



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea  
in Filologia e letteratura italiana

Tesi di laurea

Da Superuomo a Supereroe  
L'evoluzione del personaggio del  
superuomo dalla letteratura di  
fantascienza al fumetto

**Relatore**

Prof. Alberto Zava

**Correlatori**

Prof. Alessandro Scarsella

Prof. Beniamino Mirisola

**Laureando**

Lorenzo Luppi

**Matricola**

823651

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	4
<b>CAPITOLO PRIMO</b>	
<b>IL SUPEREROE IN LETTERATURA</b>	7
I.1. Il superuomo nella narrativa non illustrata	7
I.1.1. Adattamenti	8
I.1.2. Opere originali	10
I.1.3 L'impatto degli albi a fumetti	11
I.2. Il superuomo nella letteratura di fantascienza	16
I.2.1. Frankenstein ossia Il moderno Prometeo	17
I.2.1.1. La creatura	19
I.2.1.2 Frankenstein e il testo-fumetto	25
I.2.2. Il superuomo dopo Frankenstein	31
I.2.3. Il superuomo degli anni Trenta	36
<b>CAPITOLO SECONDO</b>	
<b>IL SUPEREROE NEL FUMETTO</b>	41
II.1. Il fumetto	41
II.2. Definizione di fumetto	44
II.2.1. Will Eisner e Scott McCloud	44
II.2.2. Critiche alla definizione di McCloud	48
II.3. Storia del fumetto americano	49
II.3.1. Il <i>comic</i> nell'Ottocento	49
II.3.2. Il fumetto americano nel Novecento	57

II.4. Lo scenario socioculturale degli anni Trenta	65
II.5. Il personaggio supereroe	70
II.5.1. Superpoteri	71
II.5.2. Costume	76
II.5.3. Vocazione	80
II.6. Supereroe e testo-fumetto	83
II.7. Supereroe e consolazione	87
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>94</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>96</b>

## INTRODUZIONE

Il supereroe è un tipo di personaggio che è diventato popolare negli Stati Uniti d'America fra la conclusione degli anni Trenta del Novecento e il principio degli anni Quaranta, una fase corrispondente alla conclusione della Grande Depressione e l'inizio della Seconda guerra mondiale.

Il successo e la costante domanda del pubblico di massa di personaggi di questo genere sfociarono nell'invenzione di un vero e proprio filone narrativo, la cui peculiarità, a differenza di altri generi che prendono la propria denominazione da elementi come ambientazione o trama, giace proprio nei suoi protagonisti.

Benché la parola *superhero* sia diventata di uso comune soltanto in un secondo momento<sup>1</sup> la narrazione supereroistica, che si configura come un genere di narrazione fantastica che segue le avventure di questi combattenti del crimine in costume, fu particolarmente prolifica, fin dal proprio debutto, in svariati *media*.

Malgrado la fama, talora altalenante, di questi personaggi e sebbene gli spettacoli che presentavano supereroi sovente non fossero esattamente produzioni di prima categoria, nel

---

<sup>1</sup> La parola è stata usata per identificare un fumetto in *Adventures Comics #247* (aprile 1958), che introduce la Legion of Super-Heroes (Legione dei Super-Eroi) e il loro nome sulla copertina. Laddove un'identificazione specifica del genere arrivò con *Journey into Mystery #83* (agosto 1963), la copertina del quale identificava specificatamente Thor come "The Most Exciting Super-Hero of All Time!!" (Il Super-Eroe Più Eccitante di Tutti i Tempi!!) PETER COOGAN, *Superhero: the Secret Origin of a Genre*, Austin, MonkeyBrain, 2006, pp. 25-26.

corso di queste otto decadi di esistenza, li ritroviamo in show radiofonici, rappresentazioni teatrali, serial televisivi, cartoni animati, letteratura, videogiochi e internet.

La loro affinità elettiva, ad ogni buon conto, resta quella con il cinema, un sodalizio che rimonta ai primi anni Quaranta e che si è conservato sino al giorno d'oggi.

Il fenomeno ha determinato, nel corso degli anni una grande notorietà per i supereroi al punto che, oggi come oggi, sono numerosissime le persone che li associano al mondo della celluloido piuttosto che al loro *medium* di provenienza. Questa opinione si è di recente rinsaldata in forza della grande quantità di *blockbuster* che approdano nelle sale cinematografiche ogni anno.

Dagli albori del nuovo millennio, infatti, il filone si è ampliato, mediante prodotti originali e, particolarmente, trasposizioni, come *X-Men* (2000) e *Spider-Man* (2002), la trilogia del Cavaliere Oscuro diretta da Christopher Nolan (2005-2012) – che ha ricercato un approccio più cupo e realistico in confronto al cinema supereroistico antecedente – e *Iron Man* del 2008, primo di una lunga serie di pellicole di tale filone prodotte dai Marvel Studios. Al giorno d'oggi il genere ricopre una posizione di rilievo nella produzione filmica *mainstream*, richiamando entrate importanti e consensi critici.

Cionondimeno, il supereroe ha i propri natali nel fumetto americano che ne è inoltre tuttora la fonte primaria. Con il debutto di Superman, che definì l'archetipo del supereroe e ne determinò la popolarità, fin dalla sua prima apparizione nel 1938 su *Action Comics #1* — un'antologia di storie di avventura edita da National Allied Publications, predecessore aziendale di DC Comics — gli albi di filone supereroistico divennero rapidamente uno dei generi di maggior circolazione del fumetto statunitense, conquistando tale forma di espressione.

Fra le diverse forme di comunicazione, quella nella quale il protagonista incontra ancora una certa difficoltà ad affermarsi è la letteratura. Nonostante i supereroi vi siano presenti dall'inizio degli anni Quaranta, infatti, la produzione di narrativa non illustrata di questo filone si dimostra carente e il libro di genere supereroistico risulta ancora oggi un prodotto di nicchia. Ciononostante, sono molteplici le narrazioni di successo nelle quali compaiono altre figure dotate di capacità superiori a quelle dei comuni esseri umani: da Re Artù a Ercole, da Peter Pan alla Sirenetta, sono una moltitudine gli eroi sovrumani ai quali sono state dedicate opere di ogni genere. Sono ad ogni modo altri i superuomini dai quali si immagina che i supereroi abbiano avuto origine, figure quali la creatura di Frankenstein e l'uomo invisibile, derivati dal filone della fantascienza con il quale il genere supereroistico mantiene un legame privilegiato fin dalla propria genesi.

Consapevoli della difficile diffusione del personaggio supereroe in letteratura e dei collegamenti fra esso e i superuomini della narrativa di filone fantascientifico, nella seguente trattazione si desidera esaminare quale sia il rapporto fra questi due personaggi e approfondire la figura del supereroe nella sua forma di espressione di nascita, il testo-fumetto, in modo da capire quali ragioni si celino dietro al suo successo nell'ambito della nona arte.

## CAPITOLO PRIMO

### IL SUPERUOMO IN LETTERATURA

#### I.1. Il supereroe nella narrativa non illustrata

Il supereroe è un personaggio che ha avuto origine nel contesto degli albi a fumetti statunitensi e che in tali albi ha la sua principale fonte di diffusione. Benché sia abitualmente collegato a questo ambito, tale protagonista si è gradualmente imposto anche in molti altri *media*, come, ad esempio, il cinema, la radio, la televisione e i videogiochi. Con gli anni, i supereroi hanno allargato il proprio raggio d'azione anche per quanto riguarda la stampa, espandendosi dagli albi alle strisce che compaiono sui giornali e ai *graphic novel*,<sup>1</sup> e giungendo infine, inevitabilmente, ad affacciarsi anche alla letteratura testuale.

La produzione letteraria di filone supereroistico si divide principalmente in due rami: adattamenti e opere originali. Com'è facilmente intuibile, i primi lavori traspongono in forma testuale le avventure di protagonisti che nascono in principio in altre forme di comunicazione. La seconda categoria offre al contrario narrazioni inedite che non fanno

---

<sup>1</sup> Libro a fumetti che contiene una storia piuttosto lunga, simile a un romanzo, e generalmente rivolta a lettori adulti.

“Graphic novel” in «Dizionario Garzanti», <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=graphic%20novel> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

uso di ambientazioni, personaggi o ulteriori elementi precedentemente apparsi in altre storie di questo genere.

### I.1.1 Adattamenti

Il primo romanzo ad avere per protagonista un supereroe è *The Adventures of Superman*, scritto dall'autore di radio e televisione George Lowther, ed edito nel 1942. Si tratta del primo racconto dedicato a Superman concepito da uno scrittore che non fosse Jerome Siegel, il suo creatore.<sup>2</sup> Lowther non era privo di esperienza nella scrittura del personaggio, giacché fu anche lo sceneggiatore del radiodramma a lui dedicato,<sup>3</sup> mandato in onda dal 1940 al 1951.<sup>4</sup>

Analogamente a ciò che accadeva nel programma radiofonico, l'autore descrive nel suo romanzo alcuni aspetti della nascita e dell'infanzia del protagonista che erano stati omessi nelle storie pubblicate negli albi a fumetti e che diventeranno, in un secondo tempo, elementi essenziali nella mitologia di questo supereroe. La kryptonite, il famoso materiale capace di indebolire Superman, ad esempio, è stata introdotta per la prima volta nella storia del *serial* radiofonico intitolata *The Meteor from Krypton*, trasmessa nel giugno 1943, mentre viene presentata al pubblico degli albi a fumetti solamente sei anni più tardi, all'interno di *Superman #61*,<sup>5</sup> uscito nel novembre 1949.<sup>6</sup> Allo stesso modo, si deve al racconto di Lowther una prima descrizione accurata del luogo di origine del personaggio, il

---

<sup>2</sup> “The Adventures of Superman (novel)” in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Adventures\\_of\\_Superman\\_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Superman_(novel)) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>3</sup> “George Lowther (writer)” in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/George\\_Lowther\\_\(writer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/George_Lowther_(writer)), (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>4</sup> “The Adventures of Superman (radio)” in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/The\\_Adventures\\_of\\_Superman\\_\(radio\)](https://dc.fandom.com/wiki/The_Adventures_of_Superman_(radio)) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>5</sup> “Superman #61” in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/7882/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>6</sup> “Kryptonite” in «DC Database», <https://dc.fandom.com/wiki/Kryptonite> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

lontano pianeta Krypton, spesso citato nei fumetti, ma a cui non si era mai attribuita grande importanza. In seguito a questa reinterpretazione della nascita del supereroe, il lavoro presenta una sua avventura completamente inedita. Il libro è arricchito da alcune illustrazioni del disegnatore originale di Superman, Joseph Shuster.

Successivamente a *The Adventures of Superman*, la figura del supereroe non si manifesterà nel campo della letteratura testuale per un considerevole lasso di tempo. Comparirà nuovamente in un'opera di questo genere soltanto nel 1978, nel romanzo dal titolo *Superman: Last Son of Krypton* e nel suo seguito del 1981, *Miracle Monday*, scritti entrambi dall'autore di fumetti Elliot S. Maggin. I due racconti vengono pubblicati in occasione dell'uscita nelle sale cinematografiche dei primi due *blockbuster* dedicati al kryptoniano – *Superman* e *Superman II* – ma, malgrado siano stati promossi come *tie-in*<sup>7</sup> ai due film, non ne costituiscono una trasposizione letteraria, né possiedono alcuna connessione con questi, narrando due storie del tutto originali.<sup>8</sup> Ancora una volta, anche in questa circostanza, taluni elementi presentati dapprima in questi romanzi saranno poi introdotti nelle vicende fumettistiche del personaggio.<sup>9</sup>

A partire dagli anni Novanta, la realizzazione di adattamenti letterari aumenterà notevolmente. Le due maggiori case editrici statunitensi, DC Comics e Marvel, alla ricerca

---

<sup>7</sup> Il termine *tie-in*, traducibile letteralmente con la parola “collegamento”, denota un prodotto di intrattenimento derivato da un'opera originale, in genere di natura diversa, che ne conserva alcuni elementi caratteristici, come ambientazione, personaggi e trama, ma ne integra i contenuti. Approvati dai legittimi proprietari dell'opera principale mediante concessione di diritti d'autore, i *tie-in* rappresentano una forma di promozione crossmediale, indirizzata ad accrescerne la visibilità.

“Tie-in” in «Wikipedia», <https://en.wikipedia.org/wiki/Tie-in> (data di ultima consultazione 17 maggio 2021), <https://it.wikipedia.org/wiki/Tie-in> (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>8</sup> “Last Son of Krypton (Novel)” in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Last\\_Son\\_of\\_Krypton\\_\(Novel\)](https://dc.fandom.com/wiki/Last_Son_of_Krypton_(Novel)) (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

“Miracle Monday (Novel)” in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Miracle\\_Monday\\_\(Novel\)](https://dc.fandom.com/wiki/Miracle_Monday_(Novel)) (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>9</sup> Ne sono un esempio la viaggiatrice del tempo Kristin Wells, riapparsa per la prima volta nell'albo *DC Comics Presents Annual #2* del luglio 1983 e la festività del “Miracle Monday”, al centro della storia raccontata da Maggin.

“Kristin Wells (Earth-One)” in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Kristin\\_Wells\\_\(Earth-One\)](https://dc.fandom.com/wiki/Kristin_Wells_(Earth-One)) (data di ultima consultazione 25 settembre 2020)

di un nuovo mercato, daranno alle stampe numerosi volumi che hanno per protagonisti i loro supereroi più conosciuti, come, ad esempio, Batman, Spider-Man e gli X-Men. Tali opere sono inizialmente indirizzate a un pubblico di lettori più giovani,<sup>10</sup> ma gradualmente la produzione comincerà a differenziarsi, offrendo in un secondo momento anche delle narrazioni dal taglio più maturo. Tra queste si ricordano le trasposizioni di archi narrativi a fumetti particolarmente apprezzati, come *The Death and Life of Superman* di Roger Stern (1993), *Batman: Knightfall* di Dennis O'Neil (1994) e *Kingdom Come* di Elliot S. Maggin (1998), e i *tie-in* ai lungometraggi di volta in volta in uscita al cinema.<sup>11</sup>

Al presente, la realizzazione di traduzioni letterarie di genere supereroistico continua su questa direzione, approfittando in particolare dell'*appeal* esercitato dai numerosi film, dalle serie televisive e dai videogiochi che negli ultimi anni si sono affermati sempre più sul grande e sul piccolo schermo, così da arrivare a un pubblico più vasto. A conferma di tale tendenza si rammentano tra i più recenti titoli di maggior successo *Thanos. Signore della Guerra* di Barry Liga (2019) che racconta la storia dell'antagonista delle pellicole *Avengers: Infinity War* e *Avengers: Endgame*, e *Miles Morales. Spider-Man* di Jason Reynolds (2018), un romanzo per ragazzi sulle avventure del giovane successore dell'Uomo Ragno, già protagonista del film d'animazione *Spider-Man – Un nuovo universo* e di un acclamato videogioco di prossima uscita sulla nuova console Sony, PlayStation 5.

### **I.1.2 Opere originali**

Allo stesso modo, la figura del supereroe compare in molti lavori letterari originali.

---

<sup>10</sup> "Superhero fiction" in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Superhero\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/Superhero_fiction) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>11</sup> *Superhero Novels*, [http://www.comicbookreligion.com/cr/comics\\_novels.html](http://www.comicbookreligion.com/cr/comics_novels.html) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

Una delle prime e più famose opere appartenenti a questo genere è costituita dal ciclo di libri intitolato *Wild Cards*. Si tratta di una serie di raccolte di romanzi e racconti scritti da un gruppo di più di quaranta autori di fantascienza, il Wild Cards Trust, a cura dello scrittore George R.R. Martin e dell'autrice televisiva Melinda M. Snordgrass. Le narrazioni di cui si compone la collana sono collegate e descrivono le vicende di alcuni supereroi originali che hanno luogo in un universo narrativo condiviso. Il primo volume del ciclo, intitolato semplicemente *Wild Cards*, ha debuttato nel 1987 e la serie conta, al momento, un totale di 28 libri.<sup>12</sup> In seguito alla pubblicazione di *Wild Cards*, molti altri scrittori si sono cimentati nella narrativa di filone supereroistico. Tra i lavori più apprezzati si ricordano *Nobody Gets the Girl* di James Maxey, *Devil's Cape* di Rob Roger e *Superpowers: A Novel* di David J. Schwartz.

Analogamente a quanto è accaduto circa la produzione di trasposizioni letterarie, dall'inizio del nuovo millennio anche le opere originali hanno beneficiato della rinnovata celebrità dei supereroi negli altri *mass media*, e i romanzi con protagonisti di questo genere sono cominciati ad aumentare. Tale sviluppo è stato in parte favorito anche dall'ascesa dell'editoria online che consente agli autori di essere pubblicati con una minor difficoltà. Ne sono un esempio *Extracted* di R.R. Haywood, *Invinciman* di R.T. Leone e *Selfdestructible* di Mike Vago, resi disponibili esclusivamente in formato digitale.<sup>13</sup>

### **I.1.2 L'impatto degli albi a fumetti**

Benché numerosi scrittori si siano dedicati al supereroe nella letteratura testuale, tale figura non è stata in grado di guadagnarsi anche in questa forma di espressione l'ampia

---

<sup>12</sup> "Wild Cards" in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Wild\\_Cards](https://en.wikipedia.org/wiki/Wild_Cards) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>13</sup> "Superhero fiction" in «Wikipedia», cit.

popolarità ottenuta nei generi e nei mezzi di comunicazione a cui si è fatto riferimento in precedenza.

Per quanto riguarda gli adattamenti, si ipotizza che tale carenza di notorietà sia da ascrivere al carattere stesso di questi lavori che, si rammenta, si servono di elementi originari di altre narrazioni. Il libro di supereroi, in questa circostanza, è abitualmente concepito e promosso come un prodotto di secondo piano, complementare a un'opera principale che può acquisire la forma di un albo a fumetti, un film, una serie televisiva o un videogioco. Tali trasposizioni si profilano dunque perlopiù come un articolo commerciale acquistato dagli appassionati di un *media franchise* al fine di conoscere maggiori dettagli su un personaggio o un mondo di fantasia che apprezzano particolarmente, piuttosto che come un'opera che ambisca a farsi considerare per le proprie caratteristiche intrinseche e che sia in condizione di fornire un'esperienza simile a quelle offerte da romanzi di altro genere.

La mancanza di un'identità propria degli adattamenti, che si è congetturato possa essere la causa dell'esiguo successo della figura del supereroe nella narrativa scritta, sembra manifestarsi, sebbene mediante modalità diverse, anche nelle narrazioni originali di questo genere. La maggior parte di tali storie esibisce infatti alcune convenzioni e alcuni luoghi comuni che tradiscono una certa dipendenza di queste dalla propria fonte originaria, sia relativamente alla forma, che relativamente ai contenuti.

Quanto all'aspetto formale, come si è già parzialmente evidenziato, uno degli accorgimenti di cui le opere letterarie appartenenti al filone supereroistico fanno maggiormente uso è quello dell'universo narrativo condiviso. Tale pratica prevede la creazione di un insieme di narrazioni, abitualmente ideate da più autori, che possono essere fruite in maniera autonoma, ma che rientrano allo stesso modo nello sviluppo collettivo di

una trama, di personaggi e di un'ambientazione che si riferiscono a un progetto di narrazione più ampia.<sup>14</sup>

La possibilità di vedere personaggi che si sono apprezzati individualmente e di cui si conosce il *background* interagire ha da sempre destato un grande interesse nel pubblico della narrativa di intrattenimento. L'ambito degli albi a fumetti di supereroi si serve molto spesso di tale meccanismo e molte delle case editrici che si dedicano a questo genere collocano di solito le avventure dei propri personaggi in uno di questi scenari. È mediante tale espediente che in *All Star Comics #3* (inverno 1940),<sup>15</sup> alcuni dei supereroi più famosi editi da DC Comics possono incontrarsi e formare il gruppo della Justice Society of America o che in *The Amazing Spider-Man #1* (marzo 1963)<sup>16</sup> il protagonista può imbattersi nei Fantastici Quattro. Con l'andar del tempo, il ricorso a questa idea si è diffuso sempre più, diventando uno degli aspetti maggiormente distintivi del fumetto di filone supereroistico.

La collana *Wild Cards*, menzionata in precedenza, deriva la propria struttura da tale contesto: analogamente a quanto accade per gli albi, ciascuno dei capitoli di ogni volume di questo ciclo è comprensibile tanto singolarmente quanto nell'ambito di quell'universo narrativo condiviso. Alcune delle opere pubblicate dopo tale serie ne seguono, seppur in formato ridotto, l'esempio e presentano un'organizzazione simile. L'antologia *Superheroes*, a cura di John Varley e Ricia Mainhardt, ad esempio, contiene una serie di racconti di supereroi ideati da 28 autori diversi.<sup>17</sup> Altri scrittori adottano un approccio più tradizionale, ma si ispirano parimenti a tale nozione, descrivendo una medesima vicenda da

---

<sup>14</sup> DON MARKSTEIN, *THE MERCHANT OF VENICE meets THE SHIEK OF ARABI*, in «CAPA-alpha», 71, settembre 1970.

<sup>15</sup> "All-Star Comics #3" in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/1205/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>16</sup> "The Amazing Spider-Man #1" in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/17568/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>17</sup> *Superheroes* in «John Varley - Science Fiction Writer», <https://varley.net/collection/superheroes/> (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

più punti di vista, come in *Soon I Will Be Invincible* di Austin Grossman, o più essenzialmente narrando gli eventi che hanno luogo in un universo narrativo con un grande numero di protagonisti che si relazionano tra loro, come nei romanzi del ciclo *Sentinels* di Van Allen Plexico.<sup>18</sup>

Riguardo all'aspetto contenutistico, si può individuare una subordinazione della narrativa scritta nei confronti degli albi a fumetti, laddove molti lavori di questo genere fanno un uso esagerato di storie, personaggi e ambientazioni fortemente stereotipati, o che assomigliano eccessivamente a quelli di altre opere con cui non possiedono alcun collegamento.

Il romanzo *Soon I Will Be Invincible*, cui si è appena accennato, costituisce una chiara manifestazione di tale *modus operandi*. La trama dell'opera di Grossman è incentrata sul tredicesimo tentativo di conquista del mondo da parte del supercattivo, Dr. Impossible, in seguito alla sua ennesima evasione dal carcere. La circostanza in cui un supercriminale riesce continuamente a fuggire di prigione e di volta in volta cerca di assoggettare il globo è divenuto uno dei *cliché* più comuni nelle storie di supereroi. Questo motivo è ancora oggi assai impiegato negli albi a fumetti che, a causa della longevità e della serialità che li contraddistinguono, riutilizzano frequentemente personaggi le cui vicende apparivano concluse in precedenza, ed è stato spesso parodiato soprattutto in film d'animazione di tale genere come *Gli Incredibili* (2004), *Cattivissimo Me* (2010) e *Megamind* (2010). In narrazioni che ricercano un approccio più realistico a questo filone, come film e *graphic novel*, al contrario, generalmente, si evita l'uso di tali espedienti.

Anche i protagonisti descritti da Grossman presentano grandi somiglianze con alcuni famosi personaggi dei fumetti. Il Dr. Impossible, ad esempio, megalomane antagonista del

---

<sup>18</sup> "Sentinels novels" in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Sentinels\\_novels](https://en.wikipedia.org/wiki/Sentinels_novels) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

racconto, è modellato sullo stereotipo del genio del male, ed esibisce alcune analogie con le figure di Lex Luthor e del Dottor Destino. Con il primo, Impossible condivide un intelletto fuori dal comune, tecnologie eccezionali e l'inimicizia con il più grande supereroe del proprio mondo, CoreFire, a sua volta ispirato a Superman, l'acerrimo nemico di Luthor. Del Dottor Destino, nemesi dei Fantastici Quattro, il supercattivo possiede le patologiche manie di grandezza, le conoscenze scientifiche all'avanguardia e alcune somiglianze per quanto riguarda il costume.

