

TEORIA SOCIOLOGICA E INDUSTRIA CULTURALE

Comics, serie tv,
letteratura e cinema

A cura di Martina Visentin
e Orazio Giancola

FrancoAngeli

OPEN  ACCESS



OPEN

SOCIOLOGY

Open Sociology

Direzione scientifica

Linda Lombi, Michele Marzulli
(Università Cattolica di Milano)

OPEN
SOCIOLOGY

Open Sociology è una collana che si propone di raccogliere contributi, sia di taglio teorico che empirico, sui temi chiave della sociologia. Open significa innanzitutto la scelta di un modello editoriale di condivisione del sapere (*open access*), ma anche un'idea di conoscenza aperta e interdisciplinare, in cui la sociologia non rinuncia a sconfinamenti, scambi e confronti con le altre scienze umane. L'apertura si riferisce anche alla possibilità concreta data a giovani studiosi e ricercatori di proporre iniziative editoriali e progetti culturali innovativi. Infatti, la collana è guidata da un Comitato scientifico e una Direzione composta da giovani studiosi, ma non rinuncia al confronto con un comitato internazionale e al supporto di un Comitato di saggi che garantisce della validità delle proposte.

La rivoluzione digitale degli ultimi anni, insieme a molti altri cambiamenti che hanno investito la società contemporanea, ha comportato la possibilità di comunicare in maniera aperta i contenuti del sapere che tradizionalmente erano rimasti chiusi nell'accademia. In quanto *open access*, la collana mira a diffondere la conoscenza sociologica attraverso un orientamento di apertura e accessibilità, favorendo la spendibilità del sapere in tutti i contesti, istituzionali e non, in cui questa forma di pubblicazione rappresenta un requisito indispensabile.

I manoscritti proposti sono sottoposti a referaggio in doppio cieco.

Comitato scientifico

Biagio Aragona (*Università di Napoli*), **Davide Arcidiacono** (*Università di Catania*), **Charlie Barnao** (*Università di Catanzaro*), **Davide Bennato** (*Università di Catania*), **Alessia Bertolazzi** (*Università di Macerata*), **Silvia Cervia** (*Università di Pisa*), **Romina Deriu** (*Università di Sassari*), **Raffaella Ferrero Camoletto** (*Università di Torino*), **Angela Genova** (*Università di Urbino*), **Fabio Introini** (*Università Cattolica di Milano*), **Cristina Lonardi** (*Università di Verona*), **Roberto Lusardi** (*Università di Bergamo*), **Elena Macchioni** (*Università di Bologna*), **Natalia Magnani** (*Università di Trento*), **Beba Molinari** (*Università di Catanzaro*), **Veronica Moretti** (*Università di Bologna*), **Luca Mori** (*Università di Verona*), **Matteo Moscatelli** (*Università Cattolica di Milano*), **Sara Nanetti** (*Università Cattolica di Milano*), **Marta Pantalone** (*Università di Venezia*), **Nicola Pasini** (*Università degli Studi di Milano*), **Nicoletta Pavesi** (*Università Cattolica di Milano*), **Marco Pedroni** (*Università eCampus*), **Annamaria Perino** (*Università di Trento*), **Paolo Parra Saiani** (*Università di Genova*), **Alessandra Sannella** (*Università di Cassino*), **Mariagrazia Santagati** (*Università Cattolica di Milano*), **Alice Scavarda** (*Università di Torino*).

Comitato dei saggi

Natale Ammataro (*Università di Salerno*), **Elena Besozzi** (*Università Cattolica di Milano*), **Andrea Bixio** (*Università "La Sapienza" di Roma*), **Bernardo Cattarinussi** (*Università di Udine*), **Alessandro Cavalli** (*Università di Pavia*), **Vincenzo Cesareo** (*Università Cattolica di Milano*), **Costantino Cipolla** (*Università di Bologna*), **Roberto Cipriani** (*Università Roma Tre*), **Pierpaolo Donati** (*Università di Bologna*), **Renzo Gubert** (*Università di Trento*), **Clemente Lanzetti** (*Università Cattolica di Milano*), **Alberto Marradi** (*Università di Firenze*), **Rosanna Memoli** (*Università "La Sapienza" di Roma*), **Everardo Minardi** (*Università di Teramo*), **Mauro Niero** (*Università di Verona*), **Nicola Porro** (*Università di Cassino*), **Giovanna Rossi** (*Università Cattolica di Milano*), **Ernesto Savona** (*Università Cattolica di Milano*), **Antonio Scaglia** (*Università di Trento*), **Raimondo Strassoldo** (*Università di Udine*), **Willem Tousijn** (*Università di Torino*).

Comitato internazionale

Ilona Biernacka-Ligięza (*University of Marie Curie-Sklodowska - Polonia*), **Carlos Gallegos Elías** (*Unam - Universidad Nacional Autónoma de México*), **Carlos Gutiérrez Rohàn** (*Universidad de Sonora - Mexico*), **Juan Ignacio Piovani** (*Universidad Nacional de La Plata - Argentina*), **Ericka Johnson** (*Linköping University - Svezia*), **Victoria Robinson** (*York University - Regno Unito*), **Karen Willis** (*La Trobe University - Australia*).

TEORIA SOCIOLOGICA E INDUSTRIA CULTURALE

Comics, serie tv,
letteratura e cinema

A cura di Martina Visentin
e Orazio Giancola



La pubblicazione di questo volume è stata possibile grazie al contributo dei fondi di Dotazione Ordinaria della Ricerca del Dipartimento di Scienze Politiche, Giuridiche e Studi Internazionali (SPGI) dell'Università degli Studi di Padova.

Progetto grafico di copertina di Elena Pellegrini

Copyright © 2021 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Publicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale* (CC-BY-NC-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

Indice

Introduzione: il sociale e il sociologico nella produzione culturale di massa , di <i>Martina Visentin e Orazio Giancola</i>	pag.	9
1. Teaching the Art of Comics , di <i>Chris Gavalier</i>	»	19
Insegnando attraverso l'arte dei fumetti , di <i>Chris Gavalier</i> (traduzione di <i>Martina Visentin e Orazio Giancola</i>)	»	32
2. Socializzazione, integrazione, identità: il mondo dei supereroi come lente sociologica , di <i>Orazio Giancola</i>	»	44
3. All new, all different? I 'meravigliosi' paradossi di Kamala Khan , di <i>Martina Visentin, Winona Landis e Riccardo Prandini</i>	»	63
4. Il tempo e i suoi significati attraverso i romanzi distopici italiani , di <i>Riccardo Prandini e Giuseppe Rizzi</i>	»	75
5. Ordine sociale e conflitto morale nel romanzo poliziesco contemporaneo (Tre excursus per una didattica spinoziana) , di <i>Luca Martignani</i>	»	88
6. Serie Tv e moda. L'esempio di Sex Education , di <i>Antonella Mascio</i>	»	104
7. Voglia di fantasy: comunità e società al tempo di Game of Thrones , di <i>Michele Marzulli</i>	»	118

8. Wonder Woman una donna moderna? Ruoli e stereotipi di una supereroina, di <i>Lorenza Perini</i>	pag.	131
9. A patti con gli ZOMBI, di <i>Stefano Tomelleri</i>	»	146
Notizie degli autori	»	161

We love our superheroes because they refuse to give up on us. We can analyze them out of existence, kill them, ban them, mock them, and still they return, patiently reminding us of who we are and what we wish we could be.

Grant Morrison, *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*

You need discourse. You need speech. You need to have written records of speech. Most of the students who've worked with me have used media, either tele-vision or newspapers. Because only through the exploration of discourse can you reconstruct narratives, codes, performances, and even icons.

Cultural sociology as social research: a conversation with Jeffrey C. Alexander

Introduzione: il sociale e il sociologico nella produzione culturale di massa

Face front, true believer!
Stan Lee

Gli oggetti culturali, materiali o immateriali, hanno la loro origine, la ragione della loro esistenza, nelle condizioni di vita di una società, anche nel caso in cui siano creati come reazione a quelle condizioni stesse. E quando siamo in regime umano non possiamo che parlare di simboli. L'insieme dei saggi che qui proponiamo, accomunati dall'essere focalizzati su alcuni oggetti culturali che circondano e sono parte della nostra quotidianità, vuole, *in primis*, sottolineare la singolarità di tali oggetti culturali e concentrarsi sulle loro peculiarità. Essi costituiscono un'espressione del periodo di tempo in cui sono stati creati e ciascuno di essi è stato analizzato come una *totalità autonoma di significato*, un insieme strutturato di significati, da spiegare e sul quale poter costruire un'interpretazione (Ricoeur, 1986). Le forme pittoriche, grafiche, sonore, quelle verbali ed espressive codificate, sono connotate all'essere umano (laddove *essere* può essere letto sia come verbo che come sostantivo). In modo incredibilmente efficace Edward Osborne Wilson (2013, 2020) mostra come il lungo percorso evolutivo della nostra specie sia stato caratterizzato da forme di rappresentazione di sé, degli altri, dell'ambiente che ci circonda. Le forme della creatività e dell'espressione umana sono cresciute in termini di complessità e capacità astrattiva parallelamente alla differenziazione ed alla crescita della complessità sociale. Rappresentare è un'azione duplice. Per un verso è la raffigurazione dell'*esserci*, come nel caso dell'individuo che appoggia la sua mano sulla parete della roccia nella Cueva de las Manos e ne ritrae i bordi, con la volontà di esprimere il proprio "ego", affermando il proprio essere nella storia, prima che la storia prenda le forme di memoria e narrazione collettiva. Rappresentare è però anche *non esserci*, è il metodo di trascendere se stessi e la propria finitezza, trasmettendo ad altri significati specifici o universali, come nel caso del linguaggio (orale o scritto) che si fa testo. Dalle prime forme di scrittura fino alla trasformazione binaria del linguaggio alla base dell'informatica e del computer

(come magistralmente narrato da Walter J. Ong in *Oralità e scrittura* e nella efficace postfazione di John Hartley, 2014) è proprio l'introduzione di un codice comune (la scrittura appunto) a trasformare lo stile cognitivo e la coscienza degli uomini, producendo nuovi modelli di pensiero. Contemporaneamente, anche i media evolvono: per un verso, come dice Marshall McLuhan, è il mezzo tecnologico a determinare i caratteri strutturali della comunicazione; per un altro, assistiamo ad una crescita esponenziale di generi, stili, contenuti che inondano i differenti canali mediali (dal "tradizionale" libro, fino ai prodotti da piattaforma come i "serial"). Quest'onda di piena è talmente tanto forte che i media si ibridano tra loro giungendo alla cosiddetta "transmedialità" (Tirino, 2019), tanto che un certo prodotto mediale passa da un medium all'altro con grande facilità, così come è fortemente probabile che un determinato prodotto (dalla serie su piattaforma, al best seller di turno, all'evento culturale come una mostra di grido) è molto probabile che abbia una pagina Facebook ufficiale, decine di fan-pages, innumerevoli luoghi di discussione etc., in un cortocircuito continuo in cui il pubblico fa pressioni sui produttori e gli scrittori, operando una *agency* sorprendente se si pensa alla retorica della passività dell'ascoltatore. Il mix tra generi, contenuti e media costruisce una nuova narrazione spesso disomogenea, ma pur sempre collettiva. In questo processo il tessuto mediatico è costruito dal sociale e, allo tempo costruisce il sociale.

L'idea di fondo di questo volume è leggere negli interstizi di alcune forme di produzione culturale (come esplicitato nella seconda parte del titolo *Comics, serie tv, letteratura e cinema*) per individuare i tratti sociali caratterizzanti un certo segmento della realtà sociale mediata dalla comunicazione. In fin dei conti scrivere, disegnare, fotografare, filmare, sono attività umane (mediate da artefatti socio-tecnici non inerti nel processo di produzione/riproduzione) che presentano analogie reciproche a dir poco singolari. Non si intende, ovviamente, sostenere che si tratti della medesima cosa, ma, a pensarci con un po' d'attenzione, nello scrivere siamo mentalmente preceduti e accompagnati da immagini che, presenti alla nostra mente, vanno componendo, prima ancora che la nostra penna (o i tasti del nostro personal computer) l'abbia tradotto in scrittura, il discorso ideografico che verrà trasferito sul foglio. La stessa cosa, più o meno, accade quando ci si accinga a disegnare: si ha, magari, in mente un progetto alle volte già pronto e, nell'eseguirlo figurativamente, ecco che il nostro io critico interviene dentro di noi, con commenti e giudizi, avvertiti come verbali, che hanno la capacità di modificare l'originaria idea. Il gesto tecnico di ritrarre un certo soggetto (sia esso un paesaggio, una situazione, un dato ambiente), a parte taluni fortunosi (o anche drammatici) casi di *serendipity* visuale, riflette un'aspettativa ex

ante. E, ad un livello ancor più complesso, è anche quanto accade nel momento in cui si lavora ad un progetto visivo, sonoro, narrativo come può essere la realizzazione di un filmato strutturato (sia esso un *corto* o una narrazione filmica estesa). In partenza, vi è sempre dietro un'idea che può esserci balenata in quello spazio sospeso fra il sonno e la veglia, o essere nata da un ricordo d'infanzia, o essere stata rubata alla strada, ad uno scarabocchio fatto sovrappensiero, ad una esperienza di vita, etc.

La narrazione, che sia filmica, scritta, grafica, nasce dall'intenzionalità e dall'esperienza individuale e sociale. Il medium narrativo (grafico, filmico, testuale) è costantemente in relazione con la storia degli uomini e della società e ne restituisce, in trasparenza, i processi profondi, i conflitti, le correnti emotive. Ciò lo rende, all'occhio interpretativo del sociologo, strumento di comprensione della (e delle) quotidianità, delle piccole storie e delle grandi storie, dei valori, dei modelli di comportamento, delle paure, delle aspettative e delle delusioni di un intero sistema sociale, di segmenti di esso, degli individui che con le loro azioni tessono l'ordito storico della società. Già negli anni Sessanta, Lewis A. Coser si interrogava sulla possibilità di accedere alla realtà sociale attraverso le opere di fantasia (facendo poi specifico riferimento alla letteratura). In Italia (tra i tanti studiosi e studiose), con il saggio *Critica Letteraria e Sociologia della Letteratura* (1957), Luciano Gallino affrontava la letteratura come forma di conoscenza sociale (nello specifico Gallino si interrogava sui mutamenti indotti dall'industrializzazione in Italia). Nella sua analisi il romanzo, la letteratura erano trattati come alta descrizione della società e come fonte di conoscenza. Più di recente Giustina Orientale Caputo e Stefano Lazzarin (2019), curando un numero monografico della rivista «Sociologia del Lavoro», hanno sviluppato una ricca riflessione sul rapporto fra sociologia e letteratura, ritornando sulla questione cruciale – e sempre aperta – della legittimità dell'uso sociologico delle fonti letterarie. Il discorso può tranquillamente essere esteso al fumetto quale medium narratore e dunque rielaboratore delle memorie individuali e della memoria collettiva che rende «possibile leggere la storia nei comics adottando un'adeguata attrezzatura teorica multidisciplinare» (Brancato, 2017, 117). Allo stesso modo, il format di tipo seriale ha acquisito una presenza crescente per frequenza ed intensità nelle nostre abitudini quotidiane. Ne sia un esempio quanto l'emergenza pandemica, in cui siamo attualmente immersi, abbia accelerato tale processo portandoci sempre più velocemente dentro quella che è stata definita come *l'epoca postmediale delle serie tv* (Maiello, 2020). Dopo decenni di subalternità culturale agli altri linguaggi audiovisivi, la serialità (televisiva prima, tramite piattaforma dopo) ha conquistato una posi-

zione di assoluto rilievo ampliando il proprio target di riferimento fra spettatori, professionisti e studiosi della comunicazione. Entrando in profondità nei processi temporali del consumo e sulla stessa struttura dei processi di affabulazione, la nuova serialità supera talvolta anche il cinema per capacità di aderire ai profili identitari del pubblico, restituendone aspettative e inquietudini (Brancato, 2011). Alcuni dei saggi contenuti in questo volume indagano i significati pregnanti di specifici prodotti seriali, nell'epoca del web e in aperta competizione con i tradizionali modelli di serialità: Sex Education e Il Trono di Spade (Games of Thrones).

Per una lettura sociologicamente sensibile dei prodotti culturali (o contro il radicalismo)

Gli approcci sociologici più radicali (quelli francofortesi su tutti) hanno visto nella cultura di massa popolare (libri, film, musica, etc.) una delle attività umane più creative diventare una riduzione in mera merce di consumo. Adorno e Horkheimer definiscono questa attività produttiva con l'espressione *Industria culturale*. Essa si riferisce sia alla produzione e distribuzione di prodotti di natura culturale a fini di consumo che all'idea per cui questa stessa produzione "in serie" di cultura abbia enormi effetti sulla società dei consumi di massa. Le critiche radicali non sono tanto orientate verso la possibile *riproducibilità tecnica* dell'arte – citando la fortunata, e spesso malintesa, espressione coniata da Benjamin – quanto gli interessi del capitalismo che soggiacciono a questo assetto produttivo.

L'approccio interpretativo seguito da noi e dagli autori e autrici del presente volume, scostandosi da questo approccio, considera le tecnologie (di produzione e di diffusione), pur in un quadro che inevitabilmente trasforma l'esito dell'atto creativo in una merce, come un macro-testo che si presta all'analisi poiché è frutto di una specifica congiuntura culturale, storica ed economica. L'intento è, quindi, quello di "usare" (anche in una logica di opportunismo metodologico) i prodotti culturali come strumento di studio dei nuovi processi sociali, degli immaginari collettivi, delle paure e delle aspirazioni, in un sistema sempre più connesso e globalizzato. Se in una larga parte della produzione culturale, innegabilmente, il processo di creazione procede per stereotipi, per schemi fissi, quindi per "replica", ciò che è interessante sono le variazioni, le differenze tra un prodotto culturale e l'altro e "all'interno" di uno stesso prodotto culturale (siano essi fumetti, romanzi, film, serie televisive).

Per quanto riguarda i media televisivi e digitali, se il passaggio dal *broadcasting* al *multi-broadcast* o al *on demand* fino al *narrowcasting*, nei nuovi approcci critici (per una rassegna si rinvia a Paccagnella, 2004 e Bentivegna, 2014) è considerato come un meccanismo che illude il fruitore di poter scegliere in un bacino ben precostituito e controllato, nell'approccio analitico di questo volume invece è il segno di una mutata capacità di rappresentare tante diversità socio-culturale. In tal senso la produzione culturale presa in considerazione nei saggi del volume è sia oggetto di conoscenza che soggetto di conoscenza.

È “oggetto” poiché se ne studiano le caratteristiche, le peculiarità, i tratti culturali salienti; è “soggetto” perché è nostra convinzione che ogni “prodotto” incorpori e incapsuli, una parte di realtà sociale spazio-temporalmente definita. E quindi l'analisi sociologica del prodotto culturale per un verso ne estrae il “succo” sociale che lo imbeve, per un altro è una lente (sicuramente deformata e deformante in base a parametri di marketing, di strategia di produzione e diffusione, etc.) che permette di vedere più da vicino specifiche sezioni del sociale. Non si rinuncia ad un discorso critico, quindi, ma l'enfasi e l'attenzione analitiche sono poste al contenuto sociale delle forme creative, anche quando esse sono “commerciali”. Del resto, anche i grandi artisti della storia sono spesso stati inclusi e costretti in *frame* produttivi “commerciali” – come nel caso dei grandi lavori su commissione – e contenutisticamente orientati dai mecenati o dalla vicinanza o distanza ideologico/politica da certe posizioni. Nel volume, si rigetta la scelta di una posizione nella dicotomia tra apocalittici e integrati (i due idealtipi descritti da Umberto Eco nel 1964), poiché ogni opera “di massa” o “di élite”, crediamo, possa essere allo stesso tempo letta, criticata o accettata da uno dei due punti di vista. Gli esercizi di analisi presentati nel volume non vogliono dare la patente di prodotto “di alta cultura” a chicchessia. La volontà è piuttosto quella di trovare tracce del nostro essere collettivo, laddove esso sembrerebbe essere schiacciato entro un prodotto seriale e privato di profondità (in senso geometrico, a due dimensioni, come il riquadro di uno schermo, la pagina di un libro, la serie di riquadri e balloon di un fumetto).

In tal senso, anche se parliamo di un fumetto o di una serie televisiva, essa è per noi un'opera (sociologicamente) aperta, quindi concettualizzabile come un testo che permette interpretazioni multiple. Secondo questa logica, poi, il prodotto preso in esame ha un effetto di *elicitazione* e sollecitazione rispetto allo sguardo ed all'intelligenza sociologica in essere nel lettore (sia esso uno studente o studentessa di scienze sociali, sia esso o essa un professionista della sociologia, o anche un culture o cultrice delle scienze sociali). Leggere

“dentro” un prodotto, nel nostro approccio, permette di conoscere e riconoscersi, di trovare e ritrovarsi, cercando di evitare le trappole della (sovra)interpretazione e mantenendo un approccio analitico trasparente, teoricamente e metodologicamente sostenibile (Campelli, 2009)¹.

Ovviamente questo approccio, *ça va sans dire*, rigetta la distinzione tra una cultura alta ed una cultura popolare. Cultura alta può essere l’aver letto *L’uomo senza qualità* di Musil, ma cultura può essere anche conoscere la differenza, nell’universo di Star Wars, tra un Sith e un Jedi. L’esempio di Star Wars non è casuale, visto l’incredibile uso interpretativo che ne fa Cass Sunstein (2016) rispetto all’interpretazione dei cambiamenti politici globali. Anzi è paradossale che alcuni tipi di pratiche culturali ascrivibili alla cultura di massa, diventino *pratiche distintive* (nel senso che ne dà Bourdieu, 2001) o che si vadano a combinare a pratiche *elevate* creando inediti cluster di consumi/pratiche (Terraneo, 2010), beffando lo stesso Bourdieu (85-86) quando scriveva – in un eccesso di determinismo critico – che il cinema o il jazz e, ancor più, il fumetto o il romanzo giallo, sono semplici sostituti dei beni culturali legittimi.

Inoltre, se è probabile (e non intendiamo negarlo, ma solo evitare le pastoie interpretative dell’approccio critico a tutti i costi) che, come sostiene Stewart Hall (2010), i messaggi della cultura di massa sono codificati in termini egemonici, e che come tutti i testi implicano un lettore ideale o preferito, tuttavia, codifica e decodifica non sono necessariamente simmetriche: il lettore reale non vedrà per forza nel messaggio le stesse cose che dovrebbe vedervi il lettore ideale. I contesti socio-culturali della fruizione dei beni dell’industria culturale sono diversi dai contesti della produzione: il che fa emergere, in modo esplicito o implicito, interpretazioni e significati difforni. Così come i prodotti di cultura popolare includono elementi dell’ideologia, altrettanto essi includono immaginari, valori, modelli di comportamento propri del contesto entro il quale essi stessi sono prodotti.

L’obiettivo quindi, dei curatori e degli autori e autrici, è proprio quello di usare il macro (e iper) testo della cultura popolare – limitatamente a pochi (e

¹ Campelli sostiene nella sintesi del suo *Elogio per la vaghezza. Una riflessione quasi epistemologica sui tempi presenti* (2009) che «Numerose forme di vaghezza e indeterminazione caratterizzano l’interazione linguistica della vita quotidiana, così come la concettualizzazione e il linguaggio delle scienze sociali. Questo è un problema che logici e filosofi della scienza e del linguaggio hanno affrontato ripetutamente, nel tentativo di eliminare questo tratto indesiderabile o limitare il danno causato al raggiungimento della verità. Tentando di ribaltare questa prospettiva, il saggio si propone di mostrare la fertilità e la produttività di questo insormontabile margine di vaghezza, sia dal punto di vista della creazione scientifica sia da quello di salvaguardia dello stato critico fondamentale del pensiero e della conoscenza».

forse parziali) – esempi per leggere il portato dei fenomeni sociali, le dinamiche, i modelli di comportamento, quindi le norme e i valori che si mescolano definendo la nostra società e socialità, *tardo* o *post* moderna che sia.

La struttura e le ragioni di questo volume

Il volume accoglie, *in primis*, il contributo di Chris Gavalier, un *opening chapter* in cui l'Autore – a partire da uno sgradevole ricordo personale – introduce il lettore nel mondo degli oggetti culturali e spiega perché i fumetti possono essere un 'brillante strumento di insegnamento'. L'Autore ci mostra che la maggior parte dei manufatti culturali pop, incorporano nel loro DNA decenni di contenuti socio-politici. Un capitolo che ci trasforma in archeologi alla ricerca di preziosi reperti, capaci di raccontarci il mondo in cui viviamo. Il secondo capitolo (di Orazio Giancola) prende il lettore per mano e, attraverso la lente dell'immaginario fumettistico supereroistico, lo accompagna letteralmente nella rilettura del processo di socializzazione, dell'acquisizione di un certo *habitus*, della costruzione identitaria che lega la socializzazione nel corso della vita alla costruzione dell'identità personale e sociale. Il Pantheon supereroistico è il trigger per riflettere sociologicamente sui processi socializzativi e di incorporazione dell'*habitus* che sono tutt'altro che indolori e lineari (per i supereroi così come, soprattutto, per gli attori sociali). Il terzo capitolo (di Martina Visentin, Winona Landis e Riccardo Prandini), rimanendo sempre all'interno del mondo supereroistico, si chiede che cosa succeda quando un'icona multiculturale diventa un prodotto di mercato. Gli Autori – attraverso Ms. Marvel – riflettono sul concetto di diversità, mostrandone un particolare meccanismo che ne spiega il successo. Grazie a un continuo movimento fra micro-processi di identificazione e dis-identificazione, Ms. Marvel diventa un'icona che consente ai fruitori di poter affermativamente dare spazio alle loro identità, pur nella loro eterogeneità. In altre parole, persone che solitamente sono rappresentate come le cosiddette 'minoranze', attraverso un character come Ms. Marvel, possono imparare e leggere se stesse e le loro vite in un momento, in uno spazio in cui possono essere culturalmente rappresentate e codificate. Il quarto capitolo (di Giuseppe Rizzi e Riccardo Prandini) affronta il tema dei romanzi distopici. Da un lato gli Autori de-oggettivizzano il concetto di tempo come costruzione sociale *à la* Durkheim, dall'altro, li affrontano come una forma espressiva capace di essere un punto di osservazione attraverso cui mostrare il paradosso di vivere fra una speranza illusoria e insensata provata dai personaggi e la povertà di

opportunità che si dispiega nella loro vite. Dalle distopie al romanzo poliziesco, entriamo nel quinto capitolo (di Luca Martignani): muovendo dalla considerazione dell'evoluzione del genere dal giallo al noir, l'Autore legge il funzionalismo e le sociologie del conflitto attraverso la letteratura poliziesca. Da un genere popolare così poco osservato, l'Autore fa emergere la stereotipia della devianza e della socializzazione criminale. Il sesto capitolo (di Antonella Mascio) riprende un tema classico simmeliano e usa una delle serie più popolari al momento, per riflettere sull'abbigliamento come forma di rappresentazione delle dinamiche sociali anche nelle produzioni medial. Sex Education (Netflix, 2019) gioca un ruolo centrale nell'evidenziare come l'abbigliamento rivesta un ruolo specifico nel concorrere a definire le identità dei personaggi. Il settimo capitolo (di Michele Marzulli) conduce il lettore dentro un'altra serie televisiva che ha avuto un successo senza precedenti: Il Trono di Spade, universalmente conosciuta con il titolo originale "Game of Thrones". Qui la comunità tonnesiana è centrale nell'analisi dell'Autore che ne descrive le caratteristiche come comunità di sangue, ethos, discendenza e che va al di sopra di un ordine morale più ampio. L'ottavo capitolo (di Lorenza Perini) torna all'interno del mondo dei fumetti e analizza Wonder Woman secondo un approccio femminista. La più celebre fra le supereroine, da un lato sembra decostruire gli stereotipi sul genere femminile, dall'altro sembra fatalmente subirla e rafforzarli. L'analisi del personaggio mostra i limiti di un sistema culturale che continua a vedere e rappresentare le donne attraverso lo sguardo maschile. Ultimo, ma non per importanza, il capitolo di Stefano Tomelleri che getta il suo sguardo sulla figura dello Zombi. L'Autore recupera la celebre distinzione fra play e game, de-personalizza il prodotto mediatico trasformandolo in un gioco. L'icona del morto-vivente viene contestualizzata dentro uno scenario destinato al collasso – Stone City – e i partecipanti al gioco sono chiamati a decidere chi diventerà il prossimo zombi e a chiedersi se il processo di zombificazione è davvero inarrestabile.

Ogni saggio presente nel volume ha tentato di rendere – sociologicamente familiare e interessante – uno o più oggetti della vita quotidiana e sociale. Qualcosa che ciascuno di noi ha incontrato nella propria quotidianità: una serie tv, un romanzo, un film o un fumetto. Questo volume è anche il tentativo di coinvolgere come lettori attivi gli studenti di scienze sociali, attraverso "segmenti" del loro mondo, provando ad andare oltre la descrizione della sociologia in sé, in modo da ridurre le distanze rispetto ai temi performativi classici della sociologia. È noto da tempo che le cosiddette attività di *active learning* stanno crescendo in diversi campi per cercare di coinvolgere sempre di più gli studenti (Prince, 2004). Si è visto che, l'introduzione di

micro esercizi di active learning, possa favorire l'apprendimento dello studente (Prince, 2004). Ogni saggio di questo volume può diventare un esercizio di apprendimento attivo proprio perché si basa sull'analisi di un prodotto culturale del nostro tempo. Obiettivo primario di chi fa sociologia non è solo quello di parlare alla comunità sociologica ma anche di mostrare ai *newcomers* della materia quanto la sociologia sia applicabile alla vita quotidiana, soprattutto nei luoghi più inattesi (Brekhus, 1996). Le analisi dei prodotti della cultura pop, che qui abbiamo presentato, possono offrire quindi uno specchio attraverso cui mostrare lo straordinario nell'ordinario, fornendo opportunità per riflettere e confrontare prospettive di genere, razza, classe sociale e altro ancora, dialogando apertamente tanto con gli studiosi accademici che con coloro che sono interessati ad un'analisi del sociale rigorosa e non banale.

Come curatori ci corre l'obbligo (non solo formale) di ringraziare gli autori e le autrici per l'impegno profuso in ogni fase della stesura del volume, nonostante l'enorme peso individuale indotto dalla pandemia che ha accompagnato le fasi di scrittura e pubblicazione. Ringraziamo inoltre Simona Colarusso e Luca Salmieri per la generosa rilettura e i preziosi suggerimenti. Ringraziamo poi Riccardo Prandini, non solo autore ma "amico critico" nella riflessione sui temi e la struttura del volume. Come autori e curatori, ci auguriamo che questo volume sia un punto di partenza per ulteriori lavori sul labile confine tra conoscenza scientifica e passione.

Padova/Roma, 20/01/2021

Martina Visentin e Orazio Giancola

Riferimenti bibliografici

- Bentivegna S. (2014), *Teorie delle comunicazioni di massa*, Laterza, Roma-Bari.
- Bourdieu P. (ed. 2001), *La distinzione*, il Mulino, Bologna.
- Brancato S. (2017), *Il segno dei tempi. Fumetto come fonte di storia, fumetto come narrazione della storia*, «Mediascapes journal», 8/2017, pp. 115-130.
- Brancato S. (2011), *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche di trasformazione della fiction televisiva*, Liguori, Napoli.
- Campelli E. (2009), *Elogio della vaghezza Riflessione quasi epistemologica sul tempo presente*, «Sociologia e ricerca sociale», 89/2009, pp. 21-58.
- Coser L.A. (a cura di) (1963), *Sociology through Literature. An Introductory Reader*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
- Eco U. (1984), *Apocalittici e integrati* (Vol. 27), Bompiani, Milano.

- Gallino L. (1957), *Critica letteraria e sociologia della letteratura*, «Il Mulino», 6 (3), pp. 169-190.
- Hall S. (2010), “Notes on Deconstructing “the Popular”(1981)”, in Szeman I., Kaposy T. (eds.), *Cultural Theory: An Anthology*, Wiley-Blackwell, Hoboken (NJ), pp. 72-80.
- Horkheimer M., Adorno T.W. (1966), *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino.
- Maiello A. (2020), *Mondi in serie. L'epoca postmediale delle serie tv*, Pellegrini Editore, Cosenza.
- Terraneo M. (2010), *Bourdieu, gli onnivori, i post-moderni e le pratiche culturali*, «Quaderni di Sociologia», 54, pp. 165-202.
- Ong W.J. (ed.), (2014), *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, il Mulino, Bologna.
- Paccagnella L. (2004), *Sociologia della comunicazione*, il Mulino, Bologna.
- Prince M. (2004), *Does Active Learning Work? A Review of the Research*, «Journal of Engineering Education», 93(3): 223-3.
- Ricoeur P. (2016), *Dal testo all'azione. Saggi di ermeneutica*, Jacabook, Napoli.
- Lazzarin S., Orientale Caputo G. (2019), *Sociologia e letteratura: prospettive e sguardi sul lavoro*, Sociologia del lavoro, 153/2019, pp. 35-55.
- Sunstein C. R. (2016), *Il mondo secondo Star Wars*, EGEA, Milano.
- Tirino M. (2019), *Archeologia della transmedialità: teorie, approcci e formati. Il caso Flash Gordon*, «Mediascapes journal», 13, pp. 21-46.
- Wilson E.O. (2013), *La conquista sociale della Terra (2012)*, Cortina, Milano.
- Wilson E.O. (2020), *Le origini profonde delle società umane*, Cortina, Milano.

1. Teaching the Art of Comics

by *Chris Gavalier*

The first day of class I project Joe Shuster's cover of *Action Comics* #1 on the seminar room screen and tell my first-year students to write for ten minutes. They know that readers holding the issue back in June 1938 wouldn't know that the strange man in the cape and tights was named Superman, or even that he was supposed to be the hero since it's unclear why he's smashing a luxury car against a pile of boulders as men around him flee in terror. Some note that the colors of his costume match the American flag, and that the car matches the men's expensive-looking ties and suits. Others note the ambiguity of the apparently non-urban setting and how the background is mostly bright yellow with red jagged lines suggesting an explosion. All the colors, they agree, are flat and limited to a basic palette, suggesting a simplified world. Still others focus on the cape, how its flowing shape suggests motion and energy – even though it doesn't really match the apparent movement of his body or the laws of physics generally.

Some bring up the historical context of the Depression, of early 20th century industrialization, of the eve of World War II. Next class we'll expand that context to include eugenics, KKK vigilantism, fascism, and – because Lois Lane tends to dominate their reading response papers – changing gender roles. Some will see her character as a proto-feminist icon promoting gender equality, while others will say she's writer Jerry Siegel's anti-feminist parody of women unable to balance cut-throat ambition with their romantic desire to be dominated. All these insights, the visual interpretations, the back-and-forth discussion, the page-referencing evidence and counter-evidence, it's all the students'. I mostly nod and play traffic cop, making sure everyone gets a chance to talk, and occasionally nudging a quieter student – who has a printed page of ready ideas to draw from. By day three I'm not even needed for that.

