. Vol. 1: Squirrel Power*. Marvel Comics, New York 2015.
- ²³⁵ Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. XI.
- ²³⁶ Questa lettura che contrappone un eroismo maschile incentrato sulla violenza, ad uno femminile differente e non violento è rinforzata dal fatto che molte, tra le supereroine, tentino di risolvere i conflitti con metodi alternativi alla violenza: "Squirrel Girl, of course, is not the first pacifist female superhero. There have been moments when women have attempted to pursue alternative strategies to phallogocentric violence, such as when Barbara Gordon (Batgirl) runs for the House of Representatives in 1972. [...] Wonder Woman made prominent use of Reform Island in her Amazonian homeland; female villains were taken there and, over time, turned into productive members of Amazon society." Idem, p. 4-5.
- ²³⁷ Idem, p. 5.
- ²³⁸ Idem, p. 4.
- ²³⁹ Idem, p. 7.
- ²⁴⁰ Madrid M., op. cit. P. 250.
- ²⁴¹ Lepore Jill, *The secret history of Wonder Woman*. Scribe, Melbourne 2015. P. 233. Cfr. anche Daniels L., *Wonder Woman: the Complete History*, cit. P. 61-69.
- ²⁴² Lepore J., op. cit. P. 238.
- ²⁴³ Wood Mara, *Dominance, Inducement, Submission, Compliance: Throwing the DISC in Fact and Fiction*. In: Langley T., Wood M., *Wonder Woman Psychology*, cit. P. 32.
- ²⁴⁴ "Wonder Woman is bound in almost every one of her adventures, usually in chains [...], but Marston insisted that Wonder Woman had to be chained or tied so that she could free herself – and symbolically emancipate herself." Lepore J., op. cit. P. 120-121.
- ²⁴⁵ Madrid M., op. cit. P. 265-266.
- ²⁴⁶ Warren Adam, *Empowered. Volume 1*. Dark Horse Books, Milwaukee 2007.
- ²⁴⁷ Lyles-Scott C. C., op. cit. P. 21.
- ²⁴⁸ Madrid M., op. cit. P. 254-255.
- ²⁴⁹ Idem, p. 252-253.
- ²⁵⁰ Knopf Christina M., *The Queen of Burlesque. The Subtle (as a Hammer) Satire of Bomb Queen*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 107-108.

- ²⁵¹ Madrid M., op. cit. P. 253.
- ²⁵² Di Nocera A., op. cit. P. 271.
- ²⁵³ Morrison G., McKean D., *Arkham Asylum*, cit.
- ²⁵⁴ Cfr. Morrison G., op. cit. P. 226-227.
- ²⁵⁵ Jones G., Jacobs W., op. cit. P. 296-297. Scrive Les Daniels a questo proposito: “*The only gay person in sight was a criminal, the Joker, who insisted on calling Batman “my sweet” and died in a carnival’s Tunnel of Love.*” Daniels L., *Batman: the Complete History*, cit., p.149-152. Cfr. anche Garneau Eric, *Lady HAHA. Performativity, Super-Sanity, and the Mutability of Identity*. In: Peaslee R. M., Weiner R. G., op. cit. P. 38-41.
- ²⁵⁶ De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 344.
- ²⁵⁷ Idem, p. 152.
- ²⁵⁸ Whaley Katherine E., Wigard Justin, *Sexism, Heroism and Morality in The CW’s Arrow and DC Comics’ Green Arrow*. In: Iaccino James F., Barker Cory, Wiatrowski Myc (Edited by), *Arrow and Superhero Television. Essays on Themes and Characters of the Series*. McFarland & Company Publishers, Jefferson 2017. P. 144.
- ²⁵⁹ Ricordiamo qui l’analisi del mostro, del freak: il mostro è tale in quanto eccede, in quanto non rispetta le categorie tra uomo e animale, tra maschio e femmina, tra grande e piccolo, ecc. Non a caso, parlando di ermafroditi, Leslie Fiedler cita esplicitamente Wonder Woman. Cfr. Fiedler L., op. cit. P. 198.
- ²⁶⁰ Ciò che è stato rilevato riguardo la figura della superdonna, vale a dire la sua realtà intrinsecamente antieroica, è valido anche se considerati personaggi “non normativi”, che differiscono cioè dallo standard di eroe maschio, bianco, etero, ricco o al limite benestante. Ci siamo voluti concentrare qui sulla figura della supereroina, ma elementi antieroiici appaiono in modo privilegiato anche in personaggi che mettono in discussione la norma dal punto di vista della cultura, dell’etnia, o dell’estraneità sociale. È stato brevemente preso in considerazione il caso di Ms. Marvel. Kamala Kahn, prima supereroina Marvel pakistana. Elementi antieroiici si ritrovano frequentemente in personaggi etnicamente o socialmente diversi dallo standard. Data la complessità di questo argomento, questo non verrà trattato qui per non correre il rischio di banalizzarlo. Mi limito a riportare qui qualche esempio. Il primo sono, ancora una volta, gli X-Men: l’odio che i mutanti devono combattere nel mondo Marvel è da sempre utilizzato come metafora dell’odio che tutte le minoranze devono affrontare, in particolare dell’odio razziale; la lotta per i diritti dei mutanti del supergruppo – composto da membri di nazionalità ed etnie differenti – diventa una metafora della lotta contro la discriminazione in tutte le sue forme. Un altro supereroe Marvel che si avvicina all’antierismo è l’afroamericano Luke Cage: personaggio privo di una doppia identità e che mette in discussione l’ideale dell’eroismo disinteressato, proponendosi come “eroe in vendita”; emblematico è inoltre il finale della serie Netflix, che vede Luke Cage prendere il posto del Villain, diventando il nuovo “padrino” di Harlem. Infine, durante la Civil War Marvel, se osserviamo lo schieramento antieroiico di Capitan America, questo può contare al suo interno molti più afroamericani, rispetto quello di Iron Man, incaricato di ristabilire il potere dello status quo.