La supereroina Damsel, guida del gruppo dei New Champions, i protagonisti del libro, richiama alla mente il personaggio di Wonder Woman. Come l'eroina dei fumetti riveste nelle sue storie la carica di principessa del favoloso regno delle Amazzoni di Themyscira, così Damsel è descritta come la principessa di un pianeta lontano, giunta sulla Terra per salvare il genere umano. Entrambe le paladine sono dotate di una forza straordinaria e della capacità di volare. Il personaggio di Grossman, in aggiunta, ha il potere di generare un campo di forza difensivo, simile a quello della Donna Invisibile dei Fantastici Quattro.

Si cita come ultimo esempio il supereroe Blackwolf, una figura che assomiglia per molti aspetti a Batman. Il personaggio indossa infatti un costume dai colori scuri e, analogamente all'uomo pipistrello, associa la sua identità segreta a un animale che incute timore. È inoltre l'unico dei protagonisti a non possedere alcun superpotere, benché, come il Cavaliere Oscuro, si sia allenato e sia molto intelligente. Un ulteriore aspetto che lo accomuna all'eroe dei fumetti è la sua origine: anche Blackwolf si è infatti persuaso a diventare un giustiziere mascherato in seguito all'assassinio della sua famiglia.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> "Soon I Will Be Invincible", in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Soon\\_I\\_Will\\_Be\\_Invincible](https://en.wikipedia.org/wiki/Soon_I_Will_Be_Invincible) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

Come si è potuto altresì constatare dagli esempi a cui si è fatto riferimento, anche le narrazioni originali di genere supereroistico dimostrano una certa subordinazione al modello che ha dato origine a questo filone.

In alcuni casi, la presenza di citazioni di storie provenienti dagli albi a fumetti risulta indispensabile, giacché queste compaiono in opere che, avvalendosi delle potenzialità della letteratura testuale, cercano di compiere una decostruzione della figura del supereroe, analizzandone convenzioni e luoghi comuni. Un romanzo come *Super - L'ultimo eroe*, dell'autore Robert Mayer, che propone, ad esempio, una satira del genere, mediante la parodia di personaggi quali Superman, Capitan Marvel e Plastic Man, non sarebbe altrettanto convincente qualora fosse privato di tali allusioni.<sup>20</sup>

In altre circostanze, si ipotizza, al contrario, che questi richiami siano talora inseriti in tali racconti in particolare per assicurarsi il favore degli appassionati del genere che si sentiranno gratificati nello scoprire, anche nella narrativa scritta, elementi a essi noti, e si accosteranno a queste letture con una differente disposizione d'animo.

Benché da un lato l'introduzione di elementi originari dei fumetti, sia formali che contenutistici, attiri l'attenzione di un pubblico già avvezzo al filone supereroistico, d'altra parte tale operazione pare avere, in certi casi, un effetto collaterale. Questi rimandi impediscono infatti ai lettori che non abbiano mai avuto esperienza con il genere dei supereroi di cogliere determinati aspetti di tali lavori, impossibilitandone così una loro fruizione completa. Di conseguenza queste opere perdono la loro attrattiva nei confronti di un pubblico più generalista. A causa della sua forte dipendenza dalle altre forme di espressione che accolgono storie sulla figura del supereroe, il romanzo di tale genere non sembra, per il momento, nella condizione di confrontarsi equamente con queste, ciò

---

<sup>20</sup> "Superfolks" in «Wikipedia», <https://en.wikipedia.org/wiki/Superfolks> (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

malgrado, considerando l'impegno dei numerosi autori che dal principio del nuovo millennio si dedicano a narrazioni che fan parte di tale filone, ci si augura che presto i supereroi riescano a trovare una propria dimensione anche nella letteratura testuale.

## **I.2. Il superuomo nella letteratura di fantascienza**

Benché il personaggio supereroe non sia ancora nella condizione di ottenere un posto ben definito nella narrativa non illustrata, il concetto stesso di supereroe affonda le sue radici proprio nella letteratura. La rappresentazione di figure dotate di abilità al di sopra di quelle dei comuni mortali è una consuetudine diffusa generalmente nella narrativa popolare di tutte le culture del globo. Sebbene i supereroi svolgano talvolta una funzione affine a quella di tali protagonisti del folklore e della mitologia, appare tuttavia più corretto attribuire a questi origini molto più recenti.

Gli eroi dell'antichità, pur essendo in possesso di capacità molto simili a quelle dei supereroi, acquisivano di solito tali poteri in dono dalle divinità o tramite la magia e queste capacità funzionavano mediante una sospensione soprannaturale delle leggi della natura, che li rendeva in tal modo un elemento innaturale e imperscrutabile. Le abilità dei supereroi, che derivano invece dal genere della fantascienza, rappresentano un mutamento profondo in confronto a questi, giacché non sospendono le leggi fisiche, ma al contrario le piegano, in un certo senso, al volere dell'uomo. I poteri di questi protagonisti sono uno degli effetti dell'addomesticamento della natura da parte del genere umano e, anche se in una maniera spesso fantasiosa, possiedono di solito una spiegazione scientifica.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> BRIAN W. ALDISS, *The Detached Retina: Aspects of SF and Fantasy*, Syracuse, Syracuse University Press, 1995, p. 78.

### **I.2.1 Frankenstein ossia Il moderno Prometeo**

L'autore britannico Brian Aldiss afferma che la prima opera di fantascienza che sia mai stata composta è il classico della letteratura gotica *Frankenstein*, scritto da Mary Shelley.<sup>22</sup> Il romanzo, edito nel 1818, introduce le figure del faustiano scienziato Victor Frankenstein e della sua creatura, talora chiamata erroneamente con il nome del suo inventore. Tramite questo personaggio, l'autrice è anche la prima a esplorare il motivo del superuomo che attinge capacità estranee agli esseri umani attraverso metodi fantascientifici e, di conseguenza, a inaugurare alcuni dei luoghi e degli argomenti che diverranno ampiamente diffusi in tutta la narrativa attinente a questo tipo di protagonisti.

Come descritto nell'introduzione all'edizione del 1831, l'idea di *Frankenstein* affiora per la prima volta alla fantasia di Mary Shelley nell'estate del 1816. In questo periodo l'autrice e il futuro marito, il poeta Percy Bysshe Shelley, si stabiliscono per un soggiorno lungo le sponde del Lago Lemano, a Ginevra, e diventano vicini di casa di Lord Byron. Le condizioni meteorologiche proibitive di quell'estate<sup>23</sup> confinarono di frequente il gruppo di amici – composto anche dal medico di Byron, John Polidori e dalla sorellastra di Mary, Claire Clairmont, che aveva avuto una relazione con il poeta inglese – nella residenza di Byron, Villa Diodati, dove uno dei loro passatempi principali è la lettura di storie di fantasmi. Un giorno il padrone di casa propone alla comitiva di scrivere ciascuno un racconto di questo genere. Mary, già amante della scrittura, si impegna assai per ideare un racconto che sia all'altezza di quelli che avevano indotto il gruppo al loro gioco, ciò malgrado, non riesce a concepire un racconto adeguato alle sue aspettative. L'autrice mira

---

<sup>22</sup> B.W. ALDISS, *Billion Year Spree: The True History of Science Fiction*, New York, Doubleday, 1973, p. 18.

<sup>23</sup> Il 1816 è conosciuto anche con il nome di "anno senza estate", a causa di alcune anomalie climatiche verificatesi nel corso del periodo estivo.

MICK HAMER, *Brimstone and bicycles*, in «New Scientist», 26 gennaio 2005, <https://www.newscientist.com/article/mg18524841-900-brimstone-and-bicycles/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

a scrivere «Una storia che parlasse alle misteriose paure sepolte nella nostra natura, e che risvegliasse brividi di orrore – una storia che facesse temere al lettore di guardarsi le spalle, che facesse gelare il sangue e accelerare i battiti del cuore».<sup>24</sup> Spesi molti giorni a pensare, Mary ha finalmente la sua intuizione, quando assiste a una delle abituali conversazioni tra Byron e Shelley, nel corso della quale i due dibattono del principio vitale e delle ricerche scientifiche più recenti su tale argomento. Il colloquio si concentra in particolar modo sugli esperimenti del dottor Erasmus Darwin al fine di rianimare esseri ormai esanimi e sul galvanismo, il fenomeno a causa del quale un muscolo attraversato da una corrente elettrica si contrae. Persuasa da queste immagini, l'autrice comincia a ipotizzare che sia possibile rianimare un cadavere e la stessa notte tra la veglia e il sonno, abbandonatasi a fantasticare, immagina uno studioso che, assemblato un corpo gli infonde la vita: «Una cosa terrificante, perché terrificante sarebbe il risultato di qualsiasi tentativo umano di imitare lo stupendo meccanismo del Creatore del mondo».<sup>25</sup> Ridestatasi, l'agghiacciante visione seguita a tormentare Mary che, per distrarsi, inizia a riflettere sulla storia di fantasmi che doveva scrivere. È allora che la coglie un'illuminazione: descrivere la vicenda raccapricciante che aveva visto la notte prima. Il giorno seguente, l'autrice comincia a scrivere ed è in tal modo che l'incubo di una giovane di diciannove anni inizia a trasformarsi in quella che diventerà un'opera famosa in tutto il mondo.

### **I.2.1.2 La creatura**

Il mostro protagonista del romanzo di Mary Shelley non è un normale essere umano, bensì una creatura costruita artificialmente in laboratorio, assemblando le parti di individui un tempo viventi. Il suo corpo è rianimato dal dottor Frankenstein ed è in tal modo che egli

---

<sup>24</sup> MARY SHELLEY, *Frankenstein*, trad. it. di Chiara Zanolli e Laura Caretti, Segrate (Milano), Mondadori, 2005 (London 1818), p. 29.

<sup>25</sup> Ivi, p. 31.

ottiene la vita, oltre a forza, velocità, agilità e resistenza superiori a quelli di qualsiasi essere umano. La sua origine fantascientifica costituisce però anche la causa del suo aspetto agghiacciante che lo rende invisibile al genere umano. Persino il dottor Frankenstein, non appena vede il mostro animarsi, prova il desiderio di annullare il procedimento di cui è stato l'artefice: la creatura con il suo corpo mostruoso rappresenta l'incarnazione del suo insuccesso, l'amaro epilogo dell'ambiziosa ricerca che lo ha tenuto impegnato per anni.

A questa angoscia che nel corso della narrazione opprimerà sempre più lo scienziato, si oppone la curiosità, quasi fanciullesca, della creatura che, proprio come un bambino, è da poco venuta al mondo. Al contrario di ciò che si è abitualmente portati a pensare sul personaggio – sulla base principalmente del celebre lungometraggio del 1931<sup>26</sup> – il mostro concepito da Mary Shelley non è una bestia disumana, e viene descritto come un essere intelligente, che è in grado di parlare e leggere; è anzi egli stesso a narrare gran parte della sua vicenda all'interno del romanzo. La creatura inizialmente possiede inoltre una spiccata umanità messa in evidenza nella contrapposizione dei suoi desideri più profondi a quelli del padre. Laddove Victor Frankenstein brama infatti un potere di natura divina, aspirando a governare i ritmi della vita e della morte, la più grande ambizione del mostro è molto più semplice: egli vorrebbe unicamente essere compreso e amato.

*Frankenstein* racconta dunque una storia tragica, quella di un individuo che comincia un'esistenza nuova, ancora piena di possibilità da esplorare, ma che fin dalla nascita è condannato a essere respinto e detestato dal prossimo, accusato dal suo stesso padre di essere un individuo diabolico. La creatura è perseguitata dal proprio aspetto e non esistono gesta eroiche, cataclismi da scongiurare o delinquenti da affrontare che possano rivelare quale sia la sua autentica natura al di là delle sue fattezze raccapriccianti.

---

<sup>26</sup> Si tratta di *Frankenstein* (1931), diretto da James Whale che ha introdotto il personaggio di Mary Shelley nell'immaginario collettivo mediante la celebre interpretazione di Boris Karloff.

Il colloquio tra il mostro e il suo creatore, che ha luogo nel decimo capitolo del romanzo, è fortemente emblematico della condizione del «demonio» – come lo chiama talora lo scienziato: l'autrice vi contrappone, in una curiosa antitesi, il razionale, ma infuriato, dottor Frankenstein, e la fisionomicamente bestiale, ma assai pacifica, creatura. Protagonista di questo dialogo è il verbo “ascoltare”, che il mostro ripete per ben otto volte, a sottolineare che la voce è l'unico strumento che egli possiede affinché si attui nel suo ascoltatore una momentanea cecità così che il suo aspetto cessi, seppur temporaneamente, di perseguitarlo. «Calmati! Ti prego di ascoltarmi prima di riversare il tuo odio sulla mia testa esecrata».<sup>27</sup> Tale è la preghiera della creatura verso il padre, che alcune righe più tardi replica «Vattene! Liberami dalla vista della tua forma detestabile».<sup>28</sup> Il mostro tenta allora di accontentare il suo interlocutore, posandogli le mani sugli occhi. Il dottor Frankenstein dapprima allontana queste mani, ma in seguito è colto dalla medesima cecità da cui è affetto di continuo il lettore, che pur conoscendo l'aspetto deforme dell'essere, si lascia portare dal suo eloquio. Animato dalla curiosità e dalla compassione, lo scienziato decide di ascoltare il racconto della sua creatura e in questo modo, di nuovo grazie alla sua voce, il mostro può cercare di far capire al suo ascoltatore quale sia la sua vera natura.

La storia dell'essere ha inizio in «quella cupa notte di novembre», in cui questi prende vita e, fuggito dal suo luogo d'origine, attraversa le vie di Ingolstadt, per addentrarsi nella foresta. Da questo momento, la creatura sarà protagonista di un processo di crescita autodidatta, dal momento che già estromessa dalla società dovrà prepararsi autonomamente al mondo che la aspetta. Ignaro della vita, ma al contempo pervaso dalla curiosità, il mostro trascorre quella che possiamo definire come la sua prima infanzia

---

<sup>27</sup> M. SHELLEY, *Frankenstein*, cit., p. 116.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

nell'enorme giardino che è la foresta di Ingolstadt. La ricerca di cibo e riparo lo costringe però ad andarsene e la creatura giunge in un villaggio in cui entra in contatto per la prima volta con la comunità degli uomini. Un incontro dal sapore dolceamaro, poiché il mostro sperimenta sì l'incanto per le meraviglie del mondo degli umani, ma anche la paura nel momento in cui questi lo aggrediscono.

La creatura, cacciata, si rifugia in un capanno sul retro di una casa, da cui, nei giorni seguenti, osserverà la vita della famiglia che vi abita. Guardandoli, nutrirà la sua fame di conoscenza e imparerà a leggere, scrivere e numerose nozioni sulla storia e la società del genere umano. Pervenendo a una consapevolezza sempre maggiore di se stesso, il mostro conoscerà anche l'amore e proverà un affetto sincero per la famiglia De Lacey. Il capofamiglia, un vecchio cieco, anzi, lo accoglierà nella sua abitazione, ma quando la creatura si mostrerà al resto degli inquilini, questi lo scacceranno terrorizzati. È in tal modo che coloro i quali hanno insegnato l'amore a quel mostro inconsapevole della vita, finiscono per insegnargli parimenti anche l'odio. Afflitto, per aver assaggiato la dolcezza dell'amore e averla vista dissolversi in un istante, la creatura, addolorata, dà alle fiamme il luogo ameno che costituiva la sede della sua formazione e in seguito annuncerà la sua volontà di restituire al genere umano l'accoglienza crudele che gli è stata riservata.

La vendetta del mostro, ad ogni modo, acquisisce più la forma di un contrattacco, che di una crociata globale contro gli uomini. Ciascuna delle azioni deplorabili commesse d'ora in avanti dalla creatura, infatti, non rappresenta una sua iniziativa personale, ma è, in un certo senso, una reazione uguale e contraria alla violenza destinatagli di volta in volta dagli esseri umani. In seguito alla sua cacciata dal giardino dei De Lacey, il mostro è in buona sostanza ancora benevolo e probabilmente si illude che nell'uomo possa esserci ancora un'esile scintilla di umanità. È per tale motivo che subito dopo essersi allontanato

dalla famiglia, avvistata una bambina scivolare nella corrente impetuosa di un fiume sceglie di salvarla. Ciononostante, neanche tale gesto di buona volontà, vale a redimerlo agli occhi del genere umano e il demonio viene ringraziato con un colpo di fucile dal tutore della bambina. È in questo momento che la creatura smarrisce del tutto la fede negli uomini e imbattutosi in William, fratello minore di Victor, il suo creatore, lo uccide. Alla giovane vita salvata della bambina si contrappone la giovane vita di William, portata via dal demonio che inizia infine ad assomigliare al mostro diabolico di cui la società vuole la scomparsa.

Ciononostante, non svanisce dal suo animo quella brama d'amore e comprensione, un desiderio talmente forte nella creatura da far sì che questi chieda al dottore di creargli una compagna con cui vivere, dal momento che egli si reputa malvagio esclusivamente perché è solo e infelice. Frankenstein inizialmente accetta la pretesa del figlio, ma in un secondo momento, pentitosi, dilania il corpo che stava assemblando e postolo in una cesta lo getta in mare. La reazione del mostro alla distruzione delle sue speranze è un duplice omicidio, come duplice è l'atto dello smembramento e "annegamento" della nuova creatura che il padre gli stava costruendo. Disfacendo il corpo, Victor ha distrutto l'unico essere che fosse nella condizione di appagare il desiderio d'affetto del mostro e così questi decide di fare lo stesso con il padre. Uccide dapprima Clerval, il suo più caro amico e in seguito Elizabeth, la donna che questi amava profondamente e che aveva appena sposato.

Il demonio ha portato a termine la propria vendetta ed è in questo momento che l'antitesi tra lo scienziato e la sua creatura, che ha attraversato l'intera opera, si trasforma. Le posizioni dei due si invertono e Frankenstein da preda diviene cacciatore dell'essere diabolico. Trascinato a sua volta dalla brama di vendetta, l'uomo di scienza intraprende un viaggio sulle tracce del mostro che lo porterà a nord, tra i ghiacci del circolo polare artico.

La precedente speranza di allontanare la diabolica apparizione dai suoi occhi, si trasforma in un desiderio ossessivo di scorgerla nei luoghi del suo viaggio. Questo desiderio è fomentato dalla creatura medesima che individuando nella caccia finalmente un riconoscimento della sua esistenza, lascia al proprio creatore alcuni indizi nella forma di iscrizioni su tronchi d'albero e rocce, al fine di accrescere il suo odio e condurlo nell'inseguimento.

A dispetto del forte risentimento che lo guida, Frankenstein non riuscirà a portare a compimento la sua ricerca. Indebolito dalle avverse condizioni climatiche, lo scienziato è costretto a cercare rifugio su una nave diretta all'estremità settentrionale del globo. Qui incontra un amico nel capitano Robert Walton, cui narrerà la sua vicenda. Sarà solamente grazie alle lettere del giovane uomo di mare alla sorella che il lettore apprenderà la storia di Frankenstein. Intanto, l'imbarcazione si ferma tra i ghiacci e la spedizione, divenuta troppo insidiosa, inverte la rotta. Lo scienziato, in breve tempo, si spegne. La notte, la creatura fa visita alla salma del padre e, pieno di dolore, ne piange la dipartita davanti agli occhi increduli di Walton. Le pagine conclusive di Frankenstein sono permeate dall'amara confessione dei delitti del mostro nei confronti del suo artefice. L'essere è consapevole e mortificato di averne distrutto l'esistenza e infine in accordo con il suo creatore afferma:

Ma ora, i miei crimini mi hanno ridotto a un livello inferiore a quello dell'animale più spregevole. [...] Quando scorro il catalogo pauroso dei miei peccati, non posso credere di essere la stessa creatura i cui pensieri erano una volta pieni soltanto di sublimi visioni della bellezza e della grandezza del bene. Ma è così, purtroppo: l'angelo che cade diventa un diavolo malvagio.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Ivi, p. 230.

Egli riconosce la sua incapacità di accettare che, anche nel dolore, il padre conoscesse una felicità che gli era preclusa, grazie al matrimonio con Elizabeth, ma giunge, ad ogni modo, alla conclusione che la distruzione della gioia altrui non possa appagare la sua brama di amore e che, al contrario, ciò lo precipiti ancora di più nella disperazione:

[...] mentre distruggevo le sue speranze, non soddisfacevo con questo i miei desideri, che restavano bramosi e ardenti. Desideravo sempre amore e compagnia, e sempre venivo respinto. Non c'era ingiustizia in questo? Devo forse essere considerato l'unico colpevole, quando tutta l'umanità ha peccato contro di me?»<sup>30</sup>

Perseguitato dal fantasma del dottor Frankenstein, l'essere riconosce nel desiderio di vendetta del suo creatore il suo unico motivo di vita e si sente vinto dal padre che lo ha infine condotto alla miseria. La morte diventa in questo modo il solo conforto per un individuo infamato da tanti delitti e afflitto da dolorosi sensi di colpa. Respinto dal genere umano, la creatura lascia la nave su una zattera di ghiaccio e si indirizza all'estremo nord, dove si immolerà su una pira funebre, fino a che del suo corpo non resteranno solo le ceneri, così che le sue spoglie non possano essere utili a qualcuno che volesse assemblare un'ulteriore creatura della sua specie.<sup>31</sup>

### **I.2.1.2 Frankenstein e il testo-fumetto**

La creatura di Frankenstein mantiene da lungo tempo un ottimo rapporto con la forma espressiva del testo-fumetto e la sua figura è stata tradotta in numerosi albi di diverso genere, nella maggior parte dei casi ipotetiche continuazioni del racconto originale

---

<sup>30</sup> Ivi, p. 231.

<sup>31</sup> Alcuni degli spunti di riflessione trattati in questo paragrafo sono approfonditi nell'Introduzione di Laura Caretti all'edizione citata di *Frankenstein*, alla quale mi sono in parte liberamente ispirato nella stesura di esso.

o sue reinterpretazioni. Il successo del mostro in un ambito di immediato impatto visivo come il testo-fumetto è da attribuire con tutta probabilità alla corporatura abnorme del personaggio e ai suoi connotati deformati – dedotti in parte dal già citato adattamento cinematografico del 1931 – che lo rendono un protagonista assai iconico per il pubblico dei lettori. Da tale aspetto dipende ugualmente la rappresentazione della creatura nella maggior parte degli albi: il personaggio attraversa infatti una metamorfosi e dal protagonista amletico delineato nel romanzo originale muta in una figura antierica che abitualmente agisce in contesti dominati da scene di azione frenetica ed enormi armi da fuoco, in cui poco o nessun posto trovano i dilemmi e il malessere esistenziali dello sventurato mostro concepito da Mary Shelley.

Nel corso degli anni, data la popolarità dei supereroi, alcuni editori hanno pensato di trasformare la creatura in uno di questi personaggi. Le sue tre personificazioni più famose in tali vesti sono quelle offerte da Dell, DC Comics e Marvel.

Il mostro compare per la prima volta in un albo edito da Dell nel 1963, ciononostante non si tratta ancora della sua rielaborazione eroica, ma di una traduzione a fumetti del film del 1931. Dal numero successivo di questa collana fa la sua comparsa il supereroe Frankenstein, un protagonista dalle capacità e dalla genesi simili a quelle della creatura, la cui vicenda ha luogo nella città americana di fantasia di Metropole City, uno scenario ricco dei *cliché* della narrativa supereroistica.<sup>32</sup> La serie avrà una durata di quattro numeri, concludendosi nel 1967.<sup>33</sup>

Al contrario, le incarnazioni del personaggio presentate da DC Comics e Marvel risultano molto più conformi al racconto originale e fungono da ideale prosecuzione della

---

<sup>32</sup> MICHAEL EURY, *Hero-a-go-go! Campy Comic Books, Crimefighters & Culture of the Swinging Sixties*, Raleigh, TwoMorrows Publishing, 2017, pp. 36-40.