This is WRIT 100, the writing seminar every incoming first-year has to take at my university. I title my section “Superheroes”, which is why a 1966 alum recently targeted me in an email distributed to 8,000 people, including my provost and president: «Do we really need classes in comic books with so much great literature to study ... Would it not be possible to save money by eliminating some of these courses and eliminating some of the professors who teach them?». He created a list of courses he considered frivolous, trivial, or otherwise inane. My section of WRIT 100 was number two. A hybrid creative writing and studio arts course called “Making Comics” was number one. I teach that too.

The alum wasn’t really upset by comics, but what he imagined was the indoctrination of students by liberal professors. He continued: «As in many other colleges, many of these courses seem to exist to meet the ever narrowing and increasingly politicized specializations of the professoriate. This is reflected in the increasing number of courses which focus on race, gender, class, etc. ... Surely, these topics would arise naturally without having whole classes dedicated to them».

Ironically, I had considered naming my writing seminar “Race, Class, Gender, and Superheroes”, but decided against it since those topics indeed do arise naturally. I was even struck by how consistently my students focus on gender analysis, returning to it even after I attempt to nudge conversation to other, equally important topics. That included the student wearing an American flag t-shirt and a Make America Great Again baseball cap shortly after President Trump’s election. By the end of the semester, he was considering majoring in English. Instead of expressing my opinions, I spend most of my class time encouraging my students to express theirs. I encourage them to support their opinions with evidence. I urge them to disagree and to be persuasive but also to be open to changing their minds when someone else presents ideas and evidence they haven’t yet considered. Does that make my classroom a production facility for Democratic beliefs and Democratic ideology? Only if Republicans are ideologically opposed to conversation, open-mindedness, and the expectation that opinions must be supported. The disgruntled alum would have known this if he had bothered learning anything about my courses other than literally two words: “comics” and “superheroes.” They are a brilliant teaching tool. Like most pop cultural artifacts, they embed decades of socio-political content in their DNA. Digging into *Action Comics* is digging into an archeological pit. So far the contents of that pit has filled four of my courses and five of my books: *On the Origin of Superheroes* (Iowa, 2015), *Superhero Comics* (Bloomsbury, 2017), *Superhero Thought Experiments* (Iowa, 2019), *Creating Comics* (Bloomsbury, 2020), and *The*

Comics Form (Routledge, 2021). Two are co-authored, one with art professor Leigh Ann Beavers and another with Nathaniel Goldberg, a member of my university's philosophy department.

Bill Maher, an American talk show host, insulted comic book legend Stan Lee, or at least Lee's fans—the millions who, according to Maher, Lee inspired «to, I don't know, watch a movie, I guess».

But Maher saved his most pungent punch, not for the casual comic book reader but for academic authors writing about comics. He was annoyed at professors like me and my collaborators for “using our smarts on stupid stuff”.

So I'll be honest: yes, a lot of comics, especially superhero comics, really *are* stupid stuff. I mean poorly written and poorly drawn. I don't teach *Action Comics* because it's good literature or good art. It's neither. I teach it because it teaches my student how to analyze something that resists analysis. It's not about recognizing and detailing its authors' genius. It's about revealing the underlying cultural attitudes that shape the content and reflect back a distorted funhouse mirror of the late 1930s U.S.—or the late 2010s U.S. when we study *Ms. Marvel* or *Batwoman*. But it's not all stupid. My Intro to Graphic Novels (a course the disgruntled alum missed because it's so new) includes *The Guardian* First Book Award winner Chris Ware and MacArthur “Genius” Award winner Lynda Barry. When I teach it again next year I may add Pulitzer award winner Art Spiegelman, Booker Prize nominee Nick Drnaso, and National Book award finalists Lauren Redniss and David Small. Despite all those literary accolades, I teach comics primarily as art, especially to my and Leigh Ann's “Making Comic” students. «Comics», writes Bart Beaty, «have rarely been considered an art form akin to painting, sculpture, or photography», even though «comic book artists have long aspired to be treated with the seriousness that painters, sculptors, and even illustrators have been accorded» (18, 6). And yet comics in the 21st century have achieved serious treatment across a wide range of academic disciplines, most prominently English and the neighboring fields of American Studies, Communication, Comparative Literature, Composition, Media Studies, Philosophy, Popular Culture, Psychology, and Rhetoric. That seriousness has sometimes prompted a change in nomenclature. When designing “Making Comics”, we considered listing our hybrid creative-writing and studio-arts course as “Graphic Narratives”, a title that would have further increased enrollment since two students reported not signing up because they or their parents considered “comics” insufficiently serious for a college class. That attitude has a long history.

The term is a misnomer coined to describe the daily strips and full-page Sunday features of late 19th and early 20th century newspapers. “Comic books” began as reprint collections, establishing formatting norms in 1934, before developing original content, most notably with *Action Comics*, the title that transformed a fledgling pulp niche into an international mass market in 1938. Although Sterling North soon told readers of *National Parent-Teacher* that comic books were «Badly drawn, badly written and badly printed – a strain on young eyes and young nervous systems», he did not judge the comics form itself as intrinsically bad, only the «poisonous mushroom growth» of «‘comic’ magazines», of which «at least 70 percent of the total were of a nature no respectable newspaper would think of accepting» (16). James Frank Vlamos did condemn the newspaper «Funnies» the same year, but it was due to the “Murder and torture” of its superhero content, a departure from the “colorful and carefree world [readers] delighted in younger days” (411). Fredric Wertham nominally acknowledged the existence of “‘good’ comic books”, but only in contrast to “those which glorify violence, crime and sadism”, since “All comic books with their words and expletives in balloons are bad for reading” (10).

Wertham meant specifically children’s reading, the audience that defined “comics” for decades. When writers Arnold Drake and Leslie Waller partnered with comics artists Matt Baker and Ray Osrin in 1950 to produce the book-length, adult-market noir work *It Rhymes With Lust*, their publisher advertised it as a “Picture Novel”. Jack Katz preferred to call his 1974 *The First Kingdom* a “graphic novel”, a term Will Eisner popularized with his 1978 *A Contract with God and Other Tenement Stories*. Though Eisner wished to differentiate his book from the comics of the superhero-dominated children’s market, Marvel created the Marvel Graphic Novel imprint in 1982, with DC Graphic Novels following in 1983. Eisner next coined “sequential art” in 1985, but Pantheon Books still used “graphic novel” to market Art Spiegelman’s *Maus* in 1986. When *Maus II* appeared on *The New York Times* best-seller list in 1991, Spiegelman wrote a letter, objecting to “a carefully researched work based closely on my father’s memories of life in Hitler’s Europe and the death camps classified as fiction” (Spiegelman). The *Times*, noting that Pantheon listed the work as “history, memoir” and Library of Congress as “nonfiction”, moved the work to the hard-cover nonfiction list, where it premiered at No. 13 the following week. The collected volume won a Pulitzer Prize in 1992, under the hybrid category Special Awards and Citations. *Maus* is now most commonly called a “graphic memoir”, the comics subgenre that has garnered the most literary acclaim.

Though still analyzing comics as a form of literature, Michael Dean acknowledged the formal potential of comics art in 2000: «The comic book image is potentially as varied as all of the visual arts, ranging from the psychedelic abstractions of some of the undergrounds to the photorealist style of recent artists such as Alex Ross or even the photorealist expressionism of Jon J. Muth's recent adaptation of Fritz Lang's *M*» (156). In 2001, Chris Ware's *Jimmy Corrigan: the Smartest Kid on Earth* became the first graphic work to win *The Guardian's* prestigious First Book Award. Although Michael Chabon's *The Adventures of Kavalier and Clay* is not a comic, after the comics-focused novel won the even more prestigious Pulitzer for Fiction the same year, academia's attitude toward the form shifted.

The University of Florida's Ph.D. program in Comics and Visual Rhetoric has hosted comics conferences since 2002, one of nearly a dozen academic conferences now held annually. *Modern Fiction Studies* devoted an issue to graphic narratives in 2006, «the first special issue in the broad field of modern and contemporary narrative devoted entirely to the form of graphic narrative», which the editors argued demonstrated «the viability of graphic narrative for serious academic inquiry» and ended the need «to prove the worthiness and literary potential of the medium of comics» (Chute & DeKoven, pp. 766-7). Over three dozen journals have since published special issues on comics. Emerson College launched a Graphic Novel Writing and Illustration summer program in 2008, converting it to an online certificate in 2011, the same year the University of Dundee's Scottish Centre for Comics Studies launched its Masters program in Comics and Graphic Novels.

Undergraduates at the University of Oregon began minoring in Comics and Cartoon Studies in 2012, and West Virginia's West Liberty University introduced its Graphic Narrative major in 2013.

Beginning in 2016, French scholar Benoît Peeters served as the first Visiting Professor in Graphic Fiction and Comic Art at Lancaster University, the first comics-defined position in the UK. Comics courses are now common in colleges and universities across North America and Europe, with individual graphic narratives appearing on literature syllabi ranging from Medieval to Modern and in departments as seemingly non-comics-oriented as Politics, Religion, and Classics.

Beaty, however, notes how «art departments, and in particular art history departments, lagged in the adoption of courses and research on comics» (18). Vermont's Center for Cartoon Studies, the California College of Arts, and the Pennsylvania Academy of the Fine Arts offer Masters in Fine Arts in comics, and Gainesville, Florida's Sequential Artists Workshop is a one-year, non-accredited program targeted at comics creators aware of the anti-

comics attitude in arts. «For some reason drawing, painting, and literature are all legitimate art forms», a SAW student reported, «but there's still this idea that when you combine them some sort of dark magic happens and the end product is no longer art. So, I think the idea of a comics MFA program is great, but that there's still this silly prejudice against comics in the mainstream art world» (Illustration Class, 2012). Silly or not, the prejudice encompasses not only comics but the larger category of “word and image” works that has produced what W. T. J. Mitchell describes as «invasions of the visual arts by literary theory», placing «the border police ... on the alert to protect the territory of art history from colonization by literary imperialism» (48).

As a result, comics studies has evolved as a predominantly literary field. Oregon's minor has been dominated by English professors including the program director, West Liberty's major is one of four offered by its English department, and Florida's Ph.D. program is also through English. The most prestigious nominations and awards comics have received have been as literature too. While literary approaches to comics are invaluable, the underdevelopment of artistic approaches is unfortunate for a visual form, one that need not include text at all.

Though Scott McCloud in his seminal *Understanding Comics* established that «it doesn't have to contain words to be comics» (8), his later *Making Comics* insists that even wordless comics is foremost about storytelling and so is an art form closer to literature than to fine arts. «You might be able to draw like Michelangelo», warns McCloud, “but if it doesn't communicate, it'll just die on the page – while a cruder but more communicative style will win fans by the hundreds of thousands. Question number one: will readers get the message?” (29).

While artists in any medium are likely concerned with communicating, clarity of message is rarely considered a work of art's defining goal. Many artists also create series of connected images, but few are foremost concerned that “navigating through them is a simple, intuitive process”, one that will “be transparent to the reader” so that “the reading flow can continue uninterrupted” (36). The “principles of pure, clear storytelling” are the “starting point” for no artist working outside the comics form (52). Ultimately McCloud's instructions unintentionally coincide with Karl E. Fortress' 1963 assessment of “the funnies” as “non-art”: «The comic strip artist is not concerned with art problems, problems of form, spatial relationships, and the expressive movement of line. In fact, a concern with such problems would, in all probability, incapacitate the comic strip artist as such» (112). Marcos Mateu-Mestre is equally direct, warning prospective comics creators that

«when we are drawing for a storyboard or a graphic novel, we are first of all doing an exercise in storytelling, as opposed to creating pieces of art for a show», and since «the image is the vehicle and the end in itself», we «cannot afford for to get the audience stuck on a particular frame just because the drawing or the scene looks great» (14).

Mateu-Mestre, Fortress, and McCloud are wrong. Comics images are more than vehicles, comics can and should be concerned with so-called art problems, and storytelling clarity need not be its single driving principle. As Mitchell implores, Art history «cannot treat the words that are so necessary to its work as mere instrumentalities in the service of the visual images or treat images as mere grist for the mill of textual decoding» (48). The same demand must be made of comics creators, especially when the mainstream industry has institutionalized Mitchell's grist mill mentality. Brian Michael Bendis warns writers drafting scripts for artists: «You don't want to get in the way of the artists and their choices. They are not your art monkeys» (37). Dennis O'Neil reveals a similar imbalance, warning writers that artists "sometimes forget to put in things", requiring the writer to add "captions that explain the motives of the characters or describe events that aren't in the story" (31, 28). Bendis and O'Neil detail the writer-driven creative process, beginning with a writer's pitch document and story outline that must be approved by editors and revised before expanded to a full or partial script and assigned to a penciller and later an inker, letterer, and colorist. Christy Mag Uidhir calls this the "assembly-line model" of "mass-art comics", before offering a means for differentiating which collaborators should be considered authors and which mere assistants (47-48). The concern coincides with what Uidhir identifies as a recent and "largely heretofore absent visual, if not art historical, interest in comics" (48), evidence that the ambiguously collaborative nature of traditional comics may be another reason Art departments have been slow to embrace them.

The majority of a comics script also describes visual content that later replaces it, creating an even more peculiar relationship between word and image. In an attempt to distinguish comics from other image-text forms, Thomas E. Wartenberg explores the "asymmetry between text and image in an illustrated book" (89). "The most obvious feature of an illustration", he writes, "is that it is *directed*, that is, stands in necessary relation to some other thing that it is the illustration *of*. In most cases, what an illustration is an illustration of is a previously existing story" (89). Wartenberg argues that a successful illustration "must be a *faithful* representation of what the text says" (89) and that "illustrations are ontologically dependent upon the text

that they illustrate” (90). In the case of a *Classics Illustrated* comics adaptation of *The Last of the Mohicans*, Wartenberg notes that the images illustrate “not the story derived from *the text that appears with it* but rather the story-world specified by the text of the novel” (95). He therefore concludes that standard comics are distinct from illustrated books because “the images of comics are not illustrations of a preexisting story specified by a written text” (93). But a comics script is “a previously existing story”, and script-derived comics images illustrate the story-world specified by the text of its originating script. The citation format of the Modern Language Association makes this explicit: works cited entries are alphabetized by writers’ last names, with artists included after the title’s work and with the phrase “illustrated by”. That imbalance between script and image is an institutionalized assumption of English departments and further explains the bias against the form.

Reliance on a scripter’s visual descriptions is inherently limiting; as Matt Fraction said of *Hawkeye* artist David Aja: “he produces things I’d never think of, let alone know how to explain in a script for someone to draw” (Bendis, 58). Not all comics, however, are entirely or primarily script-based. O’Neil acknowledges the benefits of less directed collaboration, allowing the “writer to be inspired by something in the art” that “suggest[s] clever lines, characterization, even plots twists that improve the final product” (31). Bendis argues that artists are “co-writing” and asks his collaborators to see a script as only a “guide”: “If you agree with my choices, fine. If not, you do what you have to do” (36). Editor Mary Jo Duffy describes Frank Miller and Bill Sienkiewicz’s even more balanced process for *Elektra: Assassin*: after Bill had finished painting the issue, and the pages were all assembled with whatever other photostats, Xeroxes, doilies, staples, or sewing thread Bill felt was needed to give them the right look, Frank would do a final draft, taking full advantage of whatever new and unexpected touches Bill had incorporated into the artwork. The story changed dramatically as Frank and Bill played off each other in ways that combined genius, lunacy, and magic. Certain scenes and characters were dropped entirely as others expanded. (Miller & Sienkiewicz). The so-called Marvel Method employed by Stan Lee during his most prolific creative period in the early 60s also relied heavily on artists as co-writers—albeit uncredited ones. Jack Kirby and Steve Ditko developed stories either based on Lee’s initial summaries or independently, submitting complete, penciled pages with empty speech, thought, and caption containers which Lee would then fill based on the pages’ visual information.

When the writer and artist are the same person, the developmental relationship between story and image is inevitably more unified—an internal

creative process that aligns with cultural assumptions about and preferences for works of art and literature created by single authors. It is not coincidental that the first *Atlantic Monthly* article lauding comics as having any, albeit “lowbrow”, artistic or literary worth featured creators who combined the roles of writer and artist: Frank Miller, Dave Sim, and Howard Chaykin (Rose, 80). That trend has continued and deepened with writer-artists consistently receiving highest acclaim. Writers Alan Moore, Neil Gaiman, and Kelly Sue DeConnick are notable exceptions, as are collaborative artists Bill Sienkiewicz, Dave McKean, and Emma Rios, but the individual creations of Jessica Abel, Lynda Barry, Allison Bechdel, Chester Brown, Charles Burns, Roz Chast, Daniel Clowes, Juliet Doucet, Carla Speed McNeil, Joe Saco, Marjane Satrapi, David Small, Jillian Tamaki, Craig Thompson, Adrian Tomine, Tillie Walden, and Chris Ware suit the expectations of a lone author controlling all aspects of a creative work. Though collaborations can produce equally strong results, they require writers who write visually and artists who draw narratively. The current market for aspiring comics creators, however, offers mostly specialized textbooks that divide the field into discreet subareas. Writers may read O’Neil’s *The DC Comics Guide to Writing Comics* or Bendis’ *Words for Pictures: The Art and Business of Writing Comics and Graphic Novels*. While invaluable for understanding the mainstream industry, both focus on a narrow area of the larger form and the very specific sub-genre of superhero comics. Artists might buy Stan Lee and John Buscema’s *How to Draw the Marvel Way* or Christopher Hart’s more recent *Simplified Anatomy for the Comic Book Artist*. While both are also useful for the specialized style of superhero art, both are as limiting in their approach to the general field, and neither are of use to non-artists. Will Eisner’s *Comics and Sequential Art*, Scott McCloud’s *Making Comics*, and Jessica Abel and Matt Madden’s *Drawing Words and Writing Pictures* all present more holistic approaches, but they do so while largely conforming to conventional understandings of the form that inhibit creators from exploring beyond traditional panels, frames, and gutters and into the wider and less defined sequential image-texts. Lynda Barry’s *Syllabus* and *Making Comics* avoid the pitfalls of commercial comics and are excellent at helping students overcome creative obstacles, but the approach does not emphasize revision and a continuing development of visual approaches. None of these textbooks would lead to such works as artist Dianne Kornberg’s collaborations with poet Elisabeth Frost on *Bindle* (and poet Celia Bland on *Madonna Comix*. Though both are “comics” in the broadest sense, both work significantly outside the creative approaches offered by Barry, Eisner, McCloud, and Abel and Madden, let alone by O’Neil, Bendis, Hart, and Buscema and Lee. It is equally difficult

to imagine such image-text books as Bianca Stone's "Poetry Comics", Richard McGuire's "Here", or Lauren Redniss' "Radioactive" emerging from a traditional comics creative process. While mainstream comics prioritize script over image, comics as an art form should emphasize image. This is true even with Stone's image-text poetry, a hybrid form introduced in 1979 by David Morice as an outgrowth of concrete poetry and which has had the journal *Inkbrick* dedicated to it since 2014. Though the *New York Times* recognized *Radioactive* as a "book-length comic", one of the few "knotty works of art" within the form (Garner), Redniss's website identifies her work as "visual non-fiction" – a term that technically includes graphic memoirs and graphic journalism, but distances itself from the comics tradition. Eisner adopted "graphic novel" when approaching publishers for the same reason, though *The New York Times* called McGuire's "Here" «brilliant and revolutionary ... for which the term 'graphic novel' feels awfully small» (Sante).

Whatever the terminology, if the form is no longer defined in opposition to fine art, then comics includes a range of twentieth-century and contemporary visual artists producing comics-like images, including Frank Masereel, Lynd Ward, Max Ernst, Max Klinger, Filippo Tommaso Martinetti, Cy Twombly, Matt Mullican, Carolee Schneemann, Russell Crotty, Adam Dant, Nancy Spero, Mark Titchner, Sam Durant, Aleksandra Mir, Donald Urquhart, Glenn Ligon, Jakob Kolding, Clair Fontaine, Howard Finster, Jonathan Monk, Olivia Plender, Keith Haring, Susan Hiller, Jean-Michele Basquiat, Carroll Dunham, and Guerrilla Girls. Kent Worcester, the "Words & Pictures" editor of *New Politics*, recognizes the same overlap: "While we tend to associate the phrase with comics and cartoons, fine art is also implicated in the interaction of words and pictures", naming Sue Coe, Raymond Pettibon, Jenny Holzer, Barbara Kruger, Christopher Wool, Mel Bochner, and Amy Pryor, who the magazine featured in a section typically devoted to "editorial cartooning, comic strips, comic books, and graphic novels" (Worcester, 106-122). Mitchell also acknowledges the recent «emergence of comics as a newly 'serious' medium of art, collected and exhibited by major museums», one that rejects «the old boundaries between art and mass culture, juvenile and adult forms of expression, generic distinctions between satire and autobiography, fiction and nonfiction, poetry and philosophy and history» (255).

While the form can be traced back to at least 18th century engravings and Medieval illuminated manuscripts, the overtly "comics" portion of its history is centered in the 20th century, and the majority of its works, with notable exceptions, are middling. Even one of its earliest advocates, Jules Feiffer,

declared comic books “junk” and «a second-class citizen of the arts», acknowledging there were «a few exceptions» by 1965, «but nonjunk comic books don’t, as a rule, last very long» (72). Two decades later, Lloyd Rose similarly half-praised comics for existing «in a subaesthetic area, with no redeeming intellectual or social qualities, only instinct and rude energy» (80). Even superhero comics writer Alan Moore argued in 1985 that «to move forward as a medium» comics required «a drastic improvement in the standard of comic writing» (6).

The change in approach may require yet another challenge to terminology, since “graphic novel” and “graphic narrative” may be inadequate and even misleading. Rather than «comics being a combination of drawings and literature, or film and literature», Seth argues that «comics are closer to a combination of poetry and design», because the «brevity, the rhythm, the breaks for silence ... are elements that probably have more to do with free verse than they do with the traditional novel»(Seth). The clearest difference between prose and poetry is poetry’s use of line and stanza breaks, effects similar to the units produced by caption boxes and speech balloons. If panels are treated as semantic units, then their page arrangement resembles concrete poetry more than the arbitrary page-edge breaks of prose formatting. Might all comics actually be visual poetry? Narrative and poetry are sometimes regarded as opposing literary poles, yet narrative poetry is its own category. Would one-panel cartoons be more usefully understood as visual lyrics? If we accept Edgar Allan Poe’s definition of a lyric as a poem that can be read in thirty minutes, should nearly every mainstream comic ever published be called a graphic lyric?

I doubt changing the names of my courses to “Making Graphic Lyrics” and “Graphic Lyric Superheroes” will satisfy that disgruntled alum. I exchanged several emails with and met for coffee twice. I suggested that he was having a gut reaction to the words “superheroes” and “comics” in my course titles and based on that reaction, he was leaping to assumption about the courses. To be able to state opinions meaningfully, he would have to know at least a little about graphic narratives, the analysis of pop cultural icons, contemporary literature, studio arts, and writing pedagogy. I tried to help him develop an informed opinion by sending him two of my scholarly essays (one explained the development of the superhero character type as an outgrowth of the early twentieth-century eugenics movement, the other explored the character type’s rise in popularity as a paradoxical response to fascism), which he said were “excellent”, though I have yet to see any evidence that he read either. Prior to our second coffee.

I selected five graphic novels that I thought would expand his knowledge about comics, but he refused to hear a word on the topic.

It's a shame. I think he would enjoy my class.

Riferimenti bibliografici

- Abel J., Madden M. (2008), *Drawing Worlds and Writing Pictures*, First Second, New York.
- Barry L. (2014), *Syllabus*, Drawn & Quarterly, Montreal.
- Barry L. (2019), *Making Comics*, Drawn & Quarterly, Montreal.
- Beatty B. (2012), *Comics versus Art*, University of Toronto Press, Toronto.
- Bendis B.M. (2014), *Words for Pictures: The Art and Business of Writing Comics and Graphic Novels*, Watson-Guptill, Berkeley.
- Chute H., DeKoven M. (2006), *Introduction: Graphic Narrative*, «Modern Fiction Studies», 52, 4, pp. 767-782.
- Dean M. (2000), *The Image Story, Part One: Forming an Image*, «The Comics Journal», 222, April.
- Eisner W. (2008), *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Artist*, Norton, New York.
- Eisner W. (2008a), *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Norton, New York.
- Feiffer J. (2003), *The Great Comic Book Heroes*, Fantagraphics Books, Seattle.
- Fortress Karl E. (1963), "The Comics as Non-Art", in Manning White D., Abel R.H. (eds.), *The Funnies: An American Idiom*, The Free Press, New York.
- Garner D. (2010), *The Curies, Seen Through an Artist's Eyes*, New York Times, December 21, Available online: <https://www.nytimes.com/2010/12/22/books/22book.html> (28 October 2019).
- Gertler N. (2002) (ed.), *Panel One: Comic Book Scripts by Top Writers*, About Comics, Thousand Oaks, CA.
- Hart C. (2007), *Simplified Anatomy for the Comic Book Artist: How to Draw the New Streamlined Look of Action-Adventure Comics!*, Watson-Guptill, New York.
- Illustration Class (2012), *Comics MFA? There is an alternative... No Joke*, Illustration Concentration. Available online: <https://illustrationconcentration.com/2012/12/20/comics-mfa-there-is-an-alternative-no-joke/> (9 November 2016).
- Lee S., Buscema J. (1984), *How to Draw the Marvel Way*, Simon & Schuster, New York.
- Mag Uidhir C. (2014), "Comics and Collective Authorship", Meskin A., Cook R.T. (eds.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, Wiley Blackwell, Oxford.
- Mateu-Mestre M. (2010), *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytelling*, Design Studio Press, Culver City, CA.
- McCloud S. (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink, New York.
- McCloud S. (2006), *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, Harper, New York.

- McGuire R. (2014), *Here*, Pantheon, New York.
- Mitchell W.T.J. (1996), "Word and Image", Nelson R.S., Shiff R. (eds.), *Critical Terms for Art History*, University of Chicago Press, Chicago.
- Mitchell W.T.J. (2014), *Comics as Media: Afterword*, «Critical Inquiry», Vol. 40, No. 3, pp. 255-265.
- Moore A. (2008), *Alan Moore's Writing for Comics*, Avatar, Rantoul, IL.
- North S. (1941), *The Antidote to Comics*, «National Parent Teacher Magazine», March, pp. 16-17.
- O'Neil D. (2001), *The DC Comics Guide to Writing Comics*, DC, New York.
- Redniss L. (2015), *Radioactive: Marie & Pierre Curie: A Tale of Love and Fallout*, Dey Street Books, New York.
- Rose L. (1986), *Comic Books for Grown-ups*, «Atlantic Monthly», 258, 2, pp. 77-80.
- Rothman A. (2015), *What is Comics Poetry?*, «Indiana Review». Available online: <https://indianareview.org/2015/06/what-is-comics-poetry-by-alexander-rothman/>
- Sante L.(2015), *Richard McGuire's Here*, «The New York Times», October 12. Available online: http://www.nytimes.com/2015/10/18/books/review/richard-mcguires-here.html?_r=0 (14 November 2016).
- Seth R. (2004), *An Interview with Seth*, Bookslut. Available online: http://www.bookslut.com/features/2004_06_002650.php
- Stone B. (2016), *Poetry Comics*, Pleiades Press, Warrensburg, MO.
- Spiegelman A. (1991), *A Problem of Taxonomy*, «The New York Times», December 29. Available online: <http://www.nytimes.com/1991/12/29/books/1-a-problem-of-taxonomy-37092.html>.
- Vlamos J.F. (1941), *The Sad Case of the Funnies*, «American Mercury», April, pp 411.
- Wertham F. (1954), *Seduction of the Innocent*, Rinehart, New York.
- Wartenberg T.E. (2012), "Wordy Pictures: Theorizing the Relationship between Image and Text in Comics", Meshkin A., Cook R.T (eds.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, Wiley Blackwell, Oxford.
- Worcester K. (2016) (ed.), *Silent Agitators: Cartoon Art from the Pages of New Politics*, New Politics, New York.

Insegnando attraverso l'arte dei fumetti

di *Chris Gavalier**

Il primo giorno di lezione proietto sullo schermo dell'aula seminari la copertina di Action Comics #1 di Joe Shuster e dico ai miei studenti del primo anno di scrivere per dieci minuti. Ricordo loro che i lettori, che possedevano questo primo numero nel giugno del 1938, non sapevano che lo strano uomo in mantello e calzamaglia si chiamava Superman, e nemmeno che doveva essere lui l'eroe, dato che non è chiaro perché la copertina lo ritrae intento a sfasciare un'auto di lusso contro un mucchio di sassi mentre gli uomini intorno a lui fuggono nel terrore. Alcuni notano che i colori del suo costume corrispondono alla bandiera americana, e che l'auto si abbina alle costose cravatte e ai completi degli uomini. Altri notano l'ambiguità dell'ambiente apparentemente non urbano e come lo sfondo sia per lo più giallo brillante con linee frastagliate rosse che suggeriscono un'esplosione. Tutti i colori, concordano, sono piatti e limitati a una tavolozza di base, sembrano suggerire un mondo semplificato. Altri ancora si concentrano sul mantello, su come la sua forma fluida suggerisce movimento ed energia, anche se non corrisponde realmente al movimento apparente del suo corpo o alle leggi della fisica in generale. Alcuni indicano il contesto storico della Depressione, dell'industrializzazione dell'inizio del XX secolo alla vigilia della seconda guerra mondiale. Nella prossima lezione ragioneremo su quel contesto per includere l'eugenetica, il vigilantismo del KKK, il fascismo e – dato che Lois Lane tende a essere molto presente nei loro paper – i ruoli di genere che cambiano nel tempo. Alcuni la vedranno come un'icona proto-femminista che promuove l'uguaglianza di genere, mentre altri diranno che è la parodia antifemminista dello scrittore Jerry Siegel, la parodia antifemminista delle donne incapaci di bilanciare l'ambizione tagliente con il loro desiderio romantico di essere dominate. Tutte queste intuizioni, le interpretazioni visive, le discussioni, le testimonianze e le controprove, sono tutti punti di vista degli

* Traduzione di Martina Visentin e Orazio Giancola.

studenti. Io per lo più annuisco e gioco a fare il poliziotto del traffico, facendo in modo che tutti abbiano la possibilità di parlare, e di tanto in tanto, spingendo a parlare anche lo studente più taciturno. Al terzo giorno non sono nemmeno necessario per questo. Questo è WRIT 100, il seminario di scrittura che, ogni anno, chi arriva alla mia università, deve seguire. Il titolo della mia sezione è “Supereroi”, ed è per questo che un ex alunno del 1966 ha recentemente inviato una email, distribuita a 8.000 persone, tra cui il mio rettore e il presidente del mio corso di Laurea. Nello specifico si chiedeva: «Abbiamo davvero bisogno di classi di fumetti con così tanta letteratura da studiare... Non sarebbe possibile risparmiare eliminando alcuni di questi corsi e licenziando alcuni dei professori che li insegnano?». Ha creato una lista di corsi che considerava frivoli, banali o comunque inanimati. Il mio corso era al secondo posto. Un corso ibrido di scrittura creativa e di arti in studio chiamato “Making Comics” era al numero uno. Insegno anche quello. L’ex alunno non era veramente infastidito dai fumetti, ma era più turbato da quello che immaginava essere l’indottrinamento degli studenti da parte di professori liberali. Continuava: «Come in molti altri college, molti di questi corsi sembrano esistere per soddisfare le sempre più ristrette e sempre più politicizzate specializzazioni dei professori. Questo si riflette nel numero crescente di corsi che si concentrano su razza, genere, classe, etc... Sicuramente questi argomenti si potrebbero affrontare in modo naturale senza avere intere classi dedicate ad essi». Ironia della sorte, avevo pensato di intitolare il mio seminario di scrittura “Razza, Classe, Genere e Supereroi”, ma ho deciso di non farlo, perché questi argomenti si presentano davvero in modo naturale. Mi ha colpito anche il fatto che i miei studenti si concentrano costantemente sull’analisi di genere, ritornando ad essa, anche dopo aver tentato di spingere la conversazione su altri argomenti altrettanto importanti. Tra questi, lo studente che indossava una maglietta con la bandiera americana e un cappellino da baseball di *Make America Great Again* poco dopo l’elezione del presidente Trump. Alla fine del semestre stava pensando di laurearsi in inglese. Invece di esprimere le mie opinioni, passo la maggior parte del tempo nella mia classe a incoraggiare i miei studenti ad esprimere le loro. Li incoraggio a sostenere le loro opinioni con prove. Li esorto a non essere d’accordo e ad essere persuasivi, ma anche ad essere aperti a cambiare idea quando qualcun altro presenta idee e prove che non ha ancora preso in considerazione. Questo fa della mia classe una struttura di produzione di credenze democratiche e ideologia democratica? Solo se i repubblicani sono ideologicamente contrari alla conversazione, all’apertura mentale e all’aspettativa che le opinioni debbano essere sostenute. L’alunno scontento lo avrebbe saputo se si fosse preoccupato di imparare qualcosa sui miei corsi

che non fosse, letteralmente, ridotto a queste due parole: “fumetti” e “supereroi”. Sono un brillante strumento di insegnamento. Come la maggior parte dei manufatti culturali pop, incorporano nel loro DNA decenni di contenuti socio-politici. Scavare in Action Comics è scavare in una fossa archeologica. Finora il contenuto di quella fossa ha riempito quattro dei miei corsi e cinque dei miei libri: *On the Origin of Superheroes* (Iowa, 2015), *Superhero Comics* (Bloomsbury, 2017), *Superhero Thought Experiments* (Iowa, 2019), *Creating Comics* (Bloomsbury, 2020) e *The Comics Form* (Routledge, 2021). In due sono co-autore, uno con la professoressa d’arte Leigh Ann Beavers e l’altro con Nathaniel Goldberg, membro del Dipartimento di filosofia della mia Università. Bill Maher, un presentatore americano di un talk show, ha insultato la leggenda dei fumetti di Stan Lee, o almeno i fan di Lee, milioni di persone che, secondo Maher, Lee ha ispirato «a, non so, guardare un film, credo». Ma Maher ha risparmiato la sua battuta più pungente, non per il lettore occasionale di fumetti, ma per gli autori accademici che scrivono di fumetti. Era infastidito da professori come me e dai miei collaboratori per «aver usato la nostra intelligenza su cose stupide». Quindi sarò sincero: sì, molti fumetti, soprattutto quelli dei supereroi, sono davvero roba stupida. Intendo dire, scritti male e disegnati male. Non insegno attraverso i fumetti d’azione perché sono buona letteratura o buona arte. Non rappresentano nessuna delle due cose. Io insegno attraverso i fumetti perché insegna ai miei studenti come analizzare qualcosa che resiste all’analisi. Non si tratta di riconoscere e entrare nel dettaglio del genio dei suoi autori. Si tratta di rivelare gli atteggiamenti culturali di fondo che danno forma al contenuto e riflettono uno specchio distorto del *funhouse* della fine degli anni ‘30 negli Stati Uniti, o della fine degli anni ‘20 negli Stati Uniti, quando studiamo la Marvel o Batwoman. Ma non è tutto stupido. La mia introduzione ai Graphic Novels (un corso che l’alunno scontento ha perso perché è così nuovo) include il vincitore del Guardian First Book Award Chris Ware e la vincitrice del MacArthur “Genius” Award Lynda Barry. Quando lo insegnerò di nuovo l’anno prossimo, potrei aggiungere il vincitore del premio Pulitzer Art Spiegelman, il candidato al Booker Prize Nick Drnaso e i finalisti del National Book Award Lauren Redniss e David Small. Nonostante tutti questi riconoscimenti letterari, insegno fumetti principalmente come arte, specialmente ai miei studenti di “Making Comic” e a quelli di Leigh Ann. «I fumetti – scrive Bart Beaty – sono stati raramente considerati una forma d’arte simile alla pittura, alla scultura o alla fotografia», anche se «gli artisti del fumetto hanno a lungo aspirato ad essere trattati con la serietà con cui sono stati trattati i pittori, gli scultori e persino gli illustratori» (18, 6). Eppure, nel XXI secolo, i fumetti sono stati

considerati seriamente in un'ampia gamma di discipline accademiche, in particolare l'inglese e i vicini campi degli Studi Americani, della Comunicazione, della Letteratura Comparata, della Composizione, dei Media, della Filosofia, della Cultura Popolare, della Psicologia e della Retorica. Questa serietà ha talvolta provocato un cambiamento nella nomenclatura. Quando abbiamo progettato "Making Comics", abbiamo pensato di intitolare il nostro corso ibrido creativo-scrittura e studio-arte come "Graphic Narratives", un titolo che avrebbe aumentato ulteriormente gli iscritti, dato che due studenti hanno dichiarato di non essersi iscritti perché loro o i loro genitori consideravano i "fumetti" non sufficientemente seri per un corso universitario. Questo atteggiamento ha una lunga storia. Il termine è improprio, è stato coniato per descrivere le strisce giornalieri e i servizi domenicali a pagina intera dei giornali di fine Ottocento e inizio Novecento. I "fumetti" iniziarono come raccolte di ristampe, stabilendo norme di formattazione nel 1934, prima di sviluppare contenuti originali, in particolare con Action Comics, il titolo che nel 1938 trasformò una nascente nicchia di pasta di cellulosa in un mercato di massa internazionale. Sebbene Sterling North abbia presto detto ai lettori del National Parent-Teacher che i fumetti erano «disegnati male, scritti male e stampati male – una tensione su giovani occhi e giovani sistemi nervosi», non giudicava la forma stessa del fumetto come intrinsecamente cattiva, solo la «crescita di funghi velenosi» delle «riviste di fumetti», di cui «almeno il 70 per cento del totale era di una natura tale che nessun giornale rispettabile avrebbe mai pensato di accettare per una pubblicazione» (16). James Frank Vlamos lo stesso anno condannò il giornale «Funnies», ma ciò fu dovuto all'«Assassinio e tortura», un allontanamento dal «mondo colorato e spensierato [lettori] che si dilettavano nei giorni più giovani» (411). Fredric Wertham ha riconosciuto nominalmente l'esistenza di "buoni" fumetti, ma solo in contrasto con «quelli che glorificano la violenza, il crimine e il sadismo», poiché «tutti i fumetti con le loro parole e le loro imprecazioni in palloncini sono pessimi da leggere» (10). Wertham intendeva specificamente la lettura dei bambini, il pubblico che per decenni ha definito i "fumetti". Quando gli scrittori Arnold Drake e Leslie Waller hanno collaborato con gli artisti del fumetto Matt Baker e Ray Osrin nel 1950 per produrre l'opera noir per adulti *It Rhymes With Lust*, il loro editore lo pubblicizzò come archi narrativi "Picture Novel". Jack Katz preferì chiamare il suo *The First Kingdom* del 1974 una "graphic novel", un termine che Will Eisner rese popolare con il suo *A Contract with God and Other Tenement Stories* (1978). Sebbene Eisner volesse differenziare il suo libro dai fumetti del mercato dei bambini supereroi, la Marvel creò l'impronta della Marvel Graphic Novel nel 1982, con la DC Graphic Novels che seguì nel 1983. Eisner coniò poi "arte sequenziale" nel