La Supereroina

- ¹ Anche in questo caso, come per i supereroi, alcuni personaggi precedenti a quegli anni mostrano caratteristiche “supereroiche”. Avventurieri mascherati, alieni, superuomini e superdonne di vario genere. Hope Nicholson si riferisce ad esempio a Olga Mesmer definendola “*Maybe the first superheroine in comics.*” Personaggio creato nel 1937, addirittura anticipa di un anno la comparsa di Superman. Si può parlare di supereroina se il genere non è ufficialmente ancora iniziato? Probabilmente no, ma senza dubbio è possibile ritrovare in questi personaggi degli elementi che verranno poi ripresi dalla narrativa supereroica. Una volta stabilito che il genere inizia nel 1938 con Superman, allora lo scettro di prima supereroina deve essere assegnato a Miss Fury, creata da Tarpé Mills nel 1941. Cfr. Nicholson Hope, *The Spectacular Sisterhood of Superwomen. Awesome Female Characters from Comic Book History*. Quirk Books, Philadelphia 2017. P. 15-17, 37-39.
- ² Idem, p. 37.
- ³ Cocca C., op. cit. P. 7.
- ⁴ Robbins Trina, *The Great Women Superheroes*. Kitchen Sink Press, Northampton 1996. P. 50.
- ⁵ Cfr. Cocca C., op. cit. P. 28-29.
- ⁶ Madrid M., op. cit. P. 23.
- ⁷ Idem, p. 13-14.
- ⁸ Idem, p. 30.
- ⁹ Il codice affermava: “*The treatment of love-romance stories shall emphasize the value of the home and the sanctity of marriage.*” Cfr. Morrison G., *Supergods*, cit. P. 68.
- ¹⁰ Cocca C., op. cit. P. 8.
- ¹¹ Hanley Tim, Langley Travis, *Marston, Wertham, and the Psychological Potential of Comic Books*. In: Langley T., Wood M., *Wonder Woman Psychology*, cit. P. 54.
- ¹² Cocca C., op. cit. P. 8.
- ¹³ Idem, p. 30.
- ¹⁴ Cfr. Robbins T., op. cit. P. 118.
- ¹⁵ Madrid M., op. cit. P. 83.
- ¹⁶ Idem, p. 88.
- ¹⁷ Idem, p. 31.
- ¹⁸ Cocca C., op. cit. P. 29.
- ¹⁹ Cfr. Silver Age, p. 18-20.

- ²⁰ Hanley T., *The Evolution of Female Readership. Letter Columns in Superhero Comics*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 228.
- ²¹ Madrid M., op. cit. P. 114-115.
- ²² Robbins T., op. cit. P.110. Cfr. anche Robinson L. S., op. cit. P. 88-91.
- ²³ Cfr. Cocca C., op. cit. P. 122.
- ²⁴ Robbins T., op. cit. P. 116.
- ²⁵ Cfr. Madrid M., op. cit. P. 118-119.
- ²⁶ Idem, p. 131.
- ²⁷ Idem, p. 113.
- ²⁸ Cocca C., op. cit. P. 9.
- ²⁹ Nicholson H., op. cit. P. 75.
- ³⁰ Robbins T., op. cit. P. 120.
- ³¹ "The 1970 was an exciting time for comics starring women. Both Marvel and DC significantly increased output of superheroine-fronted comics, with Spider-Woman, Ms. Marvel, Red Sonja, Supergirl, Isis, Night Nurse, and She-Hulk all headlining their own series. [...] Not only that, but a woman was in charge of the most popular comic book empire: DC Comics." Nicholson H., op. cit. P. 100-101.
- ³² Idem, p. 125.
- ³³ Madrid M., op. cit. P. 156.
- ³⁴ Idem, p. 157.
- ³⁵ Cfr. Idem, p. 175.
- ³⁶ Una "white heroes in black face", ovvero una supereroina bianca, ma semplicemente "colorata" di nero. La critica evidente è che le origini africane di Ororo non incidono minimamente sulla sua vita, né si richiamano alla storia o alla cultura africana. L'aspetto fisico, inoltre, si richiama ai canoni di bellezza occidentali: i tratti fisici di Storm si avvicinano più a quelli di una donna bianca e non africana. Cfr. Cocca C., op. cit. P. 123.
- ³⁷ Madrid M., op. cit. P. 174.
- ³⁸ "Ororo was code-named Storm, one of the first heroines to bear a modern nom de guerre that didn't use 'girl', 'woman', or 'lady'." Ibidem.
- ³⁹ Ibidem.
- ⁴⁰ Claremont Chris (Writer), Byrne John (Artist), *X-Men: Days of Future Past*. Marvel Comics, New York 2011.
- ⁴¹ Cfr. Cocca C., op. cit. P. 141.
- ⁴² Cfr. Robbins T., op. cit. P. 129.
- ⁴³ Claremont Chris (Writer), Cockrum Dave, Byrne John (Artists), *Supereroi: Le Grandi Saghe 41. La Saga di Fenice Nera*. Trad. Italiana di Guidi G., Vinci R. Marvel Comics/Panini Comics Milano 1980/2009.
- ⁴⁴ Cfr. Nicholson H., op. cit. P. 130-131.
- ⁴⁵ Madrid M., op. cit. P. 235-236.
- ⁴⁶ Idem, p. 159.
- ⁴⁷ Idem, p. 160.
- ⁴⁸ "Black Widow [...] lived her life with a freedom usually reserved for men. [...] Black Widow sexy costume defined her independent way of life and reflected the new freedom that women were seeking in the 1970s." Ibidem.
- ⁴⁹ "Her struggle for emotional control can be read as grounded in stereotypical femininity and intimately tied to her sexual awakening, through her revealing villain-influenced dress and through her finally consummating her relationship with Scott Summers/Cyclops." Cocca C. op. cit. P. 127. Cfr. anche Sereni E., op. cit. P. 36.
- ⁵⁰ "Quando lo si incontra davvero, il sesso è spesso associato a qualche morbosità o delirio, come succede in Elektra: Assassin [...] o, peggio, in The Killing Joke." Barbieri Daniele, *Uccidere gli Eroi? Riflessioni sul Nuovo Fumetto Americano dei Supereroi*. In: Brolli D., op. cit. P. 13.
- ⁵¹ Cfr. Madrid M., op. cit., p. 181-183.
- ⁵² Cfr. Cocca C., op. cit. P. 64-65.
- ⁵³ Hanley T., *The Evolution of Female Readership*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 235.
- ⁵⁴ Cocca C. op. cit. P. 11.
- ⁵⁵ Madrid M., op. cit. P. 289.
- ⁵⁶ Nicholson H., op. cit. P. 178-179.
- ⁵⁷ Ibidem.
- ⁵⁸ Cocca C. op. cit. P. 11.
- ⁵⁹ "Mainstream superhero comics portrayed both male and female superheroes as strong, active subjects. However, as comics writer Greg Rucka has put it, these comics are also "a medium that in the main depicts men as asexualized Adonises and presents women with incredibly prominent sexual characteristics." Idem, P. 12.
- ⁶⁰ Ibidem.
- ⁶¹ Ibidem.
- ⁶² Robbins T., op. cit. P. 166.
- ⁶³ "Superwomen were being relegated more and more to teams." Ibidem.
- ⁶⁴ Ibidem.
- ⁶⁵ Madrid M., op. cit. P. 287.
- ⁶⁶ Cfr. De Beauvoir S. *Il Secondo Sesso*, cit. P. 153-154.
- ⁶⁷ Madrid M., op. cit. P. 306.