<sup>33</sup> “Frankenstein (Dell, 1963 Series)” in «Great Comics Database», <https://www.comics.org/series/1627/> (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

storia immaginata da Mary Shelley, ma per questo motivo, sono anche assai simili tra loro. Entrambi i protagonisti, ad esempio, sopravvivono agli avvenimenti della conclusione del libro e anzi il gelo del Circolo polare artico li conserva in una condizione di animazione sospesa, fino a che non si risvegliano in un'epoca più recente. Ambedue combattono con altri mostri – talora addirittura con celebri personaggi della letteratura e del folclore, come, ad esempio, Dracula e il lupo mannaro – si imbattono nei supereroi più famosi dei due editori e si uniscono a un supergruppo composto di personaggi atipici che richiamano nell'apparenza o nei poteri più elementi del genere dell'orrore che del filone supereroistico.<sup>34</sup>

DC Comics pubblica la sua prima creatura di Frankenstein nell'albo *Detective Comics #135* del 1948,<sup>35</sup> ma la figura affronta numerose rielaborazioni e torna a essere una presenza costante ed esplicitamente eroica nei titoli della casa editrice solamente a cominciare dal 2005 con l'albo *Seven Soldiers: Frankenstein #1* di Grant Morrison e Doug Mahnke.<sup>36</sup>

Il mostro debutta in Marvel con l'albo *Menace #7*,<sup>37</sup> pubblicato nel 1953 quando l'editore si chiamava ancora Atlas Comics e, dopo un periodo di assenza dai fumetti, ricompare in *The Silver Surfer #7* del 1969,<sup>38</sup> divenendo dal 1973 il protagonista di una

---

<sup>34</sup> “Frankenstein” in «DC Database», <https://dc.fandom.com/wiki/Frankenstein> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

“Frankenstein’s Monster (Earth-616)” in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Frankenstein%27s\\_Monster\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Frankenstein%27s_Monster_(Earth-616)) (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>35</sup> “Detective Comics #135” in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/6736/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>36</sup> “Seven Soldiers: Frankenstein” in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/15559/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>37</sup> “Menace #7” in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/215837/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>38</sup> “The Silver Surfer #7” in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/22912/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

serie di 18 numeri intitolata per i primi cinque numeri *The Monster of Frankenstein* e, in seguito, *The Frankenstein Monster*, conclusasi nel 1975.<sup>39</sup>

Attualmente entrambe le versioni della creatura sono attive nell'universo narrativo condiviso delle corrispondenti case editrici e prendono parte agli eventi che vi accadono.

Un ulteriore argomento che collega *Frankenstein* e la figura del supereroe è il cospicuo numero di temi e situazioni da questo introdotti che, passando attraverso il genere della fantascienza, diventeranno caratteristici delle narrazioni su questi personaggi.

Gli albi di supereroi, ad esempio, sono pieni di uomini di scienza dai connotati affini a quelli del dottor Frankenstein. Contrariamente alla maggior parte dei protagonisti di questa narrativa, si tratta di figure ambigue, assetate di conoscenza e, anche per tale ragione, di frequente in bilico tra il bene e il male. Si ricordano tra gli altri, il borioso Victor von Doom, che di Frankenstein non a caso condivide il nome, tormentato scienziato, acerrimo nemico, ma talvolta alleato dei Fantastici Quattro; il Creatore, una versione alternativa del supereroe Mister Fantastic, dapprima benevolo, ma che diviene malvagio e vuole imporre un proprio dispotismo di matrice scientifica;<sup>40</sup> e infine gli Illuminati, un gruppo di ricerca sotto copertura composto da alcuni famosi supereroi, fondato per evitare eventi pericolosi per il pianeta. Dalle modalità eticamente controverse, questa squadra ha distrutto interi universi per salvaguardare la vita sulla Terra.<sup>41</sup>

La figura dello scienziato di stampo faustiano in Frankenstein si collega a un altro motivo tipico del genere dei supereroi, quello della ribellione della macchina.<sup>42</sup> Come

---

<sup>39</sup> "Frankenstein (Marvel, 1973 Series)" in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/2119/> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

<sup>40</sup> "Reed Richards (Earth-1610)" in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Reed\\_Richards\\_\(Earth-1610\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Reed_Richards_(Earth-1610)) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>41</sup> "Illuminati (Earth-616)" in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Illuminati\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Illuminati_(Earth-616)) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

<sup>42</sup> "Ribellione della macchina", in «Wikipedia», [https://it.wikipedia.org/wiki/Ribellione\\_della\\_macchina](https://it.wikipedia.org/wiki/Ribellione_della_macchina) (data di ultima consultazione 17 maggio 2021).

facilmente immaginabile, questo tema assai presente nella narrativa di fantascienza, pertiene a situazioni in cui esseri intelligenti, ma non organici, si impongono sul genere umano.<sup>43</sup> Circostanze di questo tipo sono comuni anche nel fumetto supereroistico, in cui la maggior parte dei personaggi dai connotati robotici, automi o cyborg che siano, possiedono una storia di origini in cui si rivoltano contro il proprio artefice. Emblematico è il caso di Henry Pym, il supereroe Giant-Man, che nei fumetti assembla Ultron, un androide che, ribellatosi contro il proprio creatore, diventerà uno dei più grandi antagonisti del supergruppo di cui questi fa parte, i Vendicatori. La curiosità di tale storia è costituita dal fatto che, allorché Ultron costruirà il proprio figlio, Visione, questi insorgerà a sua volta contro il padre, alleandosi con gli Avengers. Il primato di Frankenstein nel proporre il motivo della ribellione della macchina pone la creatura – che non è esattamente un meccanismo, ma potremmo descrivere come una macchina organica – come antenato ideale di androidi, cyborg e robot, e dunque di tutti i supereroi appartenenti a questa categoria.

Un ultimo tema di Frankenstein e del genere dei supereroi che si desidera affrontare è quello della nemesi. Nel linguaggio della narrativa supereroistica, il termine “nemesi” denota il nemico per eccellenza, principale, di un supereroe. La buona resa di un protagonista è spesso determinata da quanto tali figure siano interessanti. Lex Luthor e Superman, Joker e Batman, il Green Goblin e Spider-Man, Thanos e gli Avengers, sono solo alcuni esempi di supercattivi e supereroi che personificano nelle pagine degli albi l’eterno conflitto tra il bene e il male. Tale scontro assume contorni un po’ più fumosi in *Frankenstein* in cui, a causa della drammaticità connaturata alla vicenda e della maestria dell’autrice nel riferire i punti di vista dei due protagonisti, appare complicato definire chi

---

<sup>43</sup> “Robots” in «The Encyclopedia of Science Fiction», <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/Robots> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

sia il “buono” e chi il “cattivo”. Ciò che interessa e che si distingue come elemento diffuso nel genere dei supereroi è però il contrasto stesso che coinvolge Victor e la sua creatura, una sorta di caccia, in cui in principio è il mostro ad andare alla ricerca del suo creatore, ma che, in un secondo momento cambia di segno, con le parti che si capovolgono. Come in un albo o in un film di supereroi, non importa chi insegue chi, ma solo che i due protagonisti siano costretti a battersi fino alla morte.

Sebbene lo si reputi un ideale antenato dei supereroi, la creatura protagonista di *Frankenstein* mostra una differenza sostanziale se paragonato ai suoi discendenti. Questa difformità riguarda il rapporto che il mostro intrattiene con la società che lo circonda. Diversamente dai personaggi degli albi a fumetti, infatti, egli non costituisce un esempio di personaggio eroico che si assume il compito di proteggere l'umanità, un attributo essenziale affinché un protagonista con poteri possa considerarsi un supereroe, e anzi giura vendetta sul genere umano. Questo accade primariamente perché la creatura è un emarginato, disprezzato dalla maggior parte della società, ma non solo. Negli albi a fumetti, compaiono con frequenza supereroi deformati, spesso detestati dalla gente, eppure tali figure si adoperano per salvaguardare la collettività, desiderando, tutt'al più, di essere lasciati in pace quando non stanno combattendo. Il mostro, invece, è diverso, e agisce attivamente per danneggiare gli uomini; malgrado alla fine a pagare lo scotto di tale violenza non siano mai coloro che gli hanno fatto del male.

L'episodio del salvataggio della bambina dal fiume è fortemente rappresentativo di tale differenza e pare quasi costituire una storia di origine di supereroi al contrario. Abitualmente, in questo tipo di narrazione, infatti, il protagonista dopo aver acquisito i suoi poteri, pensa di servirsene per il proprio tornaconto, fino a quando un episodio drammatico non gli procura una motivazione per divenire un eroe. La situazione vissuta dalla creatura è

in assoluta antinomia con la circostanza della genesi del supereroe e il mostro, desideroso d'amore, che aveva dapprima aiutato la famiglia De Lacey procurandogli delle provviste e in un secondo tempo recuperato la bambina che stava per annegare, presa coscienza che fare uso dei suoi poteri per aiutare gli altri non allevia la sua sofferenza, decide di diventare malvagio.

Guardando alla creatura di Frankenstein, si può constatare come il personaggio del superuomo non fosse fin dalla sua genesi rappresentato come una figura positiva, un tutore della giustizia e della collettività, ma al contrario fosse descritto come un pericolo pubblico, la cui superiorità costituisce una minaccia alla società degli esseri umani. Seguendo l'esempio di Mary Shelley, molti dei superuomini che appariranno tra la pubblicazione di *Frankenstein* e il debutto di Superman in *Action Comics #1*, saranno ritratti come figure ostili, infide o degenerate.<sup>44</sup> Di seguito, si presentano alcuni casi di superuomini della letteratura ideati successivamente alla prima edizione di questo romanzo. Tale selezione non ha alcuna pretesa di completezza, ma intende semplicemente mostrare in che modo la rappresentazione della sovrumanità nella narrativa di fantascienza si sia per molti anni allineata al modello da questo fissato.

### **1.2.2. Il superuomo dopo *Frankenstein***

Nel suo saggio sull'evoluzione della figura del superuomo nella letteratura di fantascienza, intitolato *From Menace to Messiah*, lo studioso di fumetti Thomas Andrae espone la propria teoria conformemente alla quale esisterebbe un motivo conduttore diffuso nella maggior parte delle narrazioni su questi personaggi precedenti a Superman. A detta dello studioso, ciascuna di queste storie, indipendentemente dalla condotta morale

---

<sup>44</sup> THOMAS ANDRAE, *From Menace to Messiah: the Prehistory of the Superman in Science Fiction Literature*, in «Discourse», 2, estate 1980, pp. 86-88.

che il protagonista assume, è destinata a concludersi in tragedia. Andrae esclude dall'insieme di tali narrazioni racconti che si svolgono in uno scenario a metà tra il fantastico e il fantascientifico, ovvero che hanno luogo in ambientazioni estranee al mondo moderno.<sup>45</sup> Questo perché la società contemporanea esercita una funzione cruciale nell'amaro epilogo di tali vicende. A tal proposito – facendo riferimento al romanzo di Philip Wylie, *Generation of Vipers* (1942) – egli scrive: «[...] there was no longer room in the modern world for the heroic, superior, or unique individual. [...] Society feared the superior individual because his very existence portended the demise of humanity as it existed – smug, mediocre, and intolerant».<sup>46</sup> Sulla base di queste premesse, di seguito si intende esaminare brevemente alcune delle narrazioni di genere fantascientifico maggiormente rilevanti sulla figura del superuomo, allo scopo di dimostrare la fondatezza della tesi proposta da Andrae.

Lo scrittore anglosassone Herbert George Wells (1866-1946) fu uno degli autori più conosciuti e prolifici del suo tempo: considerato uno dei padri della fantascienza, la sua produzione accoglie numerosi saggi e articoli, racconti brevi e più di cinquanta romanzi di diverso genere.<sup>47</sup> Nelle sue opere, egli introduce molti degli argomenti caratteristici della letteratura di fantascienza, ed è uno dei primi a cogliere e sviluppare il motivo del superuomo.

Le prime tracce di una figura di questo genere nella produzione wellsiana si ritrovano in un articolo pubblicato nello «Science Schools Journal», una rivista che egli aveva fondato assieme ad alcuni amici nel periodo di permanenza alla Normal School of Science

---

<sup>45</sup> Andrae fa esplicito riferimento alle storie del personaggio di John Carter, creato da Edgar Rice Burroughs nel 1912 e protagonista dei primi tre libri del *Ciclo di Barsoom*, una serie di romanzi di genere science fantasy.

<sup>46</sup> THOMAS ANDRAE, *From Menace to Messiah: the Prehistory of the Superman in Science Fiction Literature*, cit., p. 91.

<sup>47</sup> “Opere di H. G. Wells” in «Wikipedia», [https://it.wikipedia.org/wiki/Opere\\_di\\_H.\\_G.\\_Wells](https://it.wikipedia.org/wiki/Opere_di_H._G._Wells) (data di ultima consultazione 18 maggio 2021).

di South Kensington, Londra, tra il 1884 e il 1887.<sup>48</sup> Intitolato *The Past and Present of the Human Race*,<sup>49</sup> il brano immagina un futuro in cui gli esseri umani evolveranno, acquistando la forma di grandi cervelli e, per tale ragione, saranno ospitati in vasche ricolme di fluidi nutritivi. Il genere umano si alimenta esclusivamente di sostanze chimiche e della luce del sole dal momento che ha annientato tutto il resto della vita animale e vegetale sul pianeta.<sup>50</sup>

L'idea dell'avvento di un superuomo che, presto o tardi, avrebbe sostituito gli uomini attuali, in una corrispondenza analoga a quella tra l'*Homo Sapiens* e gli altri primati, trova frequentemente posto nelle opere dell'autore ed è centrale in romanzi quali *La macchina del tempo* (1895) o *La guerra dei mondi* (1897).

Nel primo dei due lavori menzionati, un viaggiatore del tempo proveniente dall'epoca vittoriana, giunge nell'anno 802.701, ed è coinvolto in un'avventura che ha come protagonisti gli Eloi e i Morlocchi, le due sottospecie in cui lo scrittore si figura evolveranno gli esseri umani. In questa circostanza, Wells approfitta della cornice descritta al fine di fornire un'analisi della società del suo tempo, giacché gli infantili e mansueti Eloi sono gli eredi della classe dirigente, mentre i deformi e feroci Morlocchi discendono dalla classe operaia.

Ne *La guerra dei mondi*, l'autore narra invece la storia di un'invasione della Terra da parte di alcuni marziani dall'intelletto eccezionale, che costituirebbero dei potenziali discendenti del genere umano, descritti ancora come dei grandi cervelli, questa volta dotati di delicati tentacoli. Anche in tale caso, lo scrittore offre mediante la sua opera una critica

---

<sup>48</sup> "H. G. Wells" in «Wikipedia», [https://it.wikipedia.org/wiki/H.\\_G.\\_Wells](https://it.wikipedia.org/wiki/H._G._Wells) (data di ultima consultazione 18 maggio 2021).

<sup>49</sup> L'articolo è stato in un secondo tempo rielaborato ed edito sulla rivista settimanale «Pall Mall Budget» con il titolo *The Man of the Year Million* nel 1893.

<sup>50</sup> JAMES GUNN, *The Man Who Invented Tomorrow*, in «Gunn Center for the Study of Science Fiction at the University of Kansas», <http://www.sfcenter.ku.edu/tomorrow.htm> (data di ultima consultazione 28 settembre 2020).

alla società e, in particolare, alle politiche colonialistiche dominanti nel contesto europeo dell'epoca.<sup>51</sup>

Chiusa la digressione su queste figure di superuomini atipici, ci sembra si possa affermare che il romanzo di Wells che esibisce una maggiore aderenza al tema del superomismo sia *L'uomo invisibile*, edito nel 1897. L'opera racconta la vicenda di Griffin, uno scienziato assetato di conoscenza, che inventa una formula in grado di rendere invisibile qualsiasi cosa. Sperimentato tale procedimento su se stesso, l'uomo non è più in grado di invertirlo e rimane in questo modo bloccato in una condizione di impercettibilità. Spostatosi dalla caotica Londra al tranquillo villaggio di Iping, nel West Sussex, il ricercatore continua ad adoperarsi al fine di ritornare a essere normale, ma dopo essere stato smascherato da alcuni abitanti della cittadina, si rifugia a casa del dottor Kemp, un conoscente dei tempi della scuola di medicina. Raccontatagli la sua storia, Griffin decide di farne il suo complice in un piano che ha lo scopo di terrorizzare la nazione facendo uso delle sue capacità. Kemp tuttavia lo denuncia alle autorità e in seguito, quando Griffin cerca di ucciderlo, questi viene accerchiato dalla folla infuriata dei cittadini di Iping e picchiato a morte.<sup>52</sup>

In un primo momento i personaggi di Griffin e della creatura possono apparire molto diversi. Ciò malgrado, osservando lo sviluppo dei due protagonisti nelle corrispondenti vicende, si possono individuare alcuni elementi comuni a entrambi. Innanzitutto, tanto la sovrumanità del mostro quanto quella dello scienziato sono chiaramente visibili dal resto degli uomini, essendo l'uno un individuo deforme e l'altro un cumulo di bende avvolto in un cappotto che, spogliandosi, può scomparire all'improvviso. Tale appariscenza – peraltro

---

<sup>51</sup> “La guerra dei mondi (romanzo)” in «Wikipedia», [https://it.wikipedia.org/wiki/La\\_guerra\\_dei\\_mondi\\_\(romanzo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_guerra_dei_mondi_(romanzo)) (data di ultima consultazione 18 maggio 2021).

<sup>52</sup> “The Invisible Man” in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Invisible\\_Man](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Invisible_Man) (data di ultima consultazione 18 maggio 2021).

paradossale per quanto riguarda Griffin – costituisce per ambedue le figure la causa primaria della loro persecuzione: benché lo scienziato non sia mosso da sentimenti lodevoli quanto quelli della creatura, infatti, prima di essere scoperto dagli spaventati abitanti di Iping, egli desiderava esclusivamente ritornare normale. È solamente dopo che questi lo hanno importunato che il ricercatore, percependo la comunità come ostile, deciderà di fondare il suo «regno del terrore», proprio come il mostro aveva giurato vendetta sul genere umano. Sarà questa la mossa che farà cadere Griffin nella trappola del superuomo: accertate le sue intenzioni, infatti, quella società che dapprima voleva eliminarlo, ha adesso una buona motivazione per farlo e lo scienziato, allo stesso modo della creatura, viene in tal modo condotto alla morte.

Alcuni anni più tardi, un altro autore britannico, John Davys Beresford, grande ammiratore di Wells – sul quale scrive uno studio critico nel 1915 –<sup>53</sup> riprende il motivo del superuomo nel suo romanzo *The Hampdenhire Wonder*. In questa opera, pubblicata nel 1911, lo scrittore descrive la storia di una sorta di bambino prodigio dotato di un intelletto e di una comprensione del mondo soprannaturali, che in aggiunta possiede la capacità di imporre il proprio volere sugli altri. Victor, il protagonista della vicenda, è il figlio di George Stott, un famoso giocatore di cricket – sport assai popolare nei paesi anglofoni – che, conclusa la sua carriera prematuramente a causa di un infortunio, si dedica a ideare un procedimento affinché il suo successo possa essere trasferito a qualcun altro, a condizione che questi sia privo di qualsiasi altra forma di esperienza. L'uomo applica la procedura sul figlio che sta per venire al mondo. Il bambino che nasce ha un aspetto atipico – una corporatura molto gracile, ma una testa assai grande – ed è provvisto delle abilità mentali a cui si è fatto riferimento innanzi. Grazie a tali poteri, all'età di sette anni, la vita

---

<sup>53</sup> MICHAEL R. PAGE, *The Literary Imagination from Erasmus Darwin to H.G. Wells; Science, Evolution, and Ecology*, Farnham, Ashgate Publishing, 2012, p. 191.

non ha più alcun segreto per Victor. Allo stesso tempo, essa si dimostra priva per il giovane del piacere che solamente la scoperta è capace di offrire agli esseri umani. Senza più alcuna valida motivazione per vivere, il bambino decide di porre fine alla sua esistenza e viene ritrovato affogato all'interno di uno stagno.<sup>54</sup>

La storia narrata da Beresford si dimostra piuttosto diversa dai racconti considerati fino a questo momento. In primo luogo, vi si può osservare un personaggio principale assai dissimile dagli altri: eccezion fatta per un capo molto voluminoso, il giovane non possiede altri connotati inconsueti e non intimorisce dunque la gente allo stesso modo della creatura o dell'uomo invisibile. Per tale ragione, la narrazione non si delinea come una storia di persecuzione, ma acquista piuttosto la forma di un racconto introspettivo, nel quale il piccolo Victor deve confrontarsi con la sua stessa condizione di essere umano. Essendo la sua sovrumanià perlopiù celata da un punto di vista ottico, il bambino non è esposto ad alcuna aggressione diretta da parte della collettività; malgrado ciò, il potere sembra cercare comunque una maniera per annientarlo. Ci riesce, trasformando l'antitesi tra superuomo e uomo da sociale a interiore. Conformemente a quanto sostenuto da Andrae, dunque, ciò che appariva a un primo sguardo come un incredibile dono, si rivela, anche in questo caso, la causa della miseria del superuomo.

### **I.2.3. Il superuomo negli anni Trenta**

In seguito alla sua discreta diffusione nella letteratura di fantascienza anglosassone, all'inizio degli anni Trenta, la figura del superuomo si afferma con forza nell'ambito della narrativa di genere statunitense. Questo accade in particolar modo grazie alla grande fama di cui godevano in tale frangente i *pulp magazine* che, distribuiti nelle edicole di tutto il

---

<sup>54</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., pp. 134-135.

Nord America, accoglievano di frequente tra le loro pagine racconti completi o a episodi su personaggi dotati di capacità eccezionali.

In tale contesto, l'autore statunitense Philip Wylie dà alle stampe il suo primo romanzo di fantascienza, intitolato *Gladiator*. Edito per la prima volta nel 1930, si tratta della storia di Hugo Danner, un giovane uomo che possiede forza e velocità sovrumane, e una pelle antiproiettile. Causa di queste capacità è l'iniezione di un siero che il padre gli somministra prima della nascita. Allo scopo di evitare che il ragazzo subisca la stessa sorte dei suoi predecessori e venga dunque perseguitato dalla gente, la madre lo educa affinché non riveli mai le sue abilità. Tale situazione cambia nel momento in cui Hugo, nell'età dell'adolescenza, diviene una stella del football e nel corso di una partita uccide accidentalmente un avversario. Turbato il giovane abbandona la scuola e si arruola per combattere nel primo conflitto mondiale, ma prende coscienza del fatto che neanche con i suoi poteri è nella condizione di porre fine alle ostilità. Amareggiato, Hugo fa ritorno in patria e comincia a lavorare in una banca. Egli viene tuttavia allontanato dall'impiego quando per salvare una persona rimasta intrappolata all'interno del *caveau* dell'istituto, ne distrugge la porta e viene sospettato di voler rapinare il luogo. L'opera di Wylie prosegue con una sequela di episodi in cui il protagonista continua ad andare alla ricerca di un ambito in cui i suoi poteri possano essere realmente produttivi, ma nei quali dimostra di volta in volta la sua inadeguatezza a vivere a contatto con la comunità degli uomini. Privo di uno scopo nella vita, come il piccolo Victor Stott, Hugo si inerpica allora sulla cima di una montagna, dalla quale interroga Dio; l'emblematico epilogo della vicenda, vede il tormentato superuomo morire colpito da un fulmine.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> "Gladiator (novel)" in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Gladiator\\_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gladiator_(novel)) (data di ultima consultazione 18 maggio 2021).

La storia descritta in *Gladiator* raccoglie in sé alcuni aspetti centrali delle narrazioni osservate in precedenza, ma introduce allo stesso tempo altri elementi che la proiettano, seppure non eccessivamente, nella direzione dei racconti ospitati negli albi a fumetti. Il romanzo vede la figura del superuomo liberarsi dalle fattezze raccapriccianti o dai lineamenti atipici caratteristici dei propri predecessori, cosicché egli non venga identificato *a priori* come un personaggio negativo. L'apparente normalità del protagonista gli consente di trascorrere un'infanzia serena, ma, contemporaneamente, il fatto di non essere oggetto di alcuna persecuzione da parte del genere umano gli concede più tempo per pensare alla propria esistenza. Il personaggio medita in particolare sulla propria condizione di sovrumanità e questa riflessione si tramuta ben presto nella ricerca di uno scopo per le sue capacità e di un senso alla sua vita. È in tale momento che la battaglia del protagonista con i propri poteri si allarga su due fronti e da meramente interiore diviene anche sociale. Questo perché l'incapacità di Hugo di trovare lo scopo della sua esistenza consegue non tanto da una presunta inadeguatezza delle sue capacità, quanto da una loro eccessiva utilità. Mediante le proprie abilità, il personaggio sarebbe capace di compiere grandi cose, ma come affermato da Andrae, ciò preannuncerebbe la fine del genere umano per come esiste. Per tale motivazione, al fine di difendere le proprie convinzioni e abitudini, gli uomini lo ostacolano e non legittimano il suo posto all'interno della società. Malgrado dunque una prima identificazione dei poteri come elemento potenzialmente favorevole, l'associazione della sovrumanità al male risulta ad ogni modo ancora imperante nella vicenda.