1985, ma la Pantheon Books usava ancora la “graphic novel” per commercializzare il Maus di Art Spiegelman nel 1986. Quando Maus II apparve sulla lista dei best-seller del New York Times nel 1991, Spiegelman scrisse una lettera in cui si opponeva a «un’opera attentamente studiata, basata sui ricordi della vita di mio padre nell’Europa di Hitler e sui campi di sterminio classificati come fiction» (Spiegelman). Il «Times», notando che il Pantheon ha elencato l’opera come “storia, memorie” e la Biblioteca del Congresso come “saggistica”, ha spostato l’opera nella lista della saggistica a copertina rigida, dove è stata presentata per la prima volta al n. 13 la settimana successiva. Il volume raccolto ha vinto il Premio Pulitzer nel 1992, nella categoria ibrida Premi Speciali e Citazioni. Maus è oggi più comunemente chiamato *graphic memoir*, il sottogenere del fumetto che ha ottenuto il maggior successo letterario. Pur continuando ad analizzare il fumetto come forma di letteratura, Michael Dean ha riconosciuto il potenziale formale dell’arte del fumetto nel 2000: «L’immagine del fumetto è potenzialmente varia come tutte le arti visive, e va dalle astrazioni psichedeliche di alcune delle metropolitane allo stile fotorealista di artisti recenti come Alex Ross o anche all’espressionismo fotorealista del recente adattamento di Jon J. Muth della M di Fritz Lang»(156). Nel 2001, *Jimmy Corrigan: the Smartest Kid on Earth* di Chris Ware è diventato il primo lavoro grafico a vincere il prestigioso First Book Award del The Guardian. Sebbene *Le avventure di Kavalier e Clay* di Michael Chabon non sia un fumetto, dopo che il romanzo a fumetti ha vinto l’ancor più prestigioso Pulitzer per la narrativa dello stesso anno, l’atteggiamento del mondo accademico nei confronti della forma si è spostato. Il programma di dottorato in “Fumetto e Retorica Visiva” dell’Università della Florida ha ospitato conferenze sui fumetti dal 2002, quasi una dozzina di conferenze accademiche si tengono lì ogni anno. Nel 2006 Modern Fiction Studies ha dedicato un numero alla *graphic novel*, «il primo numero speciale nel vasto campo della narrativa moderna e contemporanea dedicato interamente alla forma della *graphic novel*», che, secondo i curatori, ha dimostrato «la fattibilità della *graphic novel* per una seria indagine accademica» e ha messo fine alla necessità di «dimostrare la validità e il potenziale letterario del mezzo del fumetto» (Chute e DeKoven, 766-7). Da allora più di tre dozzine di riviste hanno pubblicato numeri speciali sui fumetti. L’Emerson College ha lanciato un programma estivo di Graphic Novel Writing and Illustration nel 2008, convertendolo in una laurea on line nel 2011, lo stesso anno in cui lo Scottish Centre for Comics Studies dell’Università di Dundee ha lanciato il suo programma di Master in Comics and Graphic Novels. Nel 2012 i laureandi dell’Università dell’Oregon hanno iniziato il corso di laurea magistrale in “Fumetto e Cartoon Studies” e nel 2013 la West Virginia’s

West Liberty University ha introdotto la specializzazione in Graphic Narrative. A partire dal 2016, lo studioso francese Benoît Peeters è stato il primo Visiting Professor in Graphic Fiction and Comic Art alla Lancaster University, la prima posizione definita per i fumetti nel Regno Unito. I corsi di fumetto sono ora comuni nei college e nelle università di tutto il Nord America e in Europa, con singole narrazioni grafiche che appaiono su syllabus che vanno dal Medioevo al Moderno e in dipartimenti apparentemente non orientati al fumetto come la Politica, la Religione e i Classici. Beaty, tuttavia, nota come «i dipartimenti d'arte, e in particolare i dipartimenti di storia dell'arte, siano in ritardo nell'adozione di corsi e ricerche sul fumetto» (18). Il Vermont's Center for Cartoon Studies, il California College of Arts e la Pennsylvania Academy of the Fine Arts offrono Master in Fine Arts in fumetti, e Gainesville, il Sequential Artists Workshop di Gainesville, in Florida, è un programma di un anno, non accreditato, rivolto ai creatori di fumetti consapevoli dell'atteggiamento antifumetto nelle arti. «Per qualche ragione il disegno, la pittura e la letteratura sono tutte forme d'arte legittime», ha riferito uno studente della SAW, «ma c'è ancora quest'idea che quando le combini insieme si verifica una sorta di magia nera e il prodotto finale non è più arte». Quindi, penso che l'idea di un programma di MFA per il fumetto sia grandiosa, ma che ci sia ancora questo stupido pregiudizio contro il fumetto nel mondo dell'arte mainstream» (Illustration Class, 2012). Sciocco o no, il pregiudizio comprende non solo i fumetti, ma la categoria più ampia di opere “parola e immagine” che ha prodotto ciò che W. T. J. Mitchell descrive come «invasioni delle arti visive da parte della teoria letteraria, mettendo la polizia di frontiera ... in allerta per proteggere il territorio della storia dell'arte dalla colonizzazione da parte dell'imperialismo letterario»(48). Di conseguenza, gli studi sul fumetto si sono evoluti come un campo prevalentemente letterario. Le nomination e i premi più prestigiosi ricevuti per i fumetti sono stati anche come letteratura. Mentre gli approcci letterari al fumetto sono inestimabili, il sottosviluppo degli approcci artistici è sfortunato per una forma visiva, che non deve necessariamente includere il testo. Anche se Scott McCloud nella sua seminale *Understanding Comics* ha stabilito che «non deve contenere parole per essere un fumetto» (8), il suo successivo “Making Comics” insiste sul fatto che anche il fumetto senza parole è innanzitutto una forma d'arte più vicina alla letteratura che alle belle arti. «Potresti essere in grado di disegnare come Michelangelo», avverte McCloud, «ma se non comunica, morirà sulla pagina – mentre uno stile più rozzo ma più comunicativo conquisterà i fan di centinaia di migliaia di persone». Domanda numero uno: i lettori riceveranno il messaggio? (29). Mentre gli artisti di qualsiasi

medium si preoccupano probabilmente di comunicare, la chiarezza del messaggio è raramente considerata un obiettivo che definisce un'opera d'arte. Molti artisti creano anche serie di immagini collegate, ma pochi si preoccupano soprattutto del fatto che «navigare attraverso di esse è un processo semplice e intuitivo», che «sarà trasparente per il lettore», in modo che «il flusso di lettura possa continuare ininterrottamente» (36). I «principi della narrazione pura e chiara» sono il punto di partenza per nessun artista che lavori al di fuori della forma fumettistica (52). In definitiva, le istruzioni di McCloud coincidono involontariamente con la valutazione di Karl E. Fortress del 1963 di «the Funnies» come “non-arte”: «L'artista del fumetto non si preoccupa dei problemi dell'arte, dei problemi di forma, delle relazioni spaziali e del movimento espressivo della linea. Infatti, una preoccupazione per tali problemi renderebbe, con ogni probabilità, incapace il fumettista in quanto tale» (112). Marcos Mateu-Mestre è altrettanto diretto, avvertendo i futuri creatori di fumetti che «quando disegniamo per uno storyboard o una graphic novel, facciamo prima di tutto un esercizio di narrazione, invece di creare opere d'arte per uno spettacolo», e poiché «l'immagine è il veicolo e il fine in sé», «non possiamo permetterci di incastrare il pubblico su una particolare cornice solo perché il disegno o la scena sono bellissimi» (14). Mateu-Mestre, Fortress e McCloud si sbagliano. Le immagini dei fumetti sono più che veicoli, i fumetti possono e devono occuparsi dei cosiddetti problemi dell'arte, e la chiarezza della narrazione non deve essere il suo unico principio di guida. Come implora Mitchell, la storia dell'arte «non può trattare le parole così necessarie al suo lavoro come meri strumenti al servizio delle immagini visive o trattare le immagini come mera griglia per il mulino della decodifica testuale» (48). La stessa richiesta deve essere fatta ai creatori di fumetti, specialmente quando l'industria mainstream ha istituzionalizzato la mentalità del mulino di Mitchell. Brian Michael Bendis mette in guardia gli scrittori che redigono sceneggiature per gli artisti: «Non si vuole essere d'intralcio agli artisti e alle loro scelte. Non sono le vostre scimmie dell'arte» (37). Dennis O'Neil rivela un simile squilibrio, avvertendo gli scrittori che gli artisti «a volte si dimenticano di mettere nelle cose», richiedendo allo scrittore di aggiungere «didascalie che spiegano i motivi dei personaggi o descrivono eventi che non sono nella storia» (31, 28). Bendis e O'Neil descrivono, in dettaglio, il processo creativo guidato dallo scrittore. A partire da un documento di presentazione dello stesso e da uno schema della storia, che deve essere approvato dai redattori e rivisto, viene poi ampliato e finalizzato a una sceneggiatura completa o parziale e assegnato a un penciller e successivamente a un inchiostatore, letterer e colorista. Christy Mag Uidhir lo chiama il «modello da catena di montaggio» dei «fumetti di massa», prima di offrire

un mezzo per differenziare quali collaboratori dovrebbero essere considerati autori e quali semplici assistenti (47-48). La preoccupazione coincide con quello che Uidir identifica come un recente e «in gran parte finora assente interesse visivo, se non storico dell'arte, per i fumetti» (48), prova che la natura ambiguamente collaborativa dei fumetti tradizionali può essere un'altra ragione per cui i dipartimenti d'arte sono stati lenti ad abbracciarli. La maggior parte di una sceneggiatura a fumetti descrive anche un contenuto visivo che in seguito lo sostituisce, creando un rapporto ancora più peculiare tra parola e immagine. Nel tentativo di distinguere i fumetti da altre forme di testo-immagine, Thomas E. Wartenberg esplora «l'asimmetria tra testo e immagine in un libro illustrato» (89). «La caratteristica più evidente di un'illustrazione», scrive, «è che è diretta, cioè si pone in necessaria relazione con qualche altra cosa di cui è l'illustrazione. Nella maggior parte dei casi, ciò per cui un'illustrazione è un'illustrazione, è una storia già esistente» (89). Wartenberg sostiene che un'illustrazione di successo «deve essere una rappresentazione fedele di ciò che dice il testo» (89) e che «le illustrazioni dipendono ontologicamente dal testo che illustrano» (90). Nel caso di un adattamento a fumetti *Classics Illustrated* di *The Last of the Mohicans*, Wartenberg osserva che le immagini illustrano «non la storia derivata dal testo che appare con esso, ma piuttosto la storia-mondo specificata dal testo del romanzo» (95). Egli conclude quindi che i fumetti standard sono distinti dai libri illustrati perché «le immagini dei fumetti non sono illustrazioni di una storia preesistente specificata da un testo scritto» (93). Ma una sceneggiatura a fumetti è «una storia preesistente», e le immagini dei fumetti derivate da una sceneggiatura illustrano il mondo della storia specificato dal testo della sua sceneggiatura di origine. Il formato delle citazioni della Modern Language Association lo rende esplicito: le opere citate sono in ordine alfabetico per cognome degli scrittori, con gli artisti inclusi dopo l'opera del titolo e con la frase «illustrato da». Questo squilibrio tra scrittura e immagine è un'assunto istituzionalizzato dei dipartimenti inglesi e spiega ulteriormente la parzialità rispetto alla forma. La fiducia nelle descrizioni visive di uno sceneggiatore è intrinsecamente limitante; come Matt Fraction ha detto dell'artista di Hawkeye David Aja: «produce cose a cui non penserei mai, figuriamoci come spiegarle in una sceneggiatura per qualcuno da disegnare» (Bendis, 58). Non tutti i fumetti, però, sono interamente o principalmente basati su sceneggiature. O'Neil riconosce i vantaggi di una collaborazione meno diretta, permettendo allo «scrittore di ispirarsi a qualcosa nell'arte» che «suggerisce linee intelligenti, caratterizzazioni, anche colpi di scena che migliorano il prodotto finale» (31). Bendis sostiene che gli artisti sono «co-sceneggiatori» e chiede ai suoi collaboratori di vedere una sceneggiatura solo come

“guida”: «Se siete d'accordo con le mie scelte, bene. Altrimenti, fate quello che dovete fare» (36). L'editore Mary Jo Duffy descrive il processo ancora più equilibrato di Frank Miller e Bill Sienkiewicz per “Elektra: Assassin”: dopo che Bill aveva finito di dipingere il numero, e le pagine erano state tutte assemblate con qualsiasi altro fotostatico, fotocopie, centrini, graffette o filo da cucito che Bill riteneva necessario per dare loro il giusto aspetto, Frank avrebbe fatto una bozza finale, sfruttando appieno qualsiasi nuovo e inaspettato tocco che Bill avesse incorporato nell'opera d'arte. La storia è cambiata drasticamente, perché Frank e Bill hanno giocato l'uno contro l'altro in modi che combinavano genio, follia e magia. Alcune scene e alcuni personaggi sono stati abbandonati completamente, mentre altri si sono ampliati (Miller & Sienkiewicz). Il cosiddetto *Marvel Method* impiegato da Stan Lee durante il suo periodo creativo più prolifico, nei primi anni Sessanta, si affidava molto anche agli artisti come co-scrittori, anche se non accreditati. Jack Kirby e Steve Ditko svilupparono storie basate sui riassunti iniziali di Lee o in modo indipendente, presentando pagine complete e scritte a matita con box vuoti per il discorso, il pensiero e le didascalie che Lee avrebbe poi riempito sulla base delle informazioni visive delle pagine. Quando lo scrittore e l'artista sono la stessa persona, la relazione che si sviluppa tra storia e immagine è inevitabilmente più compatta, diventa un processo creativo interno che si allinea con i presupposti culturali e le preferenze per le opere d'arte e la letteratura create dai singoli autori. Non è un caso che il primo articolo dell'*Atlantic Monthly* che elogiava i fumetti come aventi un valore artistico o letterario, sebbene «di basso livello», includesse creatori in cui erano uniti i ruoli di scrittore e artista: Frank Miller, Dave Sim e Howard Chaykin (Rose, 80). Questa tendenza è continuata e si è approfondita con gli scrittori-artisti che hanno sempre ricevuto i più alti consensi. Gli scrittori Alan Moore, Neil Gaiman e Kelly Sue DeConnick sono eccezioni notevoli, così come gli artisti Bill Sienkiewicz, Dave McKean ed Emma Rios, ma le creazioni individuali di Jessica Abel, Lynda Barry, Allison Bechdel, Chester Brown, Charles Burns, Roz Chast, Daniel Clowes, Juliet Doucet, Carla Speed McNeil, Joe Saco, Marjane Satrapi, David Small, Jillian Tamaki, Craig Thompson, Adrian Tomine, Tillie Walden e Chris Ware soddisfano le aspettative di un autore solitario che controlla tutti gli aspetti di un lavoro creativo. Anche se le collaborazioni possono produrre risultati altrettanto forti, richiedono scrittori che scrivano visivamente e artisti che disegnano narrativamente. L'attuale mercato degli aspiranti creatori di fumetti, tuttavia, offre per lo più libri di testo specializzati che dividono il campo in discrete sottoaree. Gli scrittori possono leggere la DC Comics “Guide to Writing Comics” di O'Neil o le parole per immagini di Bendis, “L'arte e il business della scrittura di fumetti

e *graphic novel*". Pur essendo di inestimabile valore per la comprensione dell'industria mainstream, entrambi si concentrano su un'area ristretta della forma più ampia e sul sottogenere molto specifico dei fumetti dei supereroi. Gli artisti potrebbero acquistare "How to Draw the Marvel Way" di Stan Lee e John Buscema o il più recente *Simplified Anatomy for the Comic Book Artist* di Christopher Hart. Mentre entrambi sono utili anche per lo stile specializzato dell'arte dei supereroi, entrambi sono altrettanto limitanti nel loro approccio al campo generale, e nessuno dei due è utile ai non artisti. Will Eisner's "Comics and Sequential Art", Scott McCloud's "Making Comics", e "Drawing Words and Writing Pictures" di Jessica Abel e Matt Madden presentano tutti approcci più olistici, ma lo fanno pur essendo ampiamente conformi alle concezioni convenzionali della forma che impediscono ai creatori di esplorare oltre i tradizionali pannelli, cornici e grondaie e nei più ampi e meno definiti testi-immagine sequenziali. Il Syllabus e il "Making Comics" di Lynda Barry evitano le insidie dei fumetti commerciali e sono eccellenti nell'aiutare gli studenti a superare gli ostacoli creativi, ma l'approccio non enfatizza la revisione e un continuo sviluppo degli approcci visivi. Nessuno di questi libri di testo porterebbe a opere come le collaborazioni dell'artista Dianne Kornberg con la poetessa Elisabeth Frost su *Bindle* (e la poetessa Celia Bland su *Madonna Comix*). Sebbene entrambi siano fumetti nel senso più ampio del termine, entrambi lavorano significativamente al di fuori degli approcci creativi offerti da Barry, Eisner, McCloud, Abel e Madden, per non parlare di O'Neil, Bendis, Hart, Buscema e Lee. È altrettanto difficile immaginare libri di testo-immagine come *Poetry Comics* di Bianca Stone, *Here* di Richard McGuire o *Radioactive* di Lauren Redniss che emergono da un processo creativo tradizionale del fumetto. Mentre i fumetti tradizionali privilegiano la scrittura rispetto all'immagine, i fumetti come forma d'arte dovrebbero enfatizzare l'immagine. Questo è vero anche per la poesia immagine-testo di Stone, una forma ibrida introdotta nel 1979 da David Morice come esordio di poesia concreta e che, dal 2014, trova uno spazio dedicato nella rivista *Inkbrick*. Sebbene il *New York Times* abbia riconosciuto *Radioactive* come «fumetto a fumetti», una delle poche opere d'arte 'nodose' all'interno della forma (Garner), il sito web di Redniss identifica il suo lavoro come «saggistica visiva», un termine che tecnicamente comprende memorie grafiche e giornalismo grafico, ma che prende le distanze dalla tradizione fumettistica. Eisner ha adottato la *graphic novel* quando si avvicina agli editori per lo stesso motivo, anche se il *New York Times* ha definito McGuire's *Here* come «brillante e rivoluzionario... per il quale il termine *graphic novel* sembra terribilmente piccolo» (Sante).

Qualunque sia la terminologia, se la forma non è più definita in opposizione alle belle arti, allora il fumetto comprende una serie di artisti visivi del XX secolo e contemporanei che producono immagini simili a fumetti, tra cui Frank Masereel, Lynd Ward, Max Ernst, Max Klinger, Filippo Tommaso Marinetti, Cy Twombly, Matt Mullican, Carolee Schneemann, Russell Crotty, Adam Dant, Nancy Spero, Mark Titchner, Sam Durant, Aleksandra Mir, Donald Urquhart, Glenn Ligon, Jakob Kolding, Clair Fontaine, Howard Finster, Jonathan Monk, Olivia Plender, Keith Haring, Susan Hiller, Jean-Michele Basquiat, Carroll Dunham e Guerrilla Girls. Kent Worcester, l'editore di "Words & Pictures" di New Politics, riconosce la stessa sovrapposizione: «Mentre noi tendiamo ad associare la frase a fumetti e cartoni animati, anche l'arte è implicata nell'interazione di parole e immagini», nominando Sue Coe, Raymond Pettibon, Jenny Holzer, Barbara Kruger, Christopher Wool, Mel Bochner e Amy Pryor, che la rivista è apparsa in una sezione tipicamente dedicata al «cartooning editoriale, fumetti, fumetti, fumetti e graphic novel» (Worcester, 106-122). Mitchell riconosce anche il recente «emergere del fumetto come nuovo mezzo d'arte "serio", raccolto ed esposto dai maggiori musei», che rifiuta «i vecchi confini tra arte e cultura di massa, le forme espressive giovanili e adulte, le generiche distinzioni tra satira e autobiografia, finzione e saggistica, poesia e filosofia e storia» (255). Mentre la forma è riconducibile almeno alle incisioni settecentesche e ai codici miniati medievali, la parte palesemente "fumettistica" della sua storia è incentrata sul XX secolo, e la maggior parte delle sue opere, con notevoli eccezioni, sono per lo più mediocri. Anche uno dei suoi primi sostenitori, Jules Feiffer, dichiarò i fumetti «spazzatura» e «un cittadino di seconda classe delle arti», riconoscendo che nel 1965 c'erano «alcune eccezioni», «ma i fumetti 'non spazzatura' non durano, di regola, molto a lungo» (72). Due decenni dopo, Lloyd Rose ha analogamente elogiato a metà i fumetti per esistere «in un'area subestetica, senza qualità intellettuali o sociali redentrici, solo istinto ed energia maleducata» (80). Persino lo scrittore di fumetti supereroi Alan Moore, nel 1985, sostenne che «per andare avanti come medium» i fumetti richiedevano «un drastico miglioramento dello standard della scrittura fumettistica» (6). Il cambiamento di approccio può richiedere l'ennesima sfida alla terminologia, poiché *graphic novel* e *graphic narrative* possono essere inadeguate e persino fuorvianti. Piuttosto che «il fumetto è una combinazione di disegni e letteratura, o film e letteratura», Seth sostiene che «il fumetto è più vicino a una combinazione di poesia e design», perché la «brevità, il ritmo, le pause per il silenzio ... sono elementi che probabilmente hanno più a che fare con i versi liberi che con il romanzo tradizionale» (Seth). La differenza più evidente tra prosa e poesia è l'uso che la poesia fa delle

pause di riga e strofa, effetti simili alle unità prodotte dai box delle didascalie e dai palloncini per il parlato. Se i pannelli sono trattati come unità semantiche, allora la loro disposizione delle pagine assomiglia più alla poesia concreta che alle interruzioni di pagina arbitrarie della formattazione della prosa. Tutti i fumetti potrebbero essere in realtà poesia visiva? Narrativa e poesia sono a volte considerate come poli letterari opposti, eppure la poesia narrativa è una categoria a sé stante. I cartoni animati a un solo pannello sarebbero più utilmente intesi come testi visivi? Se accettiamo la definizione di Edgar Allan Poe di un testo come poesia che può essere letta in trenta minuti, quasi tutti i fumetti tradizionali mai pubblicati dovrebbero essere chiamati testi grafici? Dubito che cambiare i nomi dei miei corsi in “Making Graphic Lyrics” e “Graphic Lyric Superheroes” soddisferà quell’alunno scontento. Ho scambiato diverse e-mail con lui e mi sono incontrato due volte per un caffè. Gli ho suggerito che stava avendo una reazione istintiva alle parole ‘superoi’ e ‘fumetti’ nei titoli dei miei corsi e sulla base di quella reazione, saltava all’ipotesi dei corsi. Per poter esprimere le sue opinioni in modo significativo, avrebbe dovuto conoscere almeno un po’ di narrativa grafica, l’analisi delle icone culturali pop, la letteratura contemporanea, le arti in studio e la pedagogia della scrittura. Ho cercato di aiutarlo a sviluppare un’opinione informata inviandogli due dei miei saggi accademici (uno spiegava lo sviluppo del tipo di personaggio supereroe come un’evoluzione del movimento eugenetico dei primi del Novecento, l’altro esplorava l’aumento di popolarità del tipo di personaggio come risposta paradossale al fascismo); ha detto erano «eccellenti», anche se non ho avuto alcuna impressione che li abbia davvero letti. Prima del nostro secondo caffè, ho selezionato cinque *graphic novel* che pensavo avrebbero ampliato le sue conoscenze sul fumetto, ma lui si è rifiutato di ascoltare una parola sull’argomento.

È un peccato. Penso che avrebbe apprezzato il mio corso.

2. Socializzazione, integrazione, identità: il mondo dei supereroi come lente sociologica

di Orazio Giancola

*Chi porta una maschera lo fa perché ha avuto un trauma.
È ossessionato con la giustizia per qualche ingiustizia
che ha subito, spesso da piccolo.
Ergo la maschera nasconde il dolore.*

Laurie Blake, ex-Silk Spectre (*Watchmen*, Serie TV ep. 1x05)

2.1 Introduzione: un necessario excursus sul pantheon supereroistico

L'obiettivo di questo scritto non è elencare e cercare di classificare personaggi e poteri, ma di rileggere, attraverso la lente dell'immaginario fumettistico *supereroistico*, il processo di socializzazione, l'acquisizione di un certo *habitus*, la costruzione identitaria che lega la socializzazione nel corso della vita, alla costruzione dell'identità personale e sociale (seguendo la pista interpretativa di Claude Dubar, 2004). L'universo *supereroistico* è quindi lo spunto ma anche la cartina tornasole della presa di coscienza che i processi socializzativi e di incorporazione dell'*habitus* sono tutt'altro che indolori e lineari (per i supereroi così come, soprattutto, per gli attori sociali), arrivando ad una critica del concetto stesso di socializzazione in sé e di socializzazione come acquisizione di *habitus*.

La genesi di molti personaggi ascrivibili al filone narrativo-fumettistico dei "supereroi" è varia e molto differenziata rispetto al corso di vita dei personaggi narrati¹. Tra i classici, Superman (Jerry Siegel e Joe Shuster, 1933) è in sostanza un alieno con super-poteri già iscritti nel suo tessuto genetico; come lui, altri nascono con una sorta di dotazione naturale che li pone nelle condizioni di avere abilità, appunto, sovraumane. Addirittura nel panteon *supereroistico* ci sono degli dei, Thor (Stan Lee, Larry Lieber, Jack Kirby, 1962) figlio di Odino che per complesse vicende vive tra il suo regno e la Terra animato da spirito di giustizia e volontà di pace tra i mondi (spesso causando effetti opposti). Affine ma distante a Thor, è Wonder Woman (William Moulton Marston e Harry G. Peters, 1941), una semi-dea, amazzone,

¹ In questa breve e assolutamente non esaustiva rassegna, si fa riferimento alle genesi su fumetto di vari personaggi (genesì che nelle versioni cinematografiche o televisive è spesso stata riadattata). In tal senso, la rassegna è strumentale alla riflessione teoricamente orientata presentata nella trattazione.

addestrata fin dall'infanzia a molte forme di combattimento (che vive in una società tutta femminile).

Per molti altri è un evento accidentale – spesso legato a esperimenti scientifici andati male o a sostanze prodotte in laboratorio che alterano le capacità fisiche e cognitive dei personaggi –, a renderli speciali. Esempio ne è Bruce Banner, ovvero Hulk (1962, nato da un'idea di Stan Lee e Jack Kirby), uno scienziato che cade vittima dei raggi gamma trasformandosi in un gigante verde (spesso fuori controllo, a seconda delle incarnazioni ed interpretazioni del personaggio definite dai diversi autori delle sue storie). Oppure come Flash (realizzato da Gardner Fox e dal disegnatore Harry Lampert nel 1940) che nella sua prima incarnazione, Jay Garrick, inala vapori chimici diventando l'uomo più veloce del mondo; così come nella sua incarnazione forse più nota al pubblico attuale, Barry Allen, è un chimico che viene colpito da un fulmine mentre è intento a testare alcune sostanze da laboratorio. In questa macro-categoria ricade altresì l'anti-supereroe dell'universo distopico creato da Alan Moore in *Watchmen* (1986), il Dottor Manhattan che nasce dalla “vaporizzazione” dovuta alla sua presenza (involontaria) in una camera speciale per esperimenti sub-atomici.

Anche Wanda Maximoff, Scarlet o Scarlet Witch (Stan Lee e Jack Kirby, 1964), acquisisce la sua condizione di superumana dotata di immense capacità di alterazione della realtà a causa di una “tempesta mistica” che influenza il suo genoma e quello del fratello Pietro Maximoff, alias Quicksilver, destinati tra l'altro ad una complessa vicenda familiare nell'infanzia e nell'adolescenza (tema che riprenderemo a breve).

C'è poi Peter Parker, ovvero Spider-Man (Stan Lee e Steve Ditko, 1962), un adolescente timido e “secchione”, con una difficile situazione familiare (che varia nelle differenti serie narrative), e che, morso da un ragno radioattivo, acquista i superpoteri che userà per lottare contro la malavita.

Vi sono poi altri personaggi che non hanno poteri speciali, ma che trasformano se stessi in potenti giustizieri tramite allenamento fisico ed attrezzature specifiche. Il caso più noto è Batman (Bob Kane e Bill Finger, 1939), reso orfano dall'omicidio per rapina dei suoi genitori, e che godendo di grandi ricchezze decide scientemente di intraprendere un percorso di vita che lo porterà ad essere un giustiziere. Per certi versi è simile il destino di Iron Man (Stan Lee e Larry Lieber, 1963): nonostante i diversi *reboot*, (ovvero le diverse ripartenze della sua storia), abbiano prodotto differenti variazioni sul tema delle origini del personaggio, resta un miliardario che grazie alle industrie di famiglia (le Stark Industries) costruisce una sorta di esoscheletro, un'armatura che lo rende in grado di assurgere al ruolo di supereroe. Così come Daredevil, o talvolta solo Devil (Stan Lee e Bill Everett, 1964), che in

una prima genesi è divenuto cieco a seguito di un incidente, per salvare un anziano che stava per essere investito da un camion che trasportava delle scorie radioattive; proprio il contatto con queste sostanze gli potenziò tutti gli altri sensi portandolo poi a sviluppare la capacità di “intuire” il mondo circostante in modo da compensare la cecità. Anche se in archi narrativi successivi, scompare il passaggio dell’incontro con le sostanze radioattive, mentre viene enfatizzata la sua abilità in diverse arti marziali e la sua intelligenza, e riconducendo la sua forza (fisica) e di volontà al suo traumatico passato. Sulle sole proprie forze ed intelligenza possono far conto Oliver Queen, alias Green Arrow (Mort Weisinger e George Papp, 1941) e il suo alias Marvel ‘Clint’ Barton, alias Occhio di falco (Stan Lee e Don Heck, 1964); il primo ricco miliardario che decide, dopo una serie di eventi vari, di diventare un giustiziere urbano, il secondo, prima criminale e poi eroe, dal traumatico passato familiare. Vi è poi l’ampia schiera di personaggi assortiti presentati nel già citato universo narrativo di Watchmen che non hanno alcun potere ma che si caratterizzano per complesse storie personali. E proprio questo aspetto è di particolare interesse nella storia dei supereroi, la loro genesi traumatica, legata ad avvenimenti del passato (remoto o prossimo che sia), alle loro relazioni (o drammi) familiari, interpersonali, sociali, che si inscrivono nel processo socializzativo e di vita.

2.2 La socializzazione: un fenomeno “ineluttabile”²

La caratteristica di universalità è presumibile solo nelle funzioni di riproduzione biologica e di socializzazione ma non nella forma di queste. Alla natura appartengono gli eventi che riguardano la nascita, la morte, la sessualità, la crescita, l’invecchiamento e tali eventi prendono forme diverse secondo come vengono organizzati e attribuiti loro i significati sociali che cambiano in riferimento ai contesti societari (Censi, 2014). La socializzazione, quindi, è un fenomeno “naturale” ma culturalmente costruito (Sarti, 2015); è una costruzione sociale in cui collassano l’incontro tra natura e cultura, tra individuo e società, tra innumerevoli differenze che producono il nostro essere simili ed il nostro essere diversi.

Nel processo socializzativo si produce la struttura d’insieme del nostro essere sociali sulla base di ruoli, di gerarchie e di funzioni con aspettative e

² Il riferimento è ovviamente a Thanos, il Titano protagonista di una delle più famose “run” della Marvel ad inizio anni ’90 (anche se la frase è ripresa dall’adattamento cinematografico).

normative simboliche e materiali. Essa avviene necessariamente quindi entro organizzazioni sociali, che intrattengono rapporti (raramente lineari ed univoci) con altre istituzioni sociali, in cui vigono delle norme e delle regole definite dalla società di appartenenza. Allo stesso tempo, a livello intra-psichico, si attivano numerosi processi psicosociali che determinano la formazione e i cambiamenti della personalità dei membri durante il processo di socializzazione.