- ⁶⁸ “Another sharp contrast to 1977 is that in 2012 the only skin exposed is her face, rather than most of her body.” Cocca C. op. cit. P. 201.
- ⁶⁹ Cfr. Idem, p. 203.
- ⁷⁰ Cfr. Nicholson H., op. cit. P. P. 231.
- ⁷¹ “Her costume is based on a burqini, the swimsuit that Muslim women wear that allows for freedom of movement but still covers the body, in order to comply with the Quran”. Madrid M., op. cit. P. 307. Cfr. anche Cocca C. op. cit. P. 212.
- ⁷² Cfr. Wilson G. W., Alphona A., *Ms. Marvel*. Cit.
- ⁷³ Idem.
- ⁷⁴ Nicholson H., op. cit. P. 231.
- ⁷⁵ Madrid M., op. cit. P. 322.
- ⁷⁶ Nicholson H., op. cit. P. 209.
- ⁷⁷ Cocca C. op. cit. P. 3, 6.
- ⁷⁸ Cfr. Wolk D., op. cit. P. 70-72.
- ⁷⁹ Inness Sherrie A., *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*. University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1998. P. 142.
- ⁸⁰ Pollitt Katha, *Hers; The Smurfette Principle*. The New York Times Magazine, New York 1991. <https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>
- ⁸¹ “This is the ‘Smurfette principle’, an unfortunately not uncommon representation of one token and privileged female amid a sea of males, such that her main character trait is simply ‘being’ the female.” Cocca C. op. cit. P. 35.
- ⁸² Idem, p. 221.
- ⁸³ Cfr. Idem, p. 60.
- ⁸⁴ Adichie Chimamanda Ngozi, *The Danger of a Single Story*. Intervento tenuto al Tedglobal, Oxford, 2009. https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story. Cfr. anche Cocca C., op. cit. P. 5.
- ⁸⁵ Cfr. Cocca C., op. cit. P. 4.
- ⁸⁶ De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 91.
- ⁸⁷ Idem, p. 94.
- ⁸⁸ Brooker W., op. cit. P. 157.
- ⁸⁹ Madrid M. op. cit. P. 73, 78.
- ⁹⁰ “The problem is when it is only the female characters who are discussed or fought over as if they are possessions or prizes. While it appears that it is the female characters who appear to be the ones making choices between the men, this is really not the case.” Cocca C., op. cit. P. 101.
- ⁹¹ Stuller Jennifer K., *What Is a Female Superhero?* In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 21.
- ⁹² Madrid M., op. cit. P. 67.
- ⁹³ Cocca C., op. cit. P. 102.
- ⁹⁴ Cfr. Binns Daniel, *Even You Can Break. Jessica Jones as Femme Fatale*. In: Rayborn T., Keyes A., *Jessica Jones, scarred Superhero*. cit. P. 16-17.
- ⁹⁵ Doane Mary Ann, *Femmes Fatales. Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. Routledge, New York 1991. P. 2-3.
- ⁹⁶ Idem, p. 25-26.
- ⁹⁷ Cfr. Idem, p. 34.
- ⁹⁸ Brown J. A., op. cit. P. 7.
- ⁹⁹ Idem, p. 132.
- ¹⁰⁰ Stuller J. K., *What Is a Female Superhero?* In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 22.
- ¹⁰¹ Cfr. Robinson L. S., op. cit. P. 12-17.
- ¹⁰² Morgan Richard K. (Writer), Parlov Goran, Sienkiewicz Bill (Artists), *Black Widow: Homecoming*. Marvel Comics, New York 1999/2010.
- ¹⁰³ Stuller J. K., *What is a Female Superhero?* In: Rosenberg R. S., Coogan P., *What Is a Superhero?* Cit. P. 22.
- ¹⁰⁴ Madrid Mike, Langley Rebecca M., *A Mother’s Magic: Parenting Issues in Paradise*. In: Langley T., Wood M., *Wonder Woman Psychology*, cit. P. 127.
- ¹⁰⁵ La giovane età di molte delle eroine rispetto all’eroe uomo fa sì che il rapporto tra i due, anche se di coppia, si configuri come un rapporto di tipo paternalistico, dove l’eroe protegge e insegna e guida la giovane partner. Si parla di de-aging, la tendenza a rendere sempre più giovani i personaggi femminili. Pensiamo a Sue Storm, in particolare nella versione della Silver Age, costretta a fare da moglie e da figlia. “The de-aging of characters, particularly female characters, can make them appear as less dangerous but their characterization is crucial. When a young female character is made consistently secondary to older male ones, both her age and gender become entwined with her lack of power.” Cocca C., op. cit. P. 81.
- ¹⁰⁶ De Beauvoir Simone, *The Ethics of Ambiguity*. Trad. Inglese di Frechtman B. Open Road, New York 2018. P. 40.
- ¹⁰⁷ Brown J. A., op. cit. P. 79.
- ¹⁰⁸ Idem, p. 85.
- ¹⁰⁹ Gail Simone, *Women in Refrigerators*. 1999. <https://www.lby3.com/wir/index.html>. Cfr. anche Cocca C., op. cit. P.12, e Gianola Gabriel, Coleman Janine, *Gwenaissance. Gwen Stacy and the Progression of Women in Comics*, In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 261.
- ¹¹⁰ Brown J. A., op. cit. P. 175.
- ¹¹¹ Come sottolinea Cocca in *The Killing Joke* Barbara non è il “soggetto” della storia, ma il suo trauma è solo servito a far progredire la storia di Batman e Joker. “The whole point of what is done to Barbara is to explore how her father and Batman react to it and feel about it.” Cocca C., op. cit. P. 65.