Si desidera completare questa breve rassegna discutendo di un'opera assai significativa per l'affermazione della figura del superuomo nell'ambito degli albi a fumetti: *The Reign of the Superman*, scritto da Jerome Siegel<sup>56</sup> e illustrato da Joseph Shuster, vale a

---

<sup>56</sup> Jerome Siegel ha impiegato in questa circostanza lo pseudonimo Herbert S. Fine.

dire i creatori del personaggio di Superman. Si tratta di un racconto breve edito nel gennaio del 1933 nel terzo numero di «Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization», una *fanzine*<sup>57</sup> di argomento fantascientifico autoprodotta da Siegel nel periodo del liceo. Questa narrazione costituisce la prima attestazione dell'utilizzo del termine "Superman" da parte dei due autori; ciò malgrado, il protagonista di tale storia rappresenta una figura molto diversa da quella del celebre progenitore di tutti i supereroi. Contrariamente a ciò che accade negli albi, in cui l'eroico kryptoniano dagli attributi fisici eccezionali Kal-El si finge il goffo giornalista Clark Kent, infatti, Bill Dunn viene presentato come un reietto che si trasforma in un criminale dalle potenti capacità telepatiche intenzionato a dominare il mondo.

La sua vicenda ha inizio quando uno scienziato, il professor Ernest Smalley, rinviene all'interno di un meteorite una nuova misteriosa sostanza e ricava da questa un estratto in grado di donare a chi lo assuma abilità straordinarie. Prima di ingerire il distillato, al fine di evitare eventuali effetti collaterali, il chimico decide di sperimentarlo su un altro essere umano. Si reca per tale ragione nei dintorni di una mensa per i poveri – luoghi assai diffusi durante la Grande depressione, il periodo in cui si svolge il racconto – e, con la promessa di un pasto più sostanzioso e di un nuovo abito, recluta il senzatetto Bill Dunn affinché prenda parte al suo esperimento. Dopo aver assunto la pozione, l'uomo fugge dall'abitazione del ricercatore e si scopre capace di leggere nella mente, imporre il proprio volere sugli altri e vedere il futuro. Bill decide di far uso di questi nuovi poteri per soggiogare il pianeta, e se ne serve per diventare ricco, giocando d'azzardo e in borsa, e per manovrare alcuni statisti affinché si dichiarino guerra gli uni con gli altri. Ciononostante, gli effetti del filtro inventato da Smalley si rivelano provvisori e, nel finale

---

<sup>57</sup> Pubblicazione periodica, prodotta a basso costo e in tiratura limitata, destinata agli appassionati di un determinato settore (musica leggera, cinema, ecc.). "Fanzine" in «Dizionario Garzanti», <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=fanzine> (data di ultima consultazione 14 ottobre 2020).

della narrazione, a Bill Dunn, ormai spogliato delle proprie abilità di superuomo, non resta altro da fare che ritornare a essere nuovamente un emarginato dalla società.<sup>58</sup>

Anche in questo ultimo caso, il racconto sembra uniformarsi alla linea tracciata da *Frankenstein* – e seguita dai suoi successori nella letteratura di fantascienza – che congiunge sovrumani e tragedia. Conformemente a questa, il protagonista di *The Reign of the Superman* viene descritto come un reietto, arrabbiato con la società, che, una volta ottenuti i propri poteri ne fa uso per riscattarsi, adoperandosi al fine di sottomettere il mondo intero, ma la cui storia ha infine un epilogo inconcludente. Benché la vicenda appaia affine a quelle analizzate in precedenza, presenta tuttavia un'essenziale differenza da tali narrazioni: nella maggior parte di queste, infatti, la contrapposizione tra la figura del superuomo e la società è una diretta conseguenza della sovrumani del personaggio, mentre in tale circostanza non è così. In questo frangente, il potere possiede una funzione diversa e si pone da un lato come elemento stimolatore che accresce i sentimenti negativi dell'uomo e dall'altro quale strumento della sua vendetta. Ciò che è interessante evidenziare allo scopo di comprendere in che modo la figura del superuomo della letteratura di fantascienza si sia evoluta in quella del supereroe è che il personaggio di Siegel è un derelitto già prima di aver ottenuto le sue capacità. Similmente a Bill Dunn, molti altri protagonisti della narrativa di genere dei primi anni Trenta condividono tali caratteristiche. Ne sono un esempio l'asociale William Carpenter di *The Murder Invisible* (1931), l'ammalata Kyra Zelas di *The Adaptive Ultimate* (1935) e l'impacciato alcolista Neils Bork di *The Seeds of Life* (1931), ciascuno emarginato dalla società e ciascuno deciso a rivalersi su essa per il trattamento destinatogli.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., pp. 138-139.

<sup>59</sup> Ivi, pp. 139-141.

## CAPITOLO SECONDO

### IL SUPEREROE NEL TESTO-FUMETTO

#### II.1. Il fumetto

Qualsiasi persona dovesse accostarsi per la prima volta a un'opera a fumetti – fosse questa una striscia, un albo, un *graphic novel* o un prodotto in un qualsiasi altro formato – sarebbe probabilmente colpita dalla sua originale struttura, formata di figure e testi.

Effettivamente, anche Rodolphe Töpffer, uno dei padri del fumetto, volendo dare una definizione del neonato *medium*, così da spiegare al proprio pubblico quale fosse il carattere dell'opera che teneva tra le mani, annotò nell'introduzione al suo primo volume pubblicato, *Histoire de M. Jabot* (1833), quanto segue:

Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait. Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original, qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> RODOLPHE TÖPFFER, *Histoire de M. Jabot*, in «Bibliothèque universelle de Genève. Nouvelle Serie», 9, maggio-giugno 1837, p. 335.

Leggendo queste poche, preziose, righe, si può comprendere come già i primi autori che si cimentavano con tale inedita forma di comunicazione assegnassero una considerevole importanza alla “natura mista” del testo-fumetto, autentica novità del *medium*, dedicando in aggiunta particolare attenzione alla dipendenza esistente tra disegni e parole, essenziale per una corretta fruizione dell’opera.

Töpffer realizza molto precocemente che la forma artistica che ha contribuito a plasmare e padroneggiare non è né pittura, né letteratura, bensì un nuovo linguaggio, e decide pertanto di offrire ai suoi lettori una prima delucidazione sul nuovo mezzo di comunicazione.

Non si ha notizia di una possibile volontà dell’autore di elaborare un progetto di studio del testo-fumetto più dettagliato, anche se appare alquanto improbabile, giacché il *corpus* di opere da esaminare in questo periodo si mostra molto limitato e il *medium* stesso si presenta ancora in una fase embrionale, con il proprio canone e le proprie convenzioni in via di definizione.<sup>62</sup> Ad ogni modo, l’annotazione di Töpffer costituisce, secondo la tradizione, il primo tentativo di analisi del testo-fumetto e rappresenta il punto di partenza nel campo dei *comics studies*.

*Comics studies* è la denominazione mediante la quale generalmente ci si riferisce all’ambito accademico che si interessa di fumetti e prodotti artistici affini, principalmente di arte sequenziale.<sup>63</sup> Questa espressione ha il significato letterale di “studi sui fumetti” e, pur provenendo dall’inglese, è comunemente utilizzata in tutto il mondo, una consuetudine da attribuire con tutta probabilità all’ascendente della cultura anglosassone – in particolare

---

<sup>62</sup> R. TÖPFFER, *Histoire de M. Jabot*, in «Gallica», <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529023n> (data di ultima consultazione 30 marzo 2021).

<sup>63</sup> “Comics studies” in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Comics\\_studies](https://en.wikipedia.org/wiki/Comics_studies) (data di ultima consultazione 18 maggio 2021).

statunitense – nell’affermazione del mezzo di comunicazione testo-fumetto e dei lavori che lo esaminano.<sup>64</sup>

Il termine “comic” trae origine dal carattere prevalentemente buffo, comico – in lingua inglese *comic* – delle prime pubblicazioni che accoglievano fumetti in America.<sup>65</sup>

Questa iniziale natura umoristica degli argomenti affrontati dal *medium* ha spesso portato parte della critica e degli ambienti accademici a ignorare fumetti e *graphic novel*, considerandoli produzioni di una cultura di massa del tutto trascurabili; ciononostante, nel corso degli anni, una quantità sempre maggiore di studiosi di discipline quali estetica, semiologia, sociologia e studi culturali, ha cominciato ad osservarli da un punto di vista scientifico.

L’impegno congiunto di ricercatori provenienti da diversi settori ha indiscutibilmente recato nuovi importanti contributi alla causa dei *comics studies*. Malgrado ciò, analogamente a quanto si verifica per altri *media*, fornire una spiegazione inequivocabile di che cosa sia un testo-fumetto si dimostra ancora oggi un’operazione tutt’altro che semplice.

Questo principalmente a causa della natura intrinsecamente sperimentale del mezzo di comunicazione,<sup>66</sup> che offre agli autori una varietà di generi, argomenti, temi, stili, materiali e strumenti con i quali cimentarsi, tale da implicare la realizzazione di opere talora così diverse le une dalle altre che la maggior parte dei tentativi di descrizione del *medium* sono soggetti a numerose eccezioni.

---

<sup>64</sup> In effetti, molte lingue hanno desunto il proprio termine per riferirsi al fumetto dall’inglese: ne sono esempi il tedesco *comics*, il russo *комиксы* (*komiksy*) e l’hindi *कॉमिक्स* (*komiks*).

<sup>65</sup> È invece abitudine nei paesi anglofoni riferirsi a fumetti originatisi da altre tradizioni culturali con i termini che li denotano nella lingua di provenienza, ad esempio, *bandes dessinées* per i fumetti franco-belga, o *manga* per i fumetti giapponesi. Curiosamente, il termine “fumetti” in lingua inglese indica una forma di arte sequenziale che si serve di fotografie anziché di disegni e illustrazioni.

<sup>66</sup> LARRY TYE, *Superman: the High-Flying History of America’s Most Enduring Hero*, New York, Random House, 2012, p. 212.

Nonostante cercare di capire e descrivere il testo-fumetto costituisca un procedimento tanto complesso, in questo capitolo si tenterà, ad ogni modo, di delinearne un profilo avvalendosi di alcune delle tesi maggiormente accreditate nell'ambito dei *comics studies* anglofoni contemporanei: le teorie elaborate dai disegnatori Will Eisner e Scott McCloud.

## **II.2. Definizione di fumetto**

### **II.2.1. Will Eisner e Scott McCloud**

Nel 1985 Will Eisner, celebre autore, attivo dai primi anni Trenta, noto per opere come *The Spirit* e *Contratto con Dio (A Contract with God)*, pubblicò il suo primo studio sul testo-fumetto, intitolato *Fumetto & arte sequenziale (Comics and Sequential Arts)*. Questo volume sarà seguito nel 1996 da un secondo studio, *Graphic Storytelling. Narrare per immagini (Graphic Storytelling and Visual Narrative)*.

Entrambe le opere si basano sull'esperienza di Eisner come insegnante di fumetto. Dagli anni Settanta, infatti, il *cartoonist* aveva tenuto conferenze e lezioni sull'argomento alla School of Visual Arts di New York. Non trovava però un manuale che si concentrasse sugli aspetti teorici del *medium*. Cominciò così a scrivere una serie di articoli sul tema all'interno del periodico dedicato al suo personaggio, *The Spirit*, e questi formarono le fondamenta di *Fumetto & arte sequenziale*.<sup>67</sup>

Diversamente dagli altri testi che si concentravano su prospettive specifiche della didattica del fumetto – come, ad esempio, il disegno dell'anatomia dei personaggi – il volume di Eisner possiede un punto di vista più ampio sul mezzo di comunicazione e

---

<sup>67</sup> DANIELE BONOMO, *Will Eisner. Il fumetto come arte sequenziale*, Latina, Tunué, 2005, pp. 21-22.

riflette su risvolti quali il ritmo della narrazione, o la composizione delle vignette, e l'effetto che tali componenti possono avere sul lettore.

Nel suo libro, il disegnatore definisce il testo-fumetto non come un *medium* autonomo, frutto dell'industrializzazione e della società di massa, bensì come un mezzo di comunicazione che appartiene a una più estesa tradizione artistica, quella dell'arte sequenziale, della quale rappresenterebbe una manifestazione.

Eisner descrive l'arte sequenziale in questo modo: «an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea».<sup>68</sup>

A proposito del testo-fumetto invece scrive:

This ancient form of art, or method of expression, has found its way to the widely read comic strips and books which have established an undeniable position in the popular culture of this century. It is interesting to note that Sequential Art has only recently emerged as discernible discipline alongside film making, to which it is truly a forerunner.<sup>69</sup>

Nel 1993, Scott McCloud (1960) dà alle stampe l'altra pietra angolare dei *comic studies* inglesi contemporanei, *Capire il fumetto. L'arte invisibile (Understanding Comics: The Invisible Art)*. Il volume sarà seguito nel 2000 da *Reinventare il fumetto (Reinventing Comics)* e nel 2006 da *Fare il fumetto (Making Comics)*. Tutti e tre i libri hanno una particolarità: sono dei saggi in forma di fumetto, una scelta che, come si avrà modo di notare, supporta il punto di vista di McCloud sul *medium*.

L'autore comincia la sua trattazione sul testo-fumetto, spiegando di voler trovare una definizione del mezzo di comunicazione che sia totalmente neutrale per ciò che concerne

---

<sup>68</sup> WILL EISNER, *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 2000, p. 5.

<sup>69</sup> *Ibidem*.

lo stile, la qualità o l'argomento affrontato dalle opere individuali. Essendo egli stesso un autore, nonché un assiduo lettore di fumetti, McCloud è infatti consapevole della qualità scadente di molti fumetti, tuttavia pensa, a ragion veduta, che non tutti siano mediocri e che, ad ogni modo, il *medium* debba essere analizzato a prescindere dal contenuto.

Al fine di trovare un'efficace definizione di testo-fumetto, l'autore realizza perciò una prima divisione della forma dal contenuto. La forma d'arte, il mezzo di comunicazione, quello che chiamiamo fumetto, è ripensato come un contenitore che ha la capacità di accogliere differenti varietà di concetti e figure. Bisogna perciò fare attenzione a non scambiare il messaggio – una striscia, un albo, o un qualsiasi altro prodotto a fumetti – con il messaggero – il *medium* testo-fumetto.

Procurata questa delucidazione, McCloud assume quale punto di partenza la visione di Eisner, che identifica testo-fumetto e arte sequenziale, e da questa, mediante una serie di transizioni, giunge a descrivere il mezzo di comunicazione con tale definizione: «immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore».<sup>70</sup>

Di seguito, al fine di rendere maggiormente comprensibile il significato della descrizione, si fornisce un breve chiarimento sulla terminologia impiegata dall'autore.

In primo luogo, per impedire che il lettore possa assegnare alla parola “arte” – e conseguentemente all'oggetto di analisi testo-fumetto – un eventuale giudizio di natura estetica, McCloud sostituisce questo termine con il più neutrale vocabolo “immagini”. La circostanza ipotizzata dall'autore, in cui un lettore sia indotto a ritenere che la qualità dell'opera individuale sia un requisito per poterla definire o meno fumetto, renderebbe

---

<sup>70</sup> SCOTT MCLOUD, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1999, p. 17.

infatti inconcludente la scomposizione del *medium* in forma e contenuto alla base del suo metodo di ricerca.

La parola “arte” abbraccia in aggiunta molteplici concetti, descrivendo, tra gli altri, pittura, scultura, letteratura e musica, laddove il mezzo di comunicazione succitato è formato esclusivamente da arte di tipo visivo.

McCloud impiega l’espressione “altre parole” per descrivere la componente testuale del testo-fumetto. Benché infatti secondo l’autore un fumetto non debba necessariamente comprendere un elemento testuale per definirsi tale, la maggior parte di queste opere ne è dotata. McCloud ripensa perciò le lettere come «immagini statiche» che, «quando sono organizzate in una sequenza intenzionale, una accanto all’altra, formano le parole». <sup>71</sup>

Il termine “giustapposte” compare nella definizione per precisare che il testo-fumetto è un *medium* sì sequenziale, ma in rapporto alla dimensione dello spazio. Altri mezzi di comunicazione come animazione e cinema, ad esempio, possiedono al contrario la proprietà della sequenzialità in relazione al tempo. «Ogni *frame* [...] di un film è proiettato nello stesso spazio, [...] mentre ogni *frame* [vignetta] di un fumetto occupa uno spazio differente». <sup>72</sup>

L’utilizzo, infine, della parola “intenzionale” aspira a evidenziare l’importanza del carattere narrativo delle opere a fumetti. Affinché un insieme di immagini possa qualificarsi come testo-fumetto, la giustapposizione è certamente una condizione necessaria, ciò nondimeno, da sola non è sufficiente, dal momento che la sequenza delle figure potrebbe costituirsi mediante modalità casuali, creando in sostanza un fumetto privo di significato. Per questo motivo è fondamentale che dietro a un’opera di tale genere sia

---

<sup>71</sup> *Ibidem.*

<sup>72</sup> *Ibidem.*

presente un autore che intenzionalmente crei un prodotto artistico che sia inequivocabilmente interpretabile dai suoi lettori.

## II.2.2. Critiche alla definizione di McCloud

Nonostante la definizione di testo-fumetto sviluppata da Scott McCloud possieda un carattere marcatamente formale e cerchi di analizzare il *medium* in maniera rigorosa, nel corso degli anni questa ha ricevuto comunque alcune critiche significative, essenzialmente per due ragioni. Innanzitutto, l'autore è stato accusato di compiere, mediante le sue opere, un chiaro tentativo di enfatizzare e legittimare il posto del testo-fumetto nella storia dell'arte.<sup>73</sup>

Malgrado McCloud cerchi nella sua ricerca di allontanare il mezzo di comunicazione dai propri collegamenti culturali, storici e tradizionali, che potrebbero comprometterne un corretto approfondimento scientifico, infatti, la sua definizione lo conduce a considerare come testo-fumetto un'ampia gamma di opere visive anche molto antiche.<sup>74</sup>

La seconda contestazione all'attività del *cartoonist* giunge dal critico americano Robert Harvey, altro autore molto influente nell'ambito dei *comics studies* anglofoni contemporanei che, analogamente a Rodolphe Töpffer, attribuisce grande rilevanza alla fusione di figure e testi, dichiarando:

It seems to me that the essential characteristic of “comics” – the thing that distinguishes it from other kinds of pictorial narratives – is the incorporation of verbal content. [...] In my view, comics consist of pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> AARON MESKIN, *Defining Comics?*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 65, 4, autunno 2007, pp. 373-374.

<sup>74</sup> S. MCCLLOUD, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, cit., p. 17.

<sup>75</sup> ROBERT C. HARVEY, *Comedy at the Juncture of Word and Image*, in *The Language of Comics*, Jackson,

Harvey rimprovera a McCloud una scarsa attenzione all'elemento testuale del mezzo di comunicazione: concentrandosi sulla sequenzialità del *medium* e ridimensionando l'importanza del testo, infatti, le teorie dell'autore estromettono dal campo dei *comics studies* un cospicuo segmento della produzione ad illustrazioni, quella dei fumetti costituiti da una singola vignetta, chiamati anche con il termine "cartoon".

In *Capire il fumetto*, McCloud sostiene che, benché erroneamente siano spesso creduti fumetto, i *cartoon* non costituiscano una manifestazione di questo mezzo di comunicazione, perché essenzialmente non può esistere una sequenza formata da un singolo elemento. Ciononostante, l'autore riconosce un collegamento tra i due oggetti: i *cartoon* ricavano infatti elementi del loro «vocabolario visuale» dai fumetti e costituiscono un «approccio alla tecnica di illustrazione», frequentemente impiegato in tale *medium*.<sup>76</sup>

## **II.3. Storia del fumetto americano**

### **II.3.1. Il *comic* nell'Ottocento**

La forma del testo-fumetto approdò molto presto sulle coste del continente nordamericano. Durante la prima metà del diciannovesimo secolo, l'artista amatoriale svizzero francofono Rodolphe Töpffer cominciò a realizzare delle narrazioni illustrate da leggere in sequenza.<sup>77</sup> La prima delle sue sette opere conosciute è il racconto satirico

---

University Press of Mississippi, 2001, pp. 75-76.

<sup>76</sup> S. MCCLOUD, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, cit., pp. 28-29.

<sup>77</sup> DAVID KUNZLE, *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p. 57.

*Histoire de Monsieur Vieux Bois*, concepito nel 1827, e edito soltanto nel 1837, anche se l'autore aveva già pubblicato nel 1833 *Histoire de Monsieur Jabot*, ideata in seguito.<sup>78</sup>

Le storie di Töpffer facevano uso di uno stile cartoonesco e di vignette di dimensione variabile corredate da didascalie sottostanti. L'accostamento di immagini e parole conquistò subito il pubblico europeo e in breve tempo i lavori dello svizzero furono pubblicati in molteplici periodici e tradotti in lingue diverse dal francese.

Tale popolarità portò però anche alla diffusione di edizioni prodotte illecitamente delle opere di Töpffer che, causa l'insufficienza della legislazione sul diritto d'autore dell'epoca, crearono un mercato per questi prodotti su ambedue i continenti.<sup>79</sup>

Corre l'anno 1842, quando *Histoire de Monsieur Vieux Bois* giunge negli Stati Uniti, nella versione pubblicata l'anno prima dall'editore Tilt and Bogue in Gran Bretagna,<sup>80</sup> intitolata *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*.<sup>81</sup> Questa edizione, pubblicata in qualità di supplemento al settimanale letterario «Brother Jonathan», appariva come un volume di 44 pagine, della dimensione di 9 x 11,75 pollici (all'incirca 23 x 30 centimetri), rilegato sul lato più lungo.<sup>82</sup>

Negli anni seguenti ulteriori lavori non licenziati dall'autore arrivarono in America e vennero regolarmente ristampati fino alla fine degli anni Settanta dell'Ottocento, persuadendo inoltre i primi artisti nordamericani a cimentarsi con la nuova forma artistica.

Edito nel 1849, contemporaneamente sia a Cincinnati sia a New York, il volume di 62 pagine, della dimensione di 5,5 x 8,75 pollici (14 x 23 centimetri), *Journey to the Gold*

---

<sup>78</sup> KJELL KNUDDE, *Rodolphe Töpffer*, in *Lambiek Comiclopedia*, <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>79</sup> DOUG WHEELER, ROBERT L. BEERBOHM, LEONARDO DE SÁ, *Töpffer in America*, in «Comic Art», 3, estate 2003.

<sup>80</sup> RANDY DUNCAN, MATTHEW J. SMITH, *The Power of Comics: History, Form and Culture*, New York, The Continuum International Publishing Group, 2009, pp. 24-26.

<sup>81</sup> «The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck» in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/1310369/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>82</sup> «Brother Jonathan Extra #v2#9» in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/1267368/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

*Diggins by Jeremiah Saddlebags*<sup>83</sup> dei fratelli James Alexander e Donald F. Read, è la prima opera a fumetti interamente prodotta negli Stati Uniti.<sup>84</sup>

Nonostante la comparsa sul mercato americano di questi grossi libri illustrati, la produzione nazionale di fumetti – nel significato dato da McCloud di narrazioni illustrate sequenziali – resterà moderata ancora per molti anni.