In sostanza possiamo pensare quindi alla socializzazione come all'insieme dei processi, attivati da azioni volontarie – come dalla famiglia o dalla scuola o ancora da gruppi secondari quali le varie associazioni sociali organizzate – o involontarie – come nel caso delle relazioni intra-familiari con fratelli/sorelle o ancor di più con il gruppo dei pari – che conducono l'individuo alla formazione delle competenze sociali di base e a quelle specializzate. In tal senso, la socializzazione è il processo attraverso cui gli individui apprendono le competenze e gli atteggiamenti connessi ai ruoli sociali (Ghisleni e Moscati, 2001). Essa consente la continuità sociale, poiché è attraverso di essa che i valori, gli ideali e i modelli di comportamento di ogni data società vengono trasmessi intergenerazionalmente (Garelli, Palmonari, Sciolla, 2006). Rappresenta anche un processo di differenziazione, con esiti che si muovono tra «somiglianza e differenza» (usando la felice espressione di Elena Besozzi, 1990). E allo stesso tempo, la socializzazione non è un processo univoco. Attraverso resistenza, ribellione e sfida gli attori sociali cercano di manipolare il processo di socializzazione, in una complessa sequenza di adattamenti, accomodamenti, rifiuti ed affermazioni. Da questo punto di vista la socializzazione è un processo continuo e tutt'altro che lineare – tanto più nelle società contemporanee (Di Franco, 2017) –. Inoltre, non solo non vi è coerenza tra i vari agenti (famiglia, scuola, organizzazioni sociali formali ed informali, gruppo dei pari, “mass” e “social” media) che concorrono alla socializzazione di un individuo, ma l'azione di ognuno di essi può non essere, e in genere non è, internamente coerente.

In questo quadro l'individuo è agente attivo della propria socializzazione: esso sceglie nell'ampia gamma di opportunità di socializzazione (soprattutto nelle fasi post-adolescenziali del processo socializzativo); poi, nelle fasi mature, l'attore sociale deve farsi carico di gestire l'inevitabile conflitto che, in una società altamente differenziata, si produce tra le varie agenzie di socializzazione, i propri valori e le proprie linee di condotta.

Il mondo contemporaneo, multi-stratificato (Colarusso e Giancola, 2020), globalizzato, differenziato conduce allo sviluppo di meccanismi di apprendimento/disapprendimento, come nel caso dei processi di ri-socializzazione

sia legati ad eventi traumatici o all'incontro con le «istituzioni totali» (Goffman, 1969) o anche ai processi di mobilità spaziale e sociale (Sennet, 1998; Elliott e Urry, 2013). Le logiche intrinseche al processo di socializzazione, nonché il tipo e l'intenzionalità dell'azione socializzativa, oltre che la sostanza del processo stesso, sono tutte dimensioni che rendono “prismatica” la socializzazione e multifattoriali gli incerti e discontinui esiti tra “tragitti” socializzativi individuali.

2.3 La socializzazione: un prisma interpretativo sociologico in divenire storico

2.3.1 Socializzazione come integrazione (in senso positivo e negativo)

In linea generale, secondo un'ottica integrazionista funzionalista (in una linea immaginaria che lega Émile Durkheim a Talcott Parsons ai neo-funzionalisti; Benadusi, 1984; Besozzi, 2006), il processo di socializzazione è un insieme di pratiche che i socializzatori, in genere *in primis* i genitori seguiti poi dalla scuola e da organizzazioni sociali informali (che quindi non svolgono il ruolo socializzativo con un fine auto-riflessivamente chiaro ed orientato), utilizzano per trasmettere il patrimonio sociale e culturale tra le generazioni, le quali apprendono le norme implicite ed esplicite che regolano i ruoli, ne interiorizzano i principali valori e i simboli del sistema sociale del quale fanno parte e lo legittimano. Attraverso il processo di socializzazione l'individuo forma la disposizione a vendere la sua forza lavoro nei modi voluti dal sistema sociale e dalla sua posizione di classe.

In questo filone di studi, Parsons³ utilizza l'apporto delle categorie psicoanalitiche per guardare alla famiglia come la più importante agenzia di socializzazione e tale apporto si inserisce nella sua teoria generale sulla differenziazione e specializzazione dei sistemi e sottosistemi. La società moderna ha creato agenzie capaci di farsi carico di funzioni precedentemente svolte dalla famiglia, quali quella economica e produttiva o quella educativa, delegate ora ad agenzie specializzate (il mercato, la scuola). La famiglia come sottosistema svolge per conto del sistema sociale globale i compiti di controllo delle tensioni, di controllo delle pulsioni sessuali e di socializzazione dell'individuo per riuscire a rendere gli attori sociali capaci di interpretare il proprio ruolo, “adatti” alla società mediante l'adesione a valori e

³ Parsons T., *Il sistema sociale* (1965); Parsons T., Bales R.F., *Famiglia e socializzazione* (1974).

norme condivise. La teoria parsonsiana fonda la sua struttura concettuale sull'idea di una società omeostatica, nella quale la coesione e l'integrazione culturale e normativa sono assicurate da un sistema di valori condivisi e non guarda al conflitto come elemento del mutamento sociale. Per gran parte degli anni sessanta dello scorso secolo si ritenne che nelle società tradizionali la posizione sociale del singolo scaturisse in larga parte da fattori ereditari, quindi di natura *ascrittiva*, mentre nelle società moderne essa fosse conseguenza di elementi legati al merito, dunque *acquisita*. Da questo assunto derivava la convinzione che l'influenza della posizione sociale familiare fosse minima sulla collocazione sociale propria dell'individuo⁴. Le ricerche su socializzazione, stratificazione, e diseguaglianze dimostrano che la scuola condiziona in misura non trascurabile il conseguimento di una determinata posizione sociale, ponendosi come "neutrale" rispetto alle differenze (che poi si trasformano in diseguaglianze), anche il nucleo familiare d'origine influenza in maniera importante la carriera scolastica del singolo, per poi impattare sui percorsi di vita dell'individuo (come vedremo successivamente).

Ovviamente alla visione "linearista", *a-conflittuale*, statica, del processo socializzativo, se ne oppongono altre. Come ad esempio le teorie marxiste e quelle psicoanalitiche confluite in quella che genericamente è chiamata "Scuola di Francoforte", che danno luogo ad un approccio che mette in luce le contraddizioni e i conflitti della società industriale capitalistica. Gli autori francofortesi, fortemente influenzati dalla fenomenologia e dall'esistenzialismo, considerano fondamentale la funzione socializzativa (della famiglia e delle istituzioni ad essa esplicitamente preposte) poiché, assicurare la riproduzione del consenso sociale, è visto come funzionale al mantenimento dello

⁴ Questa convinzione scaturiva dalla notevole fiducia nell'investimento in educazione tipica delle politiche pubbliche, soprattutto americane, degli anni Sessanta del secolo scorso (Benadusi, 1984). In tale direzione si muovevano le teorie del cosiddetto "capitale umano". Per chiarezza, puntualizziamo che qui con l'espressione "capitale umano" si indica lo *stock* di risorse umane (conoscenze, abilità, competenze acquisite) analizzato ricorrendo a strumenti di valutazione impiegati di norma dalla scienza economica. Successivamente, ricerche come *Schooling in Capitalist America* (1976), di Bowles e Gintis metteranno in crisi la teoria del capitale umano partendo da un'ottica neomarxista: l'istruzione non produrrebbe solamente competenze di ordine tecnico e professionale spendibili sul lavoro, bensì anche una personalità adatta all'impiego che si dovrà adempiere in futuro. L'istituzione scolastica conserva, quindi, i rapporti di produzione dominanti e le diseguaglianze scolastiche si convertono in diseguaglianze sociali attraverso dinamiche di dominio e sottomissione. Ai fini della presente trattazione è centrale il ruolo svolto dalla famiglia nel socializzare precocemente il bambino ad un'istruzione di "classe" (sociale) che poi, a sua volta, influenzerà scelte e carriere educative, nonché schemi cognitivi e comportamentali tramite una sorta di processo di induzione osmotica (Cotronea, 2014). Analisi di questo tipo contribuiranno a mettere fortemente in discussione il mito del *self-made man*.

status quo proprio della società borghese. In questo contesto l'autorità irrazionale che prende corpo nel nucleo familiare è determinante nello spingere gli individui a riprodurre continuamente le proprie condizioni di vita e di lavoro entro la logica del sistema capitalistico. La famiglia forgiandosi sui valori borghesi, consente (nel corso del processo di socializzazione familiare-scolastico con la costruzione della struttura di personalità) la formazione di individui tendenti all'obbedienza e alla reverenza dell'autorità costituita.

2.3.2 *Socializzazione come interazione (e finzione organizzata)*

Una ulteriore visione del processo di socializzazione fa riferimento alle strutture della comunicazione e dell'interazione simbolica, che costituiscono i riferimenti del modello habermasiano del processo di socializzazione tramite il quale si forma l'identità dell'Io così come si crea nel linguaggio che si dà nel mondo della vita (Habermas, 1980). In tal senso Habermas "apre il campo" pensando ad una socializzazione come processo di formazione della coscienza pratico-morale entro una interazione intersoggettiva mediata linguisticamente.

Il singolo in questo caso potrà sottrarsi alla totale riducibilità al sistema sociale sviluppando sè stesso secondo i meccanismi della individuazione e differenziazione. Rispetto all'enfasi francofortese (su tutti si veda Marcuse, 1991 che concepisce l'individuo come "eterodiretto") in una paradossale convergenza a distanza con l'apparato teorico funzionalista, Habermas sostiene che è possibile arrivare alla scomparsa dell'autorità repressiva e che l'individuo può conquistare spazi sempre più ampi di individualizzazione sottraendosi alla riducibilità dei ruoli sociali.

Anche l'approccio fenomenologico pone al centro della riflessione la dimensione soggettiva e intersoggettiva della relazione, l'intenzionalità dei soggetti agenti e la costruzione simbolica della realtà entro un agire dotato di senso e orientato verso una progettualità.

Peter L. Berger e Thomas Luckmann (1969) riprendono il pensiero di Schütz⁵ e descrivono la vita quotidiana come il mondo familiare dove si consolidano le abitudini, le routine, le istituzioni, il processo di socializzazione

⁵ Alfred Schütz (1974), che si basa sulla filosofia di Husserl (1950), ritiene che gli uomini facciano esperienza degli altri man mano che sviluppano la capacità di usare il linguaggio, i segni, i simboli e in tal modo entrano in rapporto con le istituzioni sociali. La conoscenza dell'altro avviene attraverso un processo di tipizzazione che assegna ruoli specifici a partire

e dove si costruisce la realtà stessa. Il linguaggio permette di oggettivare la vita dei singoli e di attribuirle dei significati tramite le interazioni faccia a faccia. Nel rapporto con gli altri l'individuo costruisce la coscienza di sé, la propria concezione della realtà e intenzionalmente attribuisce senso e significato al mondo circostante e ai soggetti con i quali interagisce. La società, e con essa la famiglia, si presenta come una struttura contenente diverse forme di sapere comune, di modelli, di tipizzazioni, di categorie nei confronti delle quali l'individuo può compiere una selezione per agire socialmente.

La differenziazione delle sfere della vita, le tante "provincie finite di significato", determinano il complessificarsi dell'identità la quale può evolversi in fusione o in contrapposizione con il mutamento sociale. Con la concettualizzazione di una «pluralità dei mondi della vita», Berger e Hansfried Kellner (1973) mettono in crisi la simmetria tra realtà oggettiva e soggettiva che dovrebbe garantire l'integrazione in un universo simbolico condiviso. Il mondo della vita quotidiana perde coerenza, omogeneità e capacità di dare ordine e significato all'esperienza e l'individuo si trova esposto ad una "pluralizzazione" di carriere biografiche.

Per descrivere il modo in cui gli individui creano il mondo sociale Berger e Luckmann partono da un punto molto concreto: l'ambiente in cui vive l'essere umano non è soltanto naturale, è anche, appunto, umano. Tutti interagiamo, oltre che con l'ambiente naturale, con un contesto sociale e culturale con cui veniamo a contatto fin dall'infanzia tramite le persone che ci circondano, in particolar modo i primi adulti significativi che sono, di norma, i propri genitori. Essere umani, secondo gli autori, non dipende da caratteristiche biologiche che determinano le formazioni socio-culturali, altrimenti ci troveremmo davanti a società poco o per nulla variabili, daremmo tutti lo stesso senso agli stessi oggetti e così via. Quel che determina la creazione di un essere umano propriamente detto, con tutta la gamma di variabilità e originalità che questo comporta, sono le formazioni socio-culturali: ciò che definiamo "persona" è un prodotto dell'attività umana.

L'insieme di questi processi appena descritti entra in gioco fin dal primo momento di vita, quindi all'interno della famiglia e poi nelle varie istituzioni sociali. Per comprendere come essi definiscano la realtà per i nuovi nati proveremo a ripercorrerne le fasi come sono descritte da Berger e Luckmann.

dal vivere in comune un mondo del noi, il mondo della vita quotidiana. L'intersoggettività si configura come qualità imprescindibile del mondo della vita quotidiana, che appare al soggetto come qualità intrinseca del mondo nel quale è immerso e nel quale vive e agisce. Allo stesso tempo l'individuo ne fa esperienza nel momento in cui entra in relazione con gli altri attraverso la comunicazione, il linguaggio e un processo di "significazione".

Le istituzioni, secondo Berger e Luckmann, hanno due caratteristiche imprescindibili: hanno una storia e forniscono schemi di condotta agli individui che fanno parte di esse. Le istituzioni infatti non nascono nel vuoto, ma sono un prodotto umano ed è impossibile comprenderle a fondo senza conoscere i meccanismi che le hanno fatte emergere. Inoltre esse producono modelli stabiliti di comportamento che influenzano le azioni di chi a queste istituzioni si riferisce. Tale influenza è indipendente dall'esistenza di un meccanismo di sanzioni, che serve soltanto quando l'istituzione è debole e non tutti vi si conformano.

Per molti aspetti a questo filone (con le dovute distinzioni) è riconducibile anche l'opera di Erving Goffman. L'uso della metafora teatrale, come in *La vita sociale come rappresentazione* (1969) mostra come l'interazione sociale sia una sorta di drammatizzazione, di *messa in scena*, in cui gli agenti sociali, come attori teatrali, interpretano non tanto un personaggio inventato, quanto loro stessi, cercando di rappresentare chi credono di dover essere o sperano di riuscire ad essere, al variare del palcoscenico (o dello "spettacolo") sul quale si recita e a seconda del pubblico che osserva.

L'interpretazione è per un verso un adattamento al sistema di ruoli ed aspettative (e l'agire di ruolo e le aspettative ai ruoli connesse sono tipicamente acquisiti nel processo di socializzazione nel corso della vita) ma sono, per altro verso, un vero e proprio *agire sociale strategico*. Il sé è il prodotto dell'interazione dell'individuo con i suoi pubblici, ma non per questo è meno autentico dell'identità così come rappresentata da Berger e Luckmann. In tal senso Goffman riprende e sviluppa la riflessione di Mead, concentrandosi soprattutto sulla tensione tra l'«Io» e il «Me». L'essere umano ha un'esigenza intrinseca (psicologica e sociale) di adottare delle *maschere* di fronte agli altri. Nel processo socializzativo si apprendono i codici linguistici espliciti ed impliciti connessi ai ruoli sociali differenziati che permettono agli *attori* di indossare ed interpretare determinate *maschere*. Quando la distinzione fra ribalta e retroscena⁶ si fa precaria, si entra in un territorio di incertezza in cui la maschera pubblica può cadere. Ciò ci dice che lo sguardo fenomenologico non solo è in grado di dare conto dei meccanismi con cui la realtà oggettiva si impone ai singoli, ma tratta anche il modo in cui tale realtà viene a far parte, tramite l'interiorizzazione, della loro personalità, sottolineando il ruolo che essi ricoprono nel crearla e renderla oggettiva in un infinito pro-

⁶ Il *retroscena* si configura come il territorio sociale, maggiormente neutro dove l'attore può distendersi dalla postura impersonata sulla ribalta, rientrando così in uno spazio privato, lontano dall'accesso del pubblico (ma non per questo meno "costruito" della *ribalta*).

cesso dialettico. Si tratta di un approccio organico (tanto quanto lo era l'approccio parsonsiano). Si può però senz'altro argomentare che una tale impostazione non tiene conto, ad esempio, delle disparità di status e potere nelle relazioni fra persone, né dà alle istituzioni – e ai fattori istituzionali – l'importanza che molti pensano dovrebbero avere. In sostanza la teorizzazione fenomenologica manca degli strumenti atti a indagare le relazioni di potere e le strutture societarie più ampie, evitando così una parte sostanziale dell'analisi sociologica della realtà che pare, qui, del tutto trascurata.

2.3.3 *La socializzazione come riproduzione culturale ed incorporazione di habitus*

Nella fase di crescita e sviluppo economico tipica del secondo dopoguerra le disuguaglianze sociali, come abbiamo visto, non rappresentavano un ostacolo reale per le *teorie della modernizzazione* di stampo funzionalista o tecno-funzionalista: erano interpretate, piuttosto, come una risorsa sociale importante perché il differenziale di reddito conseguente era uno stimolo per gli individui ad impegnarsi, ad acquisire un certo sistema valoriale (esempio paradigmatico ne è il concetto parsonsiano di “achievement”, nella sua doppia declinazione *morale e cognitiva*) o ad investire nell'istruzione.

I teorici della *riproduzione* (Althusser, Bowls e Gintis, Bourdieu e Passeron, Bernstein)⁷ trasformano l'ottimismo dei funzionalisti in un radicale pessimismo: tutte le ineguaglianze sono percepite da questi studiosi come inscindibili dalla struttura globale della società in cui sono inserite. Le posizioni però sfumano differenziandosi: le *teorie della riproduzione sociale*, a cui possiamo ascrivere Althusser, Bowls e Gintis, che enfatizzano gli effetti diretti dei «fattori strutturali» (posizione occupazionale dei genitori) sull'individuo; dall'altra, le *teorie della riproduzione culturale*, a cui possiamo ricondurre Bourdieu, Passeron e Bernstein, che sottolineano l'importanza dei «fattori culturali» che mediano gli effetti strutturali sul comportamento individuale. Il processo socializzativo viene letto quindi alla luce della stratificazione sociale, delle differenze tra classi, dell'influenza della struttura sociale sulle dinamiche di incorporazione di norme, valori, modelli di comportamento ma anche di abilità cognitive e linguistiche differenziate.

⁷ In questo paragrafo si riprendono e si sviluppano alcune piste interpretative già avviate in Giancola, 2009; Giancola, 2014 e, sul piano delle evidenze empiriche, in Benadusi e Giancola, 2021.

Louis Althusser mostra come il processo di socializzazione sia determinato entro quelli che definisce come “Apparati Ideologici di Stato” ed “Apparati Repressivi di Stato”. La socializzazione si configura come il luogo cardine della riproduzione dei rapporti di forza tra le classi sociali (in particolare la “famiglia borghese” e il “sistema scolastico”). La famiglia in quanto istituzione sociale è essa stessa costituita dall’ideologia; le abitudini, le tradizioni, le opinioni e quant’altro viene interiorizzato, passa attraverso i genitori e la famiglia (in senso più esteso). Discorso simile è valido per il ruolo giocato dall’istituzione scolastica. In questo senso, l’ideologia si presenta come una risposta già data perché già contenuta nelle strutture che regolano e riproducono la società.

Similmente in Pierre Bourdieu (1978), è altrettanto forte l’idea che un sistema di valori impliciti e profondamente interiorizzati passi attraverso il ruolo della famiglia come agenzia di socializzazione. Bourdieu però illustra il meccanismo che porta alla riproduzione culturale prima e sociale dopo, introducendo il concetto di *habitus*, come una struttura che è sia strutturata (dalla famiglia *in primis*, poi dalla scuola che ratifica le differenze trasformandole in diseguaglianze) sia strutturante (rispetto ai gusti, alle disposizioni individuali, ma anche rispetto alle abilità cognitive e sociali), mostrando così in che modo il sociale viene “incorporato” (Bourdieu parla di sociale che si fa oggetto) dal *socializzando* (cioè l’attore sociale immerso nel processo di socializzazione). Il ruolo della famiglia e delle esperienze primarie (quelle della socializzazione primaria e che passano attraverso le agenzie di essa tipiche) è per questo cruciale nel predeterminare i percorsi di vita dei soggetti; essa è portatrice di una determinata eredità culturale che differisce tra le classi sociali.

L’*habitus* deriva dall’esperienza sociale e in tal senso esso ha notevole vicinanza ai concetti di “socializzazione” o “interiorizzazione”. L’*habitus* quindi si configura come l’insieme, inconsapevole, di modelli di percezione e di pensiero che concilia la relazione tra oggetto e soggetto, garantendo la riproduzione culturale. Affine ad esso risulta il concetto di *ethos*, ovvero *la consonanza* (interiorizzata) *fra possibilità oggettive e aspettative soggettive*, che persuade il soggetto e la rispettiva famiglia a prendere *la realtà per i propri desideri*, a confondere, cioè, le proprie aspirazioni quelle che ricorrono solitamente fra gli appartenenti alla stessa classe sociale. Il legame tra struttura sociale (suddivisione in ceti e classi) e azione socializzativa sono quindi centrali nell’approccio analitico di Bourdieu.

L’*habitus* è perciò sociale, poiché prodotto e indotto non dall’individuo, ma anche e allo stesso tempo individuale: è una parte profonda della persona, della sua identità, ma pure intrinsecamente legato ad aspetti sociali. In tal

senso, la tripartizione del capitale familiare colloca l'individuo in una specifica posizione nel campo sociale.

Il *capitale economico*, costituito dai mezzi di produzione, dal reddito e, ovviamente, dai beni materiali, ovviamente rimanda alla dimensione della ricchezza. Il *capitale culturale*, in cui confluiscono una dimensione *oggettivata* (il possesso di beni culturali di vario tipo), una dimensione *simbolico-linguistica* legata ai significati, ai modi di esprimersi e di comportarsi, una dimensione *istituzionalizzata* legata al possesso di determinati titoli di studio (conseguiti in specifiche istituzioni), ci dà l'idea dell'eredità culturale dell'individuo. Infine, il *capitale sociale* definisce il complesso delle relazioni sociali a cui può ricorrere l'individuo o un gruppo di soggetti. Queste relazioni configurano delle connessioni sociali al cui interno troviamo rapporti tra individui che implicano obbligazioni sociali e vincoli reciproci ad assumere determinate condotte comportamentali, in relazione alla posizione occupata nella struttura sociale. L'insieme di questi *capitali* predeterminano i percorsi di vita dei soggetti (le *traiettorie*), le loro *pratiche*, in qualche modo il destino sociale⁸. In questa interpretazione però – per quanto utile teoricamente ed empiricamente utilizzabile (Giancola, 2009) – il rischio del determinismo resta però forte; troppo forte per essere assunta come unica spiegazione dei tanti risultati dei processi socializzativi.

2.3.4 La socializzazione nella narrazione a fumetti supereroistica⁹

È arrivato ora il momento di riprendere le fila del discorso, dopo questo lungo (e assolutamente non esaustivo) *excursus* sulla socializzazione. Nella rappresentazione sociale della genesi e del processo di costruzione dell'identità dei supereroi è evidente che un forte elemento di socializzazione “morale” (nel senso durkheimiano del termine) è una pietra angolare della costruzione individuale e dell'immagine sociale di larga parte di essi. L'educazione morale di Clark Kent-Superman (figlio di Jor-El del pianeta Krypton, lanciato sulla terra per salvarlo dalla distruzione del suo pianeta di origine) avviene ad opera di due agricoltori, Jonathan e Martha Kent, nella cittadina

⁸ Questo tipo di evidenza empirica è mostrato non solo da Bourdieu in molte delle sue opere quali *La riproduzione* o *La distinzione*, ma anche in rassegne quali Grenfell, 2004 e 2014; Robson e Sanders, 2009; De Feo e Pitzalis, 2015.

⁹ In questa trattazione che riconnette i modelli socializzativi ad alcuni tra i personaggi più iconici nel panteon supereroistico, mi rendo ben conto che manca la parte femminile. Questa mia lacuna (mi scuso con i lettori e le lettrici) è però recuperata nel volume da altri autori ed autrici.

di Smallville nel Kansas. La vita dei Kent è semplice, radicata nella tradizione dei “farmers” americani; le loro cure amorevoli inducono nel giovane Clark una coscienza sociale molto forte, che per numerosi aspetti ricorda alcune delle possibili combinazioni tra le “variabili strutturali” parsoniane (del resto Superman è del 1933 e *The Structure of Social Action* del 1937, potremmo dire entrambi cresciuti e maturati nella stessa cultura statunitense post crisi del 1929): “universalismo” invece del “particolarismo”, “interessi collettivi” – nel senso di vantaggio per la comunità – prima che “interessi privati”, “diffusione” invece che “specificità”, etc. Superman è quasi un *over-socialized man*, cioè un uomo iper socializzato ai valori, al punto che il rapporto con la sua compagna, poi moglie, Lois Lane all’inizio (ma anche in fasi successive) è sfidato dal dualismo “neutralità affettiva-affettività”. Solo in opere successive alla sua creazione come personaggio (ad esempio in “Crisi sulle Terre infinite”, del 1985-1986 di Marv Wolfman sempre la casa editrice DC), Superman perde la sua unidimensionalità à la Marcuse, acquisendo spessore psicologico. In aggiunta, vari autori si diletteranno a “giocare” con Superman come Mark Millar nel 2003 in “Superman: Red Son” la cui premessa «e se l’astronave che trasportava Superman fosse precipitata in Unione Sovietica?» genera un “what if...” (cicli narrativi brevi che descrivono “come sarebbero andate le cose se ...”) di notevole interesse poiché ne emerge un Superman nuovamente ipersocializzato ma non più paladino dell’*American way of life*. Oppure come in “Eroi in crisi” in cui Tom King (nel recente 2019) de-mitizza gli eroi del complicatissimo e più volte “sovrascritto” universo DC Comics, spesso affetti da crisi da stress post-traumatico, facendo intravedere cosa si nasconde davvero dietro le maschere che portano sul palco, in senso *goffmaniano*, sul quale recitano il proprio ruolo di salvatori e salvatrici. Da questo punto di vista è interessante anche l’incontro/scontro tra Superman e il Dottor Manhattan, avvenuto nel recente crossover ad opera di Geoff Johns (2019-2020) “Doomsday Clock”. Johns, ironicamente definito tra i più appassionati dei supereroi come «colui che ha incasinato l’universo DC», di fatto ha tentato più volte, con *rebooth* e sovrascritture fin troppo confuse, di legare le “vecchie” identità dei supereroi alle loro “nuove” identità dovute ai necessari riadattamenti nel tempo.

Anzi, tale dato è di fondamentale importanza per dimostrare come la genesi e la rappresentazione dei personaggi è fortemente spazio-temporalmente determinata, così come lo era per gli eroi omerici o per quelli cavallereschi che raggiungono la perfezione formale nell’Orlando furioso di Ludovico

Ariosto (che aggiungeva all'*epica* una forte vena ironica¹⁰). Il già citato Dottor Manhattan è l'emblema perfetto del trauma (del resto viene "vaporizzato", acquisendo però la capacità di ricostruirsi, di viaggiare nel tempo e addirittura di cambiare il corso degli eventi) e di una nuova socializzazione/ri-socializzazione continua, in cui la relativizzazione del bene e del male lo conducono ad allontanarsi dal suo precedente "essere un umano" per raggiungere un nuovo stadio di continua costruzione, in un dialogo aperto ma spesso basato su parole e sintassi che Manhattan o non coglie o trasforma (è interessante il dualismo – non sappiamo se voluto o casuale, prodotto dall'autore Alan Moore – tra la sua destrutturazione molecolare/atomica e la sua identità affetta da Alessitimia Atarassica dovuta alla disgregazione della sua umanità intrinseca). In "Doomsday Clock", nell'incontro tra Superman e Manhattan, vi è la visione speculare dell'uno nell'altro, al punto che Manhattan parrebbe dissolversi, trasferendo la sua forza vitale al pianeta da salvare e i suoi poteri ad un giovane Clark. Per bilanciare la dis-umanata (o sovra-umanità) dei poteri ereditati, Clark viene mandato a casa di Laurie e Daniel (a loro volta supereroi senza poteri nell'universo di Watchmen, sotto i nomi di Nite-Owl e Silk Spectre) per una "socializzazione" – categoria che ovviamente nel fumetto non è presente o citata – affettiva, morale, per molti versi "normale".

L'episodio si chiude infatti (secondo una prassi consolidata nei 12 numeri della serie) con una citazione, in questo caso del poeta Rabindranath Tagore, che recita: «*Ogni bambino arriva come messaggio che Dio non ha ancora perso la speranza negli uomini*».

Forse il "character", la cui silhouette perfetta si lega ad una socializzazione spezzata, non lineare, ma anche nell'incorporazione di un *habitus* in cui i tre capitali bourdiesiani (economico, culturale e sociale) definiscono il personaggio tanto quanto il suo trauma, è rappresentato da Bruce Wayne/Batman.

Il piccolo orfano di ricca famiglia viene cresciuto dal maggiordomo Alfred Pennyworth, che facendo le veci dei genitori, trasmetterà una sorta di *habitus* aristocratico in Bruce. Allo stesso tempo, il desiderio di giustizia (tipico del Batman del primo periodo), si trasformerà in una rabbia a tratti incontrollabile. All'epico ma quasi *naïf* Batman della Golden Age¹¹, segue un

¹⁰ Sia gli eroi omerici che quelli cavallereschi sono imbevuti dei valori del loro tempo, ne sono testimonianza viva e sono per il sociologo importanti tracce della trasformazione della morale, dei modi di vita, delle rappresentazioni sociali.

¹¹ Per i meno avvezzi all'universo supereroistico, la Golden Age nella storia dei fumetti (in larghissima prevalenza negli USA ed in parte nel Canada) è un periodo che va dagli anni trenta fino ai primissimi anni cinquanta. Il *combinato disposto* tra la grande popolarità dei

Batman che ha difficoltà a controllare le sue azioni, la sua violenza, perennemente diviso tra istinto e morale, etica e vendetta. Un uomo incompleto perché sente di non aver radici, che si maschera in modo oscuro e spaventoso quasi che le sue ombre interiori possano ferire il male prima ancora dei suoi colpi¹². Eppure Bruce/Batman deve allo stesso tempo essere una figura pubblica (ricco magnate a capo dell'impresa di famiglia, similmente al meno sfaccettato – almeno a parere di chi scrive – Tony Stark/Iron Man), mantenere un certo contegno pubblico, ma essere anche il “crociato incappucciato” che porta giustizia nella città icona di Gotham senza cedere alle pulsioni più irrazionali e feroci¹³. Bruce è poi colto, con forti conoscenze scientifiche. Questo tratto parrebbe essere comune a molti supereroi di casa Marvel o DC (come i già citati Tony Stark, Bruce Banner, oppure “Hank” Pym alias Ant-Man, l'umano “Jon” Osterman che diventerà Manhattan): il capitale culturale conta, quello economico permette di realizzare armature, attrezzature o progetti quantomeno strampalati, e per molti contano anche le relazioni sociali. In un esemplare episodio della serie Big Bang Theory, il personaggio Sheldon Cooper, pensando ai “cattivi” dei fumetti (tanto amati dalla mini comunità di scienziati nerd rappresentata nella serie), afferma: «You know, it's amazing how many super villains have advanced degrees. Graduate schools should do a better job of screening those people out».

In sostanza Sheldon mostra, in una sola battuta, come l'*advanced degree* (come aggancio di realtà in un mondo di fantasia e che rende rilevante la battuta) si presenta come un rischio se non controllato da un quadro valoriale orientato al bene. Riacciandoci allo *Spiderverse* (ovvero l'universo immaginario di Spider-Man) ne è un esempio il motto: «*Da un grande potere derivano grandi responsabilità*», che Ben Parker trasmette come imperativo morale al nipote Peter Parker/Spider-Man. In tal senso è la morale legata alla giustizia ed al senso di equilibrio a configurare il perimetro sul palcoscenico

fumetti, il periodo storico (e politico), la diffusione di vari format di stampa condusse alla definizione archetipica del supereroe e molti dei supereroi più famosi fecero il loro debutto in questo periodo.

¹² «Criminals are a superstitious cowardly lot. So my disguise must be able to strike terror into their hearts. I must be a creature of the night, black, terrible...», afferma Batman nel n.1, della primavera 1940.

¹³ La questione della gestione della violenza e di come, nel processo socializzativo extra-familiare avvenuto tra Bruce/Batman e Dick Grayson cioè il primo Robin, è un tema fondamentale nei decenni più recenti di storie del cosiddetto Cavaliere Oscuro. Dick Grayson, alla sua rabbia aggiungerà quella vista e, per certi aspetti ereditata, da Batman dal quale si allontanerà (entrando nel gruppo degli Teen Titans) acquisendo l'identità di Nightwing, continuando a vivere sospeso tra la violenza subita, la socializzazione distorta, e la violenza messa in atto (soprattutto negli albi rivolti ad un pubblico maggiormente adulto).

della lotta contro il male, tracciando quella labile linea che non andrebbe sorpassata quali che siano i fini dell'azione, regolando i mezzi rispetto ai fini entro un quadro ben delimitato. La questione del quadro valoriale che regola l'azione permea sicuramente la storia/le storie di "Matt" Murdock, ovvero Daredevil. Quest'ultimo, avvocato che spesso lavora *pro bono* ed in difesa dei deboli, è perennemente schiacciato e compresso tra la scoperta della storia del padre "Battling' Jack" Murdock (pugile costretto a truccare degli incontri per la sopravvivenza della loro famiglia a due), tra l'ombra della madre allo stesso *assente* poiché data per morta ma in effetti *presente* come Sister Maggie¹⁴, ed infine della (spesso vacillante) fede cattolica cristiana. Nella formazione individuale, nel processo socializzativo (oggi meno di un tempo, si veda Diotallevi, 2001), la religione impone una determinata costellazione di valori morali. Le religioni assumono forme diverse perché cambiano le gerarchie valoriali di riferimento. Ma in generale, il tratto comune dell'etica religiosa è quello di essere fortemente comunitarista o collettivista (il bene comune viene prima di quello individuale), spingendo la nostra riflessione a riprendere le considerazioni dei padri fondatori Durkheim e Weber. Le ragioni che spingono Murdock a scegliere proprio un diavolo come simbolo della lotta al crimine, nonostante la fede cristiana è probabilmente un esercizio ossimorico. La fede cristiana impone a Murdock di non uccidere i criminali. Le cose non andranno sempre così ed il personaggio sarà sempre più lacerato tra imperativi morali, "incidenti" di combattimento, prove della vita (nel senso che Martuccelli dà al concetto di "prova"), che lo spingeranno ad azioni che vanno in direzioni opposte.