-
- ¹¹² Doane M., op. cit. P. 2.
- ¹¹³ Kiley Aleah, Roman Zak, *AKA Occasionally I give a damn. Mirrored archetypes and gender power in Jessica Jones*. In: Rayborn T., Keyes A., *Jessica Jones, scarred superhero*. cit. P. 51.
- ¹¹⁴ *Marvel's Jessica Jones*, Melissa R., cit. S. 3 Ep. 13: "A.K.A Everything", cit.
- ¹¹⁵ "La donna si determina e si differenzia in relazione all'uomo, non l'uomo in relazione a lei; è l'inessenziale di fronte all'essenziale. Egli è il soggetto, l'Assoluto: lei è l'Altro." "[La donna] è coscienza, e tuttavia sembra possibile impadronirsi della sua carne. [...] È una preda privilegiata. È la natura innalzata alla lucidità della coscienza, è una coscienza naturalmente sottomessa." de Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 22, 161,162.
- ¹¹⁶ Idem, p. 250-251.
- ¹¹⁷ Girard R. *La violenza e il sacro*, cit. P. 200.
- ¹¹⁸ Ricordiamo la citazione già vista di De Beauvoir: "tutti gli idoli inventati dall'uomo, per quanto terrificanti li abbia foggiate, in realtà sono subordinati a lui e perciò gli sarà possibile distruggerli." De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 91.
- ¹¹⁹ Idem, p. 96-97.
- ¹²⁰ Girard R. *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 59.
- ¹²¹ Idem, p. 56-59. Cfr. anche "La sessualità 'nuda', 'pura', è in continuità con la violenza; costituisce quindi simultaneamente l'ultima maschera di cui quella si ricopre e l'inizio della sua rivelazione." P. 169 e "Benefica e fecondata ma sempre pericolosa, la violenza regolata del sesso, come quella dell'immolazione rituale, è circondata da un vero e proprio cordone sanitario; non potrebbe liberamente propagarsi in seno alla comunità senza divenire malefica e distruttrice." Idem, p. 303.
- ¹²² Knopf C. M., *The Queen of Burlesque*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. "Hypermasculine superheroes are also desexualized; though covered with bulging muscles, they lack the bulges of sexual organs that should be prominent in their tight, spandex costumes." Idem, p. 107.
- ¹²³ Girard R., *La Violenza e il Sacro*, cit. P. 391.
- ¹²⁴ Eco U., *Il Superuomo di Massa*, cit. P. 138.
- ¹²⁵ Rucka Greg (Writer), Williams J-H- III (Artist), *Batwoman: Elegy. The Deluxe Edition*. DC Comics, New York 2010.
- ¹²⁶ Perdigao L. K., "Curiouser and Curiouser". In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 133.
- ¹²⁷ Cfr. Morgan R. K., Parlov G., Sienkiewicz B., *Black Widow: Homecoming*, cit.
- ¹²⁸ Cfr. ad esempio *Marvel's Jessica Jones*, M. Rosenberg, cit., che dalla prima alla terza stagione lotta per non essere una vittima. Particolarmente significativo questo scambio di battute col Detective Costa: D: "you don't used to be the victim." J: "My name on your casefile does not make me a victim." S.3 Ep.3: "A.K.A I Have No Spleen". Regia di Anton Cropper, scritto da Lisa Randolph.
- ¹²⁹ Gianola G., Coleman J., *The Gwennaissance*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit., p. 260-261.
- ¹³⁰ Hine David, Gage Christos, *Amazing Spider-man: Edge of Spider-verse*. Marvel Comics, New York 2015.
- ¹³¹ Latour Jason (Writer), Rodriguez Robbi (Artist), *Spider-Gwen Vol. 0: Most Wanted?* Marvel Comics, New York 2019.
- ¹³² Gianola G., Coleman J., *The Gwennaissance*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 271.
- ¹³³ Ibidem.
- ¹³⁴ Idem, p. 275.
- ¹³⁵ Daniels L., *Wonder Woman: the Complete History*, cit. P. 19.
- ¹³⁶ Idem, p. 22.
- ¹³⁷ Robinson L. S., op. cit. P. 27.
- ¹³⁸ Cfr. Lepore J., op. cit. P. 187.
- ¹³⁹ Ibidem.
- ¹⁴⁰ Robinson L. S., op. cit. 19.
- ¹⁴¹ Cfr. Mahon James Edwin, *The Lasso of Truth?* In: Held J. M., op. cit. P. 175-185.
- ¹⁴² Baio I. op. cit. P. 91.
- ¹⁴³ Tong Rosemarie, *Feminist Thought. A more comprehensive Introduction*. Fourth Edition. Westview Press, Charlotte 2014. P. 54.
- ¹⁴⁴ "Historically, masculine social behavior is coded as rational (emotionless), autonomous (self-sufficient), and authoritative (leader). Typical feminine social behavior is coded as emotional (intuitive), interconnected (dependent), and nurturing (caregiver)." Donovan Sarah K., *The God of War Is Wearing What? Gender in the New 52*. In: Held J. M. (Edited by), *Wonder Woman and Philosophy*, cit. P. 19. Cfr. anche Tong R. op. cit. P. 3.
- ¹⁴⁵ De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 84.
- ¹⁴⁶ Kiley Al., Roman Z., *AKA Occasionally I Give a Damn*. In: Rayborn T., Keyes A., *Jessica Jones, scarred Superhero*, cit. P. 54.
- ¹⁴⁷ Brown J. A., op. cit. P. 21.
- ¹⁴⁸ Tong R., op. cit. P. 36.
- ¹⁴⁹ Knopf C. M., *The Queen of Burlesque*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 107.
- ¹⁵⁰ Vecchiolla Laura, *The Heroine and the Hero's Journey*. In: Langley T., Wood M., *Wonder Woman Psychology*, cit. P.110.
- ¹⁵¹ Cfr. Idem, p. 111.
- ¹⁵² Knopf C. M., *The Queen of Burlesque*. In: Goodrum M., Prescott T., Smith P., op. cit. P. 107.
- ¹⁵³ Tong R., op. cit. P. 32.
- ¹⁵⁴ Langley T., *Batman and Psychology*, cit. P. 212-213.
- ¹⁵⁵ Brown J. A., op. cit. P. 45.