Nella seconda metà del diciannovesimo secolo, appaiono nelle edicole di tutto il paese periodici – in genere di argomento satirico – che, emulando il britannico «Punch», pubblicavano *cartoon*, disegni, brevi racconti spiritosi, ma anche storie illustrate e fumetti privi di testo. Tra i più popolari si rammentano «Puck» (1871-1918), «Judge» (1881-1947), «Truth» (1881-1905), «Life» (1883-2000) e il mensile dedicato ai più piccoli, «St. Nicholas Magazine» (1873-1943).<sup>85</sup> Queste riviste, ad ogni modo, raggiungevano esclusivamente un pubblico di lettori abbastanza abbiente da poterselo concedere.

Frattanto gli editori di quotidiani cominciarono a riconoscere l'inaspettata attrattiva che questi primi lavori affini a fumetti originavano nel pubblico dei periodici e iniziano ad adoperarsi allo scopo di sfruttarli così da aumentare le vendite dei giornali. Negli anni seguenti, grazie anche ad avanzamenti tecnologici che consentirono una più facile e economica riproduzione delle immagini, i *cartoon* debuttarono nel mondo dell'editoria giornalistica.

È il 1892 quando il magnate dei giornali William Randolph Hearst pubblica sul «San Francisco Examiner», il suo quotidiano più importante, la serie di illustrazioni intitolata *Little Bears and Tykes*. Concepiti dall'artista James Swinnerton (1875-1974) ispirandosi

---

<sup>83</sup> “Journey to the Gold Diggins, by Jeremiah Saddlebags” in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/1317845/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>84</sup> JEAN-PAUL GABILLIET, *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, New York, University Press of Mississippi, 2010, p. 4.

<sup>85</sup> JAMIE COVILLE, *Platinum Age*, in «TheComicBooks.com - The History of Comic Books», <http://www.thecomicbooks.com/old/Platinum.html> (data di ultima consultazione 31 marzo 2020).

all'animale sulla bandiera della California, i Little Bears sono degli orsacchiotti in bianco e nero che, in un primo momento, appaiono esclusivamente sui fogli del giornale riservati alle previsioni del tempo. Rappresentano inoltre il primo esempio di *cartoon* di animali antropomorfi.<sup>86</sup>

L'anno dopo Joseph Pulitzer, proprietario del «New York World», pubblica nell'edizione del 21 maggio, la prima illustrazione interamente a colori in un quotidiano, dimostrando che le tecnologie dell'epoca consentivano pubblicazioni di questo genere. Ideata dal disegnatore Walt McDougall, *The Possibilities of the Broadway Cable Car* riproduce un affresco urbano della città di New York a fine Ottocento e occupa una facciata completa del giornale.<sup>87</sup>

Nel 1894, ancora il «New York World» è il primo quotidiano ad allegare a sé un «Sunday Color Supplement», vale a dire un supplemento domenicale a colori. Pulitzer è fortemente convinto che l'inserito possa produrre ampia risonanza tra i suoi lettori e aumentare le vendite del giornale, ma l'iniziativa dell'editore si dimostra, seppur solo inizialmente, un fallimento. Questo perché l'inserito, in un primo momento, stampava repliche di famosi capolavori d'arte, laddove il pubblico di massa richiedeva produzioni più simili a quelle che apparivano sui periodici citati in precedenza.

Pulitzer riconosce il problema e il 5 maggio 1895 pubblica per la prima volta sul suo supplemento la serie umoristica *Hogan's Alley* di Richard Felton Outcault (1863-1928) che aveva debuttato l'anno prima sul «Truth».<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> MATTEO MACULOTTI, *L'invenzione dei "funny animals". Alle origini del fumetto statunitense*, in «Fumettologica - Magazine quotidiano di informazione e cultura del fumetto», 10 giugno 2015, <https://www.fumettologica.it/2015/06/invenzione-funny-animals-fumetto-usa/>, (data di ultima consultazione 31 marzo 2020).

<sup>87</sup> JUDITH YAROSS LEE, *Defining New Yorker Humor*, Jackson, University Press of Mississippi, 2000, p. 55.

<sup>88</sup> CARLO BORDONI, FRANCO FOSSATI, *Dal feuilleton al fumetto*, Roma, Editori Riuniti, 1985, p. 103.

La striscia raffigurava, in tavole ricolme di dettagli, le avventure di alcuni birbanti nel ghetto di periferia dello stesso nome e diventerà rapidamente popolare proprio grazie a uno di questi bambini. Fin dal primo disegno edito sul «New York World», intitolato *At the Circus in Hogan's Alley*,<sup>89</sup> Outcault disegnò infatti tra i suoi ragazzini un personaggio ricorrente più riconoscibile degli altri: si tratta di un bambino minuto che veste un'ampia camicia da notte – dapprima azzurra, poi di altre colorazioni, fino a diventare definitivamente gialla nel 1896 – dalla quale sbucavano esclusivamente mani, piedi e una grossa testa calva con le orecchie a sventola. Il bambino dapprima apparso anche sul «Truth», diventò il beniamino del pubblico newyorkese che lo chiamò Yellow Kid.

Questa serie fu ritenuta, fino alle seguenti ricerche circa l'attività di Töpffer, il primo fumetto apparso in America. Ciò malgrado, in un primo momento, le illustrazioni di Outcault non possono definirsi come autentici fumetti, né conformemente alla definizione di McCloud, né secondo la prospettiva di Harvey. Le prime tavole di *Hogan's Alley* sono infatti grandi illustrazioni, ampie come una facciata intera, composte da una singola vignetta e una didascalia o, di tanto in tanto, un testo più ampio. Manca dunque la caratteristica sequenzialità del fumetto apparirà soltanto in alcune tavole edite dal 25 ottobre 1896 (*The Yellow Kid and His New Phonograph*)<sup>90</sup> in avanti.

Per quanto riguarda l'elemento testuale, il lavoro di Outcault è costellato di scritte fin dai primi disegni, trattasi però di cartelli, insegne e targhe, scritte di frequente in una lingua inglese sgrammaticata caratteristica delle periferie americane dell'epoca, laddove i primi *balloon* compariranno soltanto in *The Great Social Event of The Year in Shantytown*<sup>91</sup> del

---

<sup>89</sup> *Gallery 1895*, in «The Yellow Kid», [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/1895/1895.htm](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1895/1895.htm) (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>90</sup> *The Yellow Kid and His New Phonograph*, in «The Yellow Kid», [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/HoganAlley\\_Enlarge/D\\_1618.jpg](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1618.jpg) (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>91</sup> *The Great Social Event of The Year in Shantytown*, in «The Yellow Kid»,

10 novembre 1895 e usciranno dal becco di un pappagallo e dalla bocca di un giovane fotografo. Yellow Kid comincerà invece a parlare una prima volta il 12 aprile 1896,<sup>92</sup> mediante un cartello appeso alla sua casacca e poi, abitualmente, dal 24 maggio,<sup>93</sup> grazie a delle scritte che apparivano direttamente sul suo abito. Dal 25 ottobre dello stesso anno alternerà *balloon*, camicia da notte e, a volte, didascalie.

La serie di Outcault rappresentò per più motivazioni un'autentica rivoluzione nel mondo del fumetto. Da un'ottica mediatica per la sua notorietà, dal momento che *Hogan's Alley* è infatti la prima serie di questo genere a essere stata divulgata mediante un quotidiano, una circostanza che la porterà ad avere ampia risonanza sulla popolazione americana. Yellow Kid all'epoca diventò molto famoso e fu il primo personaggio del mondo dei *cartoon* a essere trasposto in altri *media*, apparendo in seguito, tra gli altri articoli, su biscotti, sigarette, ventagli e addirittura in una commedia di Broadway.

Per quanto riguarda gli aspetti tecnici occorre riconoscere la dedizione di Outcault nel distinguersi dagli esempi antecedenti di proto-fumetto e il modo in cui la graduale evoluzione del suo lavoro abbia aiutato a definire la forma e le convenzioni del testo-fumetto contemporaneo. Benché molti ricercatori del testo-fumetto abbiano rinvenuto opere antecedenti che mettono insieme figure in sequenza e testi – anche all'interno di *balloon* – tali condizioni li inducono a considerare *Hogan's Alley* il primo autentico fumetto, anche in virtù dell'impatto che questo avrà sugli autori successivi.

Come intuito da Pulitzer, la popolarità della serie di Outcault accrebbe le vendite del «New York World», attirando tuttavia l'attenzione di William Randolph Hearst che,

---

[https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/HoganAlley\\_Enlarge/D\\_1583.jpg](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1583.jpg) (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>92</sup> *First Championship Game of the Hogan's Alley Baseball Team*, in «The Yellow Kid», [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/HoganAlley\\_Enlarge/d\\_648.jpg](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/d_648.jpg) (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>93</sup> *Hogan's Alley Preparing for the Convention*, in «The Yellow Kid», [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/HoganAlley\\_Enlarge/D\\_1595.jpg](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1595.jpg) (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

proprio al fine di competervi, nel 1895 acquisì il «New York Journal» e l'anno dopo introdusse il nuovo inserto domenicale del suo quotidiano: il «The American Humorist».

Molto simile al supplemento di Pulitzer, lo «Humorist» pubblicò una nuova serie che avrà una grande popolarità, *The Katzenjammer Kids* (edita in Italia con il titolo *Bibi e Bobò*) di Rudolph Dirks (1877-1968) e, grazie a un contratto più proficuo, ingaggerà lo stesso Outcault che continuerà a disegnare le peripezie del quartiere di *Hogan's Alley* sul suo giornale.

Frattanto, Pulitzer assumerà l'artista George Luks che proseguirà a illustrare la serie sul «New York World», conservandone inalterate le proprietà. La coesistenza delle due strisce – omonime ma dai soggetti diversi – porterà Hearst e Pulitzer a confrontarsi in tribunale, dove si decreterà che il «World» potrà portare avanti l'edizione di *Hogan's Alley* e il «Journal» potrà pubblicare la serie dandole un altro titolo: Outcault sceglierà *The Yellow Kid*.<sup>94</sup>

Nel 1897 la casa editrice G.W. Dillingham Company pubblicò, per concessione di Hearst, una collezione di ristampe di *The Yellow Kid*, nel dettaglio i disegni appartenenti alla sequenza *McFadden's Row of Flats*, pubblicata sul «The American Humorist» dal 18 ottobre 1896 al 10 gennaio 1897. La raccolta, intitolata *The Yellow Kid in McFadden's Flats*, appare come un libro di 196 pagine, della dimensione di 5½ x 7½ pollici (14 x 19 centimetri), copertina rigida, interni in bianco e nero e costava 50 centesimi di dollaro.<sup>95</sup> Il libro, che accoglieva inoltre uno scritto dell'autore Edward W. Townsend collaboratore di Outcault sul «New York Journal», faceva parte di una collana su alcuni autori americani ed è molto importante per essere stato il primo libro a pubblicare delle ristampe di fumetti dapprima editi su un quotidiano e perché accoglie in quarta di copertina la prima

---

<sup>94</sup> C. BORDONI, F. FOSSATI, *Dal feuilleton al fumetto*, cit., pp. 103-105.

<sup>95</sup> “The Yellow Kid in McFadden's Flats”, in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/1885420/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

attestazione dell'espressione inglese "comic book" (letteralmente "libro a fumetti") che identificherà, da allora in avanti, qualsiasi forma di volume ospiti dei fumetti al suo interno.

L'edizione di *The Yellow Kid in McFadden's Flats* contrassegna per molti storici del testo-fumetto l'inizio di un periodo cui ci si riferisce con il nome di *Platinum Age*, che va dal 1897 al 1938, l'anno della comparsa di Superman.<sup>96</sup> Durante questo periodo, la popolarità degli inserti corredati di illustrazioni del «New York World» e del «New York Journal» portarono molti altri quotidiani a pubblicare a loro volta serie a fumetti nella loro edizione domenicale, al fine di accrescerne le vendite, in un momento in cui non erano tanto le notizie pubblicate a essere importanti per i lettori, bensì gli editoriali e i fogli non divulgativi. Il moltiplicarsi di nuovi personaggi e autori spinse il fumetto a cominciare una fase di rapida evoluzione che lo condusse a diventare un autentico fenomeno di massa nella cultura popolare americana. La fine del diciannovesimo secolo è contraddistinta da una graduale introduzione e perfezionamento degli elementi chiave del *medium*: le strisce sui giornali fanno uso sempre più della sequenzialità e del testo, nella forma di *balloon*, trasformandole in autentiche proprietà canoniche del mezzo di comunicazione. Alcuni autori cominciano a impiegare nei loro lavori le linee cinetiche indirizzate a riprodurre il movimento nelle vignette, e si determinano i generi centrali, all'inizio principalmente serie comiche e per famiglie. Frattanto diverse case editrici seguono l'esempio della G.W. Dillingham e cominciano a stampare libri che collezionino i fumetti apparsi inizialmente sui quotidiani e a provare formati diversi.

---

<sup>96</sup> J. COVILLE, *Platinum Age*, cit.

### II.3.2. Il fumetto americano nel Novecento

Ai primi del Novecento, il codice e le convenzioni del testo-fumetto possono dirsi definite e completamente assimilate dal pubblico dei lettori: i disegni sono racchiusi in riquadri in sequenza, l'evoluzione dei movimenti dei personaggi e il ritmo delle azioni nella narrazione sono più chiari, appaiono le onomatopée e i *balloon* acquistano una forma ben definita: i fumetti sono finalmente diventati un *medium* autonomo.

Nei giornali cominciano ad apparire anche delle strisce più brevi e in bianco e nero, dapprima edite esclusivamente dai quotidiani di Hearst e da piccoli giornali che non potevano permettersi un inserto a colori.

Nel 1907, *Mutt and Jeff*, una serie creata dal *cartoonist* Bud Fisher (1885-1954) e pubblicata sul «San Francisco Chronicle» di Hearst è la prima striscia affermata ad apparire sei giorni su sette in un quotidiano, nel dettaglio nella pagina riservata all'ippica e in seguito molte altre la seguiranno, così che in pochi anni il numero dei personaggi a fumetti si alzerà in maniera vertiginosa.

Benché negli anni Venti alcune serie avessero cominciato a inserire elementi d'avventura nelle loro storie, il genere umoristico conserva una posizione preminente nella produzione statunitense di strisce a fumetti, almeno fino al 1929. Per una bizzarra coincidenza, infatti, il 7 gennaio di questo anno debuttano nel mondo delle strisce due nuovi protagonisti che introdurranno il genere dell'avventura nei fumetti: Tarzan e Buck Rogers. Ideato dall'autore Edgar Rice Burroughs, Tarzan appare per la prima volta nel racconto *Tarzan of the Apes*, edito sul periodico *pulp* «The All-Story» nell'ottobre 1912. Sarà in seguito il protagonista di un lungo ciclo di romanzi pubblicati in una trentina di lingue diverse e di trasposizioni in altri *media*, tra i quali, appunto, il fumetto. Inventato dallo scrittore di fantascienza Philip Francis Nowlan, Buck Rogers esordisce nel racconto

*Armageddon 2419 A.D.*, pubblicato su un'altra rivista *pulp*, il numero di «Amazing Stories» dell'agosto 1928 ed è il progenitore della *science fiction* a fumetti.<sup>97</sup>

Le strisce avventurose riportano in breve un'enorme popolarità e alcuni protagonisti comici dei fumetti cominciano a trasformarsi in personaggi d'avventura. Nella serie umoristica *Wash Tubbs* di Roy Crane, ad esempio, il protagonista è addirittura sostituito dal personaggio secondario Captain Easy e la striscia diventa *Captain Easy, Soldier of Fortune*. Durante questa fase nascono personaggi celebri quali Braccio di Ferro, Tintin e Topolino che, nonostante conservino alcuni attributi comici, sono i protagonisti di racconti per lo più avventurosi.<sup>98</sup>

In questo periodo si formano anche i *syndicates*, che nella maggior parte dei casi sono anche i proprietari delle strisce delle quali si occupano e hanno partecipato in maniera cruciale alla circolazione e al successo dei *comics* e, di conseguenza, della cultura americana in tutto il mondo.<sup>99</sup>

Nel gennaio 1922 la casa editrice Embee Distributing Company pubblica il primo volume a fumetti mensile, intitolato *Comic Monthly*. Si tratta di un albo di 28 pagine, dalla dimensione di 8½ x 9 pollici (21,5 x 23 centimetri), interni in bianco e nero e un costo di 10 centesimi. La collana durò per un anno e ciascun numero ristampava le avventure di un personaggio celebre delle strisce del King Features Syndicate apparse sui giornali l'anno precedente.<sup>100</sup>

Nel 1929 la casa editrice Dell Publishing Co. di George T. Delacorte Jr. decise di tentare di dare alle stampe un altro albo a fumetti dalla pubblicazione regolare. Intitolato *The Funnies*, il primo numero aveva ventiquattro pagine, una dimensione di 10½ x 15½

---

<sup>97</sup> MARCO BUSSAGLI, *Fumetto*, con i testi di Franco Fossati, Milano, Electa, 2003.

<sup>98</sup> C. BORDONI, F. FOSSATI, *Dal feuilleton al fumetto*, cit., p. 108.

<sup>99</sup> *Ibidem*.

<sup>100</sup> "Comic Monthly", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/35704/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

pollici (26,67 x 19,37 centimetri), nessuna copertina, la maggior parte delle pagine a colori e costava 10 centesimi.<sup>101</sup> Diversamente da *Comic Monthly*, tale albo era stampato in quadricromia e accoglieva tutte strisce inedite. Usciva in edicola ogni sabato, dal 16 gennaio 1929 al 16 ottobre 1930, per la durata di 36 numeri. Malgrado la sua edizione sia cessata per un'insufficienza delle entrate, *The Funnies* ha avuto una posizione molto importante nel dare inizio al mercato degli albi a fumetti.

A fornire l'impulso cruciale all'industria degli albi fu però un'altra azienda, la The Eastern Color Printing Company di Waterbury, nel Connecticut, che stampava, tra le altre cose, alcune strisce dei fumetti dei giornali domenicali. All'epoca arrestare e riaccendere ogni volta le stampanti costava tempo e denaro e, in un momento storico arduo quanto quello della Grande depressione del 1929, le aziende cercavano in ogni modo di mantenerle in funzione. È il 1932, quando il direttore commerciale della Eastern, Harry I. Wildenberg, constatando la popolarità dei fogli delle strisce sui quotidiani, pensa a tal fine di dare alle stampe un fumetto con finalità promozionali.

Espose dunque l'idea di un volume pubblicitario alla Gulf Oil, una grande compagnia petrolifera, già cliente della Eastern e questa ne fu entusiasta. Ingaggiati alcuni artisti, la società produsse *Gulf Comic Weekly*,<sup>102</sup> un albo di quattro pagine, di misura tabloid (10½ x 15½ pollici, 39 x 27 centimetri), in carta da giornale, con fogli a colori. Il fumetto ospitava strisce originali ed era distribuito alle stazioni di servizio Gulf, diventando il primo volume a fumetti edito e distribuito fuori dal mercato di quotidiani e riviste. Inaspettatamente, gli albi si dimostrarono molto apprezzati e la Gulf Oil decise di

---

<sup>101</sup> "The Funnies", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/35705/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>102</sup> "Gulf Comic Weekly", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/11296/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

aumentarne la tiratura e ne cambiò il titolo in *Gulf Funny Weekly*. Il fumetto uscì settimanalmente, dal 28 aprile 1933 al 23 maggio 1941 per una durata di 422 numeri.

Alcune settimane più tardi Wildenberg ebbe l'ispirazione per produrre un nuovo modello di volume a fumetti. Sfogliando infatti una sezione delle strisce, dunque di dimensioni tabloid, ripiegata per due volte a metà, il direttore commerciale notò che il formato sarebbe stato agevole per leggervi dei fumetti.

In effetti, già dagli anni Ottanta dell'Ottocento fino agli anni Dieci, si faceva uso di questo formato per pubblicare ristampe di fumetti o *dime novel* e riviste *pulp* e, in seguito, anche il Ledger Syndicate impiegò una misura simile per stampare i propri inserti a fumetti sui giornali domenicali.<sup>103</sup> Certo della sua illuminazione, l'équipe di Wildenberg realizzò un albo a fini dimostrativi e lo presentò ai più importanti inserzionisti della Eastern. Il primo telegramma di replica giunse dalla Procter & Gamble, un'azienda che all'epoca fabbricava sapone e prodotti da toeletta, che ne richiese alcune copie.<sup>104</sup>

*Funnies on Parade* fu pubblicato nella primavera del 1933, contava 36 pagine, di dimensioni 7½ x 10½ (19 x 27 centimetri), a colori. L'albo ristampava strisce a fumetti licenziate da Ledger Syndicate, Gene Byrnes, Associated Newspapers, Bell Syndicate (Cicero, Mutt and Jeff di Al Smith) e McNaught Syndicate (Joe Palooka di Ham Fisher).<sup>105</sup>

Il fumetto non era distribuito da alcuna attività commerciale, bensì mandato a titolo gratuito ai clienti che inviavano un certo numero di coupon ritagliati dagli articoli Procter & Gamble. La promozione si dimostrò un trionfo e la The Eastern Color Printing Company

---

<sup>103</sup> J. COVILLE, *Platinum Age*, in «TheComicBooks.com - The History of Comic Books», <http://www.thecomicsbooks.com/old/Platinum.html> (data di ultima consultazione 31 marzo 2020).

<sup>104</sup> JAMES KAKALIOS, *La fisica dei supereroi*, trad. it. di Lorenzo Lilli, Torino, Einaudi, 2010 (New York 2005), pp. 10-11.

<sup>105</sup> "Funnies on Parade", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/783609/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

pubblicherà lo stesso anno albi analoghi, tra gli altri, per le bibite Canada Dry, i cereali Wheatena e le calzature Kinney Shoes.

*Funnies on Parade* fu rilevante per aver definito la dimensione convenzionale degli albi a fumetti della *Golden Age*,<sup>106</sup> utilizzata nondimeno anche successivamente.

Ancora nel 1933, in seguito a *Funnies on Parade*, l'azienda pubblicò, in collaborazione con la Dell Publishing, *Famous Funnies: a Carnival of Comics*,<sup>107</sup> un volume di 36 pagine, nel medesimo formato del suo precursore. L'albo, a colori, ristampava perlopiù strisce famose su licenza ed era distribuito gratuitamente mediante la catena di grandi magazzini Woolworth.

L'anno seguente, l'addetto alle vendite della Eastern, Maxwell C. Gaines cercò di persuadere il suo direttore che gli albi a fumetti da essi prodotti potevano essere venduti in edicola. Al fine di dimostrare la sua opinione, prese alcune copie di *Famous Funnies*, vi applicò un talloncino con il prezzo di 10 centesimi e lo distribuì alle edicole locali durante il fine settimana, al fine di riscontrare se tali articoli avrebbero avuto un mercato nelle edicole. Ripresentatosi il lunedì, Gaines constatò che le edicole avevano venduto tutti gli albi e anzi ne richiedevano degli altri.

La prova convinse Wildenberg a pubblicare un albo per le edicole, ciononostante, le aziende che cercò di coinvolgere in questo progetto, memori dei flop di *Comic Monthly* della Embee e *The Funnies* della Dell, declinarono la proposta, scettiche che un prodotto di questo genere potesse fruttare dei guadagni.

---

<sup>106</sup> Termine che denota, nell'ambito dei fumetti, un'epoca che comincia nel 1938, con la pubblicazione del primo albo di supereroi, *Action Comics #1*, e si conclude nel 1956, con l'uscita dell'albo di debutto di Flash, *Showcase #4*. Tale *comic book* contrassegna un *revival* del genere dei supereroi dopo un calo di popolarità nel secondo dopoguerra.

<sup>107</sup> "Famous Funnies- Carnival of Comics", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/66/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

Il proprietario della Eastern, George Janosik, chiese allora a George Delacorte della Dell di collaborare ancora una volta e questi acconsentì. *Famous Funnies* – chiamato *Series 1* a causa del titolo omonimo all’albo edito innanzi<sup>108</sup> – uscì nelle edicole nel 1934 ed era un volumetto di 68 pagine interamente a colori. Della dimensione di *Funnies on Parade*, ristampò strisce apparse in tale volume e in *Famous Funnies: a Carnival of Comics* ed aveva un prezzo di 10 centesimi di dollaro. Ebbe una tiratura di 35.000 copie che andarono esaurite all’incirca in trenta giorni. Malgrado il successo dell’iniziativa, durò esclusivamente un numero perché, quando l’editore Delacorte non vide alcun ricavo immediato, la Dell abbandonò il progetto.