Andando quindi oltre il discorso religioso (anche se la "chiesa" o comunque la sfera delle istituzioni formali religiose sono pur sempre annoverate tra le agenzie di socializzazione secondaria e nel corso della vita), riprendendo il discorso analitico sulla socializzazione (e sulle sue immagini), è evidente quanto il modo in cui diamo priorità a un valore piuttosto che un altro è un nodo cruciale ineludibile. I valori, sono soggettivi in quanto vi sono dei soggetti che li scelgono e sono oggettivi perché le costellazioni di valori sono prodotte da dinamiche sociali di lungo periodo riconducibili all'intreccio dell'agire di una pluralità di soggetti. Riprendo Parsons, le società stanno insieme grazie a sistemi di valori sufficientemente integrati e coerenti tra

¹⁴ Qui nella run narrativa di Frank Miller e David Mazzucchelli la faccenda si fa complessa, poiché Maggie tenta di assassinare il figlio neonato, a causa di quella che si potrebbe ipotizzare essere una depressione post-partum. Il senso di colpa la porterà a diventare suora, continuando però a seguire a distanza la vita di Matt. Questo segmento della vita e della storia del Diavolo di Hell's Kitchen (uno dei tanti appellativi di Daredevil) diventerà un pilastro narrativo dell'adattamento in serial televisivi delle sue vicende.

loro. Essi sono trasmessi attraverso complessi processi di socializzazione familiare ed estesi a numerose altre “agenzie” (formali o non formali che siano). Bisogna però anche considerare che, weberianamente, le costellazioni di valori si fondono con il concetto di azione sociale, per il quale si deve intendere «un atteggiamento umano (sia esso un fare o un tralasciare o un subire, di carattere esterno o interno)». Per cui se nei valori l’individuo trova il fondamento della morale delle proprie azioni (e dei propri limiti), non possiamo non considerare che la complessità delle traiettorie individuali ci rimanda ad una idea non lineare, contraddittoria, a *collage* del processo socializzativo nel corso di tutta la vita nel quale non solo ciò che ci viene trasmesso contribuisce a formarci come individui sociali, ma in cui sono le “prove” (Martuccelli usa l’espressione «*forgé par l’épreuve*», 2006) le esperienze, la molteplicità dei contesti, la nostra intenzionalità a controbilanciare gli aspetti di mera ripetizione e riproduzione del sociale. Un processo aperto habermasianamente dialogico ed interattivo, oltre che integrativo, in cui la soggettività preme e si fa spazio, in cui la tensione tra rappresentazione sul palco ed esistenza dietro le quinte esplose in una contraddizione che solo uno sforzo enorme delle istituzioni sociali possono tentare tenere insieme (pensiamo allo sforzo della scuola di ricucire continuamente gli strappi che si producono nel tessuto sociale).

Eppure, allo stesso tempo, come sottolinea Francois Dubet (2016), il mutamento sociale porta ad abbandonare la rappresentazione classica di una società pensata in termini di ordine, dove era possibile identificare l’azione sociale come “legge” del sistema. Infatti, quello che chiamiamo la società non è più riconducibile ad un sistema integrato, ma come frutto delle esperienze sociali, ossia le condotte individuali di ciascuno di noi: queste combinano diverse razionalità e diverse logiche, si presentano come giustapposizione di appartenenze comunitarie, di calcoli più o meno razionali e di esigenze di espressione di una autenticità individuale. Il solo principio che riunisce la frammentarietà e la contraddittorietà dell’esperienza sociale diventa quindi la nuova auto-riflessività, il lavoro che gli individui faticosamente fanno su sé stessi, al fine di percepirsi come attori *attivi* della propria vita. Forse la machera dei personaggi affrontati, o anche solo elencati, nel testo serve anche a questo: cioè a tenere insieme un’identità ed uno schema valoriale che altrimenti andrebbero facilmente in frantumi di fronte alle “prove” che affrontiamo nel percorso di vita.

Riferimenti bibliografici

- Diotalle L. (2001), *Il rompicapo della secolarizzazione italiana: Caso italiano, teorie americane e revisione del paradigma della secolarizzazione* (Vol. 36), Rubbettino, Soveria Manelli.
- Dubet, F. (2016), *Sociologia dell'esperienza*, Mimesis, Udine.
- Martuccelli D. (2006), *Forgé par l'épreuve: l'individu dans la France contemporaine*, Armand Colin, Paris.
- Weber M. (1961), *Economia e Società*, Edizioni di Comunità, Milano.
- Bales R.F., Parsons T. (1974), *Famiglia e socializzazione*, Mondadori, Milano.
- Benadusi L. (1984), *Scuola, riproduzione, mutamento. Sociologie dell'educazione a confronto*, La Nuova Italia, Firenze.
- Benadusi L., Giancola O. (2021), *Equità e merito nella scuola. Teorie, indagini empiriche, politiche*, FrancoAngeli, Milano.
- Berger B., Berger P.L., Kellner H., (1973), *The Homeless Mind: Modernization and Consciousness*, «American Journal of Sociology», 80, 2, The University of Chicago Press, Chicago.
- Berger P.L., Luckmann T. (1969), *La realtà come costruzione sociale*, il Mulino, Bologna.
- Besozzi E. (1990), *Tra somiglianza e differenza*, Vita e pensiero, Milano.
- Besozzi E. (2006), *Società, cultura, educazione*, Carocci, Roma.
- Bourdieu P., (1966), “Le disuguaglianze di fronte alla scuola e alla cultura”, in Morgagni E., Russo A., (a cura di), *L'educazione in sociologia. Testi scelti*. CLUEB, 1997.
- Bourdieu P. (1978), “La trasmissione dell'eredità culturale”, in M. Barbagli (a cura di), *Istruzione, legittimazione e conflitto*, il Mulino, Bologna.
- Bourdieu P. (1979), *La distinction*, Editions de Minuit, Paris; tr. it., *La distinzione. Critica sociale del gusto*, il Mulino, Bologna, 1983.
- Bourdieu P., Passeron J.C. (1970), *La reproduction*, Editions de Minuit, Paris; tr. it., *La riproduzione. Per una teoria dei sistemi di insegnamento*, Guaraldi, Firenze, 1972.
- Bowles S., Gintis H., (1976), *Schooling in capitalist America: Educational Reform and the Contradictions of Economic Life*, Basic Books, New York.
- Censi, A. (2014), (a cura di), *Famiglia e sociologia: dai classici al pensiero contemporaneo*, Pearson, Torino.
- Colarusso S., Giancola O. (2020), “Classificazioni e dimensioni delle disuguaglianze”, in Giancola O., Salmieri L. (a cura di), *Sociologia delle disuguaglianze*, Carocci, Roma.
- Cotrona F. (2014) “Marx, Engels e la famiglia nel conflittualismo” in Censi A. (a cura di), *Famiglia e sociologia. Dai classici alla modernità*, Pearson, Torino.
- De Feo A., Pitzalis M., (a cura di), (2015), *Produzione, riproduzione e distinzione. Studiare il mondo sociale con (e dopo) Bourdieu*, Cuec Editrice University Press, Cagliari.
- Di Franco G. (2017), “Giovani a tempo indeterminato”, in Di Franco G. (a cura di), *Giovani a tempo indeterminato. I Valori e atteggiamenti dei giovani romani*, FrancoAngeli, Milano.

- Dubar C. (2004), *La socializzazione: come si costruisce l'identità sociale*, il Mulino, Bologna.
- Elliott A., Urry J. (2013), *Vite Mobili*, il Mulino, Bologna.
- Garelli F., Palmonari A., Sciolla L. (2006), *La socializzazione flessibile. Identità e trasmissione dei valori tra i giovani*, il Mulino, Bologna.
- Ghisleni M., Moscatti R. (2001), *Che cos'è la socializzazione*, Carocci, Roma.
- Giancola O. (2014), "La riproduzione sociale e culturale", in Censi A. (a cura di) *Famiglia e sociologia. Dai classici alla modernità*, Pearson Italia, Torino.
- Giancola O. (2009), *Performance e disuguaglianze nei sistemi educativi europei*, Scriptaweb, Napoli.
- Grenfell M.J. (2004), *Pierre Bourdieu: agent provocateur*, Bloomsbury Publishing PLC, London.
- Grenfell M.J. (2014), *Pierre Bourdieu*, Bloomsbury Publishing PLC, London.
- Habermas J. (1980), *Cultura e critica*, Einaudi, Torino.
- Husserl E. (1950), *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, Einaudi, Torino.
- Marcuse H. (1991), *L'uomo a una dimensione: l'ideologia della società industriale*, Einaudi, Torino.
- Parsons T. (1995), *Il sistema sociale*, Einaudi, Torino.
- Robson K., Sanders C. (eds.), (2009), *Quantifying Theory: Pierre Bourdieu*, Springer, Toronto.
- Sarti S. (2015), *Evoluzione e complessità sociale: introduzione a una teoria del cambiamento sociale*, UTET Università, Torino.
- Schütz A. (1974), *La fenomenologia del mondo sociale*, il Mulino, Bologna.
- Sennett R. (1998), *The corrosion of character: The personal consequences of work in the new capitalism*, WW Norton & Company, London-New York.

3. *All new, all different?*

I 'meravigliosi' paradossi di Kamala Khan

di *Martina Visentin, Winona Landis e Riccardo Prandini**

3.1 Ms.Marvel: intrepida e inclusiva eroina di quartiere

Axel Alonso, editor in chief di Marvel Comics¹, nel luglio del 2012 annuncia MARVELNOW!, un'iniziativa editoriale di rilancio dei fumetti della Casa delle Idee.

In Italia arriva grazie a Panini Comics nel maggio 2013 con la pubblicazione di Marvel NOW! Prologo, Iron Man&New Avengers e Incredibili Avengers. Ciò che viene proposto è una Marvel Comics più diversificata, più inclusiva, più attenta alle minoranze e alle tematiche sociali. Entrano in scena un Thor donna, un Captain America nero, un Ultimate Spider-Man nero e una Ms.Marvel musulmana.

Questo rilancio può essere letto come uno sforzo per creare personaggi diversi e attrarre nuovi lettori (Baldanzi e Rashid, 2020, 210) però Marvel NOW! ha ricevuto anche notevoli e pesanti critiche da molti fan. Varrebbe la pena chiedersi se questo sviluppo del carattere apparentemente inclusivo sia davvero una sfida agli assunti della società americana o semplicemente una strategica campagna di marketing. In questo contributo non vogliamo rispondere a questa domanda, che resterà probabilmente sullo sfondo di questo contributo. Ciò che invece ci poniamo come obiettivo è di utilizzare la nuova Ms.Marvel come oggetto di riflessione sociologica sul concetto di diversità (mostrandone peculiarità e un particolare meccanismo). Anche se è un personaggio ancora molto giovane, l'impatto culturale di un personaggio come Kamala Khan è stato in ogni caso sconvolgente tanto che, a breve, per l'inizio dell'autunno 2020 è prevista l'uscita di Marvel's Avengers per

* Pur partendo da una riflessione comune sui temi individuati nel saggio, tuttavia il paragrafo 3.1 è da attribuire a Visentin-Landis, i paragrafi 3.2 e 3.3 a Visentin e il pr. 3.4 a Prandini.

¹ Ruolo che ha esercitato fra Gennaio 2011 e Novembre 2017 (www.wiki.marvel.com, ultimo accesso, agosto 2020)

Square-Enix, una delle più grandi videogame holding company. Ms.Marvel avrà un ruolo fondamentale nella narrativa del prodotto che vedrà la caduta dei Vendicatori e la rinascita degli eroi più potenti della Terra. Sana Amanat² sembra essere colei che ha ispirato la nascita del personaggio, anche se non lo ha mai dichiarato esplicitamente, molti infatti sono gli elementi in comune fra la sua storia e quella di Kamal Khan³. Resta l'ideatrice fondamentale del personaggio e, attraverso le sue parole⁴, diventa più comprensibile la visione della Casa delle Idee: «Una delle cose che mi rendono più felice, quando sono alle convention, è parlare con persone che si sono appassionate ai nostri fumetti, o ai comics in generale, grazie ai nostri nuovi personaggi o a quelli rinnovati. Non è tanto il modo in cui hanno apprezzato Ms.Marvel o Captain Marvel, quanto il fatto che i nostri prodotti siano riusciti a risuonare dentro di loro. Includere un nuovo pubblico tra i nostri lettori è sempre stata una delle mie prime aspirazioni. Con Ms.Marvel, ad esempio, avevamo in mente un progetto molto preciso riguardo ai nostri obiettivi. Sapevamo di volere un personaggio che fosse americano e islamico e sapevamo di volergli affidare una serie in solitaria. L'idea era però creare un personaggio la cui storia non fosse incentrata sulla sua identità etnica e culturale. Avevamo pertanto bisogno di un tema portante che lo sorreggesse. Una volta che io e G. Willow Wilson⁵ abbiamo definito il messaggio di base che volevamo comunicare, ovvero una nuova versione del classico rapporto tra potere e responsabilità alla Peter Parker, con Kamala Khan al centro di un sostanziale dilemma identitario, avevamo la nostra solida idea generale».

Jamie McKelvie, fumettista e illustratore britannico, si è allora ispirato ai colori di Captain Marvel, il rosso e il blu, per sottolineare la venerazione che la giovane Kamala ha verso colei da cui ha ereditato il titolo, ma al tempo stesso lo stile del suo costume si è ispirato alla primissima Ms. Marvel ideata

² Responsabile Content & Character Development. È la figura editoriale cui spettano le decisioni più importanti, il che significa indicare quale direzione dare all'universo Marvel, quali temi toccare, quali immaginari sollecitare proporre, quali autori chiamare a contribuire e via di questo passo (https://about.me/sana_amanat; ultimo accesso: agosto 2020)

³ Le fonti on line rimangono innumerevoli. Particolarmente significativa è però la seguente TED talk sull'importanza della diversità nei fumetti. Sana Amanat compie un parallelismo fra la sua vita, la sua identità e i principali SuperEroi Marvel che l'hanno fatta sentire meno sola, meno stigmatizzata ma soprattutto che l'hanno portata a immaginare la necessità di un'eroina come Kamala Khan. Il link alla TED talk : <http://tedxteen.com/talks/tedxteen-2014/217-sana-amanat-myths-misfits-masks> , (ultimo accesso, agosto 2020).

⁴ Intervista pubblicata al seguente link, febbraio 2016: <https://fumetti.badta-ste.it/2016/02/sana-amanat-ms-marvel-e-il-vero-significato-del-sogno-americano/97709/> (ultimo accesso agosto 2020).

⁵ Comics writer americana. Per una visione completa delle sue opere si rimanda il lettore a: <https://www.gwillowwilson.com/>

da Dave Cockrum (1981). Non va dimenticato il background di Kamala: è di origine Desi, termine utilizzato per indicare i popoli e le culture provenienti dal subcontinente indiano (India, Pakistan e Bangladesh) coinvolte nelle grandi diaspore. Così l'aspetto di Kamala deve rispecchiare le sue origini, il suo costume è ispirato allo *Shalwar kameez*, tipico abito femminile dell'Asia centrale e meridionale. Quando Kamala inizia a diventare Ms. Marvel si trova subito immersa nella sua triplice identità: i) quella degli Inumani di Nuova Attilan, origine dei suoi super poteri, e poi quella di ii) Carol Danvers, ex Ms. Marvel ormai divenuta Captain Marvel (che diventa il suo punto di riferimento insieme ad Iron Man). Infine, quella che appartiene a iii) il suo bagaglio culturale musulmano, legato al valore della tradizione e all'importanza di una famiglia ricostruita dopo una tragica diaspora, in fuga da un Paese devastato da un conflitto civile costante. L'origine della trasformazione di Kamala inizia quando inala una nebbia verde scatenata dal sovrano degli Inumani durante uno scontro con gli X-Men. Questa nebbia ha la capacità di risvegliare i geni Inumani in chi la respira e fra questi, c'è proprio Kamala. Sedicenne di Jersey City, sviluppa dei poteri che la avvicinano a un mix fra Mr. Fantastic e Ant-Man: il suo corpo può assumere qualsiasi forma. Il primo arco narrativo della serie a fumetti di Ms. Marvel vede la nostra fronteggiare un *villain*⁶ chiamato Inventore. In questa occasione Kamala collabora con Wolverine per sconfiggere il suo avversario. Un *team-up* preludio del crossover "Inhumans vs. X-Men". La nostra eroina condividerà alcuni *crossover* anche con Spider-Man, compreso l'Ultimate Spider-Man Miles Morales con cui entrerà a far parte dei Nuovissimi Vendicatori della serie "All New All Different" dopo i fatti di Secret Wars. Il rapporto con gli Inumani, l'adorazione verso Carol Danvers sono gli elementi centrali che legano Kamala all'Universo Marvel. In Civil War II⁷ la nostra supereroina evolverà e si emanciperà: nel conflitto fra Captain Marvel e Iron Man troverà una propria posizione nella questione della giustizia predittiva fra libero arbitrio e determinismo, e non avrà più bisogno di mentori o maestri di vita. In "Secret Empire", Kamala compie un altro passaggio evolutivo: entra a far parte della resistenza segreta contro Captain America, inaspettato agente dell'Hydra, simbolo che tradisce i valori americani con cui Kamala è cresciuta. Ms. Marvel nella sua serie regolare, non è invece molto distante da quello che può accadere a un giovane Peter Parker: combatte quotidianamente le ingiustizie

⁶ Termine inglese con cui viene identificato il "cattivo" di un'opera narrativa. Per un approfondimento si rimanda il lettore almeno a: A Brief Guide to Superheroes (Brief History of) Paperback – July 15, 2014 by Brian J. Robb, Capp:9/10/11; Our Superheroes, Ourselves By Robin S. Rosenberg, 2013, Capp. 1/6/9.

⁷ https://marvel.fandom.com/wiki/Civil_War_II (ultimo accesso, agosto 2020).

a Jersey City, ma affronta anche la tipica quotidianità di una ragazzina adolescente fra amicizie che diventano famiglia, una famiglia tradizionale e i primi amori giovanili. La serie a fumetti ha mostrato alle giovani ragazze, figlie di immigrati, che anche loro possono salvare il mondo e che possono essere particolarmente attrezzate per farlo. E ora queste stesse lettrici e fan hanno l'ennesima eroica Kamala da ammirare: Kamala Harris, la prima donna, nera e vicepresidente degli Stati Uniti che proviene dall'Asia meridionale. Non intendiamo suggerire che ci sia una connessione diretta tra la creazione del primo supereroe femminile sudamericano e l'elezione di Kamala Harris, tuttavia, vale la pena di notare il potere di visibilità e di rappresentanza di entrambi queste potenti "Kamala".

Detto in altro modo, senza la popolarità di Ms. Marvel, forse un'America che avesse eletto con entusiasmo una donna di colore alla seconda carica politica più alta non sarebbe stata del tutto possibile

3.2 Le reazioni a Ms. Marvel

Secondo gli ultimi dati del 2019, Marvel Comics ha venduto circa la metà delle copie in circolazione negli USA, staccando la concorrenza Detective Comics (DC) di ben 15 punti percentuali. Il mercato dei fumetti è praticamente in mano alla Marvel, mentre in quello delle Graphic novel lottano fra loro DC e Image Comics⁸. Ms. Marvel dovrebbe quindi essere uno dei fumetti più venduti? Non proprio. Anche se la serie regolare ha vinto molti premi, tra cui – fra i più famosi – uno Hugo Award, un Joe Shuster Award e una vittoria all'Angoulême International Comics Festival⁹, le vendite del fumetto hanno vissuto molti alti e bassi. Il 2017 è stato l'anno più difficile, le vendite sono crollate (119° posto, poco più di 19.000 copie) e si è parlato di

⁸ <https://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/103>, (ultimo accesso, agosto 2020)

⁹ Lo Hugo Award è il premio che viene assegnato ogni anno, dal 2009, dalla World Science Fiction Society per storie di fantascienza o fantasy raccontate in forma grafica e pubblicate o tradotte in inglese durante l'anno precedente. Joseph (Joe) Shuster è stato un fumettista canadese, famoso per essere il co-creatore di Superman insieme con Jerry Siegel. Dal 2004 gli Shuster Awards sono assegnati dalla Canadian Comic Book Creator Awards Association agli autori canadesi che si sono distinti nel corso dell'ultima annata fumettistica. È la seconda più grande manifestazione dedicata al fumetto in Europa e la terza al mondo dopo il Comiket di Tokyo e il Lucca Comics & Games, si tiene ogni anno ad Angoulême in Francia dal 1974 (en.wikipedia.org, ultimo accesso agosto 2020).

una possibile chiusura della serie¹⁰. Emblematiche all'epoca furono le dichiarazioni di David Gabriel, Senior Vice President of Sales, Print & Marketing della Marvel, che dichiarò¹¹: «Quello che abbiamo sentito è che la gente non voleva più diversità. Non volevano personaggi femminili là fuori. Questo è ciò che abbiamo sentito, al di là del fatto che lo crediamo o no. Non so che questo sia vero, ma questo è quello che abbiamo visto nelle vendite».

Eppure Ms. Marvel sembra trovare sempre più spazio nella cultura pop contemporanea. Celebre è stato l'utilizzo della sua immagine sui bus di San Francisco nel 2015 come simbolo contro l'islamofobia¹²; fu rappresentata nella copertina nel 2016 del *Village Voice*, storica rivista americana¹³ e infine venne citata perfino da Obama¹⁴ nel 2017.

Come abbiamo già affermato, molte delle caratteristiche di Ms. Marvel fanno eco al personaggio di Spider-Man: anche lei è una giovane e goffa ragazzina adolescente che fatica a trovare il suo posto nel mondo e che improvvisamente si sveglia con dei superpoteri (da cui derivano – com'è noto – grandi responsabilità). Mentre la sua identità da eroina cresce nel riconoscimento e nella popolarità, la sua identità segreta crea difficoltà e incomprensioni nelle sue relazioni affettive e amorose.

A differenza di Spider-Man, che è un ragazzo bianco del Queens, Kamala è un'adolescente musulmana di Jersey City. La popolarità di questo personaggio come giovane pakistana americana e musulmana, titolare di una serie propria ha scatenato le reazioni più avverse in quello che Pumphrey ha descritto come il *traditional white male fan* (2020, 209-210). Sempre lo stesso Autore ha messo in evidenza che, se multinazionali come Marvel e DC stanno cercando attivamente di spostare i propri lettori verso un pubblico non bianco e/o non maschile, è evidente che entrambe le aziende sono consapevoli del tradizionale predominio del *fanboy* bianco.

DC Comics, nata prima della Marvel, è nota per eroi come Wonder Woman, Superman e Batman, tutti creati durante la Grande Depressione o la

¹⁰ <https://www.comichron.com/faq/legacynumberingatmarvel.html>
<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2017.html> (ultimo accesso, agosto 2020).

¹¹ <http://themarvelreport.com/2017/04/david-gabriel-diversity-marvel-stay/>, (ultimo accesso, agosto 2020)

¹² <https://www.mercurynews.com/2015/01/26/san-franciscos-anti-muslim-bus-ads-defaced-with-kamala-khan-superhero-graffiti/>, (ultimo accesso, agosto 2020).

¹³ <https://www.villagevoice.com/2016/10/05/ms-marvel-will-save-you-now/>; (ultimo accesso, agosto 2020); <http://www.fumettologica.it/2016/10/ms-marvel-village-voice-cover/> (ultimo accesso, agosto 2020)

¹⁴ <https://comicbook.com/news/ms-marvels-sana-amanat-introduces-president-barack-obama-at-wome/>

Seconda Guerra Mondiale. Come afferma Dan Didio, editore della DC Comics (*Ibidem*): «Ci siamo resi conto che i nostri personaggi sono stati creati 40, 50, 60, 70 anni fa. E il mondo è cambiato, e noi dobbiamo cambiare i nostri personaggi insieme a loro e diversificare il nostro cast, la nostra voce, ed essere davvero in grado di collegare e connettersi con il maggior numero possibile di lettori». Forme di resistenza all'accoglienza di nuovi personaggi non sono una novità nel mondo Marvel. Quando l'attore nero Michael B. Jordan è stato lanciato come nuova Torcia Umana, un personaggio tradizionalmente bianco della serie Fantastic Four della Marvel, molti fan hanno criticato tale scelta esplicitando l'importanza di preservare la *Marvel's first family* per come è tradizionalmente conosciuta¹⁵. Similmente, quando l'attore di colore Idris Elba fu scritturato come il dio Heimdall nei film di Thor, ci furono grida di corruzione del canone e della mitologia norrena: come poteva essere sostenuta la rappresentazione storica degli Déi dei Vichinghi se non sono tutti bianchi? I principi narrativi su cui si è sempre basata la Casa delle Idee sono rappresentanti da un intreccio fra i seguenti elementi: i) l'eroe emarginato, ossia la trasformazione di una persona diversa, emarginata in un supereroe e ii) l'importanza di mantenere la propria identità segreta.

L'eroe emarginato e l'identità segreta hanno il potere di cullare i tradizionali lettori maschi bianchi in un falso senso di minorità e di persecuzione, indipendentemente dal loro privilegio (Lund, 2016). Di conseguenza, questi fan, credendo di essere loro a essere oppressi e che la loro identità sia sotto attacco, si scagliano con rabbia quando lo *status quo* quando viene cambiato.

Agli occhi di questi fan, poiché stanno perdendo l'attenzione narrativa che avevano una volta, qualsiasi cambiamento, qualsiasi 'diversità' nei personaggi dei fumetti tradizionali non fa che rafforzare il senso di minaccia verso la loro identità.

3.3 Fra identificazione e dis-identificazione: le ragioni di un meccanismo (comunque) di successo

La popolarità e la capacità di Kamala Khan di essere identificabile per i lettori non bianchi, maschi e femmine, così come per le lettrici bianche, ha messo in discussione la necessità di identificarsi con un eroe che assomiglia al lettore. Winona Landis descrive questo atto come dis-identificazione.

¹⁵ <https://www.latimes.com/entertainment/tv/la-et-hc-josh-trank-simon-kinberg-fantastic-four-casting-controversy-story.html> (ultimo accesso, agosto 2020).

Landis (2016, 35) ci ricorda che i fan non sono mai particolarmente *open-minded* rispetto a cambiamenti che la Casa delle Idee può introdurre in personaggi e serialità, anzi, spesso reagiscono con grande resistenza. Il caso di Ms.Marvel è emblematico poiché tanto successo ha scatenato anche molte polemiche fra i fan tradizionali. Seguendo Landis, ciò è spiegabile grazie a un meccanismo di identificazione e dis-identificazione su cui è costruito il personaggio di Kamala Khan. Il fumetto prende vita in un modo significativo in una specifica comunità razziale, etnica e regionale. La famiglia di Kamala è molto legata alle proprie origini, si augura e si aspetta che la figlia un giorno sposerà un uomo della stessa etnia e con le stesse tradizioni¹⁶ e si aspetta grandi risultati scolastici da parte della nostra eroina come segno di riconoscenza e impegno verso il percorso migratorio dell'intera famiglia¹⁷.

Per il lettore non è semplice identificarsi con la storia della protagonista. Allo stesso tempo, però Ms. Marvel convalida alcune pratiche di identificazione personale dei fan, invitando i lettori a trovare se stessi nel fumetto e nel personaggio che rappresenta e, soprattutto, a riconsiderare il personaggio per rileggere le proprie esperienze. Questo meccanismo di identificazione e non-identificazione continua non si crea solo nella lettura del fumetto, accade anche alla nostra protagonista. Kamala stessa si identifica e dis-identifica con l'eroina da cui riceve i suoi poteri mutaforma, donati da Carol Danvers¹⁸, di cui è sempre stata una grande fan¹⁹. Quando Kamala si trasforma per la prima volta in Ms. Marvel con le sue nuove capacità, diventa perfino una copia di Carol Danvers con capelli biondi e fluenti ma, successivamente riflette sul suo non sentirsi a suo agio in questa nuova forma. Come ci ricorda Landis (2016, 37), Kamala pensa tra sé e sé: «Ho sempre pensato che se avessi avuto dei capelli fantastici, se avessi potuto tirare fuori degli stivali fantastici, se avessi potuto volare, mi sarei sentita più forte e più felice. Ma i capelli mi

¹⁶ Amir, ad esempio, fratello di Kamala, in Ms.Marvel 3/014 – edizione italiana, intuisce la 'cotta' di Bruno verso Kamala. Si ritrova così a spiegare al migliore amico di Kamala che i suoi genitori lo considerano come un nipote adottato, un *gora* (persona bianca occidentale). E non accetterebbero mai un'unione fra lui e Kamala perché si aspettano che Kamala sposi «uno di noi» perché vogliono che la loro eredità non svanisca e che i loro nipoti abbiano un legame con la loro religione e la loro lingua.

¹⁷ La madre, per esempio, le ricorda spesso che non è decoroso andare a correre e sudare (ma questa è la scusa che usa Kamala per allenarsi nella palestra degli Inumani e potenziare le sue abilità da combattimento). O ancora, il padre, le ricorda spesso che si veste sempre troppo da 'americana' e che ogni tanto potrebbe vestirsi con gli abiti tradizionali pakistani.

¹⁸ Carol Danvers è Captain Marvel, colei che diventerà un modello per diventare Ms.Marvel. Si rimanda il lettore al seguente link: [https://marvel.fandom.com/wiki/Carol_Danvers_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Carol_Danvers_(Earth-616)) (ultimo accesso, agosto 2020)

¹⁹ In camera Kamala ha un poster di Carol Danvers.

arrivano in faccia, gli stivali pizzicano... E questo body mi sta tormentando» (traduzione nostra, Wilson, numero 2, 18).

In questo momento, Kamala indica di essere consapevole della natura performativa del suo ruolo come Ms. Marvel; legata a certe immagini e incarnazioni iconiche e riconoscibili. Dimostra inoltre che l'assunzione di questa forma riconoscibile non soddisfa, non trova una identificazione in ciò che lei è o vorrebbe essere come supereroina. C'è una tensione evidente e tra il costume da supereroe che indossa e il modo in cui si sente realmente, fra identità e ruolo. Goffman ci può aiutare a comprendere questa tensione. Il noto 'sociologia drammaturgica' (Goffman, 1997) vedeva le interazioni faccia a faccia come momenti cruciali per la comprensione della vita sociale. Secondo la sua prospettiva, il Sé viene messo in scena per gli altri su una sorta di palcoscenico sociale. Il modo in cui ci presentiamo dipende da quel particolare 'palcoscenico' e anche dal tipo di impressione che cerchiamo di trasmettere al nostro 'pubblico'. Goffman ha sviluppato il concetto di "gestione dell'impressione" per descrivere il costante lavoro di gestione dell'Io gestire che mostriamo per gli altri. Per esempio, ciascuno di noi probabilmente si presenta in modo diverso quando parla con il suo professore (giocando a il ruolo dello studente) rispetto a quando si è al lavoro (svolgendo il ruolo di dipendente). La nostra presentazione differisce anche a seconda della ragione della nostra performance sia che siverifichi in pubblico (ribalta) o dietro le quite (retroscena). La nostra Supereroina è come se visse costantemente in un continuo passaggio fra ribalta e retroscena, che piano piano darà forma alla sua identità.

Questa tensione produce la pratica della dis-identificazione, che Landis (2020, 36), citando Muñoz, definisce come una potenziale «modalità di resistenza per i gruppi emarginati». Kamala è infatti pakistana e americana, ma non si identifica completamente né con la sua cultura d'origine né con quella del paese di accoglienza, in cui è nata e cresciuta. La dis-identificazione permette agli individui emarginati di adottare le forme della cultura dominante come mezzo per consentire la possibilità di ritagliarsi uno spazio specifico per sé stessi (dove prima non c'era questo spazio e dove ora diventa possibile mettere in discussione criticamente la cultura dominante). Il meccanismo di dis-identificazione sembra funzionare attraverso l'esercizio di vari ruoli nella consapevolezza della loro performatività. È quindi attraverso una costante reiterazione o riproposizione di vecchie forme, stili e icone che Kamala e i suoi lettori trovano modi importanti per articolare e formulare le loro identità (Landis, 2020, 38). Ms. Marvel lascia così una certa quantità di spazio per Kamala per sviluppare la propria identità e, allo stesso modo, stimola i lettori a cercare momenti e possibilità di connessione tra loro e la nostra giovane

eroina. Il rilancio di Ms. Marvel, attraverso la storia di una sedicenne musulmana e pakistana, serve a trasmettere la storia di Ms.Marvel ai lettori attuali e a quelli nuovi, allo stesso tempo però permette la creazione di uno spazio per l'ingresso della soggettività sud asiatica e musulmana in Marvel Comics. E lascia anche lo spazio per la soggettività del lettore. Ms. Marvel è quindi soggetto e oggetto dello stesso meccanismo coniato da Landis. Basta ricordare, ad esempio, che Kamala prima di essere Ms.Marvel è una grande fan di supereroi e grande consumatrice di fumetti, esattamente come chi scrive e come i suoi potenziali lettori. Siamo spinti, di conseguenza, verso identificazioni simili. Come abbiamo già affermato, Kamala si identifica con Ms.Marvel ma poi si adatta e (re)immagina la propria identità come nuova Ms.Marvel. Kamala Khan, come Ms. Marvel, fornisce un modello per i lettori per impegnarsi in pratiche simili di identificazione e dis-identificazione, trovando qualcosa di riconoscibile nel suo personaggio e nella sua storia, anche nonostante (o forse a causa di) elementi di differenza. Leggere Kamala Khan come Ms.Marvel permette di comprendere questo testo non solo come un fumetto 'popolare', ma anche come testo che consente alle persone che provengono dal Sud dell'Asia e/o sono musulmani di poter appartenere a un senso e articolare uno spazio alle loro identità. In altre parole, leggono se stessi e la loro vite in un momento, in uno spazio per un soggetto – solitamente – non culturalmente rappresentato e codificato. Fin dagli X-men è accaduto ciò, ma è specificatamente con Ms.Marvel che vediamo spostare i principi fondanti della Casa delle Idee su un asse più multiculturale, attento alle minoranze e alla diversità.