- ¹⁵⁶ Idem, p. 55, 60.
- ¹⁵⁷ Tong R., op. cit. P. 144.
- ¹⁵⁸ Idem, p. 146.
- ¹⁵⁹ Rimando per un approfondimento maggiore su questa tematica a Galimberti U., op. cit. P. 41-78.
- ¹⁶⁰ Cfr. Nietzsche F., *Götzen-Dämmerung*, cit. P. 80-81.
- ¹⁶¹ Galimberti U., op. cit. P. 17-18. Considerare a questo proposito anche Grantham: "*Body modification mirrors cultural practices pertaining to rites of passage. [...] Body modification evokes a level of symbolism that [...] acts to reinforce the group's collective identity by distancing them from other members of society.*" Grantham M., op. cit. P. 105, 107.
- ¹⁶² Cfr. p. 85.
- ¹⁶³ Cfr. Galimberti U., op. cit. P. 26, 373.
- ¹⁶⁴ "*Tra i corpi di questa natura io trovo il mio corpo nella sua peculiarità unica cioè come l'unico a non essere mero corpo fisico (Körper), ma proprio corpo vivente (Leib).*" Cfr. Husserl Edmund, *Meditazioni Cartesiane. Con l'aggiunta dei Discorsi parigini*. A cura di Costa F. Bompiani, Milano 2002. P. 116-121. Cfr. anche Galimberti U., op. cit. 280-293.
- ¹⁶⁵ Cfr. Sartre J.P., op. cit. P. 366, 381. Cfr. anche Galimberti U., op. cit. P. 158.
- ¹⁶⁶ Riguardo al significato che i vestiti impongono al corpo, oltre a quanto già analizzato, cfr. anche Galimberti U., op. cit. P. 209.
- ¹⁶⁷ Tuppini Tommaso, *Essere uno, essere due. Eros e bellezza*. QuiEdit, Verona 2009. P. 86.
- ¹⁶⁸ Sartre J.P., op. cit. P. 395-396.
- ¹⁶⁹ "*Abitare il mondo significa 'umanizzare' le cose.*" Galimberti U., op. cit. P. 294.
- ¹⁷⁰ Idem, p. 124-125.
- ¹⁷¹ Leder Drew, *The absent body*. The University of Chicago Press, Chicago/London 1990. P. 5.
- ¹⁷² Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ¹⁷³ Idem.
- ¹⁷⁴ Idem.
- ¹⁷⁵ Leder D., op. cit. P. 18.
- ¹⁷⁶ Cfr. Sartre J.P., op. cit. P. 552-561.
- ¹⁷⁷ Galimberti U., op. cit. P. 120.
- ¹⁷⁸ Palese Emma, *Da Icaro a Iron Man. Il Corpo nell'Era del Post-Umano*. Mimesis, Milano/Udine 2011. P. 12.
- ¹⁷⁹ "*Il corpo è sempre fuori di sé, è intenzionalità, trascendenza, immediato sbocco sulle cose, apertura originaria, continuo progetto e perciò proiezione futura.*" Galimberti U., op. cit. P. 14.
- ¹⁸⁰ Idem, p. 130.
- ¹⁸¹ Idem, p. 274. Scrive Leder a questo proposito: "*Pain tends to induce self-reflection and isolation. [...] The new world into which we are thrust by pain has a constricted aspect. The expanse of the distance senses is replaced by the oppressive nearness of coenesthesia. We are no longer dispersed out there in the world, but suddenly congeal right here.*" Leder D., op. cit. P. 75.
- ¹⁸² Galimberti U., op. cit. P. 140.
- ¹⁸³ Moore A., Gibbons D., *Watchmen*, cit.
- ¹⁸⁴ Palese E., op. cit. P. 74
- ¹⁸⁵ Idem, p. 83.
- ¹⁸⁶ Idem, p. 90.
- ¹⁸⁷ Cfr. Galimberti U., op. cit. P. 257.
- ¹⁸⁸ La difficoltà di definire malati di mente alcuni dei Villain di Batman è mostrata anche dal fatto che alcuni di loro (come ad esempio il Pinguino), vengono rinchiusi a volte nel manicomio, altre nella regolare prigione di Black Gate.
- ¹⁸⁹ Leder D., op. cit. P. 154, 155.
- ¹⁹⁰ Ibidem.
- ¹⁹¹ "*La rappresentazione del mondo come tale è opera dell'uomo; egli lo descrive dal suo punto di vista, che confonde con la verità assoluta.*" De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 164.
- ¹⁹² Idem, p. 162-163.
- ¹⁹³ "*Women have been 'naturalized' and nature has been 'feminized'. [...] If man is the lord of nature, if he has been given dominion over it, then he has control not only over nature but also over nature's human analogue, woman. Whatever man may do to nature, he may also do to woman.*" Tong R., op. cit. P. 255, 256. Considerare a questo proposito anche quanto scrive Judith Butler: "*The binary relation between culture and nature promotes a relationship of hierarchy in which culture freely 'imposes' meaning on nature, and, hence, renders it into an 'Other' to be appropriated to its own limitless uses. [...] Nature/culture discourse regularly figures nature as female, in need of subordination by a culture that is invariably figured as male, active, and abstract.*" Butler Judith, *Gender Trouble. Feminism and Subversion of Identity*. Routledge, New York 2008. P. 50.
- ¹⁹⁴ De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 97.
- ¹⁹⁵ Cfr. Idem, p.52.
- ¹⁹⁶ Idem, p. 379. Cfr. anche p. 376: "*Possiamo intendere come la separazione sessuale maschile/femminile non sia la realtà, ma la prevaricazione del maschile, che, scambiando sé stesso con la realtà, riduce la donna a suo immaginario.*"
- ¹⁹⁷ Idem, p. 176.
- ¹⁹⁸ Idem, p. 610.
- ¹⁹⁹ Idem, p. 522.
- ²⁰⁰ Idem, 176. Cfr. anche Tong R., op. cit. P. 188.