La Eastern, allora, pubblicò autonomamente un nuovo albo intitolato *Famous Funnies*.<sup>109</sup> Il volume, sebbene datato giugno, fu distribuito nelle edicole nel maggio 1934, dal colosso American News Company e conservava le medesime proprietà del suo predecessore, tra cui il costo di 10 centesimi. Benché edito in un momento arduo quanto quello della Grande depressione, l’albo si dimostrò un successo, vendendo il 90% delle 200.000 copie stampate, causando malgrado ciò all’azienda un deficit di 4.150,60 dollari.

Il secondo numero uscì in luglio e da questo momento fu pubblicato con cadenza mensile. Dal numero sette cominciò a procurare dei profitti, 2.664,25 dollari. Le vendite aumentavano ad ogni numero e, stando ai dati diffusi dalla Eastern medesima, dal numero dodici, ciascun volume diede un profitto di 30.000 dollari.

*Famous Funnies* ristampò in un primo tempo strisce licenziate dai *syndicates*, tra le quali *Buck Rogers* che dal numero 3 ebbe una posizione di riguardo nell’albo. Col tempo però apparirono una quantità sempre maggiore di strisce inedite. Pubblicare materiale dei

---

<sup>108</sup> “Famous Funnies: Series 1”, in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/71664/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

<sup>109</sup> “Famous Funnies #1”, in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/77/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

*syndicates* costava alla Eastern 10 dollari a pagina, assumere autori che realizzassero materiale inedito 5 dollari.

Nel corso degli anni i *Funnies* si guadagnarono una maggiore considerazione e un posto accanto ai periodici illustrati e alle riviste *pulp*. *Famous Funnies* durerà 218 numeri, fino al luglio 1955, ispirerà numerosi emuli e darà avvio a un nuovo formato per il genere paraletterario del testo-fumetto.

Col tempo la ristampa di materiale dei *syndicates* diventò un costo che alcune case editrici non avevano più voglia di corrispondere. Nel 1934, il maggiore Malcolm Wheeler-Nicholson creò la casa editrice National Allied Publications che, nel febbraio dell'anno seguente pubblicherà *New Fun Comics*, un mensile di 36 pagine, di dimensioni 10 x 15 pollici (25,5 x 38, centimetri), edito in carta da giornale, con copertina in cartoncino rigido lucida, in parte a colori, dal prezzo di 10 centesimi di dollaro. Si tratta di un'antologia di storie inedite di generi diversi, come, ad esempio, giallo, western, animali buffi antropomorfi, avventura, racconti storici e altro. È uno dei primi albi a fumetti venduti in edicola ad accogliere tra le sue pagine delle pubblicità.<sup>110</sup>

Il numero 6 di questo albo, dell'ottobre 1935, vedrà il debutto nel mondo del fumetto di Jerome Siegel e Joseph Shuster, i creatori di Superman, con le storie di avventura dello spadaccino Henri Duval e del mago Dr. Occult (anche se appaiono nella seconda striscia con gli pseudonimi di "Leger" e "Reuths").

Dal numero 7 il volume modificherà il proprio titolo in *More Fun Comics* e dal numero 9 muterà inoltre numero di pagine – da 36 a 44, a 68 – e dimensioni dal formato antecedente al convenzionale 7½ x 10½ (19,05 x 26,67 centimetri). Grazie all'edizione di numerosi supereroi, durerà in totale 127 numeri, fino al settembre 1947.

---

<sup>110</sup> "Famous Funnies #1", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/issue/77/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

Le strisce erano realizzate tanto da *cartoonist* esperti che combattevano con gli strascichi della Grande depressione, quanto da giovani principianti. Tra gli autori si ritrovano lo stesso Wheeler-Nicholson e alcuni artisti che avevano realizzato strisce respinte dai *syndicates* e che optarono di pubblicarle sul periodico della National.

Nel dicembre 1935, Wheeler-Nicholson pubblicherà *New Comics*, un colosso di 84 pagine (68 dal numero 6), formato standard, interni in carta di giornale, copertine in principio di carta (più tardi lucide), parzialmente a colori, dal prezzo di 10 centesimi. Il volume diventerà *New Adventure Comics* e successivamente *Adventure Comics* e cambierà negli anni numero di pagine e formato. È importante però che, ancora per merito dei supereroi che vi saranno ospitati, durerà per 503 numeri fino al giugno 1983.

Nel 1937, Wheeler-Nicholson e il contabile di Donenfeld, Jack S. Liebowitz formarono Detective Comics, Inc. che nel febbraio del medesimo anno pubblicò *Detective Comics*, antologia mensile di 68 pagine a colori, dal prezzo di 10 centesimi. Il volume, che con il numero 27 introdurrà Batman, durerà per 883 numeri, fino all'ottobre del 2011, affrontando molti cambiamenti. L'anno seguente Wheeler-Nicholson, a causa di alcuni debiti nei confronti di Harry Donenfeld, proprietario di tipografia e distributore di periodici, fu costretto ad abbandonare e Detective Comics, Inc. acquisì National Allied Publications, Inc.<sup>111</sup>

Alcuni mesi più tardi questa azienda pubblicherà un albo che trasformerà l'industria del fumetto, non tanto per le sue caratteristiche formali, quanto per la storia che ospitava. Nell'aprile del 1938 esce infatti in edicola il primo numero di *Action Comics*,<sup>112</sup> un mensile la cui pubblicazione si dimostrerà alquanto longeva, durando per 866 numeri, fino ad

---

<sup>111</sup> J. COVILLE, *Platinum Age*, in «TheComicBooks.com - The History of Comic Books», <http://www.thecomicbooks.com/old/Platinum.html> (data di ultima consultazione 31 marzo 2020).

<sup>112</sup> "Action Comics", in «Grand Comics Database», <https://www.comics.org/series/97/> (data di ultima consultazione 4 luglio 2020).

agosto 2011, e su cui esordirà il personaggio di Superman, il primo di una lunga serie di supereroi.

#### **II.4. Lo scenario socioculturale degli anni Trenta**

Preso atto di quali siano state le circostanze editoriali che hanno portato all'esordio della figura del supereroe nel contesto degli albi a fumetti, si può ora proseguire nel tentativo di comprendere quali siano le ragioni alla base del successo di questo personaggio.

Il primo elemento del quale si desidera tener conto a tale scopo è la cornice storica in cui la nozione di supereroe ha avuto origine. Durante gli anni Trenta la sensibilità degli autori e del pubblico statunitensi ha subito alcuni cambiamenti che hanno portato gli uni a proporre nelle proprie opere modelli di superuomo diversi dai precedenti e gli altri a essere più propensi ad accogliere personaggi di questo tipo tra i protagonisti delle loro letture.<sup>113</sup>

Superman, il primo supereroe, debutta nel 1938, tuttavia, da quanto si è in grado di evincere da più fonti, i suoi autori lavoravano al personaggio di un superuomo positivo che operasse nella società contemporanea da almeno un quinquennio.<sup>114</sup> Pochi anni prima dell'ideazione del kryptoniano, gran parte del mondo occidentale è afflitto dagli effetti della Grande depressione, la grave crisi economica che ha avuto inizio con il crollo della Borsa di New York, nel 1929.<sup>115</sup> Se da una prospettiva puramente storiografica tale evento si rivela quanto mai importante per le grandi trasformazioni politiche e sociali che trascina

---

<sup>113</sup> T. ANDRAE, *From Menace to Messiah: the Prehistory of the Superman in Science Fiction Literature*, cit., p. 90.

<sup>114</sup> JERRY SIEGEL, *Creation of a Superhero*, p. 30, autobiografia inedita disponibile all'indirizzo <https://www.dropbox.com/s/k3rb8by5oupsjhz/Creation%20of%20a%20Superhero%20by%20Jerry%20Siegel.pdf?dl=0> (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>115</sup> "Depressione", in «Enciclopedia Treccani», [https://www.treccani.it/enciclopedia/depressione\\_](https://www.treccani.it/enciclopedia/depressione_) (data di ultima consultazione 8 aprile 2021).

con sé, per quanto riguarda il genere supereroistico, la recessione acquista particolare interesse a causa delle modalità mediante le quali tali cambiamenti si riverberano sulla mentalità della popolazione nordamericana. La Grande depressione si rivelerà infatti fondamentale affinché la società statunitense perda definitivamente la propria fiducia nei confronti del sistema economico del liberismo, ampiamente diffuso nel secolo precedente, e abbandoni la conseguente idea stando alla quale qualunque persona si fosse impegnata nel lavoro abbastanza duramente e a lungo avrebbe raggiunto prosperità e ricchezza, indipendentemente da quale fosse stata la sua condizione economica e sociale preliminare. A dire il vero, il primato di questa visione stava ormai cominciando a sgretolarsi già alla fine dell'Ottocento poiché essa non era più ritenuta appropriata al mutevole assetto dello stato che in tale frangente stava sostenendo fenomeni di inurbamento delle masse, una riorganizzazione del mondo del lavoro e una burocratizzazione del paese. È tuttavia la povertà dilagante scaturita dalla crisi, le cui cause affondano le proprie radici in una gestione finanziaria troppo individualista e svincolata dallo stato, ad avere un effetto decisivo sul pensiero del popolo americano.<sup>116</sup>

Nella cultura di massa, il declino della vecchia *forma mentis* trova spazio in narrazioni i cui protagonisti possiedono una moralità ambigua e agiscono solitamente in qualità di fuorilegge. La tendenza a ritrarre figure di tale genere nella narrativa dell'epoca abbraccia ogni forma di espressione, dalla letteratura al fumetto, dalla radio al cinema. Raccontando le vicende di personaggi di questo tipo – in mezzo alle quali si possono agevolmente includere anche racconti come quelli già menzionati nel precedente paragrafo sul superuomo negli anni Trenta – gli autori hanno la possibilità di esprimere tanto l'attrazione che il precedente modello socioeconomico ancora esercitava sui cittadini

---

<sup>116</sup> T. ANDRAE, *From Menace to Messiah: the Prehistory of the Superman in Science Fiction Literature*, cit., p. 90.

statunitensi, quanto la frustrazione che aveva suscitato in essi nel momento in cui aveva dato prova della sua presente impraticabilità. Tali storie tratteggiano infatti figure che vivono in un primo momento ai margini della società e che in seguito, nonostante il periodo di crisi, riescono a raggiungere un successo personale, spesso smisurato. Questo sviluppo della trama, accentuato dal grande divario sociale tra le due situazioni nelle quali i personaggi vengono a trovarsi, realizza su carta le nostalgiche fantasie di mobilità sociale della nazione e svolge una funzione consolatoria nei confronti del pubblico. D'altra parte, dal momento che a tali protagonisti è ormai possibile imporsi soltanto uscendo dalla legalità, denunciano in tal modo sia la labilità della diffusa morale del *self-made man*, che la debolezza dell'attuale ordinamento statale, entrambi ritenuti a questo punto inadatti nel far fronte ai bisogni della società in questo contesto storico.<sup>117</sup>

Allo scopo di uscire dalla problematica situazione, il presidente degli Stati Uniti d'America, Franklin Delano Roosevelt, negli anni tra il 1933 e il 1939, promuoverà un programma di politica interna denominato New Deal, volto a una ristrutturazione dell'assetto economico nazionale. Contraddistinto da un deciso intervento statale nella gestione finanziaria del paese, il piano desidera offrire maggiori garanzie ai cittadini nordamericani specialmente nell'ambito di investimenti e occupazione, in maniera tale da dar spazio a una più proporzionata suddivisione delle ricchezze e a una maggiore stabilità dell'economia della nazione.<sup>118</sup>

Similmente a quanto è accaduto con la Grande depressione, anche il New Deal eserciterà una forte influenza sulla mentalità del popolo statunitense che grazie a tale programma ritroverà la propria fiducia nei confronti dell'ordinamento giuridico e giungerà a riconoscere il governo in qualità di garante del benessere e della prosperità della società.

---

<sup>117</sup> Ivi, p. 94.

<sup>118</sup> "New deal" in «Enciclopedia Treccani», [https://www.treccani.it/enciclopedia/new-deal\\_](https://www.treccani.it/enciclopedia/new-deal_) (data di ultima consultazione 8 aprile 2021).

Sarà questa nuova consapevolezza del pubblico a decretare il successo del supereroe: per conformarsi al clima sociopolitico e alla sensibilità dei lettori, infatti, ben presto molti dei suddetti protagonisti fuorilegge delle storie pubblicate negli anni precedenti si trasformeranno a poco a poco in eroi dalla natura totalmente positiva. In tale contesto, personaggi quali, ad esempio, i gangster abbracceranno la professione di agenti federali, mentre i superuomini si evolveranno giustappunto nei protagonisti in calzamaglia che in tempi brevi avrebbero spopolato negli albi a fumetti.<sup>119</sup>

La maggior parte dei personaggi che subiscono questa metamorfosi vivono le proprie avventure in uno scenario che desidera essere quanto più possibile simile al mondo nel quale risiede il proprio pubblico, un mondo in cui trovano tuttavia posto anche fenomeni come criminalità organizzata, violenza domestica, corruzione politica e sfruttamento del proletariato. La rappresentazione di questi problemi nei racconti della cultura di massa sembra voler sottolineare in che modo l'attenzione dei lettori americani fosse gradualmente passata a concentrarsi sulla necessità di essere tutelati da tali minacce, piuttosto che sulla frustrazione recata dalla Grande depressione, come era poco tempo prima. Negli Stati Uniti degli anni Trenta, il New Deal rappresenta, se non una risoluzione, quanto meno un tentativo da parte del governo federale di far comprendere alla popolazione che le istituzioni sono presenti allo scopo di salvaguardarli da questi pericoli, ma negli albi a fumetti sono in particolare i supereroi a farsi carico di tale missione, giungendo a rappresentare delle vere e proprie personificazioni del governo.

Sin dalla propria origine il genere dei supereroi si dedica, seppure conformemente a modalità stravaganti e fantastiche, a questioni sociopolitiche di grande attualità<sup>120</sup> ed è per

---

<sup>119</sup> T. ANDRAE, *From Menace to Messiah: the Prehistory of the Superman in Science Fiction Literature*, cit., p. 98.

<sup>120</sup> *Il Mondo dei Supereroi*, minuto 5:15, documentario di History Channel disponibile all'indirizzo [https://www.youtube.com/watch?v=CIDx4Ly\\_CEO&ab\\_channel=Andryu89](https://www.youtube.com/watch?v=CIDx4Ly_CEO&ab_channel=Andryu89) (data di ultima consultazione 9

l'appunto questa favolosa soddisfazione delle esigenze della gente che, similmente a quanto accaduto in precedenza per i fuorilegge, sancisce l'affermazione del filone nel corso del tempo. In aggiunta, negli anni immediatamente successivi all'esordio dei primi supereroi, con l'avvento della Seconda guerra mondiale, la tendenza a tratteggiare figure eroiche nelle produzioni della cultura popolare si rafforza ulteriormente e le avventure di molti personaggi di vario genere si spostano verso il fronte ancora prima delle truppe statunitensi,<sup>121</sup> mentre tanti altri protagonisti sono immaginati espressamente per questa situazione. Naturalmente, anche il filone dei supereroi prenderà parte a questo *trend*, e in tale periodo si assisterà alla pubblicazione di numerosi albi dalle ambientazioni e dalle tematiche belliche: la maggior parte di questi fumetti sarà dimenticata in fretta, ma i più fortunati consacreranno protagonisti iconici che, insieme agli ormai famosi Superman e Batman, segneranno la stagione di maggiore successo di tale genere, denominata *Golden Age*, una fase che dura per convenzione dal 1938 al 1956.<sup>122</sup>

La descrizione della situazione socioeconomica nordamericana negli anni Trenta permette di constatare in che modo il periodo della pubblicazione dei primi albi a fumetti sui supereroi abbia avuto un ruolo cruciale per l'avvio di tale genere. Malgrado gli alti e bassi cui il filone andrà incontro, il successo del genere si protrarrà anche nel periodo successivo all'epoca d'oro, e nel corso degli anni ai primi supereroi se ne uniranno molti altri che tuttora, a distanza di un ottantennio, intrattengono grazie alle loro storie lettori di tutto il mondo. Nel frattempo, agli altri protagonisti eroici della narrativa di massa, toccherà una sorte diversa e la maggior parte di essi saranno gradualmente messi da parte oppure, in alcuni casi, convertiti al nuovo filone dominante.

---

maggio 2021).

<sup>121</sup> Seppure gli Stati Uniti entrino ufficialmente in guerra il 7 dicembre 1941, già dall'anno precedente si stampano storie, in genere di stampo interventista, che hanno per protagonisti eroi americani in prima linea.

<sup>122</sup> PETER COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Austin, MonkeyBrain Books, 2006, p. 198.

## II.5. Il personaggio supereroe

Malgrado la grande popolarità incontrata dall'oggetto di questa ricerca nel corso degli anni, trovare una definizione inequivocabile del termine "supereroe" si rivela ancora oggi un'operazione tutt'altro che semplice. Questa difficoltà è non di rado accentuata dalla natura del vocabolo di parola composta che spesso induce il pubblico meno avvezzo alla frequentazione di tale genere a confondere il "supereroe" con il "super eroe".<sup>123</sup> Questa circostanza porta erroneamente ad annettere alla categoria di nostro interesse qualunque figura eroica della narrativa che sia dotata di una qualche abilità straordinaria, da Superman – che come largamente discusso è realmente un supereroe – a Indiana Jones, il celebre archeologo inventato da George Lucas, da James Bond, l'agente segreto 007, creato dallo scrittore britannico Ian Fleming, a Luke Skywalker, uno dei protagonisti principali del *media franchise* di *Star Wars*, personaggi senza dubbio coraggiosi e straordinari, ma che condividono molto poco con la figura che tale ricerca desidera approfondire.<sup>124</sup>

Il dizionario Garzanti descrive il supereroe in questo modo: «personaggio dei fumetti, in costume e dotato di superpoteri, che combatte per salvare l'umanità».<sup>125</sup>

Nonostante la presenza di un elemento in comune – i superpoteri – la definizione di supereroe restituisce un ritratto del protagonista che si dimostra sensibilmente diverso da quello del suo ideale predecessore. In primo luogo, la descrizione pone l'accento sul

---

<sup>123</sup> Come spiegato da Coogan, nella locuzione "super eroe" l'attributo "super" muta il sostantivo "eroe", donando all'espressione un significato diverso da quello della polirematica "supereroe" che vedremo di seguito.

<sup>124</sup> Ivi, pp. 48-49.

<sup>125</sup> "Supereroe" in «Dizionario Garzanti», <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=supereroe> (data di ultima consultazione 25 settembre 2020).

profondo rapporto che intercorre tra il personaggio e la forma di espressione testo-fumetto, un legame che, per forza di cose, non può essere condiviso dalla figura del superuomo della letteratura. Secondariamente, essa introduce due aspetti perlopiù inediti nel filone della fantascienza, vale a dire la presenza del travestimento tipico indossato dall'eroe della narrazione, il costume, e dell'obiettivo di tale protagonista, la salvaguardia del genere umano mediante i suoi poteri.

Constatato ciò, nei paragrafi seguenti questa ricerca tenterà di esaminare tali differenze e somiglianze, allo scopo di gettare maggior luce sul personaggio supereroe e sulle relazioni che intrattiene con la forma di comunicazione testo-fumetto.

### **II.5.1. Superpoteri**

I superpoteri – ai quali talora ci si riferisce più stringatamente con il termine “poteri” – rappresentano il principale elemento di raccordo tra la figura del supereroe e quella del superuomo della letteratura. Si tratta di stupefacenti capacità molto somiglianti a quelle delle quali erano provvisti anche i già menzionati protagonisti di filone fantascientifico, rinominate e amplificate in modo da accentuare ulteriormente l'esagerazione intrinseca al genere.<sup>126</sup>

Tali straordinarie abilità possono essere le più disparate: dalla forza sovrumana di Wonder Woman alla capacità di correre a velocità supersonica di Flash, dalla possibilità di rendersi invisibile di Susan Storm dei Fantastici Quattro all'agilità ragnesca di Spider-Man; diversamente da quanto si verifica abitualmente nella narrativa di fantascienza, la corrispondenza tra poteri e protagonisti non sempre si rivela biunivoca, e ognuno dei personaggi può possedere una o più di queste abilità affiancate tra loro anche qualora esse

---

<sup>126</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., p. 31.

non sembrano possedere alcun nesso logico l'una nei confronti dell'altra. Lo stesso Superman, ad esempio, è dotato di forza, velocità e sensi eccezionali, ma è per di più invulnerabile, è in grado di volare e mediante la sua vista può scaldare gli oggetti o vedervi attraverso.<sup>127</sup>

In questi racconti i superpoteri possono avere varie origini, determinate dall'inventiva dei singoli autori. Ecco che allora personaggi venuti alla luce su corpi celesti che non siano la Terra, oppure in territori remoti e inesplorati, siano essi reali o inventati – quali, ad esempio, l'Antartide o Atlantide – saranno in genere provvisti di una fisiologia che dona loro capacità spettacolari sin dalla propria infanzia – dal momento che, nel proprio luogo di origine, tutti gli individui ordinari sono provvisti di tali abilità. Una situazione simile, ma non totalmente uguale è quella dei cosiddetti “mutanti” pubblicati dalla casa editrice Marvel Comics. Si tratta di esseri dalle sembianze in genere umane, che avrebbero manifestato una mutazione genetica in età adolescenziale e che sono pertanto dotati di poteri, costituendo, rifacendosi alla teoria dell'evoluzione di Charles Darwin, il successivo livello della scala evolutiva umana, gli “Homo sapiens superior”.<sup>128</sup>

Seguendo la scia della letteratura di genere fantascientifico, la maggior parte dei supereroi che compaiono negli albi a fumetti, ottengono le proprie capacità grazie a processi scientifici, solitamente sperimentali o accidentali; ne menzioniamo due al fine di rendere più agevole la comprensione delle differenze che intercorrono tra loro. All'alba della partecipazione degli Stati Uniti d'America alla Seconda guerra mondiale, il giovane e patriottico Steve Rogers desidera arruolarsi nell'esercito, tuttavia viene scartato alla visita di leva poiché ritenuto troppo gracile per diventare un soldato. La sua ostinazione nel voler

---

<sup>127</sup> “Kal-El (Earth-One)” in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Kal-El\\_\(Earth-One\)](https://dc.fandom.com/wiki/Kal-El_(Earth-One)) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>128</sup> “Homo superior” in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Homo\\_superior](https://marvel.fandom.com/wiki/Homo_superior) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

lottare, gli permette però di accedere e sottoporsi al programma militare *top secret* Progetto Rinascita che, mediante uno speciale siero e l'esposizione a dei raggi di energia, gli dona la forza e le abilità del vigoroso Capitan America.<sup>129</sup>

Inattesa è all'opposto la situazione che ha dato origine all'Uomo Ragno: il liceale appassionato di scienze Peter Parker prende parte a una esposizione sull'argomento e viene incidentalmente morso da un ragno che era stato esposto a un esperimento sulla radioattività, ottenendo in tal modo capacità fisiche proporzionate a quelle di un ragno.<sup>130</sup>

Sempre emulando la narrativa di fantascienza, gli autori utilizzano di frequente nella invenzione dei propri personaggi, l'espedito del mondo lontano e così alcuni supereroi iniziano la propria carriera giacché sono entrati in contatto con manufatti o persino con culture extraterrestri. Hal Jordan, pilota collaudatore dell'aeronautica militare, ad esempio, diventa il supereroe Lanterna Verde dopo aver trovato nel deserto della California un anello di provenienza aliena in grado di materializzare una strana forma di energia.<sup>131</sup> Un altro popolare antieroe di derivazione extraterrestre è Venom, essere nato dalla fusione tra l'umano Eddie Brock e un alieno della specie simbiote dei Klyntar.<sup>132</sup>

Nonostante le forti influenze esercitate dal filone fantascientifico su di esse, le storie pubblicate negli albi a fumetti di supereroi non trascurano di richiamarsi anche a opere fantastiche di stampo più tradizionale, conferendo spesso ai propri protagonisti origini mitologiche o sovranaturali. Il potente Thor, stampato da Marvel, ad esempio, si presenta come una trasposizione del personaggio della mitologia scandinava dello stesso nome, in

---

<sup>129</sup> "Steven Rogers (Earth-616)" in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Steven\\_Rogers\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Steven_Rogers_(Earth-616)) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>130</sup> "Peter Parker (Earth-616)" in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Peter\\_Parker\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_(Earth-616)) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>131</sup> "Hal Jordan (New Earth)" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Hal\\_Jordan\\_\(New\\_Earth\)](https://dc.fandom.com/wiki/Hal_Jordan_(New_Earth)) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>132</sup> "Venom (Klyntar) (Earth-616)" in «Marvel Database», [https://marvel.fandom.com/wiki/Venom\\_\(Klyntar\)\\_\\_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Venom_(Klyntar)__(Earth-616)) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

un universo nel quale operano dei supereroi e lo stesso si verifica per molte altre figure e narrazioni della mitologia e dell'epica di tutto il mondo. Altri tra questi protagonisti si riferiscono più vagamente a tali storie o ne mescolano alcuni elementi in modo da concepire personaggi originali; il piccolo Billy Batson,<sup>133</sup> ad esempio, gridando il suo nome da eroe diventa l'adulto Shazam, paladino provvisto di sei capacità che si ispirano a eroi e divinità le cui iniziali formano la formula magica che gli permette di trasformarsi.<sup>134</sup>

Esistono infine supereroi che, in maniera paradossale, sono sprovvisti di qualunque superpotere. Si tratta solitamente di figure umane molto brillanti che si sono allenate sino a raggiungere la migliore forma fisica che un uomo possa ottenere, si sono esercitate allo scopo di padroneggiare una tecnica di lotta o un'arte utile a combattere la criminalità o ancora che hanno ideato un'invenzione rivoluzionaria funzionale al medesimo fine. Tra i primi di questi personaggi si ricorda il popolare Batman, investigatore con un travestimento che si ispira a un pipistrello, dotato di una preparazione olimpionica e numerosi gadget anticrimine. Leggermente diversa è la situazione di Freccia Verde, vigilante liberamente ispirato a Robin Hood, che domina l'arte del tiro con l'arco e si inserisce pertanto nel secondo insieme. Tra i cosiddetti inventori, in conclusione, si rammenta il magnate Tony Stark che crea un'armatura altamente tecnologica e diventa Iron Man.