3.4 Conclusioni. Il futuro multiculturale dell'Universo Marvel. Sempre più *diversity*?

Con quali categorie sociologiche possiamo interpretare questo interessante caso? Per prima cosa vogliamo sottolineare la funzione che parte rilevante della produzione culturale popolare – in prima istanza film, serie televisive, romanzi e fumetti – svolgono socialmente. Come scrive Luhmann (1996) in una società che non regola più se stessa mediante le regole dell'ascrittività (ciò che ognuno eredita da altri), la costruzione della propria identità personale diventa un tema problematico. I cittadini del mondo globalizzato devono decidere giorno per giorno chi essere e lo devono fare prevalentemente a partire da una riflessione individuale. Questo "obbligo" ad autodefinirsi – che in realtà è paradossalmente un obbligo collettivo – non può però basarsi sul nulla. Agli individui viene perciò offerto dall'industria

culturale un insieme enorme di temi e di modelli da cui poter trarre spunti per identificarsi. Il caso di Ms Marvel esemplifica questo tipo di prodotto che serve proprio a creare logiche di identificazione (e disidentificazione). Tale logica funziona al suo meglio quando la preferenza, tutta moderna, per l'identificazione (la somiglianza, la "stessità") viene superata a favore dell'oscillazione tra identità e differenza. In buona sostanza ciò che davvero conta è identificarsi, ma senza mai bloccare le possibilità di dis-identificarsi. Il vero valore della società contemporanea altamente globalizzata è quello di rimanere aperti alla "ulteriorità": mai de-finirsi in modo definitivo. Questa logica funziona sulla base di un altro valore tipicamente occidentale: quello della tolleranza pluralista rafforzata dal riconoscimento delle differenze. L'Universo Marvel, soprattutto quello cinematografico, diventa quindi un vero Pluriverso. La strategia culturale dei Marvel Studios²⁰, appare molto chiara. Dopo aver costruito nel tempo – almeno a partire dal 2008 con Iron man – un universo di personaggi costruiti sulla valorizzazione della diversità (di genere, di razza, di specie, etc.), la Marvel li sintetizza nei due colossal dedicati alla guerra contro Thanos (che infatti è un nemico perché vuole ridurre la diversità, dimezzando le creature nell'Universo). Questa diversità viene poi rilanciata nel tempo mediante la creazione di altri universi paralleli che andranno a intersecarsi con questo. Il disegno finale vedrà includere nuove

²⁰ I Marvel Studios sono stati fondati nel 1993, dal 2009 è proprietà di The Walt Disney Studios. Marvel Studios comprende numerose unità e joint venture. I film della Marvel Studios che ha creato un vero e proprio Marvel Cinematic Universe (MCU) sono parte della cosiddetta "Saga dell'Infinito", costituita a 3 grandi fasi, che coprono 10 anni di produzione MCU. La Fase Uno comprende: Iron Man (2008), L'incredibile Hulk (2008), Iron Man 2 (2010), Thor (2011), Captain America - Il primo Vendicatore (2011), The Avengers (2012). La Fase Due vede l'uscita di: Iron Man 3 (2013), Thor: The Dark World (2013), Captain America: The Winter Soldier (2014), Guardiani della Galassia (2014), Avengers: Age of Ultron (2015), Ant-Man (2015). La Fase Tre: Captain America: Civil War (2016), Doctor Strange (2016), Guardiani della Galassia Vol. 2 (2017), Spider-Man: Homecoming (2017), Thor: Ragnarok (2017), Black Panther (2018), Avengers: Infinity War (2018), Ant-Man and the Wasp (2018), Captain Marvel (2019), Avengers: Endgame (2019), Spider-Man: Far from Home (2019). I film attualmente in lavorazione che aprono alla fase Quattro sono: Black Widow (2021), Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings (2021), Eternals (2021), Sequel di Spider-Man: Far from Home (2021), Thor: Love and Thunder (2022), Doctor Strange in the Multiverse of Madness (2022). Flanagan parla di un vero e proprio *transmedia planner*, cioè della capacità della Casa delle Idee di diffondere le caratteristiche identitarie peculiari di ogni personaggio attraverso il cinema e i social media. Un vero e proprio processo di 'world-building' che ha contribuito a rafforzare i valori fondanti della Marvel. Per ulteriori approfondimenti si rimanda il lettore a: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Studios (ultimo accesso, settembre 2020), e a Flanagan M., Livingstone A., McKenny M. (2017), *The Marvel Studios Phenomenon Inside a Transmedia Universe*, Bloomsbury Academic, London, pp. 30-31.

diversità, ma sempre entro l'orizzonte ultimo del riconoscimento di una "differenza-buona", cioè tollerante delle altre (differenze) e capace di valorizzarle. Lo scenario che ne deriva e che può essere proiettato nella società "reale" è quella di un mondo dove la differenza è la nuova identità. Dentro a questo scenario i termini più utilizzati e che la sociologia da tempo utilizza per comprendere-spiegare i processi culturali sono quelli di: multiculturalismo (ogni cultura è degna di essere praticata, se non ostacola altre culture); iperdiversità (ognuno è diverso non solo rispetto agli altri, ma anche rispetto a se stesso); intersezionalità (le differenze si intersecano dentro a fenomeni sociali simili, accumulandosi e potenziandosi); inclusione sociale (tutti i diversi devono essere riconosciuti e protetti); integrazione (tutti i diversi vanno tenuti dentro alla società e messi nelle condizioni di fiorire).

Se questo pare essere il vettore culturale più potente oggi, moltiplicare la diversità per includerla socialmente e valorizzarla, esiste anche un lato nascosto che va illuminato. È infatti evidente che il pluriverso, la diversità, la tolleranza, etc. diventano paradossalmente i nuovi valori di un universo che può tollerare tutto meno chi non la pensa in modo identico. È in questo paradossale, la diversità è eguaglianza, il diverso è l'identico, etc., che alcuni critici vedono un reale pericolo, quello dei una nuova e potente intolleranza rispetto a chi non pensa nello stesso modo. Come comportarsi con chi non ritiene che il valore della diversità è quello definitivo? E se poi fosse definitivo, dove andrebbe a finire la diversità? E ancora: se tutto ciò che è diverso vale nello stesso modo, come potremo riconoscere le differenze? Questi quesiti mostrano in modo esemplare come la società contemporanea abbia lasciato da parte i valori della somiglianza, per valorizzare la differenza, ma che per riconoscere la differenza occorre essere d'accordo almeno sui criteri di valorizzazione: cioè essere uguali sotto quel rispetto.

Riferimenti bibliografici

- Baldanzi J., Rashid H. (Eds.) (2020), *Ms. Marvel's America: No Normal*, University Press of Mississippi, Jackson, MS.
- Flanagan M., Livingstone A., McKenny M. (2016), *The Marvel Studios phenomenon: Inside a transmedia universe*, Bloomsbury Academic, London, New York.
- Kent M. (2015), *Unveiling Marvels: Ms. Marvel and the reception of the new Muslim superheroine*, «Feminist Media Studies», 15, 3, pp. 522-527.
- Landis W. (2016), *Diasporic (dis) identification: the participatory fandom of Ms. Marvel*, «South Asian Popular Culture», 14, 1-2, pp. 33-47.
- Landis W. (2019), *Ms Marvel, Qahera, and superheroism in the Muslim diaspora*, Continuum, «Journal of Media & Cultural Studies», 33, 2, pp. 185-200.

Luhmann N. (1996), *Sociologia del rischio*, Pearson, Torino.

Morrison G. (2011), *Supergods: our world in the age of the superhero*, Jonathan Cape, London.

4. Il tempo e i suoi significati attraverso i romanzi distopici italiani

di *Riccardo Prandini e Giuseppe Rizzi**

4.1 I significati del tempo come variabile sociologica: dalla Modernità ad oggi

Cosa c'è di più “oggettivo” del tempo? Cosa di meno socialmente influenzabile-trasformabile? È un fatto di senso comune pensare che il tempo scorra e abbia significato, allo stesso modo e per tutti gli uomini, in tutte le epoche storiche e ovunque. In realtà del tempo sappiamo poco e più cerchiamo di saperne, più tutto diventa complicato a partire dalla sua “realtà” (Rovelli, 2017). Le scienze sociali – storia e sociologia per prime – possono dare un contributo interessante in merito. La tesi, che qui intendiamo presentare mediante l'esempio di alcuni romanzi distopici italiani, è che società diverse (geograficamente e storicamente) attribuiscono collettivamente significati variabili al flusso temporale costituito dalla triade “presente-passato-futuro”. In particolare, la tesi afferma che le diverse società elaborano i significati del tempo in relazione alla loro forma di differenziazione e alla loro complessità. Secondo il sociologo tedesco Niklas Luhmann, «Le idee sul tempo non hanno alcun riferimento oggettivo indipendente dall'osservazione. In quanto osservazioni e descrizioni di rapporti temporali esse sono delle osservazioni e delle descrizioni temporali e questo porta alla conclusione che si tratti di idee dipendenti dalla società che comunica sul tempo e che sviluppa delle forme appropriate a tale scopo» (Luhmann, 1991 [1996, 43]). La percezione del tempo – viene ribadito – è dettata da idee e forme socialmente costruite, e come tale può subire delle variazioni.

Il ragionamento parte, per una questione di brevità, a partire dall'epoca Moderna, cioè molto recentemente. In un'opera diventata celebre, Reinhardt

* Pur partendo da una riflessione comune sui temi individuati nel saggio, tuttavia il paragrafo i paragrafi 4.1 e 4.2 del capitolo a Prandini. Il paragrafo 4.3 a Rizzi.

Koselleck (1979 [1996]) colloca nell'età dei Lumi il momento in cui viene a instaurarsi il cosiddetto "tempo storico", quello mediante cui ancora oggi siamo abituati a dare significato agli eventi. Fino ad allora, la storia umana occidentale, soprattutto per via del Cristianesimo, era stata la storia di un'attesa: della fine del mondo, del giudizio universale, del ritorno di Gesù sulla Terra (Ivi). Durante il XVII secolo si assiste alla caduta progressiva delle attese escatologiche e delle profezie apocalittiche che avevano caratterizzato il Medioevo: dopo il 1650, complice anche la genesi dello Stato assoluto, «il calcolo politico e la cautela umanistica avevano tracciato i confini di un nuovo orizzonte del futuro» (Ibidem, 20). Accade infatti che il tempo sempre uguale della "profezia religiosa" è sostituito dal tempo sempre nuovo della "prognosi politica": in questo modo «il futuro diventava un campo di possibilità finite, che si articolava in gradi di maggiore o minore possibilità» (Ivi). Per la prima volta, e in modo collettivo, il passato della tradizione che era stato il tempo più significativo dell'epoca pre-moderna, viene sopravanzato da quello moderno di un "futuro" sempre pieno di possibilità diverse.

Di lì a breve avviene un ulteriore mutamento sociale, proprio dell'Illuminismo: lo sviluppo di una filosofia della storia e di una fede nel progresso.

Se fino al XVIII secolo il passare del tempo era stato calcolato attraverso la rivoluzione degli astri e l'alternarsi dei sovrani e delle dinastie sul trono (Ibidem, 47), di qui in avanti il progresso diventa la categoria in cui il tempo viene «determinato solo in base alla storia» (Ibidem). In altre parole, la storia viene temporalizzata (Ibidem, 50) e diventa una questione di "storie" umane. Il tempo trascendente della Chiesa è sostituito da quello immanente dei mercanti e delle faccende umane (Le Goff, 2000). Questa nuova concezione di un tempo storico e progressivo provoca una dissociazione tra spazio dell'esperienza e orizzonte dell'aspettativa (Koselleck, Ibidem, 314).

Gli individui si muovono a partire da uno spazio d'esperienza (il passato) verso un orizzonte di aspettativa (il futuro). Ne deriva che «il futuro sarà diverso dal passato, e migliore» (Ibidem, 313). Il futuro, che da sempre era stato inteso come il luogo in cui si sarebbe verificata la fine del mondo, o che comunque avrebbe solamente ospitato lo sviluppo di processi con finalità sostanziali, diventa ora lo spazio in cui la società migliora e progredisce. Lo sviluppo, così come una vita migliore, non sono più proiettati nell'aldilà post mortem, ma nell'aldilà prossimo venturo (Ibidem, 311). Da questo momento «l'intera storia poté essere concepita come un processo di perfezionamento continuo e crescente» (Ibidem, 314), perfezionamento basilamente umano e non divino. Da ciò ne consegue che «il futuro della storia moderna si apre sull'ignoto» (Ibidem, 50) e per questo «diventa pianificabile e deve essere pianificato» (Ivi).

Non bisogna lasciarsi ipnotizzare dalla nostra “idea ricevuta” e culturalmente formata di tempo. Per i “Moderni”, pensare al passato come qualcosa da superare continuamente nella direzione di un futuro dove poter realizzare i fini del presente, è evidente, ma non lo era certamente per i pre-moderni e non lo sarà neppure più per i post-moderni. È quello che intendiamo mostrare mediante l’analisi di una forma di osservazione particolare: quella dei romanzi catastrofici italiani.

4.2 Il problema del tempo nel romanzo catastrofico italiano

4.2.1 La società nel crollo e nel post-crollo: una differenza tra due diverse distopie

Il concetto di distopia si conia a partire dal ribaltamento in negativo del concetto di utopia: davanti al termine *topos* (dal greco “luogo”) si sostituisce il prefisso *u-* (dal greco *eu-*, “buono”, ma anche *ou-*, “non”), con il prefisso *dis-* (dal greco *dys-*, “cattivo”). Dunque, se l’utopia rappresenta un luogo buono, ospitale e che non esiste, la distopia designa quel luogo in cui non è affatto augurabile abitare e che potrebbe un giorno esistere quale degenerazione delle cose presenti. La proiezione nel futuro è una caratteristica fondamentale del genere distopico, che si sviluppa in letteratura a partire dal XIX secolo per l’ibridazione di due generi in particolare: l’utopia – appunto nella sua versione negativa – e il fantastico – e ancor più specificatamente la fantascienza. In un certo senso ogni utopia è anche un’ucronia, così come ogni distopia è anche una discronia. Tempo e spazio si connettono fino a costituire degli immaginari sociali compatti. Possiamo suddividere il genere distopico in due filoni sulla base del tipo di società che viene messa in scena.

Il primo è quello che chiamiamo della società ipertrofica: una società perversa e pervasiva, corrotta e ingiusta, guidata molto spesso da governi totalitari o soggetta a un potere marziale, che priva i cittadini di libertà e diritti.

Il secondo è il filone della società anomica, che smette o ha smesso di funzionare. Siamo in uno scenario di catastrofe (pre, post o durante): il mondo come lo conosciamo cessa di esistere a causa di una guerra atomica, di epidemie, di cataclismi, etc.; crollano i governi e i sistemi di giustizia, la società collassa, si precipita a un grado zero della civiltà umana.

In un recente studio da cui il presente capitolo trae ispirazione¹, ci si è occupati di analizzare la proliferazione di romanzi distopici nella letteratura italiana contemporanea da una prospettiva sociologica.

È stato ricostruito un corpus dei quarantasette romanzi più significativi e autorevoli del genere pubblicati tra il 2014 e il giugno 2019. Di quarantasette romanzi, diciannove appartenevano al filone catastrofico di società anomica, ed è tra questi che sono stati estratti gli otto romanzi oggetto dell'analisi: *Le cose semplici* di L. Doninelli, *Qualcosa, là fuori* di B. Arpaia e *XXI secolo* di P. Zardi, che mostrano la crisi sistemica e il collasso sociale dell'Occidente; *Anna* di N. Ammaniti, *La festa nera* di V. Bellocchio e *Pietra nera* di A. Bertante, le quali mettono in scena un ritorno dell'umanità a uno stato di natura o alla micro-comunità; *Stalin+Bianca* di I. Barison e *Voragine* di A. Esposito, nei quali il crollo è in divenire e che, come anche *Anna* e *La festa nera*, mostrano la catastrofe attraverso lo sguardo e l'esperienza dei più giovani. Possiamo dividere gli otto romanzi in due filoni che definiremmo: nel crollo e post-crollo.

Al primo appartengono: *La festa nera*, *Stalin+Bianca*, *XXI Secolo*, *Voragine*. Nello scenario in cui il crollo è in divenire, la catastrofe non si verifica all'improvviso né esaurisce la sua forza in un evento circoscritto: al contrario, si presenta come un progressivo, graduale degradamento, che appare per questo naturale, normalizzato. Il corpo sociale è profondamente atomizzato: tutti esperiscono uno stato di isolamento e di alienazione. L'esistenza è priva di senso e di scopo. L'atteggiamento è di rassegnazione: la percezione della propria impotenza di fronte alla crisi e agli stravolgimenti che non ammettono freni paralizza e fa cedere allo sconforto i personaggi.

Nelle opere del post-crollo, vale a dire *Anna*, *Le cose semplici*, *Pietra Nera*, *Qualcosa, là fuori*, la fuga assume più le sembianze di un viaggio, dovuto a una certa, minima, a volte illusoria speranza. Generalmente nei romanzi del post-crollo si alterna un'erratica convivenza con la catastrofe a un tentativo di ricostruzione. Il singolo attore sociale non è più isolato e alienato, ma inserito in un contesto comunitario, dove l'individualismo dell'altro filone viene sostituito da un atteggiamento di solidarietà finalizzato appunto a costruire un nuovo ordine. La dicotomia tra i due filoni è dunque erranza-ricostruzione.

I romanzi che abbiamo esaminato, pur diversi tra loro a livello di trama, contenuto, stile e narrazione distopica, presentano alcuni elementi che sono

¹ G. Rizzi, *Distopia, società e semantiche del tempo. Il tracollo del capitalismo e la fine del futuro nel romanzo catastrofico italiano (2014-2019)*, tesi di laurea magistrale discussa all'Università di Bologna il 17 dicembre 2019 con relatore il Prof. R. Prandini.

comuni e che ci permettono di analizzare le opere come un corpus unico, che potremmo definire Romanzo Catastrofico Italiano Contemporaneo. A livello strutturale, tale questione viene riflessa dal fatto che tutti i romanzi terminano con una conclusione che non concepisce conclusioni.

Si tratta di una paradossale fine della fine. La storia narrata va a confluire in un gorgo indefinito, come se la linea temporale che procede dal passato al futuro cominciasse a sbiadire subito dopo aver superato l'istante presente, e i suoi contorni si facessero sempre più fiochi, inconsistenti, fino a scomparire del tutto. Il problema con il tempo è poi evidente soprattutto sul piano della trama. I personaggi di questo corpus romanzesco appaiono tutti bloccati in un presente di caos e di disordine, d'attesa e di mera sopravvivenza, che non offre coordinate, appigli, certezze, fiducia. Altresì sono orfani di un passato che è ormai evaporato e che si cerca disperatamente di preservare.

Di fatti non c'è più una memoria sociale condivisa, s'è perso tutto il sapere che l'umanità ha elaborato per millenni e le tecnologie, simbolo del progresso tecnico e scientifico, sono inutilizzabili. Non è un caso che poco fa s'è detto «orfani di un passato»: all'aspetto del tempo si collega quello dell'orfanità. Di fatti in tutti i romanzi assistiamo, con modalità più o meno esplicite, a una situazione in cui uno o più individui sono privi di uno o entrambi i genitori. Di conseguenza ci appartiene e noi apparteniamo esclusivamente a un presente privo di sbocchi sia sul tempo trascorso sia sul tempo a venire. Infatti, il futuro non è immaginabile, è un mistero indecifrabile.

Il futuro non esiste se non come minaccia, se non come attesa di una fine definitiva che è altresì l'esito conclusivo del processo graduale di declino e degradamento. I personaggi sono impegnati in una fuga immobile, priva di una destinazione che è il futuro stesso, e privi altrettanto di un punto di partenza, vale a dire un passato, un'origine.

Oltre a essere orfani del passato, si è in fuga da esso: la sua assenza è una presenza ingombrante. Si pensi a *Voragine*: Giovanni è orfano di madre, con suo padre è perennemente in lotta e si dice persino pronto a ucciderlo; poi l'uomo muore e diventa un fantasma che tormenta Giovanni, il che simboleggia un presente che è perseguitato dall'ombra del passato. Insomma, il passato è passato, ma non è passato; è un'assenza che è presenza; è un vuoto che è un pieno. Il passato atterrisce, tallona, angoscia. Come si evince soprattutto da *La festa nera*, *XXI secolo* e *Pietra nera*, il passato dà dolore. Ma dà angoscia anche il futuro, che sembra non esistere. Per questo motivo abbiamo parlato in precedenza di fuga immobile e di fine della fine. Senza un passato e un futuro esiste solo il presente, vale a dire un momento-spazio che è privo di sbocchi. Questo concetto emerge con molta evidenza da tutti e otto i romanzi, ma viene esacerbato ancora di più in *Voragine*: lo spazio e il tempo

sono qui variabili escluse dal sistema-mondo del romanzo, sono categorie che Esposito porta alla dissoluzione. Il protagonista e tutti i personaggi si dibattono nel tentativo di persistere al dissolvimento e all'oblio.

4.3 Interpretazione sociologica: la fine del cronotopo moderno e lo sviluppo di una temporalità “inquietante”

4.3.1 Il cronotopo postmoderno: un passato pieno di informazioni ma incapace di orientare, un presente accelerato e un futuro imperscrutabile

L'analisi dei romanzi selezionati ci pone di fronte a individui che, nel XXI secolo e in Occidente, esperiscono la claustrofobica sensazione di trovarsi imprigionati in una irrimediabile fissità, in un tempo presente che si dilata in una sorta di stand-by da cui non sembra cominciare veramente mai nulla di “decisivo” (Nowotny, 1993). Si noti che questo presente “dilatato” è simultaneamente privo di qualità (non accade davvero mai nulla di fondamentale), ma anche potenzialmente pieno di opportunità. Un presente “indeciso” che non mantiene le sue promesse moderne. Hans Gumbrecht (2010 [2019]), uno dei più brillanti interpreti di questa nuova temporalità post-moderna, sostiene che il tempo attuale appartiene a un nuovo “cronotopo” che sostituisce il tempo storico descritto da Reinhart Koselleck. Come già detto, secondo Koselleck (1979 [1996]) una caratteristica fondamentale della storicità è che gli individui si muovono a partire da uno spazio d'esperienza (il passato) verso un orizzonte di aspettativa (il futuro). Ne deriva una concezione del futuro come un momento diverso e migliore rispetto al presente, un futuro che per questo offre un ventaglio di possibilità tra cui scegliere e dunque è programmabile, lasciandoci alle spalle il passato. Il tempo storico è quindi caratterizzato da una fede nel progresso. Oggi, sostiene invece Gumbrecht (2010 [2019]), le semantiche del tempo sono soggette a una trasformazione.

Ci troviamo in un tempo post-storicistico, conseguenza dei processi di globalizzazione. È cambiato il nostro rapporto con il passato, il presente e il futuro, così come la maniera di intenderli e concepirli. L'uomo ha smesso di muoversi attraverso la linea del tempo, lasciandosi dietro il passato e proiettandosi verso un futuro aperto di opportunità tra le quali operare una scelta. Quello che è cambiato, innanzitutto, riguarda il “passato” che è diventato impossibile lasciarsi alle spalle (come nella modernità), soprattutto a causa delle nuove tecnologie di memorizzazione e conservazione di dati. I ricordi ci sommergono, e il passato, dunque, non è mai passato: il passato rimane

sempre presente, ma solo come database, cloud, stoccaggio di informazione, come tempo “morto” ma ingombrante. Si può consultare in qualunque momento, ma non si tratta di memoria viva in grado di risonare, esattamente come un animale impagliato, che mantiene le proprie sembianze, ma non possiede più le capacità di comunicare e agire. Al pari del passato, cambia anche il presente, che cessa d’essere il momento di transizione che conduce dallo spazio dell’esperienza all’orizzonte delle aspettative, per trasformarsi in uno spazio sempre più ampio di simultaneità e sempre meno percettibile. Si tratta di un «presente in espansione, nel quale tutte le esperienze si accumulano fino a diventare insostenibili» (Ibidem, 94); «un presente il cui futuro trasforma la fede in progresso e i suoi ambiziosi progetti in uno stato d’animo stagnante più profondo della depressione» (Ibidem, 95).

Un presente che in realtà non è esperito come spazio di esperienze significative, quanto piuttosto come un procedere di istanti qualitativamente vuoti. Fredric Jameson, al pari di Gumbrecht, ritiene che la temporalità della nostra epoca – che definisce postmoderna – sia caratterizzata da un vertiginoso presente continuo (in Fisher, 2009 [2018, 117]): più specificatamente questo tempo si mostra come un insieme di presenti spuri e scollegati (Ibidem, 64), al punto che s’evidenzia nelle generazioni più giovani una certa inettitudine nel tradurre il tempo in una narrativa coerente (Ibidem, 66). Non esistono più sequenze temporali ordinate e standard che orientino gli individui nei loro corsi di vita.

La vita individuale, così come la propria identità, diventano gli obiettivi di una ricerca continua in uno spazio che somiglia a un labirinto senza uscita. Questo presente, nell’interpretazione di alcuni autori, subisce una trasformazione rilevantissima che ne cambia il senso: quella della accelerazione. Per Eriksen, (2001 [2003, 72]) si potrebbe vedere la storia degli ultimi duecento anni proprio come una storia di accelerazione. L’aumento di velocità crea quello che egli definisce il tempo tiranno, intendendo con questa espressione quello che affermava Hartmut Rosa quando parlava dell’ansia di condensare il maggior numero di azioni nel minor spazio di tempo possibile (si veda Ibidem, 177). All’insorgere e affermarsi del tempo tiranno si associa una disfunzione del tempo lineare (Ibidem, 67), che viene avvicinato da una «istantaneità frammentata» (Ibidem, 139). Illustrato altrimenti, con accelerazione e flessibilità «il tempo si sminuzza in pezzi talmente piccoli che non ne resta quasi niente» (Ibidem, 17) e di conseguenza è come se cessasse d’esistere (Ibidem, 158). Quindi anche per Eriksen la percezione di tempo lineare s’è persa nella nostra società: «Il passato e il futuro, come categorie mentali, sono minacciate dalla tirannia dell’istante» (Ibidem, 13), la quale, a

sua volta, impedisce agli individui di disporre altresì di uno spazio (Ibidem, 152) in cui costruire un senso e un'azione.

Il “futuro”, infine, si trasforma a sua volta e lo fa con maggiore evidenza del passato e del presente: se il tempo storico rendeva il futuro una massa di granito da scolpire secondo la forma che l'individuo intendeva forgiare, e dunque il futuro si doveva pianificare, adesso «il futuro non si presenta più come un orizzonte aperto di possibilità, bensì come una dimensione sempre più chiusa a ogni previsione; e, allo stesso tempo, diventa una minaccia» (Gumbrecht, 2019, 35). Quel che si trova al di là dell'immediato è pura minaccia, è pura catastrofe. Non a caso una caratteristica precipua della società moderna è rappresentare il futuro come rischio (Luhmann, 1991 [1996, 57]).

Nel nuovo cronotopo è esaurita la fede nel progresso, sostituita dal presagio del regresso, della catastrofe possibile, della fine del tempo umano.

4.3.2 Rischi, pericoli e impossibilità di cambiare: la fine catastrofica del tempo

La flessibilità, l'insicurezza, l'accelerazione, il nuovo cronotopo del tempo presente sono tutti collegati a una caratteristica emergente della nostra società: il rischio, altro elemento che, nelle sue declinazioni sociologiche, si dimostra inerente al romanzo catastrofico italiano. Il maggiore autore di riferimento è senza ombra di dubbio Niklas Luhmann. Il sociologo tedesco si occupa del tempo in relazione al rischio per una ragione precisa: «la valutazione dei rischi diventa dipendente dal presente e, come il presente, può spostarsi nel tempo e rispecchiarsi negli orizzonti temporali del passato e del futuro» (Ibidem, 53-54). Soprattutto «la società moderna rappresenta il futuro come rischio» (Ibidem, 48) poiché «nell'orizzonte del passato si sa almeno cosa è accaduto, anche se i rapporti causali non possono essere chiariti; nell'orizzonte del futuro manca proprio questa sicurezza» (Ibidem, 52).

Il rischio, come già suggeriva Beck (1986 [2018]), è un punto nevralgico della società contemporanea, in quanto le minacce, soprattutto quelle globali e sovranazionali, coinvolgono e riguardano tutti, senza distinzioni di classe e di capitale economico. Secondo Giddens (1990 [1994]), un altro interprete dei cambiamenti temporali, rischio e pericolo sono caratteri che «permeano tutti gli aspetti della vita quotidiana» (Ibidem, 145). Luhmann (1991 [1996]) ritiene che nella società contemporanea sia aumentata la consapevolezza delle decisioni che si presentano dinnanzi a ogni individuo: praticamente in ogni ambito di vita ognuno è costretto a decidere da solo cosa fare. Poiché da ogni decisione deriva e consegue un rischio (Ibidem, 32), cioè

la possibilità di una delusione, allora possiamo dire che in una contemporaneità che amplifica le possibilità di scelta verranno amplificati anche i rischi.

Per Luhmann non c'è ormai ambito dell'esistenza in cui non si presenti l'obbligo di prendere una decisione.

Se fino ad alcuni decenni fa, per fare un esempio, le traiettorie di vita degli individui erano in parte già ascritte, determinate dalla classe sociale di appartenenza, tale per cui il figlio di contadini era a sua volta contadino, il figlio di un artigiano ereditava l'attività del padre e un notaio lasciava il suo studio al figlio, oggi «la scelta della professione si svincola dalla tradizione familiare e diventa una decisione indipendente dall'origine sociale e dal diritto di successione» (Ibidem, 57). Allo stesso tempo aumentano anche i pericoli, cioè la possibilità di delusioni che dipendono da decisioni prese da altri e che toccano ognuno. Se un governo decide di “fare debito” per finanziare il reddito di cittadinanza, allora i cittadini (e i loro figli) corrono il pericolo di doverlo ripagare in futuro. In altri termini il futuro si presenta nella duplice e disturbante veste dei rischi e dei pericoli. Non è possibile nel presente evitare di scegliere e neppure non farsi toccare dalle scelte degli altri.

Il futuro si trasforma in un orizzonte irritante, potenzialmente feroce di delusioni. Questo orizzonte è talmente potente che molti individui vorrebbero evitare di scegliere e cercano di sottrarsi al coinvolgimento nelle decisioni altrui. Le forme di “depressione”, “apatia”, “ansia”, “indecisione”, “flessibilità”, etc., sembrano davvero caratterizzare le identità contemporanee. L'aumento simultaneo di rischi (possibilità di danni dalle proprie decisioni) e di pericoli (minacce contro cui gli individui sono spettatori impotenti), sembra addirittura arrivare ad incrinare quella che Giddens (1990 [1994, 131]) definisce «sicurezza ontologica», che a sua volta «rafforza il senso di presagio che molti interpretano come caratteristica della nostra epoca» (Ivi). Quanto in particolare all'aumento dei rischi, questi si presentano non solo come aumento del dover decidere, ma anche come incontrollabile incremento delle opzioni tra cui scegliere e quindi a cui rinunciare.

Come afferma Eriksen «Il libero accesso alle idee fa sì che molte entrino in concorrenza tra loro per conquistarsi uno spazio nella nostra testa, provocando confusione e incertezza» (Eriksen, 2001 [2003, 44]), le quali a loro volta conducono all'alienazione (Rosa, 2010 [2015, 103]). Lo stesso fenomeno viene descritto da Illouz (2014 [2015]) rispetto alla scelta del partner con cui condividere la propria vita. Confusione, incertezza, insicurezza, timore producono negli individui una paura di agire che spesso si trasforma in inazione. Se scegliere è rischioso, istintivamente si è portati a non scegliere, convinti così che il rischio venga meno. In realtà, come nota anche Giddens

(1990 [1994, 41]) il rischio deriva non solo dall'azione, ma anche dall'inazione. Diremmo noi che per evitare una situazione di rischio, l'individuo è indotto a non agire, ma è incurante del fatto che il suo agire sia già azione perché non decidere è comunque decisione.

Questa tendenza a non agire viene teorizzata da Mark Fisher (2009 [2018, 58]) sotto il nome di «impotenza riflessiva», l'ultimo aspetto che vogliamo sottolineare del cronotopo postmoderno. Gli individui hanno perso ogni speranza e fiducia nei confronti di un cambiamento che sia l'instaurazione di un ordine nuovo in grado di portare soluzione ai drammi e ai problemi più impellenti, e per questo cessano d'agire. Se poco fa abbiamo detto che l'inazione deriva dalla percezione dei rischi prodotti da qualsivoglia azione-decisione, con Fisher aggiungiamo un nuovo tassello al mosaico: l'inazione è conseguenza anche di una fatalistica convinzione che non ci sono alternative allo stato presente, che non c'è una via di fuga dalla gabbia che avvertiamo avvolgere l'esistenza. Il che fa pensare alla tendenza sempre più diffusa da parte di giovani disoccupati che smettono di cercare lavoro perché scoraggiati dalla possibilità di trovarlo. Al tempo stesso porta in mente la ricorrenza di un'aspra, ineludibile rassegnazione che abbiamo evidenziato nelle opere analizzate, soprattutto in *XXI secolo*, *Stalin+Bianca*, *Voragine*, *La festa nera*. «Agire è inutile; ad avere senso, è solo una speranza insensata. Proliferano superstizione e religione, primi rifugi dei disperati» (Ibidem, 28).

E questa volta pensiamo alle leggende, ai riti e alle scaramanzie che Amantini descrive in *Anna*. Ma il concetto di “speranza insensata” è una chiave di lettura valida a interpretare la maggior parte delle distopie analizzate: avevamo parlato, infatti, d'una «illusoria speranza» quale risposta resiliente e ingiustificata dei protagonisti dei romanzi a una situazione reale che, a dire il vero, non garantiva speranza fattuale alcuna. Secondo Fisher, tale convinzione non deriva da una disamina di uno stato delle cose già in atto, bensì si tratta d'una profezia che si autoavvera, risalente agli anni '80 del Novecento e alla dottrina thatcheriana del *There Is No Alternative* (TINA). Con questo slogan si faceva riferimento all'assenza di alternative al sistema capitalista e neoliberista, inteso come unico possibile. Fisher ritiene che tale motto sia stato a tal punto interiorizzato nelle coscienze individuali, in particolare dopo la fine dell'Unione Sovietica, da aver determinato l'instaurazione di un'opinione generalmente condivisa: non è percorribile alcuna via diversa da quella che la società occidentale sta già percorrendo. S'è innescato un equivoco tale per cui si reputa come necessario, unico e insostituibile ciò che in realtà è pura contingenza (Ibidem, 51). Viene così a erigersi una barriera che limita l'azione e anche il pensiero (Ibidem, 50). Come una profezia che si auto-

adempie, allora, ne deriva che nessuna via ulteriore e diversa verrà mai percorsa e che davvero non si presenta alternativa alcuna, non solo al sistema capitalistico, ma a qualsiasi caratteristica della contemporaneità, per quanto disfunzionale sia. Tutto ciò che è dev'essere, e tutto ciò che non è non dev'essere. La percezione dell'assenza di alternative non costituirebbe di per sé un problema, se l'attualità da cui non è ammesso evadere rappresentasse un eutopos. Chi si preoccuperebbe di non poter abbandonare una terra edenica, un'isola felice? Il dramma viene a innescarsi proprio perché lo stato attuale delle cose non fornisce nessuna rassicurazione. «Molti di noi hanno la sensazione che qualcosa non stia andando affatto per il verso giusto, che il mondo non stia necessariamente diventando un posto migliore, più equo, più umano e gestibile» (Eriksen 2001 [2003, 67]). Tale sensazione è collegata all'accelerazione e alla percezione di un tempo che da lineare è diventato frammentato (Ivi). Percepire di vivere in un sistema disfunzionale, illogico e perverso, che ha tradito tutte le sue promesse, produce tragici effetti, che non si esplicano solamente in termini di inazione, fatalismo e rassegnazione.

Di nuovo ci riferiamo alle cause sociali dei disturbi psichici. Fisher si esprime senza remore: «La “piaga della malattia mentale” che affligge le società capitaliste lascia intendere che, anziché essere l'unico sistema che funziona, il capitalismo sia innatamente disfunzionale; il prezzo che paghiamo per dare l'impressione che il capitalismo fili liscio è davvero molto alto» (Fisher, 2009 [2018, 56]). Al cospetto di tali disfunzioni e di effetti diametralmente opposti a quelli previsti, ci si interroga sulla razionalità e sull'efficienza di siffatti sistemi e, inevitabilmente, «viene da chiedersi se non sono forse viziati da difetti di progettazione» (Giddens, 1990 [1994, 151]).