- ²⁰¹ Morgan R. K., Parlov G., Sienkiewicz B., *Black Widow: Homecoming*, cit. (Trad. Italiana di Ronchetti P.)
- ²⁰² "Il desiderio, pur dirigendosi a tutto il corpo, lo raggiunge soprattutto attraverso le masse di carne meno differenziate, con nervature più grossolane, le meno capaci di movimento spontaneo, cioè i seni, le natiche, le cosce, il ventre: che sono come l'immagine della fatticità pura." Sartre J.P., op. cit. P. 458.
- ²⁰³ "Die Kostüme der Superhelden haben den Vorteil, daß die Superhelden gänzlich auf den männlichen Körper reduziert werden und das Geschlechtsteil ohne jede Andeutung im Kostüm verschwindet." ("I costumi dei supereroi hanno il vantaggio di ridurre il supereroe interamente al suo corpo virile lasciando scomparire il sesso nel costume senza mostrarlo in nessun modo.") Doetinchem Dagmar, von, Hartung Klaus, *Zum Thema Gewalt in Superheldencomics*. In: Etter L., Nehrlich T., Nowotny J., op. cit. P. 313. (Trad. mia). Considerare a questo riguardo anche Carolyn Cocca: "True, males in 1990s comics were drawn in an exaggeratedly muscular way. They were not, however, drawn scantily clad or with excessive attention to their sex organs, nor were they posed in 'broke back' fashion or in sexually submissive poses as their female counterparts often were." Cocca C., op. cit. P. 40.
- ²⁰⁴ Cfr. De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P. 367.
- ²⁰⁵ Idem, p. 327.
- ²⁰⁶ "For both Rogue and Fatale (and villainesses such as Poison Ivy from the Batman comics), the preferred method for stealing a man's strength through physical contact is to kiss him. [...] The superpowers of the comic book *Bad Girls* are less than subtle metaphors for the ability of female sexuality to drain a man of his phallic powers." Brown J. A., op. cit. P. 57-58.
- ²⁰⁷ De Beauvoir S., *Il Secondo Sesso*, cit. P.558.
- ²⁰⁸ Morgan Richard K. (Writer), Phillips Sean, Sienkiewicz Bill (Artists), *Vedova Nera. Quello che Dicono di lei...* Trad. Italiana di Gamberini F. Marvel Comics/Panini Comics, Modena 2013.
- ²⁰⁹ *Batman: Arkham Knight*. Rocksteady Studios/Warner Bros. Interactive Entertainment/DC Comics, 2015.
- ²¹⁰ Halpern Justin, Schumacker Patrick, Lorey Dean, *Harley Quinn*. USA 2019/2020.