Questa breve panoramica ci ha consentito di riscontrare in che modo le possibilità per quanto riguarda i poteri nel mondo della letteratura a fumetti siano pressoché illimitate e l'unico limite che viene imposto agli autori di tali opere sia rappresentato dalle proprie creatività e abilità nella costruzione di una storia che risulti lineare e avvincente,

---

<sup>133</sup> "Shazam (Billy Batson)" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Shazam\\_\(Billy\\_Batson\)](https://dc.fandom.com/wiki/Shazam_(Billy_Batson)) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>134</sup> Si tratta della sapienza di Salomone, la forza di Ercole (*Hercules* in lingua inglese), la resistenza di Atlante, la potenza di Zeus, il coraggio di Achille e la velocità di Mercurio.

solitamente una nella quale l'eroe incontri una sfida significativa con la quale potersi misurare.

Constatati quali siano i risvolti narrativi dell'elemento superpoteri sarà interessante valutarne alcune implicazioni mitopoietiche. In *Apocalittici e integrati*, Umberto Eco rileva, infatti, in che modo nel contesto di una civiltà di massa, come quella nella quale il fumetto supereroistico nasce e prospera, l'eroe dotato di superpoteri diventi protagonista di un processo di mitizzazione. Nel suo saggio l'autore definisce anzitutto il termine "mitizzazione" in tal modo:

[...] simbolizzazione inconscia, identificazione dell'oggetto con una somma di finalità non sempre razionalizzabili, proiezione nell'immagine di tendenze, aspirazioni, timori particolarmente emergenti in un individuo, in una comunità, in una intera epoca storica.<sup>135</sup>

In seguito, spiega per quali ragioni l'uomo appartenente alla società di massa percepisca la necessità di porre in essere questa mitizzazione e scrive:

[...] in una società particolarmente livellata, in cui le turbe psicologiche, le frustrazioni, i complessi di inferiorità sono all'ordine del giorno; in una società industriale dove l'uomo diventa numero nell'ambito di una organizzazione che decide per lui, dove la forza individuale, se non esercitata nell'attività sportiva, rimane umiliata di fronte alla forza della macchina che agisce per l'uomo e determina i movimenti stessi dell'uomo – in una società di tale tipo l'eroe positivo deve incarnare oltre ogni limite pensabile le esigenze di potenza che il cittadino comune nutre e non può soddisfare.<sup>136</sup>

---

<sup>135</sup> UMBERTO ECO, *Apocalittici e integrati*, Firenze, Bompiani, 2019, p. 219.

<sup>136</sup> Ivi, p. 227.

Mediante il processo di mitizzazione il protagonista diviene dunque personificazione del lettore nella «speranza che un giorno, dalle spoglie della sua attuale personalità, possa fiorire un superuomo capace di riscattare anni di mediocrità».<sup>137</sup>

## II.5.2. Costume

Il costume costituisce l'elemento più iconico tra quelli che contraddistinguono la figura del supereroe. Si tratta del travestimento che il personaggio indossa nel corso delle sue avventure, ne caratterizza l'immagine ed è l'aspetto che maggiormente collega il genere del quale egli fa parte alla forma di espressione testo-fumetto.

Gli autori dei primi supereroi desumono la nozione di costume dalle storie ospitate nelle allora diffuse riviste *pulp*, i cui protagonisti erano sovente vigilanti che, allo stesso modo dei supereroi, operavano nell'anonimato indossando inquietanti maschere e travestimenti.

I costumi possono avere diverse forme e colorazioni, ricordare animali, simboli o personaggi mitologici, tuttavia nella maggior parte dei casi si tratta sempre di calzamaglie elastiche, molto attillate,<sup>138</sup> in modo da rendere più verosimile l'esecuzione da parte dei personaggi delle frenetiche azioni tipiche del filone. L'aspetto di tali travestimenti non è quasi mai casuale: esso costituisce una rappresentazione iconica dell'individualità dei supereroi e viene solitamente scelto dagli autori in maniera tale da simboleggiare l'identità oppure la storia del personaggio che lo indossa, riprendendone elementi peculiari tanto nella forma quanto nel colore. Seppure con il trascorrere del tempo se ne sia smarrito il riferimento originario, il primo costume di Superman, ad esempio, si ispirava ai costumi

---

<sup>137</sup> Ivi, p. 228.

<sup>138</sup> Ivi, p. 255.

degli eroi cinematografici di Douglas Fairbanks Senior e degli uomini forzuti,<sup>139</sup> figure diventate popolari nei *vaudeville*, negli spettacoli circensi e nei cosiddetti *freak show* statunitensi a cavallo tra la fine del diciannovesimo e l'inizio del ventesimo secolo,<sup>140</sup> ponendo in tal modo l'accento sulle straordinarie agilità e forza dell'eroe; il simbolo a forma di "S" situato sul suo torace, invece, ne diventa il principale segno di riconoscimento. Allo stesso modo, il travestimento di Batman rivendica la sua identità di temibile uomo pipistrello, ma stabilisce allo stesso tempo una relazione con la storia delle sue origini.<sup>141</sup> Nel racconto intitolato *Legend: The Batman and How He Came to Be*, il lettore scopre infatti che il protagonista decide di vestire il costume da chiroterro, nel momento in cui tentando di trovare un travestimento che fosse in grado di infondere il terrore nei cuori dei criminali, uno di questi mammiferi entra inaspettatamente dalla finestra della sua abitazione, ispirandolo in tal modo a prenderne l'identità.<sup>142</sup>

Secondo Peter M. Coogan, gli autori di fumetti di supereroi nell'idearne i costumi si uniformano alla teoria dell'amplificazione mediante semplificazione<sup>143</sup> formulata da Scott McCloud, che sostiene:

Quando astraiano un'immagine facendone un cartoon, più che eliminare dei dettagli, ci concentriamo su dettagli specifici. Spogliando un'immagine fino al suo "significato" essenziale, un artista può amplificare quel significato in un modo impossibile per i disegni realistici.<sup>144</sup>

---

<sup>139</sup> T. ANDRAE, *Of Supermen and Kids with Dreams*, in «Nemo: The Classic Comics Library», agosto 1983, p. 14.

<sup>140</sup> "Uomo forzuto" in «Wikipedia», [https://it.wikipedia.org/wiki/Uomo\\_forzuto](https://it.wikipedia.org/wiki/Uomo_forzuto) (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

<sup>141</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., p. 33.

<sup>142</sup> "Batman Origins" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Batman\\_Origins](https://dc.fandom.com/wiki/Batman_Origins) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

"Detective Comics Vol 1 33" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Detective\\_Comics\\_Vol\\_1\\_33](https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_33) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

<sup>143</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., p. 33.

<sup>144</sup> S. McCLOUD, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, cit., p. 38.

Conformemente a questa tesi, pertanto, i travestimenti sarebbero privati dei dettagli specifici tipici di una raffigurazione maggiormente realistica e la loro rappresentazione affidata a un'immagine più astratta caratterizzata da forma, colorazione ed eventuale simbolo distintivo dell'eroe. La tinta del costume, in particolare, svolge una funzione incredibilmente rilevante nel determinare l'iconicità di tale elemento. In primo luogo, perché i colori primari dei fumetti stampati in quadricromia, meno espressionistici, tendevano ad accentuare la forma degli oggetti, semplificando e rendendo i travestimenti più astratti e iconici; secondariamente perché restando i colori dei costumi i medesimi in tutte le vignette, questi venivano a simboleggiare i personaggi nella mente del pubblico,<sup>145</sup> sostenendo per di più una separazione della figura del supereroe dagli altri personaggi della storia.<sup>146</sup>

La nozione di costume si connette saldamente a un altro tema ricorrente del filone supereroistico, vale a dire quello dell'identità segreta. Tale espediente narrativo consiste nell'attribuzione a uno stesso personaggio di due identità diverse, l'una civile e l'altra appunto segreta. Di solito, l'identità civile rappresenta la vera identità del personaggio, quella che egli utilizza nel corso della sua esistenza di tutti i giorni, mentre l'altra è un *alias* che inventa e assume allo scopo di potersi dedicare a una mansione che richieda l'anonimato, mantenuto in genere tramite maschera e costume. Nel caso del supereroe, egli necessita di tenere segreta la propria identità in modo da tutelare se stesso e i propri cari da potenziali minacce e ritorsioni da parte dei suoi antagonisti, e soltanto pochi fidati alleati sono a conoscenza della sua duplice vita.

L'*escamotage* dell'identità segreta si rivela oltremodo gradito dal pubblico dei lettori di albi a fumetti poiché consentendo al personaggio di vivere due esistenze separate, ma

---

<sup>145</sup> Ivi, pp. 195-197.

<sup>146</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., p. 34.

dipendenti l'una dall'altra, offre allo spettatore sviluppi narrativi succulenti basati sull'equivoco e la *suspense*. Sono moltissime le storie incentrate sulla rivelazione, presunta o meno, della reale identità di uno specifico supereroe ad altri personaggi, e altrettante quelle che raccontano dei problemi che tali protagonisti devono fronteggiare per districarsi tra le loro due vite.

Ma l'identità segreta è ben accetta dal pubblico anche per un'altra ragione: delineando un personaggio che vive due esistenze, una delle quali potrebbe essere quella di una persona qualunque, infatti, gli autori forniscono ai lettori una possibilità di identificazione con i propri beniamini a fumetti.<sup>147</sup>

### **II.5.3. Vocazione**

La salvaguardia del genere umano rappresenta la missione del personaggio supereroe ed è il motore principale delle vicende raccontate negli albi a fumetti di questo genere.<sup>148</sup>

Questa vocazione dei protagonisti può presentarsi secondo varie modalità nelle diverse storie: in alcuni racconti, ad esempio, potremo vedere l'eroe soccorrere le persone da catastrofi naturali, quali terremoti, tsunami, uragani, valanghe, oppure incidentali quali l'affondamento di una nave, un incidente stradale o il crollo di un edificio; in altre situazioni si avrà modo di osservarli mentre collaborano con le legittime autorità a investigazioni particolarmente impegnative, magari su casi connessi a situazioni fantascientifiche o fantastiche; altre volte infine si potrà assistere ai loro spettacolari scontri con malviventi incontrati sulla scena del crimine.

---

<sup>147</sup> U. ECO, *Apocalittici e integrati*, cit., p. 228.

<sup>148</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., pp. 30-31.

La selezione delle situazioni e degli scenari nei quali il protagonista verrà a trovarsi nel corso delle diverse storie, sarà determinata principalmente in rapporto alle origini e al retroscena di quel personaggio. Una figura quale Batman, ad esempio, che, avendo assistito in giovane età all'omicidio dei propri genitori per mano di un rapinatore, ha promesso che libererà la città da quello stesso crimine che ha portato via le vite dei suoi cari,<sup>149</sup> è strettamente correlata a un contesto urbano e a un immaginario thriller o poliziesco, solitamente rappresentato dalla metropoli immaginaria di Gotham City nella quale l'eroe opera abitualmente; ragion per cui durante la maggior parte delle sue peripezie vedremo il personaggio misurarsi contro temibili signori del crimine, squilibrati killer seriali e ladri professionisti oppure indagare a fianco della polizia di Gotham, circondato da ispettori di polizia, investigatori privati, *reporter* e vigilanti, piuttosto che viaggiare su altri corpi celesti oppure lottare con dei fantasmi alla maniera di altri protagonisti dallo stampo più fantascientifico o fantastico. Calare una figura di tale tipo in una situazione di tale genere sarebbe virtualmente possibile, dal momento che il nostro si muove in un universo narrativo più vasto nel quale questi elementi esistono, tuttavia si rivelerebbe senza dubbio controproducente tanto per quanto riguarda la coerenza e plausibilità del racconto quanto per il fatto che risulterebbe spiazzante per il pubblico più affezionato di Batman. Rappresentano un'eccezione quelle narrazioni nelle quali un supereroe ne incontra un altro con un diverso retroscena, circostanza nella quale sarà verosimile che la vicenda in cui i due si verranno a trovare avrà sfumature dello sfondo di origine di entrambi, o a ogni modo un'atmosfera diversa dal solito nel modo in cui spesso si verifica in occasioni quali avventure corali di squadre quali la Justice League e gli Avengers, i due gruppi che riuniscono i principali supereroi di DC Comics e Marvel.

---

<sup>149</sup> "Batman Origins" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Batman\\_Origins](https://dc.fandom.com/wiki/Batman_Origins) (data di ultima consultazione 9 maggio 2021).

Sebbene vi compaiano elementi appartenenti a universi fantastici o fantascientifici, la maggior parte delle storie di genere supereroistico si collocano in un'ambientazione che ambisce quanto più possibile riferirsi al mondo reale e alla società contemporanea, con i suoi eventi, le sue mode e i suoi costumi. La realtà ritratta in tali racconti si trasforma di pari passo con la realtà nella quale vivono gli autori cosicché, come si è già visto, dal 1939 al 1945 anche nel mondo di Superman si combatteva la Seconda guerra mondiale. Questa pretesa di realismo nei confronti di quanto è visibile dalla finestra, che tanto ha contribuito al successo di questa tipologia di prodotto, conduce tuttavia a un problema sul piano della narrazione: se infatti le vicende che vedono per protagonisti i supereroi si sviluppano perennemente in uno sfondo che muta soltanto in corrispondenza del mondo reale, vuol dire che le azioni dei personaggi che si muovono in tale scenario possiedono un impatto minimo su di esso. Ora, il fatto che dei personaggi dotati di capacità straordinarie, delle quali si valgono unicamente per fare del bene, non rechi grossi cambiamenti all'ambiente che li circonda, può essere percepito dai lettori come una contraddizione con la definizione stessa di supereroe ed è per questa ragione che Umberto Eco parlando di Superman sostiene:

[...] questo eroe superdotato usa le sue vertiginose possibilità operative per realizzare un ideale di assoluta passività, rinunciando ad ogni progetto che non sia già omologato dai catasti del buon senso ufficiale, diventando l'esempio di una proba coscienza etica sprovvista di ogni dimensione politica: Superman non parcheggerà mai la macchina in sosta vietata e non farà mai la rivoluzione.<sup>150</sup>

Tale considerazione ci permette di intuire in che modo, trattandosi di prodotti della cultura di massa, sia opportuno che la risoluzione delle storie ospitate negli albi a fumetti si

---

<sup>150</sup> U. ECO, *Apocalittici e integrati*, cit., p. 5.

uniformi all'idea corrente di ordine logico degli eventi umani, allo scopo di non passare a essere da opera d'evasione a opera problematica.<sup>151</sup>

A questo punto, l'*impasse* che si presenta dinanzi agli autori di supereroi è quella di rendere tali racconti in ogni caso plausibili e avvincenti, nonostante le restrizioni imposte loro su questi sviluppi narrativi. Allo scopo di far fronte a tale necessità, essi si avvalgono di una figura di fantasia molto simile al supereroe, vale a dire il supercattivo o supercriminale. Si tratta di malviventi, alcuni incredibilmente pericolosi, di fronte ai quali le regolari forze dell'ordine si rivelano pressoché impotenti.

L'idea di supercattivo ha origine nella storia *Superman vs. the Cab Protective League* pubblicata in *Action Comics #13* del giugno 1939,<sup>152</sup> nella quale Jerome Siegel e Joseph Shuster introducono il personaggio di Ultra-Humanite,<sup>153</sup> criminale presentato in qualità di uomo più intelligente sulla Terra che si rivela essere la mente dietro a numerosi degli anonimi nemici che Superman aveva fronteggiato in precedenza. Da questo momento i supercattivi iniziano a comparire sempre più spesso nelle narrazioni supereroistiche, rappresentando la controparte dei protagonisti, dai quali si distinguono in buona sostanza unicamente per quanto riguarda la vocazione tutt'altro che altruistica.

Benché l'introduzione del supercriminale appaia quale una soluzione facile, a tratti semplicistica, del problema osservato in precedenza, essa si rivela assai funzionale a tali storie. Innanzitutto, perché, grazie ai supercriminali, i supereroi incontrano finalmente dei degni antagonisti coi quali potersi misurare, portando le storie a essere più entusiasmanti. In secondo luogo, perché il loro inserimento nel racconto sposta la sorgente del male e del pericolo per la società dal suo interno al suo esterno. Questa circostanza porta i normali

---

<sup>151</sup> Ivi, p. 261.

<sup>152</sup> "Action Comics Vol 1 13" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Action\\_Comics\\_Vol\\_1\\_13](https://dc.fandom.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_13) (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

<sup>153</sup> "Ultra-Humanite (New Earth)" in «DC Database», [https://dc.fandom.com/wiki/Ultra-Humanite\\_\(New\\_Earth\)](https://dc.fandom.com/wiki/Ultra-Humanite_(New_Earth)) (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

cittadini a non essere in grado di contrapporsi ai supercattivi mediante gli strumenti forniti loro dalla legge, dimodoché siano i supereroi a dover tutelare la comunità e lo *status quo*, mentre essi si dedicano ai normali problemi della società.<sup>154</sup>

## II.6. Supereroe e testo-fumetto

Lungo il corso di tale trattazione ci si è più volte soffermati a porre l'accento sul profondo legame che intercorre, sin dalla sua nascita, tra la figura del supereroe e la forma di espressione testo-fumetto. Delle proprietà e della storia di quest'ultimo in relazione al personaggio ci si è già largamente occupati in precedenza, quello che rimane ancora poco chiaro è per quale ragione tale forma sia tanto idonea alla rappresentazione di questo genere. A tale scopo, di seguito si approfondiranno brevemente alcuni protagonisti dei fumetti che possono essere ritenuti una sorta di predecessori dell'Uomo d'Acciaio. Benché Superman sia da considerarsi il primo della sua specie, infatti, in *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Peter Coogan individua tra i personaggi di strisce e albi pubblicati pochi anni prima di *Action Comics #1*, alcuni superuomini, di maggiore o minore successo, che hanno spianato la strada all'avvento dei supereroi. Tra di essi egli menziona Phantom Magician apparso in *The Adventures of Patsy* di Mel Graff (primavera 1935), Dr. Occult di Siegel e Shuster (*New Fun Comics #6*, ottobre 1935), the Phantom (il nostro Uomo Mascherato, 17 febbraio 1936), the Clock (*Funny Pages #6*, novembre 1936) e Olga Mesmer (*Spicy Mystery Stories #v5 #4*, agosto 1937), ma riconosce tuttavia alle figure più grottesche e umoristiche, vale a dire a Hugo Hercules, Popeye e Alley Oop, il maggior contributo a questa causa.<sup>155</sup>

---

<sup>154</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., pp. 203-204.

<sup>155</sup> Ivi, pp. 165-174.

*Hugo Hercules* fu una striscia settimanale ospitata sul quotidiano «Chicago Tribune». Scritta e disegnata dall'illustratore Wilhelm Heinrich Detlev Körner, e edita per soli cinque mesi, dal 7 settembre 1902 all'11 gennaio 1903, per un totale di diciassette storie, è ritenuta da Coogan la prima rappresentazione positiva di un superuomo eroico all'interno di un fumetto.

Il protagonista della striscia è un uomo semplice e affabile provvisto di forza straordinaria che si ritrova sovente a prestare aiuto alle persone, mediante la sua singolare capacità,<sup>156</sup> sebbene combinando di tanto in tanto alcuni malanni. Nella sua storia del 21 settembre, *Hugo Hercules to the Rescue Once More*, ad esempio, Hugo recupera al volo una cassaforte che stava per piombare su una signorina e il padre, salvando loro la vita.<sup>157</sup> Nella striscia del 16 novembre, *Hugo Hercules Misses the Football, But --*, all'opposto, Hugo manca il pallone e al suo posto calcia lontano un'intera casa che si precipita però tempestivamente a recuperare.<sup>158</sup>

Il secondo personaggio ricordato si rivela senza dubbio più famoso del primo. Popeye, conosciuto in Italia con il nome di Braccio di Ferro, esordisce il 17 gennaio 1929 nella striscia *Thimble Theater* del vignettista Elzie Crisler Segar. In un primo momento si tratta di una delle numerose comparse del fumetto, tuttavia in breve tempo la sua popolarità tra il pubblico lo fa diventare il suo protagonista principale. Alcuni anni più tardi al marinaio viene dedicata una serie di più di duecento (231) cortometraggi animati prodotti dal 1933 al 1941 dai Fleischer Studios dei fratelli Max e David, e successivamente, sino al 1957, dai Famous Studios.

---

<sup>156</sup> “Hugo Hercules” in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Hugo\\_Hercules](https://en.wikipedia.org/wiki/Hugo_Hercules) (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

<sup>157</sup> *Hugo Hercules to the Rescue Once More*, <https://web.archive.org/web/20120323224100/http://www.barnaclepress.com/cmcvlt/HugoHerc/hugoherc020921.jpg> (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

<sup>158</sup> *Hugo Hercules Misses the Football, But --*, <https://web.archive.org/web/20110725220909/http://www.barnaclepress.com/cmcvlt/HugoHerc/hugoherc021116.jpg> (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

Popeye condivide con Hugo Hercules ingenuità e bontà, tuttavia risulta più litigioso e irritabile del suo precursore. Le sue storie sono di stampo più rocambolesco e lo vedono coinvolto in sensazionali avventure dalle quali riesce sempre vittorioso grazie ai fidati spinaci che gli donano la sua forza fuori dal comune.<sup>159</sup>

L'ultimo personaggio nominato è Alley Oop, uomo delle caverne protagonista della striscia dello stesso nome del fumettista Vincent Trout Hamlin stampata per la prima volta il 5 dicembre 1932 e tuttora in corso. Le prime vignette si incentrano sulle vicissitudini del cavernicolo e dei suoi amici e nemici durante la preistoria, tuttavia dalla puntata dell'8 aprile 1939, il protagonista viene trascinato nel ventesimo secolo dalla macchina del tempo del Dr. Elbert Womug e da quel momento parte per una serie di viaggi di esplorazione in diversi momenti storici accompagnato dalla fidanzata Ooola e altri alleati.<sup>160</sup> Anche esse dalla natura parecchio movimentata, le storie di Alley Oop lo vedono lottare valendosi della sua eccezionale forza fisica.