Da quanto scritto finora emerge uno scenario di ruderi, rovine e devastazione per l'isola di Utopia del capitalismo: imperfetta, disfunzionale, inefficiente, eppure insostituibile. Ma se il sistema neoliberalista capitalista si dimostra agonizzante e al tempo stesso privo di un'alternativa, ecco che l'individuo del XXI secolo si ritrova al cospetto di un orizzonte ulteriormente negato, di una conclusione che non sarà seguita da un nuovo inizio, di una fine della fine o, per dirla con Fukuyama (1992), di una «fine della storia». Rosa (2010 [2015, 39-40]) osserva come sia sempre più diffusa la percezione per cui «non sia di fatto più possibile alcun cambiamento 'reale', come se il sistema della società moderna si stia schiudendo e la storia stia arrivando alla sua fine. [...] Le società moderne non dispongono più di visioni ed energie nuove (prime fra tutte le 'energie utopiche') e perciò l'enorme velocità degli eventi e delle alterazioni è in realtà un semplice fenomeno superficiale, che nasconde a stento l'inerzia culturale e strutturale ormai radicata nel profondo

della nostra epoca». Per definire una tale condizione, Virilio (1998) usa invece il termine «inerzia polare».

Interessante è notare come Fisher vada a ricercare all'interno della distopia questa consapevolezza socialmente diffusa: in particolare analizza un film di Alfonso Cuarón, "I figli degli uomini" (2006). Senza entrare nel merito della pellicola, basta dire che l'opera di Cuarón presenta molte evidenze simili a quelle che abbiamo riscontrato nel romanzo catastrofico italiano, in particolare nelle distopie che abbiamo definito nel crollo. Scrive brillantemente Fisher (2009 [2018, 28-29]): «"I figli degli uomini" riflette il sospetto che la fine del mondo sia già avvenuta, l'idea che molto probabilmente il futuro non porterà altro che reiterazione e ripermutazione di quanto esiste già. Possibile che davvero non ci aspettino cambiamenti di sorta, che non rimarremo più spiazzati da quello che verrà? Ansie del genere tendono a produrre un'oscillazione bipolare: la speranza vagamente messianica che prima o poi qualcosa di nuovo dovrà pur succedere scivola nella tetra convinzione che niente di nuovo accadrà mai sul serio».

Tale «oscillazione bipolare» può essere associata anche al paradosso di cui abbiamo già scritto tra una speranza illusoria e insensata provata dai personaggi e l'aridità di opportunità che lo stato delle cose effettivamente dispiace innanzi a loro.

Riferimenti bibliografici

- Beck U. (1986), *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main; trad. it. *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma, 2018.
- Eriksen T.H. (2001), *Tyranny of the Moment. Fast and Slow Time in the Information Age*, Oslo, H. Aschehoug & Co.; trad. it. *Tempo tiranno. Velocità e lentezza nell'era informatica*, Elèuthera, Milano, 2003.
- Fisher M. (2010), *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*, Zero Books Winchester; trad. it. *Realismo capitalista*, NERO, Roma, 2018.
- Fukuyama F. (1992), *The end of history and the last man*, Hamish Hamilton London; trad. it. *La fine della storia e l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano, 1992.
- Giddens A. (1990), *The consequences of modernity*, Polity Press, Cambridge; trad. it. *Le conseguenze della modernità*, il Mulino, Bologna, 1994.
- Griswold W. (2004), *Cultures and societies in a changing world*, Pine forge Press, Thousand Oaks; trad. it. *Sociologia della cultura*, il Mulino, Bologna, 2017.
- Gumbrecht H.U. (2010), *Unsere Breite Gegenwart*, Suhrkamp Verlag, Berlin; trad. it. *Il nostro ampio presente*, Bompiani, Milano, 2019.
- Illouz E. (2014), *Hard Core Romance: Fifty Shades of Grey, Best Seller and Society*, University of Chicago Press, Chicago; trad. it. *Il nuovo ordine amoroso*.

- Donne, uomini e "Cinquanta sfumature di Grigio"*, Mimesis, Milano-Udine, 2015.
- Koselleck R. (1979), *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it. *Futuro passato. Per una semantica dei tempi storici*, Marietti, Genova, 1996.
- Le Goff J. (2000), *Tempo della Chiesa e tempo del mercante e altri saggi sul lavoro e la cultura nel Medioevo*, Einaudi, Torino.
- Luhmann N. (1991), *Soziologie des Risikos*, Walter de Gruyter & Co., Berlin; trad. it. *Sociologia del rischio*, Mondadori, Milano, 1996.
- Nowotny H. (1993), *Time: The Modern and Postmodern Experience*, Polity Books, Cambridge.
- Rosa H. (2010), *Alienation and Acceleration: towards a critical theory of late-modern temporality*, NSU Press, Aarhus; trad. it. *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Torino, Einaudi, 2015.
- Virilio P. (1998), "Polar Inertia", in J. Der Dian (ed.), *The Virilio Reader*, Blackwell, Oxford, pp. 117-133.

5. Ordine sociale e conflitto morale nel romanzo poliziesco contemporaneo (Tre excursus per una didattica spinoziana)

di *Luca Martignani*

5.1 Introduzione

Tra gli approcci sociologici più diffusi, le categorie dell'ordine sociale e del caos vengono rispettivamente rappresentate dal funzionalismo e dalla teoria del conflitto. Il primo approccio enfatizza infatti il ruolo dei valori condivisi nell'orientare il rispetto delle norme sociali in quanto aspettative di comportamento funzionali alla sopravvivenza della società intesa come sistema. Il secondo approccio, invece, considera il conflitto come la condizione normale della società, giungendo a ritenere l'ordine sociale come una contingenza improbabile e transitoria, dipendente per lo più dalla forza dei soggetti individuali e collettivi che hanno saputo imporsi nella lotta per conquistare il potere di imporre la propria narrazione sulla storia e sugli eventi.

Oggetto di questo contributo è quello di confrontare queste posizioni mediante l'utilizzo di alcuni esempi tratti dal romanzo poliziesco in quanto unità di analisi, muovendo in particolare dalla considerazione dell'evoluzione del genere dal giallo al noir. Questa trasformazione letteraria permette di considerare come il poliziesco delle origini contempra ancora la soluzione dell'ordine sociale come una riproposizione del problema hobbesiano dell'ordine e della sua risoluzione come ricomposizione del corpo dello Stato sovrano mediante la separazione funzionale tra normale (legale) e patologico (criminale). Il genere noir, al contrario, rappresenta la necessità di riflettere criticamente sulla persistenza di elementi che compongono la realtà sociale e che ne forniscono una configurazione più complessa. Tali elementi consistono nella narrazione realistica del territorio, nella maggiore complessità dei personaggi, in una distinzione sfumata tra il bene e il male e nel non determinismo degli esiti della narrazione, come la risoluzione del caso e il ripristino della giustizia e del potere costituito.

5.2 Popolarità del funzionalismo

Dal punto di vista antropologico-culturale, il funzionalismo esprime il tentativo codificato di rappresentare la funzione universale e culturale delle istituzioni, ossia quella di rispondere ai bisogni umani.

Sul piano antropologico-filosofico (ossia tramite una riflessione filosofica sulla condizione umana) il bisogno di istituzioni sorge per via del fatto che l'uomo è un essere carente di istinto e che l'ordine sociale è dunque un portato della cultura, che permette agli esseri umani di censurare quelle pulsioni naturali che potrebbero destabilizzare la vita collettiva organizzata.

L'enfasi sulla dimensione culturale e normativa della società è evidente in questo approccio, che ha certamente il pregio di fornire una rappresentazione piuttosto chiara del proprio oggetto di studio (la società, appunto!) e che può essere ricondotta schematicamente al concetto di *sistema*. In questa ottica, il romanzo poliziesco assume la valenza di un oggetto culturale (Grinstead 2004) in cui mediante la risoluzione del caso e l'assicurazione del colpevole alla giustizia ha luogo la ricomposizione del corpo del sovrano e la risoluzione del problema hobbesiano dell'ordine cara a Parsons attraverso la separazione funzionale tra normalità e devianza. Ma è davvero così? O le cose sono più complicate?

Excursus #1

Tre momenti nel pensiero politico e sociale di Spinoza

(Finalità: comprendere la distinzione tra giusto e legale suggerita dall'evoluzione del romanzo poliziesco da giallo a *noir*)

Primo momento: il bisogno di autoconservazione (*conatus*)

(o del recupero di emozioni e passioni oltre la logica cartesiana)

La filosofia di Spinoza si contraddistingue per la ricerca della dimensione del trascendente attraverso un approccio non ascetico e non superstizioso alla religione (come emerge nella proposizione 6 dell'*Etica*): seguire il *conatus* come propria tendenza alla autoconservazione (Tönnies 2016, 53). Si tratta di una filosofia che indica il rifiuto delle passioni tristi e la ricerca di quelle positive. Questa intuizione permette di intrecciare la dimensione ontologica del pensiero del filosofo olandese (la sostanza del Dio che è causa sui, e come tale sta in tutte le cose) con quella antropologico-politica (gli uomini costituiscono una moltitudine che va alla ricerca delle proprie passioni per rispondere ad un bisogno di autoconservazione). In un recente testo Negri (2012) si interroga su Spinoza *contro* la sociologia:

[...] se qualcuno volesse costruire una sociologia lineare del *conatus* in seno a un orizzonte individualista, questa si manifesterebbe come una sociologia da ubriaco (Negri 2012, 69).

Ovviamente è un interrogativo provocatorio, ma indica che la conoscenza cui Spinoza tende a portarci interpreta il potere costituente della società come un problema filosofico, metateorico, sulla natura essenziale delle relazioni, sulla pulsione ontologica che anima queste relazioni e passa per la passione nel senso del *conatus* (autoconservazione). Dunque il focus non sta sulla descrizione del carattere autoritario della relazione tra lo Stato e i cittadini, che è una impostazione alla Hobbes. Piuttosto si concentra sulla *cupiditas* dell'essere, sul desiderio, che osserviamo anche nella trama di tanti romanzi polizieschi: il desiderio di risolvere il caso da parte del detective; il desiderio di una giustizia diversa dalla legge da parte dei protagonisti del noir; il desiderio di appropriazione di ricchezza e vita altrui da parte dei delinquenti negli *hard-boiled*.

L'antinomia di fondo che attraversa il pensiero spinoziano è proprio quella tra ragione e passione (Strauss 2016, 87). Laddove essere, natura e Dio compongono la sostanza osserviamo che Spinoza propone una visione panteista e non antropocentrica di Dio. Qui osserviamo come il pensiero filosofico e politico di Spinoza si contrappongano alla visione dualista offerta da Cartesio (Deleuze 1968; trad. it. 1999, 122-132), che separa pensiero (*res cogitans*) ed estensione (*res extensa*), sottovalutando – almeno nell'ottica spinoziana – il ruolo delle emozioni nel guidare la costruzione della realtà e il riconoscimento della natura. Se Dio è in tutte le cose e le emozioni fanno parte della vita, è evidente che una narrazione realista dell'esistenza include anche il punto di vista di un assassino. Questo significa fare sociologia con Spinoza: affermare l'impossibile rottura con il naturalismo e il normativismo. Per parafrasare Franco Battiato (*E ti vengo a cercare*), come ci si emancipa dall'incubo delle passioni? In secondo luogo superando quello che Damasio (1994) ha definito *errore* di Cartesio: la sottovalutazione dell'importanza delle emozioni nel costituire la descrizione della realtà. Poi distinguendo gli impulsi (appetiti) dai desideri. Gli impulsi possono essere la fame, la sete, il sesso, il gioco, la curiosità, persino l'esplorazione (Damasio 2003). Insomma, per Spinoza le emozioni sono fondamentali, ma occorre distinguere quelle buone da quelle cattive. Per questo la sua filosofia è una confezione perfetta per comprendere l'evoluzione dal poliziesco – che punta alla ricomposizione del corpo del sovrano mediante la separazione netta delle categorie di normalità e devianza – al *noir*, che invece include il punto di vista di tutti i personaggi coinvolti e contempla passioni tristi e felici.

**Secondo momento: la dimensione costitutiva dell'essere
(o del nesso tra necessità e libertà)**

In Spinoza lo statuto ontologico della condizione umana si basa sulla semplice affermazione che la natura dell'uomo lo porta a seguire i propri desideri. Vi è dunque una unità tra natura e ragione. Questa è la causa generale che ci porta a riflettere sull'esistenza del crimine e sugli effetti che produce, come il mutamento delle logiche organizzative delle *holding* criminali, ad esempio. Nella prima parte dell'*Etica*, Spinoza si concentra su questa visione unitaria della realtà, rifiutando la distinzione tra reale, possibile e necessario. Dunque tra gli uomini non può esserci contrasto se superano le passioni cattive dedicandosi al superamento dei turbamenti (Sini 2012) e alla ricerca della propria felicità. In una storia come quella raccontata in *Romanzo criminale* (libro di De Cataldo, film e serie TV), i contrasti tra gli uomini si verificano a causa del conflitto per ragioni di potere, denaro e vendetta che sovrastano ad un certo punto anche l'amicizia (per quanto tra soggetti caratterizzati da una condotta illegale). In un'ottica spinoziana si tratta dell'affermazione dell'appetito sul reale desiderio di autoconservazione che apre la strada alle passioni tristi (Benasayag e Schmit 2014). E i membri della banda, che avevano fatto insieme la strada, cominciano ad ammazzarsi tra loro, negando la loro autoconservazione e la metafisica del loro statuto di moltitudine.

**Terzo momento: una antropologia filosofica diversa da quella hobbesiana
(o della distinzione tra giusto e legale che emerge nel *noir*)**

Se si dovesse pensare al confronto tra l'antropologia filosofica di Hobbes e a quella di Spinoza la riflessione condurrebbe a due dottrine dello Stato radicalmente differenti. In comune i due filosofi nutrono un forte interesse per i rapporti tra individuo e società, eppure hanno una visione profondamente differente sui concetti di uomo e di potere. In Hobbes l'uomo è un lupo cattivo, in Spinoza un creativo socievole. Il potere in Hobbes opprime nello Stato autoritario, in Spinoza libera nella moltitudine dei punti di vista. In Spinoza l'uscita dallo stato di natura non avviene attraverso la generalizzazione del potere come dominio dell'uomo sull'altro (il *Leviatano*, appunto) ma come espressione della potenza in quanto realizzazione del *conatus* e perseguimento della propria natura necessariamente libera (Negri 2018, 55, 173). Uno Stato assoluto è illegittimo perché contrario alla natura umana. Le leggi razziali erano legali, ma non per questo sacre. Noi ci limitiamo a chiederci: in che cosa consiste la *modernità* di Spinoza e come collegare tale pensiero al romanzo poliziesco? Consiste nello scetticismo della fede che diventa ritualismo e superstizione laddove manca l'esercizio della ragione.

Per concludere potremmo affermare che la sequenza logica del pensiero di Spinoza applicato al romanzo poliziesco sia la seguente:

Approccio non superstizioso (immanente e trascendente) alla religione +
Ontologia plurale (moltitudine e emozioni) +
Visione trascendente del diritto (ammissione della distinzione tra giusto e legale)
=
Rappresentazione desiderante della società
che abilita i punti di vista del bene e del male
nel romanzo che da giallo diventa noir.

Il punto è che il funzionalismo si regge ottimisticamente – fino dai tempi di Spencer – sul modello medico: la società viene osservata in analogia con il corpo. In altre parole ogni struttura/istituzione (Stato, mercato, famiglia, scuola) hanno una funzione quasi fossero organi del corpo (cuore, cervello, polmoni, fegato, etc.) che espletano in quanto specificamente identificate e a garanzia della sopravvivenza del sistema stesso. Una politica fragile ha effetti che destabilizzano il sottosistema economico, d'accordo. Ma anche ammettendo di leggere la società come sistema (un complesso di strutture che hanno funzioni specifiche) si tratta comunque di un sistema aperto, che incorpora valori e norme in movimento, rappresentazioni differenti della moltitudine di soggetti che la attraversano. Questo ci insegna la lettura critica dell'ordine in Spinoza: di universale (e di sacro) c'è soltanto la sostanza *causa sui*. Le leggi sono contingenti e l'evoluzione del poliziesco lo mostra esplicitamente.

5.2.1 Critiche interne ed esterne al funzionalismo: cultura e conflitto

Esistono ovviamente critiche interne ed esterne al funzionalismo inteso in senso parsonsiano (Hamilton). Alcune interessanti correnti sociologiche americane sono ascrivibili alla definizione di neo-funzionalismo, che pur condividendo il ruolo centrale dei valori nel definire norme universali intese come aspettative di comportamento offrono una rappresentazione più complessa del concetto di cultura. La sociologia di Jeffrey C. Alexander, ad esempio, interpreta la società come un sistema capace di differenziare discorsi differenti sulla base della comparazione tra codici culturali diversi.

Con riferimento all'oggetto della nostra trattazione, il poliziesco classico privilegia il punto di vista del discorso della società civile (Alexander 1993,

p. 203) sfidata (e sconfitta) dal crimine. Il noir abilita anche la rappresentazione dal punto di vista del lato oscuro della realtà, quello che include i paradossi della distribuzione della fortuna, delle ricchezze materiali, ma anche il punto di vista del criminale e delle ragioni personali e sociali che lo hanno condotto a scontrarsi con le norme.

La teoria del conflitto adotta invece un ventaglio di critiche molto più radicale, e propone un cambio di paradigma legato ad una lettura contingente e non universale dei valori che guidano la formazione di una società: la storia la fanno i vincitori che impongono la loro visione del mondo come sanzione per chi perde una guerra.

Excursus #2

La figura della criminologa nel fumetto dedicato a Julia Kendall

(Finalità: comprendere che – come sostiene Erving Goffman – i fumetti vanno presi sul serio e possono indicare la rilevanza pubblica della figura femminile all'interno del genere poliziesco)

Julia Kendall

Il genere poliziesco, anche in virtù del suo successo di pubblico, è tra le altre cose, uno strumento capace di diffondere specifici messaggi ispirati da logiche di inclusione e riconoscimento simbolico di ruoli sociali diversi. Consideriamo un esempio. Il fumetto poliziesco italiano Julia inaugura ogni numero speciale con una presentazione dell'identità della protagonista, inquadrata in uno specchietto intitolato «Chi è Julia?». Vediamone un estratto:

Di professione fa la criminologa. Ha superato da poco la trentina, con capelli corti e scuri, come gli occhi, particolarmente grandi ed espressivi. Ha una figura naturalmente elegante e affascinante, con un corpo esile e nervoso alla Audrey Hepburn. Il lavoro di Julia si svolge su due fronti. Insegna, come assistente, all'università locale e, come libera professionista, presta la propria consulenza a personaggi pubblici o a semplici cittadini. Nella maggior parte dei casi, però, riceve un incarico di lavoro direttamente dalla procura distrettuale e collabora con la polizia. Il metodo di indagine di Julia, oltre che sulle conoscenze acquisite, si basa su un istinto personale, una straordinaria sensibilità che le permette di immedesimarsi emotivamente nel criminale di turno e quindi di prevenirne le mosse o di risalire ai motivi che hanno scatenato le stesse. Il suo intento è quello di assicurare i colpevoli alla giustizia, ma soprattutto di capire – capire, non giustificare – le profonde pulsioni che li hanno spinti ad agire. Se esistesse la categoria si potrebbe definire una indagatrice dell'Animo.

Julia è l'espressione di una complessa personalità che accosta e articola competenza professionale e coinvolgimento emotivo: una sorta di variante femminile contemporanea della figura del detective. È dunque il risultato di un processo di costruzione simbolica dell'identità femminile la cui figura condensa argomenti come la democrazia di genere e la cultura delle pari opportunità. Anche le donne indagano e lo fanno con le medesime opportunità di espressione della propria professionalità (l'aspetto dell'uguaglianza di genere). Nel farlo realizzano la pienezza della propria condizione femminile, lavorando alla risoluzione del caso con un atteggiamento empatico nei confronti della vittima e utilizzando il registro della comprensione nello studio delle motivazioni che spingono alcuni soggetti a compiere atti criminosi (l'aspetto della differenza di genere). Attraverso la struttura del fumetto Julia permette di comprendere come uguaglianza (di diritti e doveri) e differenza (di genere) si combinino per fornire una rappresentazione adeguata del concetto di identità. Nell'evoluzione storica della sociologia è stato certamente Erving Goffman ad abilitare la serietà epistemologica del fumetto (1981; trad. it. 1987):

Le versioni scritte dei gridi di reazione sembrano avere l'effetto di contaminare il parlato, consolidando e codificando reali gridi di reazione, cosicché in molti casi la realtà prende ad imitare l'artificio, come avviene con ugh ! pant pant, gulp, tsk tsk – una via verso la ritualizzazione presumibilmente non alla portata degli altri animali [...] Qui le vignette e i fumetti devono essere considerati seriamente (Goffman 1981; trad. it. 1987, 161).

Prendere seriamente oggetti che il metodo scientifico tradizionale trascura o tende comunque ad escludere dal novero degli elementi utili a produrre conoscenza configura dunque una sorta di urgenza analitica, tanto sul piano filosofico quanto su quello politico e sociale. Lo si può evincere dalle sezioni del fumetto dedicato alle lezioni di Julia.

Le lezioni: la serietà del fumetto rispetto a concetti e categorie

Nello *storytelling* di Julia una parte fondamentale per la riflessione sul caso criminale in cui si indaga sono le lezioni universitarie. Mediante adeguate riflessioni su concetti derivanti da teorie criminologiche e sociologiche, Julia connette le proprie intime considerazioni con il *framework* adeguato a comprendere storicamente e culturalmente il contesto in cui quel tipo specifico di crimine ha luogo. Nell'episodio archiviato dal titolo *Skip il ladro*, ad esempio, la condizione del bambino adottato di origine filippina dedito a piccoli furti viene letta alla luce della teoria funzionalista della devianza di Merton, secondo la quale il successo è

un *task* imposto dalla cultura ma non raggiungibile da tutti. Da qui deriva l'idea del furto come un vero e proprio percorso di carriera. Il fumetto informa attraverso la propria struttura narrativa e grafica, incoraggiando nel lettore una affidabile rappresentazione di come l'oblatività femminile possa coniugarsi con la risoluzione del caso e con l'applicazione delle sanzioni. La capacità di comprendere e l'intuito femminile di Julia permettono di realizzare un triplice livello di critica, perfettamente aderenti allo sviluppo del poliziesco: (1) la critica morale ai comportamenti estremi; (2) la critica sociale all'etica delle azioni dei personaggi che mettono in atto tali comportamenti; (3) la critica femminista al modo tradizionale e punitivo della polizia di condurre le indagini promossa attraverso la legittimazione pubblica del ruolo di Julia ottenuta mediante la propria *expertise* e reputazione professionale.

I numeri ordinari e i casi archiviati: il realismo e l'esistenza del caso

C'è un ulteriore aspetto rilevante dal punto di vista sociologico, oltre alla pertinenza dei riferimenti teorici e alla coerenza tra elementi onomatopeici e critica sociale (il WROOOM di un'auto sportiva lanciata a grande velocità indica il biasimo per un giovane borghese annoiato ed egocentrico che delinque per noia). E questo ulteriore aspetto riguarda proprio il fumetto dal punto di vista editoriale: accanto ai numeri ordinari, con la copertina nera, ce ne sono alcuni in giallo. Sono i cosiddetti casi archiviati: indagini che possono essere concluse con la risoluzione del caso oppure no. Alcuni casi rimangono irrisolti. O la loro soluzione può rivelarsi dubbiosa, lasciare nella criminologia aspetti di dubbio o di contrasto morale. Ma c'è di più. I casi archiviati sottolineano i limiti dell'azione investigativa e del ridimensionamento delle narrazioni superomistiche del detective infallibile. Emerge la rappresentazione di una umanità fallibile, che specchia la propria debolezza in una modernità aggressiva ed escludente, che travolge le indagini richiamando la necessità di una comprensione storica più precisa e sensibile, affidata ad un personaggio di sesso femminile capace di riflettere sull'astrattezza della perenne efficacia maschile delle trame poliziesche classiche.

Per offrire una argomentazione ordinata delle critiche al funzionalismo sottolineate dalla teoria del conflitto potremmo – con l'aiuto di O'Byrne (2017;) – schematizzarle così: (1) determinismo strutturale → il funzionalismo interpreta il funzionamento della società concentrandosi solo sulle strutture (istituzioni) e trascurando gli individui; (2) conservatorismo → il funzionalismo dà per scontata l'esistenza di una condizione naturale e sana della società, tesa a conservarne le strutture; (3) ottimismo ed etnocentrismo → il

funzionalismo si affida a una rappresentazione della società che tende all'ordine per via della fiducia nella capacità dei valori del sogno americano (libertà individuale, pari opportunità e ricerca della felicità) di imporsi come modello culturale universale.

In altre parole, le tesi centrali della teoria del conflitto sostengono i seguenti argomenti: (1) individui e gruppi non condividono necessariamente gli stessi scopi; (2) a volte gli scopi di un gruppo sono incompatibili con quelli di un altro; (3) a volte si può raggiungere un compromesso, altre volte il conflitto diventa inevitabile; (4) chi ottiene il predominio presenta i propri valori come *i valori* (la storia la scrivono i vincitori) (O'Byrne 2017).

Sarà interessante vedere ora come la logica funzionalista e quella conflittualista si alternino nello sviluppo storico e sociale del romanzo poliziesco contemporaneo.

5.3 Il romanzo poliziesco: origini e sviluppi

Il genere si afferma in letteratura nel XIX Secolo, in particolare con le opere di Edgar Allan Poe e Arthur Conan-Doyle. Poi si diffonde lungo tutto il Novecento. A caratterizzare il poliziesco è la centralità assunta dal crimine, spesso rappresentato da un caso scabroso ed enigmatico.

La valenza simbolica del romanzo poliziesco nel restituire al lettore la centralità assunta dalla sfera della ratio individuale (rappresentata dalla figura del detective) e l'esigenza di potenziare il metodo logico-deduttivo per spiegare le trasformazioni indotte dal processo di modernizzazione nei centri urbani occidentali. Se si seguono alcune delle intuizioni di Sigfried Kracauer (1925; trad. it. 2011) emerge che questo genere è conseguenza di (e mediazione tra) (1) progresso associato al metodo sperimentale scientifico, (2) antropologia razionalista (3) crescita delle città e delle forme di esclusione correlate (prostituzione, alcolismo, vagabondaggio).

In questo senso, il romanzo poliziesco è un oggetto culturale che diffonde una rappresentazione del soggetto individuale tipicamente moderna. Dal punto di vista sociologico questo rappresenta la separazione tra norma e devianza (in conformità con il ragionamento sulle regole del metodo sociologico elaborate da Durkheim). Poi osserviamo un cambio di passo, rappresentato da metodi diversi di indagine.

Excursus #3

Un confronto tra Sherlock Holmes e Maigret

(Finalità: comprendere la distinzione tra deduzione logica e comprensione storica e intima degli avvenimenti mediante il *metodo* di indagine raccontato nel romanzo poliziesco)

Deduzione e comprensione: due metodi distinti e due *momenti* letterari (La giustificazione dell'unità di analisi nella selezione delle opere come *snodi*)

In questa sezione vengono individuati due momenti precisi dello sviluppo di un genere oggi molto popolare come quello del romanzo poliziesco, e che hanno a che fare con il metodo di indagine descritto nella narrazione. Da sempre intriso della rilevanza di fenomeni sociali (ordine e devianza, legge e delitto) questo genere assume una dimensione propriamente legata alla realtà quando accosta al rigore formale del metodo di indagine (primo momento – *deduzione*, rappresentato da Sherlock Holmes di Arthur Conan Doyle) l'ammissione dell'esistenza di aspetti che trascendono l'efficacia delle deduzioni del detective per considerare la società e la sua complessità come protagonisti delle vicende in corso di narrazione (secondo momento – *comprensione*, rappresentato da Maigret di Georges Simenon).

Questo ha conseguenze sull'impianto e sull'intreccio narrativo, ma anche sulla filosofia sociale del romanzo poliziesco che inaugura così la riflessione sul carattere *realista* del giallo sociale. In questa direzione vengono inclusi nell'intreccio la presenza del territorio come personaggio, una comunicazione più paritaria tra i generi maschile e femminile, l'esistenza dei fattori casuali alla base dell'enigma; una distinzione più sfumata tra bene e male. Dal punto di vista sociologico, interrogarsi sul giallo significa porsi domande sui lati oscuri della modernizzazione, sulla relazione tra il diritto e la società (che lo trascende), sulla tenuta della struttura in classi e sulla ricezione culturale delle categorie dell'enigma e del segreto (Boltanski 2011; trad. it. 2019). Significa inoltre interrogarsi sul perché tale letteratura interessi tanto, risuoni (Schudson 1989; trad. it. 2009; Illouz 2015) e consegni al lettore una immagine della società via via meno incoraggiante, fiduciosa di una risoluzione, più cinica e realista. Sarebbe poco praticabile trattare tutta la produzione letteraria di Simenon in una lettura sistematica rispetto ai fini di questo *excursus*.

Ragioniamo invece per *snodi*, abbandonando ogni tentativo di ricostruzione sistematica di un genere sempre più prolifico, allo scopo di evidenziare i punti che delineano il perimetro della progressiva tendenza del poliziesco ad assumere un profilo realista dal punto di vista esistenziale, sociologico e politico.

Primo momento: Arthur Conan-Doyle (Sherlock Holmes e la deduzione)

Snodo #1 – Uno studio in rosso (A Study in Scarlet, GB 1887). È il romanzo che si avvale della voce narrante del Dott. Watson nel presentare al lettore Sherlock Holmes. È il primo libro della saga dedicata al singolare investigatore privato britannico uscito dalla penna di Sir Arthur Conan Doyle. La gustosa vicenda narrata è altrettanto interessante rispetto al carattere teoretico e metodologico del testo, che rappresenta un vero e proprio studio da cui emerge il metodo scientifico e logico-deduttivo che il protagonista adotta per risolvere casi trattati con il rigore (per quanto volutamente eccentrico, antiaccademico e temerario) dell'analista di laboratorio. Dopo la presentazione di Sherlock Holmes da parte del Dottor Watson, nel secondo capitolo della prima parte di *Uno studio in rosso* viene presentato il metodo investigativo del protagonista. Il titolo di questa sezione è paradigmatico: *La scienza della deduzione*:

Vedete, [...] la mente umana è come un piccolo ripostiglio vuoto, e sta a noi riempirlo con mobili di nostra scelta. Lo sciocco ci ammucchia l'accozzaglia di cose che si trova sotto mano, e le nozioni che gli sarebbero davvero utili finiscono in tal modo per restare fuori o, nel migliore dei casi [...] per confondersi con troppe altre inutili [...]

Ma il sistema solare! – protestai

Cosa volete che me ne importi? – replicò lui, spazientito.

Dite che giriamo intorno al sole. Se girassimo intorno alla luna, non farebbe la minima differenza per me e per il mio lavoro.[...]

Professava di disprezzare ogni nozione estranea all'oggetto delle sue ricerche. Di conseguenza tutti quello che sapeva gli doveva essere utile. [...]

(Conan Doyle, 1887; trad. it. 1957, 15).

Leggendo Sherlock Holmes siamo trasportati in una dimensione in cui non ci interessa come “gira” il mondo, quali sono le regole che governano la ingiusta distribuzione del potere tra servi e servitori. Al metodo deduttivo e logico del laboratorio di Sherlock Holmes si associa l'esigenza che al lettore interessi un mondo da accettare per come appare. Non già una critica sociale severa del contesto (come sarà per il noir) ma una fenomenologia del crimine che si presenta imperfetta e giustificata *causa sui* (per dirla alla Spinoza) agli occhi del lettore e del detective.

Positivismo e fenomenologia. Le due matrici filosofiche che orientano lo sviluppo della filosofia del Novecento (D'Agostini 1999) si compendiano nell'intreccio narrativo offerto da Conan Doyle. Attraverso questo bel personaggio, affini i nostri schemi percettivi (dopotutto non è con Kant che empirismo e

razionalismo si fondono?) per indagare azioni criminose mediante strumenti tecnologici più affidabili orientati garantire il risultato desiderato (ossia la risoluzione dell'enigma). Il detective è la *res cogitans* le cui passioni sono necessariamente bizzarre e private, perché la passione da narrare apertamente è quella cattiva, che induce il crimine. L'impianto è ancora nettamente dualista e moderno, tipico di una filosofia cartesiana. Le emozioni sono ancora espunte dall'analisi, e dovranno attendere la torsione realista intervenuta nel giallo per poi esplodere con la carica critica del noir, che assegna spinozianamente alla narrazione la loro rilevanza realistica (Damasio 2003).

Secondo momento: Georges Simenon (Jules Maigret e la comprensione)

Snodo #2 – Maigret è prudente (Maigret hésite, FR 1968). Nella vastissima produzione narrativa di Simenon, questo episodio (il sessantottesimo) è centrale nel rappresentare un momento letterario dove il metodo logico viene discusso. Si apre uno spazio per le contingenze, i sentimenti, le emozioni e – non da ultimo – per gli errori che chi conduce le indagini può compiere a causa della fretta, dell'eccessiva sicurezza, del pregiudizio o dell'abitudine. Questo romanzo, ha catturato l'attenzione di Leonardo Sciascia proprio sulla trasformazione epistemologica del significato di metodo investigativo, che progressivamente diviene più legato alle caratteristiche storiche e sociali di un contesto. Tale metodo si perfeziona nella conversazione con i testimoni e i personaggi letterari coinvolti. In particolare assume un ruolo centrale la moglie del commissario che da sempre contribuisce a costruire, nella dimensione del privato e del coniugale, gli snodi interpretativi utili a Maigret per abbandonare le false piste e selezionare quella utile dopo un procedimento per tentativi ed errori.

Se la deduzione logica adottata come metodo da Sherlock Holmes assottiglia il confine tra la realtà (obiettivamente insondabile) e la porzione di realtà che riusciamo a cogliere con i nostri schemi percettivi (la metafisica della natura di Kant, che introduce così la necessità della scienza in un orizzonte fenomenico), Maigret abbandona ogni suggestione metafisica, ammettendo lo statuto imprevedibile del reale, cui corrisponde una burbera umiltà alla base del carattere dell'investigatore. Prendiamo la lettera che riceve il commissario in *Maigret è prudente*. Chi scrive preannuncia un delitto, sollevando dubbi non solo su chi sarà l'autore del crimine, ma anche sulla possibilità che l'investigatore pervenga ad una risoluzione del caso, che – in quanto tale – è anche caratterizzato da elementi di imprevedibilità. È il banco che vince, la realtà che si impone agli occhi di chi guarda, benché costruita dalle azioni degli stessi osservatori.

Lei sa meglio di me che la realtà non è sempre verosimile. Fra non molto sarà commesso un delitto, probabilmente tra qualche giorno. Forse da una persona che conosco, forse da me stesso. Non Le scrivo per impedire che la tragedia abbia luogo. In qualche modo è ineluttabile. Vorrei soltanto che, quando avrà luogo, Lei ne sia già al corrente. [...] Non sorrideva più. Le sopracciglia aggrottate. [...] No, non credo sia pazzo, ripeté.

(Simenon 1968; trad. it. 2010, 11).