Conclusioni

- ¹ Cfr. p. 21-24.
- ² Cfr. il capitolo Dalla Golden Age a oggi: l'evoluzione della figura del supereroe, p. 16-30.
- ³ Cfr. il capitolo Dall'Eroe Mitologico al Supereroe Moderno, p. 30-40.
- ⁴ Azzarello B., Bermejo L., *Luthor*, cit.
- ⁵ Cfr. il capitolo Mondi Diversi, p. 41-48.
- ⁶ Cfr. il capitolo Eroe o Minaccia? p. 49-60.
- ⁷ Cfr. il capitolo Doppia Identità, p. 60-64.
- ⁸ Cfr. p. 38-39 e il capitolo Eroe e Cattivo, p. 64-69.
- ⁹ Cfr. il capitolo Segreto e Creazione dell'Identità, p. 70-79.
- ¹⁰ Moore A., Bolland B., *Batman: The Killing Joke*, cit.
- ¹¹ Cfr. il capitolo Il Supereroe come Idolo, p. 79-90.
- ¹² Cfr. il capitolo Il Supereroe come Idolo, p. 79-90.
- ¹³ Cfr. il capitolo La Maschera e il Gioco, p. 90-97.
- ¹⁴ Cfr. il capitolo La Violenza dell'Eroe, p. 98-102.
- ¹⁵ Cfr. il capitolo Il Sacrificio dell'Eroe, p. 108-114.
- ¹⁶ Coogan P., *The Hero defines the Genre*. In: Rosenberg R., Coogan P., op. cit. P. 4.
- ¹⁷ Cfr. Eco U., *Apocalittici e Integrati*, cit. P. 257.
- ¹⁸ Cfr. Il capitolo Motivazioni e Obiettivi, p. 114-122.
- ¹⁹ Cfr. Il capitolo Fino a dove può spingersi il Supereroe? p. 122-126.
- ²⁰ Cfr. Arnaudo M., op. cit. P. 95, 99, 101.
- ²¹ Campbell J., op. cit. P. 303.
- ²² Cfr. il capitolo Freaks e Marvels, Mostri ed Eroi, p. 139-149.
- ²³ Cfr. il capitolo Il Mostro Morale e il Mito del Male Puro, p. 149-155.
- ²⁴ Cfr. il capitolo Dittatori e Tiranni, p. 161-168.
- ²⁵ Cfr. il capitolo Il Comune (Super)criminale, p. 168-176.
- ²⁶ ("Il restringimento puntuale dell'ovvio con il suo opposto.") Cfr. De Rentiis D., op. cit. P. 95. (Trad. mia.)
- ²⁷ Cfr. il capitolo Il Sosia Mostruoso, p. 177-188.
- ²⁸ Cfr. il capitolo L'Archenemy, p. 188-195.
- ²⁹ Cfr. il capitolo Il Villain Eroico, p. 195-202.
- ³⁰ Cfr. Brombert V., op. cit. P. 66.
- ³¹ Cfr. il capitolo Buono, Cattivo, Inetto, Sovversivo – chi è l'antieroe? p. 205-211.
- ³² Cfr. il capitolo Remember, Remember the fifth of November... p. 212-231.
- ³³ Cfr. il capitolo Tutto sottosopra. È un mondo alla rovescia, p. 231-240.
- ³⁴ Camus A., *L'uomo in Rivolta*, cit. P. 313-314.
- ³⁵ Cfr. il capitolo Sisifo e Zarathustra, p. 241-248.
- ³⁶ Cfr. il capitolo Don't forget: we are the bad guys, p. 248-253.
- ³⁷ Cfr. il capitolo La Caduta delle Maschere, p. 98-102.
- ³⁸ Cfr. il capitolo Il Mito di Superman 50 Anni dopo – quando gli Eroi Uccidono, p. 253-257.

-
- ³⁹ Galimberti U., op. cit. p. 489.
- ⁴⁰ Cfr. il capitolo Parodie, p. 257-265.
- ⁴¹ Cfr. il capitolo Mutanti, p. 266-270.
- ⁴² Cfr. il capitolo Outsider, p. 270-277.
- ⁴³ De Beauvoir Simone, *Il secondo sesso*, cit. P. 152.
- ⁴⁴ Idem, p. 153-154.
- ⁴⁵ Cfr. il capitolo Libertà sessuale, normatività e perversioni, 287-298.
- ⁴⁶ Cfr. il capitolo For Men Only, p. 321-323.
- ⁴⁷ Cfr. il capitolo La Femme Fatale, p. 326-327.
- ⁴⁸ Cfr. Brown J. A., op. cit. P. 79.
- ⁴⁹ Cfr. il capitolo Vittime, p. 330-335.
- ⁵⁰ Cfr. il capitolo Eroismo maschile e femminile? p. 339-346.
- ⁵¹ Cfr. il capitolo Cicatrici, Carne e Trascendenza, p. 347-357.
- ⁵² Cfr. il capitolo Il Corpo Sociale, p. 357-359.
- ⁵³ Cfr. il capitolo La Donna e la Natura, p. 360-367.