Stando a quanto sostenuto dall'autore di *Superhero*, i tre personaggi appena tratteggiati avrebbero avuto un notevole rilievo nell'istituzione del testo-fumetto quale forma di comunicazione particolarmente adeguata alla rappresentazione delle avventure dei supereroi. Sebbene ciascuna delle strisce menzionate non pretenda infatti di ritrarre troppo fedelmente la realtà e anzi si serva spesso di espedienti propri della sua forma espressiva allo scopo di produrre effetti comici, grazie ai loro protagonisti esse hanno dimostrato in che modo nel testo-fumetto la raffigurazione di azioni e movimenti poco verosimili, come, ad esempio, il sollevamento di un edificio da parte di una persona, appaiano del tutto normali.

---

<sup>159</sup> M. BUSSAGLI, *Fumetto*, cit., pp. 260-264.

<sup>160</sup> "Alley Oop" in «Wikipedia», [https://en.wikipedia.org/wiki/Alley\\_Oop](https://en.wikipedia.org/wiki/Alley_Oop) (data di ultima consultazione 10 maggio 2021).

Comics offer a possibility for depicting the superman that was seemingly not available to the prose fiction writers or to the artists working in other narrative media, such as radio or film. Comics can depict the fantastic with equal realism as the mimetic, so things that might not be acceptable or might look ridiculous in another medium do not appear so in comics. In comics, everything—whether a building or a talking tiger—can have the same level of surface realism.<sup>161</sup>

Coogan sostiene pertanto che questa appropriatezza della forma comunicativa non sia da ritenersi limitata alla singola rappresentazione delle azioni, ma che piuttosto riguardi qualunque elemento immaginario che possa essere raffigurato all'interno di una vignetta. In maniera paradossale, tali soggetti appariranno maggiormente naturali nella forma testofumetto persino più che in mezzi di comunicazione che offrono una raffigurazione della realtà più verosimile, quali cinema e televisione. Seppure sia opportuno riconoscere che all'incirca negli ultimi trent'anni anche essi hanno iniziato ad avvicinarsi a risultati simili grazie ai formidabili progressi della *computer-generated imagery*,<sup>162</sup> infatti, in questa sede spesso essi sembreranno artefatti e poco genuini.

Dal lontano pianeta Krypton alla criminosa Gotham City, dalle mostruosità mitologiche fronteggiate da Wonder Woman ai veicoli spaziali dei Fantastici Quattro, sulle pagine dei fumetti, soggetti fantastici di ogni tipo godono del medesimo grado di realismo degli elementi veramente esistenti ritrattivi accanto. Tanto che si parli di un fumetto fotorealistico, quanto che si tratti di uno dallo stile più semplice, entrambi i soggetti appariranno ugualmente plausibili poiché realizzati con le stesse modalità e utilizzando le stesse sostanze e materiali, carta, inchiostro e colore.<sup>163</sup>

---

<sup>161</sup> P. COOGAN, *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, cit., p. 167.

<sup>162</sup> *Ivi*, pp. 168-169.

<sup>163</sup> *Ibidem*.

Stando all'autore dunque il testo-fumetto si presenta quale una forma di espressione ottimale per la rappresentazione del genere supereroistico poiché è in grado di raffigurare armoniosamente i principali aspetti del filone, vale a dire azione frenetica, elementi della quotidianità e immaginario fantastico.<sup>164</sup>

## **II.7. Supereroe e consolazione**

Esaminate le caratteristiche tipiche del personaggio supereroe, si desidera ora concludere questa trattazione approfondendo quali siano le differenze nelle trame dei due tipi di narrazione. A tale scopo ci si servirà della teoria dell'intreccio di Aristotele. Si tratta di un sistema ideato dal filosofo greco al fine di illustrare in che modo realizzare l'intreccio di una tragedia – al quale, nel corso degli anni, ha fatto tuttavia riferimento anche ogni teoria della narrativa esistente – che Umberto Eco ha utilizzato per esaminare il romanzo popolare e che si tenterà – viste le somiglianze tra i due tipi di opera – di impiegare in questa sede anche per il fumetto supereroistico.

Stando ad Aristotele, affinché un intreccio funzioni, e provochi quindi nel proprio pubblico le emozioni che l'autore si è prefissato, sarà prima di tutto importante che il protagonista messo in scena rappresenti un personaggio con il quale lo spettatore o il lettore abbia la possibilità di identificarsi. Definito chi sia il protagonista, l'autore dovrà calarlo in una situazione tale per cui questo si muova da una condizione di felicità a una di infelicità, o viceversa, e nel farlo, dovrà tendere l'arco narrativo il più possibile, dimodoché il pubblico sperimenti pietà e terrore. Infine, nel momento in cui la tensione dello spettatore sarà al culmine, l'autore dovrà introdurre un elemento che risolva la vicenda poco prima apparentemente irrisolvibile.

---

<sup>164</sup> Ivi, p. 174.

L'elemento risolutore può assumere varie forme, tuttavia sarà in ogni caso origine di una catarsi.<sup>165</sup> Ne *Il superuomo di massa*, Eco sostiene che non è chiaro se tale catarsi faccia riferimento a una purificazione del pubblico, liberato dalla tensione dell'intreccio, o a una purificazione dell'intreccio stesso. Egli tuttavia specifica che in questo secondo caso l'intreccio si conclude soltanto quando giunge a una risoluzione che lo spettatore ritiene accettabile conformemente al «sistema di opinioni che regolano la vita sociale» e aderente «a un sistema di aspettative condiviso abitualmente dall'udienza».<sup>166</sup>

L'autore nota che nel corso della storia della narrativa gli scrittori hanno in genere conferito alla teoria dell'intreccio due forme. nella prima l'elemento risolutore dirime unicamente le questioni che si sono aperte durante la narrazione, tuttavia l'epilogo della vicenda non rappacifica il lettore con se stesso, presentando invece ulteriori interrogativi coi quali egli dovrà confrontarsi. Il protagonista e la trama di tali storie saranno problematici. Nel secondo caso, al contrario, l'elemento risolutore sana le controversie proprie del racconto, ma, in questo modo, riconcilia inoltre il lettore, poiché la storia si conclude per l'appunto nel modo in cui egli si aspettava. Secondo Eco, questa divergenza delle forme nelle quali il sistema di Aristotele si presenta rende possibile all'autore, consapevole delle attese del proprio pubblico, di scegliere se provarle o blandirle, realizzando nel primo caso un romanzo problematico e nel secondo un romanzo detto "popolare", poiché si conforma alle aspettative del popolo.<sup>167</sup>

Illustrato in che modo funzioni la teoria dell'intreccio di Aristotele, si può ora provare a utilizzarla al fine di esaminare i due tipi di storia – l'una il cui protagonista è il superuomo e l'altra il cui protagonista è il supereroe – in modo da porre l'accento su eventuali diversità tra di esse.

---

<sup>165</sup> UMBERTO ECO, *Il superuomo di massa*, Firenze, Bompiani, 2015, p. 14.

<sup>166</sup> Ivi, pp.14-15.

<sup>167</sup> Ivi, pp.17-18.

Il racconto che si vuole approfondire per quanto riguarda il superuomo è ancora una volta *Frankenstein*, tanto per il rilievo che la creatura ha avuto sui superuomini che le sono succeduti, quanto per la familiarità che i lettori di tale trattazione hanno ormai con il personaggio. Il racconto possiede in verità due protagonisti, lo scienziato Victor Frankenstein e la sua creatura, tuttavia desiderando in tale sede analizzare il romanzo in qualità di narrazione su un superuomo, considereremo la vicenda dal punto di vista del secondo. Concordato questo, si può sostenere che il racconto scritto da Mary Shelley sembra uniformarsi a tutte le prescrizioni indicate da Aristotele. Benché il protagonista sia un essere dalle sembianze mostruose messo insieme da uno scienziato, esso si rivela un personaggio verso il quale il pubblico ha grandi possibilità se non di identificarsi, quanto meno di provare empatia. L'autrice lo tratteggia quale una creatura dalla straordinaria umanità, desideroso unicamente di affetto e comprensione, allo stesso modo di qualunque altro essere umano. Nel romanzo si ritrova anche la curva dalla felicità all'infelicità: la creatura sperimenta in principio l'amore nel capanno dietro la casa dei De Lacey, ma nel corso della storia è precipitato sempre più nella tristezza dal vortice degli eventi che gli accadono. La tensione giunge all'apice quando il suo creatore, Frankenstein, inizia a dargli la caccia, ed è solo in questo momento che l'elemento risolutore, la morte dello scienziato, può intervenire a pacificare l'intreccio. Quello che non è pacificato, invece, è l'animo del lettore che chiuderà il volume sull'immagine della creatura che solitaria si ritira all'estremo nord dove si toglierà la vita. Stando alla teoria dell'intreccio, *Frankenstein* si prospetta pertanto quale un romanzo problematico; sono infatti numerose le risoluzioni accettabili dal pubblico che l'autrice avrebbe potuto proporre per il suo racconto: lo scienziato e la sua creatura si sarebbero potuti riconciliare, ad esempio, o Frankenstein avrebbe potuto semplicemente accettare di fabbricare una compagna per l'essere, ma la storia termina

tuttavia in tragedia, rivolgendo al lettore domande alle quali dovrà rispondere per proprio conto.

Spostandoci alla narrazione sul supereroe, si desidera approfondire una storia di Superman intitolata *What's So Funny About Truth Justice and the American Way?*, scritta da Joe Kelly e disegnata da Doug Mahnke e Lee Bermejo, pubblicata su *Action Comics* #775 (marzo 2001).

La narrazione inizia una mattina quando Superman, venuto a conoscenza di una grande azione terroristica in Libia che coinvolge un gigantesco primate geneticamente potenziato, si dirige a Tripoli. Giunto sul luogo, rinviene il corpo privo di vita del mammifero riverso sulla città ormai rasa al suolo dal suo scontro contro un gruppo chiamato l'Elite. I terroristi sono stati sopraffatti, ma il supereroe è sconcertato dalla immensa perdita di vite umane alla quale il conflitto ha portato. Viene in seguito a sapere dal manifesto dell'Elite che si tratta di un gruppo di superuomini determinato ad agire con violenza e senza alcuna pietà nei confronti di qualsiasi cattivo gli si presenti innanzi. Poco più tardi, Superman vola a Tokyo: la metropoli è presa d'assalto da una squadra di supercriminali e l'Uomo d'Acciaio, travolto da un'energia finisce a terra momentaneamente privo di forze, mentre nel frattempo, l'Elite trucidava i malviventi davanti agli occhi dell'eroe inerme. Ritornato in sé, Superman e il gruppo hanno un confronto verbale nel quale il nostro chiede ai quattro superuomini di fermarsi. «You're getting people killed. I don't care if they're terrorists or armed rebels, it's not right. This has to stop.» «You're murdering people [...] This is not the way the job gets done!»<sup>168</sup> li incalza il supereroe, ma il gruppo non gli presta ascolto. Di ritorno a casa, Superman comincia a farsi dubbioso, parla della vicenda con il padre e assiste alle conversazioni di alcuni

---

<sup>168</sup> *What's So Funny About Truth Justice and the American Way?*, in «Action Comics», 775, marzo 2001, p. 15.

cittadini, la maggior parte dei quali apprezza il *modus operandi* dell'Elite. Il giorno dopo l'Uomo d'Acciaio fronteggia alcuni extraterrestri, sui quali riesce ad avere la meglio senza alcuno spargimento di sangue, provando al gruppo il suo punto di vista, i superuomini tuttavia tentano di intervenire in ogni caso e il supereroe finisce per colpire uno di loro: Superman è diventato un nemico dell'Elite e il gruppo gli promette che l'indomani ci sarà la loro resa dei conti. Il mattino seguente, Superman e l'Elite si scontrano sulla luna di Giove Io. Il gruppo vuole dimostrare al mondo intero le proprie ragioni e fa riprendere e trasmettere la lotta mediante speciali videocamere. I quattro superuomini, con i loro straordinari poteri prevalgono facilmente sul supereroe, ma proprio quando stanno celebrando il loro successo, sentono una voce: Superman è ancora vivo e valendosi della sua intelligenza e non soltanto della forza bruta sconfigge i suoi avversari. Manchester Black, il leader del gruppo – e il lettore – crede in un primo momento che l'Uomo d'Acciaio abbia ucciso i suoi compagni e rimosso i suoi poteri, ma il supereroe voleva solo provare loro che arrendersi alla rabbia, l'odio, la vendetta e il rancore sarebbe facile, ma che tuttavia egli non crede in essi e ha unicamente battuto i superuomini, in attesa che la sua squadra venga a recuperarli. La storia si chiude con Superman che annuncia all'uomo «Dreams save us. Dreams lift us up and transform us. And on my soul, I swear... Until my dream of a world where dignity, honor and justice becomes the reality we all share -- -- I'll never stop fighting. Ever.»<sup>169</sup> e infine se ne va, volando.

Anche il racconto del supereroe pare uniformarsi a tutte le regole dettate da Aristotele. Delle modalità mediante le quali il fumetto di genere supereroistico prospetti al pubblico la possibilità di identificarsi nei propri protagonisti, Superman compreso, si è già

---

<sup>169</sup> Ivi, p. 39.

trattato in precedenza, per tale ragione si inizierà questo approfondimento esaminando in che modo si sviluppi la curva che conduce il nostro protagonista dalla felicità all'infelicità.

Come si è avuto modo di rilevare, l'Uomo d'Acciaio si muove nel corso della storia da uno stato di relativa quiete all'inizio a uno stato di titubanza e incertezza: ognuno dei suoi incontri con l'Elite lo sprofonda sempre più nel dubbio e, malgrado egli resista tenace nella sua posizione, le parole dei suoi avversari e delle persone che li sostengono fanno sì che egli metta in discussione tutto quello per cui si è da sempre battuto, come si può ben verificare nel dialogo che ha con il padre e successivamente con la moglie la notte prima dello scontro finale. Ed è proprio questo scontro finale che segna il culmine della tensione nell'arco narrativo: qui prima il pubblico è portato a credere che il suo eroe sia morto e in seguito, cosa forse peggiore, che egli sia venuto meno ai suoi principi. Ma non è così che le cose possono andare nel mondo di Superman e l'autore ci restituisce un finale dolce nel quale il supereroe davanti al mondo intero – e non è una casualità che il suo scontro sia trasmesso in diretta in tutto il pianeta – dimostra il valore della verità, della giustizia e dell'American Way. L'elemento risolutivo, pertanto, consola tanto la storia quanto il lettore, tutte le controversie sono sanate e questo è accaduto esattamente secondo le attese del pubblico. *What's So Funny About Truth Justice and the American Way?* è dunque, nel modo in cui lo sono la maggior parte delle storie di supereroi ospitate su albi a fumetti, una narrazione popolare.

Similmente a quello che succede per il romanzo popolare, le storie di supereroi cercano di proporre al pubblico «il piacere regressivo del ritorno all'atteso»: <sup>170</sup> vi si riconoscerà sempre la presenza di un conflitto tra il bene e il male che si chiuderà in ogni

---

<sup>170</sup> U. ECO, *Il superuomo di massa*, cit., p. 19.

caso con il trionfo del bene<sup>171</sup> conformemente al «sistema di opinioni che regolano la vita sociale».

---

<sup>171</sup> Ivi, p. 20.

## CONCLUSIONI

Nel corso di tale trattazione, ci si è inizialmente occupati del modo in cui il personaggio supereroe non sia riuscito a incontrare anche nella letteratura non illustrata un successo tale a quello ricevuto in altre forme di comunicazione. Malgrado ciò, si è tuttavia potuto constatare in che modo la figura stessa del supereroe tragga parzialmente origine da un protagonista di stampo letterario, vale a dire il superuomo della narrativa di genere fantascientifico che si rivela però molto diverso dal suo ideale successore.

Stimolati da queste scoperte, si è indagato sul personaggio supereroe in relazione alla forma di espressione nella quale ha avuto origine e si è rilevato che esso è stato in grado di raggiungere un tale successo nella forma del testo-fumetto tanto per ragioni storiche quanto per ragioni connesse alle proprietà della forma di espressione stessa. In particolare, si segnalano alcune trasformazioni nella sensibilità di autori e lettori che hanno portato a una maggiore affermazione di figure eroiche per quanto riguarda le cause storiche di questa popolarità. Circa le motivazioni da riconoscere al testo-fumetto, invece, si è avuto modo di constatare come esso si ponga quale una forma di comunicazione ottimale per le storie di supereroi che, allo stesso modo di qualunque altra narrazione di massa, necessitano di suggestioni meno complesse, ma più immediate di quelle che è nella condizione di offrire un racconto non illustrato. La presenza di un forte collegamento tra cultura popolare e filone supereroistico è anche quanto emerge da un esame delle strutture narrative dei

racconti dei vendicatori in costume. Si ritiene dunque che sia nel collegamento tra la figura del supereroe e la cultura di massa che si trova la principale causa della popolarità del personaggio in alcune forme di espressione piuttosto che in altre.

Dal nostro punto di vista, si auspica che in un futuro prossimo, il personaggio supereroe possa trovarsi nella condizione di prosperare anche nella letteratura non illustrata in modo da portare, soprattutto tra i più giovani, un numero sempre maggiore di nuovi appassionati ad avvicinarsi al meraviglioso mondo della lettura.

## **BIBLIOGRAFIA**

## BIBLIOGRAFIA GENERALE

ALDISS, BRIAN W., *The Detached Retina: Aspects of SF and Fantasy*, Syracuse, Syracuse University Press, 1995.

—, *Billion Year Spree: The True History of Science Fiction*, New York, Doubleday, 1973.

ANDRAE, THOMAS, *From Menace to Messiah: the Prehistory of the Superman in Science Fiction Literature*, in «Discourse», 2, estate 1980.

—, *Of Supermen and Kids with Dreams*, in «Nemo: The Classic Comics Library», agosto 1983.

BONOMO, DANIELE, *Will Eisner. Il fumetto come arte sequenziale*, Latina, Tunué, 2005.

BORDONI, CARLO – FOSSATI FRANCO, *Dal feuilleton al fumetto*, Roma, Editori Riuniti, 1985.

BUSSAGLI, MARCO, *Fumetto*, con i testi di Franco Fossati, Milano, Electa, 2003.

COOGAN, PETER, *Superhero: the Secret Origin of a Genre*, Austin, MonkeyBrain, 2006.

ECO, UMBERTO, *Apocalittici e integrati*, Firenze, Bompiani, 2019.

—, *Il superuomo di massa*, Firenze, Bompiani, 2015.

EISNER, WILL, *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 2000.

EURY, MICHAEL, *Hero-a-go-go! Campy Comic Books, Crimefighters & Culture of the Swinging Sixties*, Raleigh, TwoMorrows Publishing, 2017.

GABILLIET, JEAN PAUL, *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, New York, University Press of Mississippi, 2010.

HARVEY, ROBERT C., *Comedy at the Juncture of Word and Image*, in *The Language of Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2001.

KAKALIOS, JAMES, *La fisica dei supereroi*, trad. it. di Lorenzo Lilli, Torino, Einaudi, 2010 (New York 2005).

KELLY, JOE – MAHNKE, DOUG – BERMEJO, LEE, *What's So Funny About Truth Justice and the American Way?*, in «Action Comics», 775, marzo 2001.

KUNZLE, DAVID, *Father of the Comics Strip: Rodolphe Töpffer*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007.

MARKSTEIN, DON, *THE MERCHANT OF VENICE meets THE SHIEK OF ARABI*, in «CAPA-alpha», 71, settembre 1970.

MCCLLOUD, SCOTT, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 1999.

MESKIN, AARON, *Defining Comics?*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 65, 4, autunno 2007.

PAGE, MICHAEL R., *The Literary Imagination from Erasmus Darwin to H.G. Wells; Science, Evolution, and Ecology*, Farnham, Ashgate Publishing, 2012.

RANDY, DUNCAN – SMITH MATTHEW J., *The Power of Comics: History, Form and Culture*, New York, The Continuum International Publishing Group, 2009.

SHELLEY, MARY, *Frankenstein*, trad. it. di Chiara Zanolli e Laura Caretti, (Segrate) Milano, Mondadori, 2005 (London 1818).

TÖPFFER, RODOLPHE, *Histoire de M. Jabot*, in «Bibliothèque universelle de Genève. Nouvelle Serie», 9, maggio-giugno 1837.

TYE, LARRY, *Superman: the High-Flying History of America's Most Enduring Hero*, New York, Random House, 2012.

WHEELER, DOUG – BEERBOHM ROBERT L. – DE SÁ LEONARDO, *Töpffer in America*, in  
«Comic Art», 3, estate 2003.

YAROSS LEE, JUDITH, *Defining New Yorker Humor*, Jackson, University Press of  
Mississippi, 2000.

## SITOGRAFIA

COVILLE, JAMIE, *Platinum Age*, in «TheComicBooks.com - The History of Comic Books»,  
<http://www.thecomicbooks.com/old/Platinum.html>

*DC Database*, [https://dc.fandom.com/wiki/DC\\_Comics\\_Database](https://dc.fandom.com/wiki/DC_Comics_Database)

*Dizionario Garzanti*, <https://www.garzantilinguistica.it/>

*Enciclopedia Treccani*, <https://www.treccani.it/>

*Grand Comics Database*, <https://www.comics.org/>

GUNN, JAMES, *The Man Who Invented Tomorrow*, in «Gunn Center for the Study of  
Science Fiction at the University of Kansas», <http://www.sfcenter.ku.edu/tomorrow.htm>

HAMER, MICK, *Brimstone and bicycles*, in «New Scientist», 26 gennaio 2005,  
<https://www.newscientist.com/article/mg18524841-900-brimstone-and-bicycles/>

*Hugo Hercules Misses the Football, But --*,  
<https://web.archive.org/web/20110725220909/http://www.barnaclepress.com/cmcvlt/HugoHerc/hugoherc021116.jpg>

*Hugo Hercules to the Rescue Once More*,  
<https://web.archive.org/web/20120323224100/http://www.barnaclepress.com/cmclt/HugoHerc/hugoherc020921.jpg>

*Il Mondo dei Supereroi*, in «YouTube»,  
[https://www.youtube.com/watch?v=CIDx4Ly\\_CEO&ab\\_channel=Andryu89](https://www.youtube.com/watch?v=CIDx4Ly_CEO&ab_channel=Andryu89)

MACULOTTI, MATTEO, *L'invenzione dei "funny animals". Alle origini del fumetto statunitense*, in «Fumettologica - Magazine quotidiano di informazione e cultura del fumetto», 10 giugno 2015, <https://www.fumettologica.it/2015/06/invenzione-funny-animals-fumetto-usa/>

*Marvel Database*, [https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel\\_Database](https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Database)

SIEGEL, JERRY, *Creation of a Superhero*,  
<https://www.dropbox.com/s/k3rb8by5oupsjhz/Creation%20of%20a%20Superhero%20by%20Jerry%20Siegel.pdf?dl=0>

*Superhero Novels*, [http://www.comicbookreligion.com/cr/comics\\_novels.html](http://www.comicbookreligion.com/cr/comics_novels.html)

*Superheroes* in «John Varley - Science Fiction Writer»,  
<https://varley.net/collection/superheroes/>

*The Encyclopedia of Science Fiction*, <http://www.sf-encyclopedia.com/>

*The Yellow Kid*, [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/index.htm](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/index.htm)

TÖPFFER, RODOLPHE, *Histoire de M. Jabot*, in «Gallica»,  
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529023n>

*Wikipedia*, <https://www.wikipedia.org/>