Ringraziamenti

Per quanto un'opera di questo tipo preveda ore, che rapidamente diventano giorni, e mesi, di ricerca e scrittura in solitudine, non si è mai veramente "soli". Nel corso di questi quattro anni dedicati alla stesura de *La Maschera dell'Antieroe*, sono state moltissime le persone che mi hanno aiutato e supportato nei modi più disparati. Voglio qui ricordarle e ringraziarle.

Il primo ringraziamento è verso i miei genitori, Anna e Bob, che mi hanno sempre incoraggiato e sostenuto nell'inseguire i miei sogni e le mie passioni, anche se queste mi hanno portato ad essere, come il signor Trofimov (cit.), un eterno studente. Senza il loro aiuto e la loro pazienza nulla sarebbe stato possibile. Della mia famiglia voglio ringraziare anche i miei nonni, nonno Franco e nonna Nina, del cui affetto e (spero meritata!) stima non potrei fare a meno.

Un grazie di cuore alla Prof.ssa De Rentiis dell'Università di Bamberg e al Prof. Tuppini dell'Università di Verona che mi hanno seguito nel corso di questo lavoro, aiutandomi a migliorarlo, ispirandomi e insegnandomi molto.

Troppo numerosi per elencarli tutti i motivi per i quali devo ringraziare la mia compagna Janna, che nel momento in cui scrivo è incinta del nostro primo figlio (o della nostra prima figlia?) Mi limito a dire che, nonostante Janna non sopporti supereroi o fumetti, si è comunque "sacrificata" a leggere tutto il mio lavoro che certamente l'ha annoiata a morte – se non è amore questo!

Un ringraziamento speciale va ai miei amici sparsi per il mondo, che mi conoscono così bene che già sapevano, anni prima di me, quale sarebbe stato il mio destino: vestirmi da Rat-Man e insignirmi del titolo di "Dottore in Supererosofia" nel giorno della mia laurea triennale, si è rivelata una previsione impeccabile. Essere loro amico è un onore che mi riempie la vita:

Giorgio, che tutti prendono per mio fratello e che, in effetti, lo è.

Flavio, "il musicista, vent'anni sulla carta cinquanta nella testa."

Gli amici del Grande Faggio, Dario, Clelia, Fabio e Rosa, con cui ho condiviso le stelle della montagna.

Gli amici dei Castelli, Giovanni "Giov", Adriano "Spartaco", Guglielmo "Willy", Marcolino "Sasso", Alessandro "Sandro", per le nostre zingarate e zagaciucche.

I miei vecchi amici colleghi universitari, Mart, Stefano, Jack e La Tosta, con cui ho imparato l'arte del simposio.

Ringrazio Mattia, "L'uomo del momento", che, come me, sa dove si mangia veramente bene.

Il ringraziamento "più brutto della mia vita" è necessariamente per Daniele, "Nuccio", per me un modello di filosofo e l'amico più iperbolico che ho.

Un grazie anche a Valerio e Leandro con i quali ho condiviso l'emozione delle prime post-credit scene dei film Marvel.

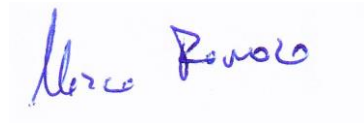
Ringrazio Valentina e Isa per l'aiuto con i testi di articoli e presentazioni, José per le maratone Avengers, Domenico perché mi "lascia vincere" a Risiko, e ringrazio gli amici e i colleghi del gruppo The Superhero Project che condividono la mia stessa passione. Un grazie anche a Giovanni Gaetani che mi ha aiutato con me la sua esperienza su Camus. Un ultimo ringraziamento alla Panini Comics che mi ha fornito parte del materiale preso in considerazione e in particolare al sig. Renato Franchi con il quale ho comunicato.

A tutti dedico una delle mie citazioni preferite da *The Killing Joke*: "Signore e signori! Il più raro e tragico degli scherzi di natura! L'uomo medio! Come può vivere, già vi odo domandare? Come può questo povero, patetico esemplare sopravvivere nel mondo spietato e irrazionale di oggi? La triste risposta è "Non molto bene". Posto di fronte alla realtà ineludibile della follia, della casualità e della futilità dell'esistenza umana, uno su otto di essi cede, riducendosi a un brutto vaneggiante! Come biasimarlo? In un mondo psicotico come questo... ogni altra reazione sarebbe una follia!"

Erklärung gemäß § 9 Nr. 2 der Promotionsordnung der Fakultäten
Humanwissenschaften und Geistes- und Kulturwissenschaften

Ich erkläre, dass ich die vorgelegte Dissertation selbständig angefertigt, dabei keine anderen Hilfsmittel als die im Quellen- und Literaturverzeichnis genannten benutzt, alle aus Quellen und Literatur, einschließlich des Internets, wörtlich oder sinngemäß entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht und auch die Fundstellen einzeln nachgewiesen habe.

Bamberg, den 25.04.2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Alex F. ...', is written on a light blue rectangular background.