In Maigret si ricompono la relazione tra realtà (il delitto, il caso su cui indagare) e costruzione (le azioni che trasformano l'oggetto-lite in oggetto-omicidio, ad es. ma anche le osservazioni utili per individuare il responsabile e trasformarlo da soggetto-indagato a soggetto-colpevole!). Queste suggestioni ontologiche sono dovute all'epistemologia necessariamente fragile (Corcuff 2003) che connota la torsione realista di Simenon. Affermare che la realtà è quella prodotta con il metodo scientifico delle scienze esatte (Kuhn 1962; trad. it. 1999) significa ignorarne una parte, quella relativa alla natura umana, alla sua natura non ascrivibile all'idealtipo criminale (da Lombroso, sulle caratteristiche fisiche, fino a Weber, sulle giustificazioni più o meno razionali delle logiche di azione). Con Maigret apprendiamo che anche nel giallo la distinzione tra realtà e costruzione sociale non è dicotomica, ma è piuttosto una relazione che articola ciò che è (la realtà: c'è stato un omicidio, ad es.) e ciò che potrebbe essere sulla base di intuizioni, proiezioni e (appunto!) costruzioni intersoggettive del significato assunto da un'intenzione (potrebbe esserci un omicidio: da parte di chi e in base a quali parametri contestuali si dovrà indagare?). Il realismo di Maigret consiste nel riconoscimento della casualità e della necessità di riflettere sulla fallibilità della propria attività di indagine, ancorché rara e remota nelle occasioni.

Da logico e deduttivo, il metodo Maigret – che a differenza di Holmes è un funzionario di polizia, figura spesso bersaglio di ironia tagliente da parte della letteratura di genere rispetto all'acume dell'investigatore privato – diviene empirista, si discosta dalle deduzioni logiche per orientarsi alla disamina del senso conferito alle azioni dei personaggi e al significato della raccolta dei singoli indizi.

Maigret rappresenta un personaggio ancora capace di restituire il fascino dell'intrigo sul piano letterario con la necessità della ricomposizione dell'ordine sul piano sociale. Questa è la centrifugazione della realtà. La necessità di elaborare politicamente il privato e concettualmente il dubbio per garantire che la letteratura popolare resti un genere di evasione capace tuttavia di mostrare come la necessità della giustizia attraversi la società che permette a certi oggetti culturali di essere prodotti, distribuiti, consumati e commentati.

5.4 Il noir: l'ordine sociale tra necessità e contingenza

L'intento principale di questo contributo consiste nel leggere il funzionalismo e le sociologie del conflitto attraverso la letteratura poliziesca. Nel romanzo giallo e soprattutto nel poliziesco classico – in particolare in quello che ha origine nella Francia e negli USA dagli anni 20 e 30 del Novecento – il crimine è lesivo dell'ordine del diritto e il criminale deve essere eliminato dal campo sociale mediante il meccanismo narrativo della sua scoperta e cattura da parte di un investigatore (normalmente un commissario di polizia, come nel caso del personaggio di Maigret di Georges Simenon) che riesce ad assicurarlo alla giustizia perfezionando la separazione tra la devianza e la norma, tra il caos e l'ordine, e – in definitiva – tra il bene in quanto ordine e il male in quanto disordine. La risoluzione dell'enigma diventa quindi la logica di ricostruzione dell'ordine pubblico mediante l'eliminazione simbolica del criminale. Il ripristino del potere costituito mediante la neutralizzazione di chi commette un delitto.

Si va verso una rappresentazione realistica della società attraverso la letteratura di genere!

La vocazione del romanzo noir violento e realista è orientata a rappresentare un'antitesi dialettica al potere costituito oltre che alla criminalità ufficiale. E in questo senso la sua funzione sociologica è quella di costituire un insieme di idee e spunti critici per orientare la critica sociale del potere e immaginare un diverso regime capace di esprimere più efficacemente il carattere arbitrario della realtà ufficiale e la necessità di immaginare una realtà che non è necessariamente la verità imposta dalle istituzioni, ma la realtà della critica e del buon senso.

Siamo dunque a un punto cruciale: *la funzione critica e suppletiva dell'arte rispetto alla cultura del segreto*. Se il potere è deviato e dunque non agisce in base al criterio della giustizia, allora è possibile criticarlo, lasciando intendere che l'investigatore privato è tale poiché ha già avuto modo di scontrarsi con il sistema pubblico che lo ha – più o meno formalmente – escluso per ragioni che rappresentano il conflitto tra morale privata ed etica pubblica. La versione finale del romanzo, in altre parole, incorpora i gusti dei lettori a cui si rivolge, testimoniando la capacità del testo di far risuonare gusti e tendenze della cultura popolare attraverso la scrittura (Schudson, 2009). Dunque le vendite non sono soltanto un indicatore del successo commerciale di un volume (l'economia non basta, come è evidente, a spiegare la società) ma rappresentano anche la capacità di un oggetto (in questo caso il libro) di toc-

care i “nervi scoperti” di una società, intercettarne le passioni e le contraddizioni e – come talvolta capita con la cultura popolare – tentare di offrire una soluzione pratica.

Lo intuisce Boltanski nel suo studio su Sherlock Holmes (2011; trad. it. 2019) e prima ancora di lui è una riflessione e echeggia nelle parole di Roland Barthes:

Lo statuto della borghesia è particolare, storico: l'uomo che essa rappresenta sarà universale, eterno; la classe borghese ha giusto edificato il suo potere su certi progressi tecnici, scientifici, su un'illimitata trasformazione della natura. [...] l'ideologia borghese sarà scienziata o intuitiva, constaterà il fatto o percepirà il valore, ma rifiuterà la spiegazione: l'ordine del mondo sarà sufficiente o ineffabile, non sarà mai significativa (Barthes, 222)

Il noir è Spinoza perché incorpora la moltitudine degli appetiti e dei conati (incluse le passioni tristi) determinando una struttura narrativa sovversiva di regole e canoni letterari. Emerge il punto di vista del criminale, il conflitto sociale come generatore dei delitti, la logica del caso che governa l'intreccio narrativo. E dunque apre all'interpretazione sociologica la necessità di comprendere l'esistenza del conflitto sociale e del disordine, della pluralità non dicotomica dei punti di vista. Lo fa attraverso una letteratura che a ben vedere non è evasione. È critica sociale.

Riferimenti bibliografici

- Alexander J. (2012), *Trauma. A Social Theory*, Polity Press, Cambridge; trad. it. *Trauma. La rappresentazione sociale del dolore*, Meltemi, Milano, 2018.
- Alexander J., Smith P. (1993), *The discourse of American civil society: A new proposal for cultural studies*, «Theory and Society», 22, pp. 151-207.
- Barthes R. (1957), *Mythologies*, Seuil, Paris; trad. it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino, 1994.
- Benasayag M., Schmit G. (2013), *L'epoca delle passioni tristi*, Feltrinelli, Milano.
- Boltanski L. (2009), *Énigmes et complots. Une enquête à propos d'enquêtes*, Gallimard, Paris.
- (2011), *Uno studio in noir*, «Sociologia e Politiche Sociali», 22, 2, 2019.
- Conan Doyle A. (1887), *A Study in Scarlet*, Ward Lock & Co., London; trad. it *Uno studio in rosso*, Mondadori, Milano, 1957.
- Corcuff P., (2003), *Pour une épistémologie de la fragilité. Plaidoyer en vue de la reconnaissance scientifique de pratiques transfrontalières*, «Revue européenne des sciences sociales», Tome XLI, n. 127, pp. 233-244.
- D'Agostini F. (1999), *L'anomalia paradigmatica. Breve storia della filosofia del Novecento*, Einaudi, Torino.
- Damasio A. (1995), *L'errore di Cartesio*, Adelphi, Milano.

- (2003), *Looking for Spinoza. Joy, Sorrow and the Feeling Brain*; trad. it. *Alla ricerca di Spinoza*, Adelphi, Milano, 2003.
- Deleuze G. (1999), *Spinoza e il problema dell'espressione*, Quodlibet, Macerata.
- Durkheim E. (1893), *De la division du travail sociale*, Paris, Alcan, trad. it. *La divisione del lavoro sociale*, Comunità, Milano, 1962.
- Goffman E. (1981), *Forms of Talk*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia; trad. it. *Forme del parlare*, il Mulino, Bologna, 1987.
- Griswold W. (1994), *Cultures and Society in a Changing World*, Pine Forge Press, Thousand Oaks, CA.; trad. it. *Sociologia della cultura*, Il Mulino, Bologna, 2005.
- (2009), “Un framework metodologico per lo studio della cultura”, in M. Santoro e R. Sassatelli (a cura di), *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, Il Mulino, Bologna, 2009, pp. 253-285.
- Hamilton P. (1989), *Talcott Parsons*, il Mulino, Bologna.
- Hobbes T. (2010), *Il Leviatano*, edizione italiana, Laterza, Roma-Bari, 2000.
- Khun T. (1962), *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago University Pr., Chicago; trad. it. *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino, 1999.
- Kracauer S. (1925), *Der Detektiv-Roman. Ein philosophischer Traktat*; trad. it. *Il romanzo poliziesco*, SE, Milano, 2011.
- Illouz E. (2015), *Il nuovo ordine amoroso. Donne, uomini e “Cinquanta sfumature di grigio”*, Mimesis, Milano-Udine.
- Negri A. (2012), *Spinoza e noi*, Mimesis, Milano-Udine.
- (2018), *Spinoza*, Derive e approdi, Roma.
- O’Byrne D. (2017), *Sociologia. Fondamenti e teorie*, Pearson (seconda edizione rivista e ampliata), Torino.
- Santoro M., Sassatelli R. (2009), *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, Il Mulino, Bologna.
- Schudson M. (1989), *How Culture Works: Perspectives from Media Studies on the Efficacy of Symbols*, «Theory and Society», 18, 2, 1989, pp. 153-180; trad. it. “Come funziona la cultura: prospettive dallo studio dei media”, in M. Santoro, R. Sassatelli, *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, il Mulino, Bologna, 2009, pp. 115-142.
- Simenon G. (1968), *Maigret hésite*, Paris, Presses de la Cité; trad. it. *Maigret è prudente*, Adelphi, Milano, 2010.
- Sini C. (2012), *Spinoza*, Booktime, Milano.
- Spinoza B. (1988), *Etica e trattato teologico-politico*, Utet, Torino.
- Strauss L. (2016), *Il testamento di Spinoza*, Mimesis, Milano-Udine.
- Tönnies F. (2016), *La teoria sociale di Spinoza*, Mimesis, Milano-Udine.

6. Serie Tv e moda. L'esempio di *Sex Education*

di Antonella Mascio

6.1 Serie tv e moda. Un'introduzione

La moda si caratterizza per essere da sempre un elemento importante delle produzioni audiovisive, capace di attirare l'attenzione di ampi gruppi di spettatori e di spettatrici, per mezzo dei capi indossati dagli attori in scena. Gli abiti partecipano infatti alla definizione dei personaggi e alle loro specificità, mostrando al pubblico i caratteri (e le fogge) di un guardaroba elegante, come di uno casual. Tutto ciò ha sempre avuto una ricaduta significativa anche dal punto di vista commerciale, tanto che già nel 1930 l'imprenditore Bernard Waldam, vista l'influenza che le star di Hollywood avevano sul pubblico, «ebbe l'idea di canalizzare questa tendenza lanciando nel Modern Merchandising Bureau le pubblicazioni "Screen Stars Styles" e "Cinema Modes" e da quel momento vennero standardizzati e diffusi sul mercato abiti ispirati ai film di successo» (Morin 1972, p. 150). Gli abiti presenti sul grande schermo hanno creato, soprattutto in passato, una sorta di *trait-d'union* fra l'immaginario del cinema e la concretezza della realtà. È recente, invece, il riconoscimento rivolto ai guardaroba di abiti e costumi presentati in molte serie tv.

In serie come *Sex and the City* (1998 – 2004, HBO), *Ugly Betty* (2006 – 2010, ABC), *Gossip Girl* (2007 – 2012 The CW), *Pretty Little Liars* (2010 – 2017, ABC Family), o *Mad Men* (2007 – 2015, AMC) agli outfit è stato riservato un posto d'onore. Certo, stiamo parlando di produzioni televisive di qualità, curate nei dettagli – dalla sceneggiatura, alla regia, alla recitazione

– e destinate solitamente ad un pubblico globale, distribuito su diversi mercati televisivi (Innocenti e Pescatore, 2008). Si tratta di testi¹ nei quali le scenografie, gli oggetti in scena, i prodotti di design, insieme naturalmente agli abiti e ai costumi permettono allo spettatore di immedesimarsi nella storia, nei percorsi che propone e negli snodi che attraversa.

La complessità presentata dalle attuali produzioni mette in moto, nelle audience, processi di reazione che determinano nuove prospettive di visione e fruizione. Come scrive Jason Mittell (2015), è l’oggetto culturale, cioè la serie tv, che *impone* un certo attivismo negli spettatori, necessario per comprendere le strategie narrative utilizzate.

Una domanda che lo studioso si pone riguarda proprio il funzionamento del testo nell’epoca della sua espansione online², questione centrale negli studi sulle narrazioni mediali. La serie tv viene infatti presentata ai suoi spettatori insieme ad una rete di altri prodotti comunicativi che si configurano come estensioni della stessa, espandendone i confini. Si tratta di tutta quella serie di paratesti, fra cui i siti web dedicati, i canali social ufficiali o gestiti dai fan, i teaser, i trailer, i meme, e molto altro. Nell’era digitale, inoltre, la serie tv viene fruita secondo modalità spesso decise dallo spettatore, che è autonomo sia nella gestione della visione, sia nella programmazione degli orari e dei giorni più comodi. Non solo: le attuali piattaforme di visione permettono di riguardare le singole puntate, per rivedere le scene preferite o soffermarsi su particolari considerati interessanti. Tutto ciò consente alle audience di godere del testo tenendo conto di più livelli: la linearità della narrazione, che segue l’ordine delle puntate e delle stagioni.

L’approfondimento rispetto ad alcune tematiche proposte, mediante la ripresa di momenti di visione e/o discussioni online. La serie tv si compone infatti delle singole puntate, insieme ad un complesso sistema di altri contenuti che ne svelano i dietro le quinte, le ragioni di certe scelte estetiche, il lavoro per definire i guardaroba. E negli spazi di discussione online, presenti sui canali social e sui forum, oltre all’evoluzione della storia, viene dato spazio all’approfondimento delle relazioni fra i personaggi, al riconoscimento delle location utilizzate, alle discussioni sui brani scelti per la colonna sonora e allo studio degli outfit. Fa parte della *complex television* quella particolare

¹ Per *testo*, seguendo l’accezione socio-semiotica, si intende un prodotto o fenomeno culturale che presenti una sua coerenza insieme ad una serie di proprietà (multiplanarità, coerenza, chiusura, stratificazione dei livelli, processualità interna etc.). Il concetto non rimanda perciò solo a documenti scritti (come un libro) ma anche a prodotti di tipo audiovisivo (film, serie tv, videoclip) e in generale mediali (si veda. Marrone, 2008).

² Il tema è da sempre centrale nello studio dei media e dei prodotti culturali in generale. Si veda Eco, 1979, 1984.

attenzione all'estetica di cui sono dotate le serie tv, tanto che – ancora Mittell – la definisce «funzionale»: la resa della scena, basata sulla perfezione della costruzione di ogni elemento presente, porta gli spettatori a porsi probabilmente domande sulle complesse modalità di realizzazione di un set televisivo, invece di soffermarsi sull'andamento della narrazione. Questa grande cura per i particolari è ormai una cifra stilistica presente in qualunque quality drama e, naturalmente, riguarda anche i guardaroba dei personaggi. Il senso e il valore dell'abbigliamento non si esauriscono infatti nella dimensione estetica del prodotto audiovisivo, ma hanno a che fare con l'ordine sociale, l'appartenenza di status, la diffusione delle tendenze, l'adesione (o meno) ai canoni riconosciuti a livello mainstream. Tutto ciò è talmente evidente e importante nelle serie tv da aver prodotto effetti sia nel discorso della moda, sia nell'ambito mediale. Da un lato, le griffe e i brand, così come le riviste di settore fanno spesso riferimento alle serie tv (si pensi alle innumerevoli copertine e articoli di *Vogue* dedicate agli abiti in scena). Dall'altro, per le produzioni medialità è ormai chiaro che l'uso di un guardaroba attentamente preparato – anche nei period drama – può rafforzare l'impatto narrativo generale, attivando ulteriori effetti di *engagement* nelle audience (Warner, 2014)³.

L'abbigliamento partecipa dunque alla rappresentazione delle dinamiche sociali anche nelle produzioni medialità: le serie tv ci mostrano quanto l'abito “faccia il monaco” e quanto sia utile per evidenziare, all'interno di una narrazione, la differenza di classe fra i personaggi (Simmel, 1895) fino a farci riflettere sulla sua importanza nei processi di cambiamento e di crescita degli stessi, funzionando da chiave di interpretazione del sociale (Blumer, 1969; Edwards, 2011). Per questi motivi nelle prossime pagine prenderemo in esame un titolo attualmente in produzione, *Sex Education* (Netflix, 2019), in cui l'abbigliamento riveste un ruolo specifico e, come in ogni prodotto di finzione, concorre a definire le identità dei personaggi, i quali, in questa storia, sono per la maggior parte adolescenti, vivono dunque un'età critica fatta di scoperte e cambiamenti continui. L'obiettivo è quello di esplorare le relazioni esistenti tra la serie tv e il mondo della moda, utilizzando una prospettiva mediale e uno sguardo sociologico. Nella narrazione si rintracciano infatti diversi elementi che ci aiutano a comprendere quanto, di fatto, l'abito ci indirizzi verso specifiche interpretazioni del mondo, interiore e sociale. Insieme agli altri livelli di significato di cui si compone il testo, l'osservazione delle dinamiche vestimentarie permette perciò di cogliere i meccanismi e le

³ Si pensi alle diverse occasioni in cui gli abiti delle serie tv entrano a far parte dell'universo di riferimento per eleganza e stile. Dalle capsule collection dedicate a produzioni come *Sex and the City* e *Gossip Girl*, fino a mostre itineranti, come quella dei costumi di *Downton Abbey*.

sfide narrative proposte. Per poter comprendere i significati profondi degli abiti nelle serie tv è importante utilizzare gli strumenti dell'analisi visuale, che consentono di andare oltre l'aspetto estetico. Il contributo che deriva dagli studi e dalle teorie elaborati sulla moda fornisce un ulteriore aiuto per comprendere il funzionamento degli outfit nelle relazioni fra i personaggi e nel più ampio contesto narrativo (status, appartenenza di classe, definizione di ruoli, momenti critici, gerarchie di gruppo, ...).

6.2 Il teen drama *Sex Education*

Scritto da Laurie Nunn e realizzato dalla casa di produzione britannica Eleven Film per Netflix (2019), *Sex Education*⁴ utilizza in modo raffinato i codici del genere seriale. Il focus è sulla vita degli studenti di una scuola superiore di provincia, la Moordale School, e sui loro problemi sessuali, identitari ed emotivi. Si tratta di un *teen drama* che però, a differenza di altri prodotti simili, non racconta le vicende adolescenziali sfruttando una cornice romantica. Il tono prevalente è quello pragmatico-realistico, con pochi riferimenti al tipico melodramma televisivo. *SE* pone inoltre in discussione la collocazione spazio-temporale della storia: è evidentemente ambientato nel Regno Unito, anche se una serie di abitudini portate sulla scena hanno un sapore più statunitense. Ad esempio gli studenti della Moordale non indossano le uniformi scolastiche che rappresentano un codice vestimentario tipico delle scuole inglesi. Il loro abbigliamento è invece simile agli studenti di altri paesi europei o degli Stati Uniti: non viene seguita una unica linea o delle regole. C'è una assoluta libertà di scelta.

Il periodo storico sembra coincidere con la contemporaneità, grazie alla presenza in scena di una serie di oggetti, soprattutto tecnologici (smartphone, computer...). Appaiono però anche moltissimi altri elementi che producono un effetto temporale dissonante: dischi in vinile e giradischi nella camera da letto del protagonista, colonna sonora ricca di pezzi del passato, oggetti di design dal sapore retrò, fino ai guardaroba dei personaggi. Tutto ciò determina una certa discordanza nel riferimento ad un unico periodo storico. Ne vengono, in realtà, rappresentati più d'uno, tutti simultaneamente⁵.

⁴ D'ora in poi *SE*.

⁵ Si tratta di una strategia che negli ultimi anni è stata utilizzata in più produzioni televisive (ad esempio: *The End of the F***ing World*, *The Handmaid's Tale*, *Riverdale*). Si veda Barra e Brembilla, 28 aprile 2020 (<https://www.linkideeperlatv.it/la-nostalgia-fake-fra-estetica-e-culto/>).

La trama è focalizzata sulla vita di Otis, figlio di Jean, nota sessuologa, ragazzo particolarmente sensibile e schivo. Grazie alle conversazioni che ha con la madre, Otis ha maggiori conoscenze sulle questioni sessuali rispetto ai suoi compagni di scuola. Parte delle sue competenze deriva dal fatto che Jean riceve i suoi pazienti nello studio sito in casa: Otis talvolta origlia i discorsi che emergono negli incontri terapeutici, arricchendo ulteriormente il suo sapere sul tema. Per questo, per i suoi compagni di scuola, diventa una sorta di esperto in materia ed è spesso richiesto per risolvere problemi di natura sessuale, attività che gestisce insieme alla coetanea Maeve.

Le due stagioni fino ad ora andate in onda sono state accolte da un significativo apprezzamento da parte del pubblico globale⁶, per via dell'originalità con cui i temi vengono trattati, per l'ironia presente in diverse scene e per la dose di realismo che accompagna molti dei momenti legati alle scoperte sessuali da parte dei protagonisti. Inoltre, come per molti altri quality drama, anche in *Sex Education* si rintraccia una tendenza verso l'autoriflessività (Thompson, 2003), insieme all'ibridazione di più generi (*teen drama*, *comedy*). Una rosa di elementi in parte coincidenti con la definizione di *cult*⁷ televisivo, a cui molti degli attuali quality drama ambiscono, determinando effetti di fidelizzazione nel pubblico, legati ad un piacere, ad un godimento del testo (Barthes, 1973) che riguarda anche un riconoscimento e un senso di appartenenza con le vicende rappresentate sullo schermo.

6.3 Il guardaroba come chiave di lettura e di interpretazione dei personaggi

Come in ogni prodotto di finzione, anche in *SE* i personaggi sono caratterizzati dalle loro peculiarità identitarie. Il gruppo più in vista è quello degli "intoccabili", composto dalle tre studentesse più popolari della scuola, Ruby, Aimee, Olivia, insieme all'amico gay, Anwar. I quattro esibiscono il loro status ponendosi all'apice della scala gerarchica sociale. Gli altri studenti si caratterizzano per essere outsider, originali, sportivi e appartenenti ad una cornice più mainstream e indifferenziata. Ogni personaggio presenta delle specificità che riguardano i tratti e le asperità del carattere, insieme alle scelte di abbigliamento. La differenziazione di status viene resa visibile soprattutto attraverso l'esibizione di simboli (Goffman, 1961) che riguardano proprio le

⁶ Durante il primo mese di programmazione, *SE* ha raggiunto più di 40 milioni di visualizzazioni (fonte Hollywood Reporter: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/netflixs-you-track-40-million-viewers-1177025>).

⁷ Si veda. Volli, 2002.

abitudini vestimentarie. Lo studio del linguaggio visivo risulta essere un utile esercizio per comprendere i significati a cui gli outfit rimandano. Nelle produzioni audiovisive l'uso di stereotipi e di segni riconoscibili è importante per far comprendere allo spettatore, in una manciata di secondi, il senso di ciò che appare sulla scena. L'inquadratura può mostrare, ad esempio, la Tour Eiffel, per indicare che la storia si è spostata a Parigi, oppure viene proposto un primo piano della bandiera americana, per ricordare allo spettatore in quale contesto culturale si sta svolgendo l'azione. Anche gli abiti hanno il compito di indicare significati precisi, per evitare che lo spettatore cada in errore o si perda in ambiguità interpretative. Se, ad un primo livello, appare solitamente semplice riconoscere una *mise* come femminile o maschile, idonea o fuori luogo per l'occasione rappresentata, è importante arrivare ad un secondo livello, al piano connotativo, per comprendere il senso a cui rimandano i simboli che compongono la costruzione dell'abito (Barthes, 1957). Gli "anfibi", ad esempio, possono riguardare la connessione con le subculture e l'insieme di significati culturali che le contraddistinguono (Hebdige, 1979). La borsa griffata evidenzia una relazione con la classe agiata, e lo stile di vita connesso (si pensi a *Gossip Girl*). La t-shirt che ritrae il gruppo rock può indicare una sfera del gusto o un richiamo generazionale. Ogni elemento che appare in scena non è dunque mai a caso: racconta dell'identità del personaggio e del gruppo di cui fa parte e, allo stesso tempo, definisce una differenza con tutto ciò che sta attorno a lui e alla sua cerchia.

In *SE*, ad esempi, gli "intoccabili" sottolineano la loro appartenenza di classe mediante un abbigliamento che rimanda a significati simbolici chiari e riconoscibili: uno stile ricercato, accessori griffati e una certa cura nelle acconciature e nel trucco. Il tutto accostato ad uno stile di vita assolutamente trendy che insegue le mode del momento, comprendendo anche il cibo, evidenziando ad esempio il passaggio dal vegetarianismo al veganismo. Nella serie, gli "intoccabili" rappresentano lo stereotipo dell'élite borghese: un gruppo che vuole rivendicare i propri privilegi di classe "mettendosi addosso" la propria ricchezza. Sebbene, per via della loro posizione gerarchica rispetto agli altri studenti, ognuno tenda ad ostentare sicurezza e superiorità, nascondendosi dietro la forza del gruppo di cui fanno parte e utilizzando una maschera rigida con cui appaiono sulla scena (Goffman, 1961), nello scorrere delle puntate l'atteggiamento di molti di loro diviene ambivalente (Davis, 1992), mostrando le molte fragilità nascoste.

Ripresi invece nelle loro singolarità, senza connessioni con gruppi specifici, appaiono gli altri protagonisti della storia. Otis utilizza un guardaroba apparentemente inespressivo, una sorta di uniforme che sembra renderlo indistinguibile nella folla. Sopra un paio di pantaloni casual, di colore neutro,

indossa t-shirt e felpe e una giacca a vento – sempre la stessa – a strisce colorate (panna, rosso e azzurro) con un taglio decisamente anni Ottanta⁸. Otis modifica il suo stile solo per partecipare ad occasioni speciali, spesso sbagliando completamente dress-code. Il sentimento di spaesamento che sembra accompagnare il personaggio per buona parte della narrazione, appare in scena, dunque, anche per mezzo dell'abbigliamento.

Al contrario, il suo migliore amico, Eric, veste abiti eccentrici, utilizzando fantasie e colori accesi, o addirittura fluo. Il suo guardaroba è basato su un immaginario legato al mondo gay: i suoi outfit non sono mai casuali e denotano una certa cura per il dettaglio. Il gusto di Eric tende in molte occasioni all'estetica drag, indossando veri e propri travestimenti, insieme ad un trucco piuttosto marcato. Eric porta in scena, con coraggio, la sua espressione identitaria: è capace di osare, di mostrarsi per ottenere accettazione da chi gli sta intorno. Utilizza un «abbigliamento di opposizione» (Wilson, 2003) che lo rende unico e riconoscibile rispetto agli altri studenti della scuola. In questo caso il personaggio, attraverso i suoi abiti, non rivendica il riconoscimento di appartenenza ad una specifica classe sociale, quanto il suo orientamento di genere. Si tratta di una questione politica che viene narrativizzata nella serie tv proprio attraverso Eric. Tutto ciò è evidente soprattutto nella prima stagione, in particolare nel confronto con il padre. Emerge un dialogo e una contrapposizione fra l'incorporazione della rigida interpretazione del ruolo maschile (quello del padre) e le possibilità e l'apertura che possono essere attribuite a tale ruolo (Eric). Si apre in questo modo una riflessione sull'ambivalenza legata al significato attribuito proprio alla “normalizzazione” della mascolinità, che lascia allo spettatore più possibilità di interpretazione.

Sul fronte delle protagoniste femminili, diversi sono i personaggi che presentano tratti di originalità, insieme a riferimento a canoni noti. Ne scegliamo per comodità solo due: Maeve e Jane. Maeve ha una storia molto diversa dagli altri studenti: vive da sola in un agglomerato di roulotte, ha la mamma in prigione, un fratello che non vede da anni e un padre che ha non ha mai conosciuto. La ragazza si distingue dal resto degli studenti della scuola anche per via del suo abbigliamento. Maeve rappresenta l'unica a vestire uno stile a metà fra punk e grunge nella Moordale School. In linea con l'ideologia sottoculturale rappresentata dal suo stile, ella si comporta in opposizione alle dinamiche mainstream adottate dai suoi pari. Indossa costantemente anfibi neri, o sneakers, un chiodo in pelle, minigonne e giacche sfrangiate. Il colore prevalente dei suoi abiti è il nero. Unica nota di luce sono i capelli, biondi

⁸ Si veda, ad esempio, l'articolo di Steven Potter del 14 febbraio 2019 pubblicato su Asos: https://www.asos.com/men/fashion-feed/2019_02_14-thurs/style-lessons-from-sex-education/

con le punte rosa. Maeve sembra molto solitaria, ma ha in realtà dei rapporti di amicizia “nascosti”, mai esibiti in pubblico. La sua migliore amica, Aimee, è infatti una degli “intoccabili” che, per rispettare le regole del gruppo di appartenenza, non può farsi vedere in giro con lei. Legate al suo abbigliamento e al suo stile sono anche le posizioni politiche di cui Maeve si fa portavoce: è femminista, legge romanzi scritti in prevalenza da donne, applica la libertà sessuale, adotta una posizione di differenza e di protesta verso ciò che la circonda, mantenendo sempre un atteggiamento calmo e utilizzando un tono di voce quieto e caldo. È un’icona di femminilità, forza e indipendenza. Incarna alcuni dei valori promossi dal movimento punk, che «andava fortemente ‘contro l’establishment’» (Edwards, 2011, 168), in favore di un punto di vista più anarchico, o semplicemente anticonformista (Hebdige, 1979). L’abbigliamento in questo caso non rimanda solo ad una posizione ideologica, ma rivendica una vera e propria lotta di classe, chiamando in causa gli elementi di stile tipici della sottocultura. Maeve e gli “intoccabili”, ad esempio, sono estremamente diversi visivamente, riconoscibili a partire dai guardaroba utilizzati. Non solo: il carattere oppositivo che li contraddistingue riguarda anche gli scambi fra il gruppo e la ragazza, scambi che hanno sempre un carattere offensivo, almeno sulla scena pubblica. Abbigliamento e atteggiamenti rispondono dunque a medesimi codici, facilmente individuabili dallo spettatore. Fra i personaggi del mondo adulto è Jean, la mamma di Otis, che emerge per originalità. Sessuologa di professione, svolge la sua attività nella casa in cui vive con il figlio. Il suo stile appare curato in ogni occasione: abiti raffinati, camicie in seta, tute su misura aiutano a costruire l’immagine di una donna che veste in modo sobrio e ricercato. Rappresenta, nella narrazione, una sorta di nuovo modello di “soft power”, proprio grazie a un abbigliamento versatile ed elegante, liberandosi dai vecchi orpelli del “power dressing”⁹. Jean sembra apprezzare la moda, senza seguirla in modo ossessivo, ma definendo outfit piuttosto personalizzati, facendo anche uso di elementi vintage. Alcuni dei capi che indossa potrebbero infatti far parte delle ultime produzioni di moda, mentre altri sembrano presi da guardaroba di venti anni fa.

L’inserimento di una donna di mezza età come co-protagonista e dell’uso di capi vintage nel suo guardaroba, permettono a *SE* di strizzare l’occhio ad un pubblico che anagraficamente si sposta dall’audience giovanile a cui sembrerebbe destinata la serie tv, ad altri gruppi di audience. Viene richiamata,

⁹ Con “power dressing” si fa riferimento ad uno stile di abbigliamento, nato fra gli anni Settanta e Ottanta, utilizzato dalle donne per stabilire la loro autorità in ambienti professionali e politici, tradizionalmente dominati dagli uomini (Entwistle, 2000).

in questo modo, l'attenzione di una coorte generazionale che sa riconoscere l'oggetto in scena, per collocarlo in un passato vicino e vissuto in prima persona. Lo statuto di vintage riguarda infatti una stratificazione di valori legati anche alla patina del tempo. L'oggetto che ne è investito può perciò configurarsi come uno strumento di comunicazione sociale (Silvestri, 2010).

A tutto ciò va unita anche la scelta estetica per la casa che abitano Jean e Otis, lo spazio interno forse più utilizzato nella serie tv. Molti sono gli oggetti – e le abitudini ad essi connesse – che si collocano in un tempo che coincide solo a tratti con il presente. Fa inoltre da cornice una colonna sonora i cui brani risultano essere un perfetto mix fra anni Ottanta e anni Duemila e Venti.

Tornando al guardaroba di Jean, un capo significativo è la sua vestaglia gialla. La indossa solitamente al mattino per fare colazione. È anche, però, l'oggetto che passa nelle mani dei suoi numerosi amanti, i quali la prendono in prestito durante la loro breve permanenza in casa. Nel corso delle puntate diviene una sorta di icona-simbolo: condensa su di sé il *racconto* di incontri erotici avvenuti fra Jean e l'uomo che la indossa. Automaticamente per Otis – e per il pubblico – rappresenta un segno di riconoscimento dell'amante di turno.

6.4 Il ruolo dell'abbigliamento nella storia

Come abbiamo visto, l'abbigliamento è importante nella realizzazione della narrazione poiché permette di definire l'identità dei singoli personaggi e le loro appartenenze di gruppo. Ma il ruolo del linguaggio vestimentario non riguarda solo questa funzione. Esso fa parte della trama e sottolinea alcuni passaggi fondamentali di *SE*.

Nel testo le questioni relative ai problemi – e alle scoperte – sessuali mettono a nudo i personaggi, spogliandoli delle loro certezze legate all'appartenenza di classe, di status, o subculturali – dunque anche degli abiti che li caratterizzano – per porli in una prospettiva inclusiva che li unisce tutti (anche gli “intoccabili”), rendendoli uguali nella difficile età adolescenziale. L'espressione della loro inclinazione sessuale invece li differenzia, anche nelle scelte di gusto (Bourdieu, 1979), legate all'abbigliamento. Prevale infatti in *SE* un modello individualizzato di rivendicazione di identità che pone la serie tv in una posizione nuova e originale rispetto ad altri *teen*. Se consideriamo l'uso di canoni tipici utilizzati dai *teen drama*, *SE* mostra, infatti, una sorta di scardinamento dell'uso degli stereotipi: seppure tante figure e motivi tipici delle narrazioni *teen* permangano (la scuola, i gruppi dei pari, le relazioni di amicizia e d'amore..), molti sono i contro-stereotipi mobilitati

dal testo. La serie propone perciò «un ampliamento del regime del visibile e del dicibile» (Biscarrat, 2019, pos. 19), configurandosi come un prodotto capace di ampliare i riferimenti del genere di appartenenza, aspirando ad un pubblico non solo adolescenziale¹⁰. Anche l'abbigliamento gioca un ruolo importante: lo stile di Maeve, ad esempio, è decisamente nostalgico, utilizzando colori e capi tipici di qualche decennio fa. Jean, come già detto, utilizza elementi vintage. Ma anche altri adulti sembrano ispirarsi a guardaroba cristallizzati nel tempo, legati a repertori del ricordo degli ultracinquantenni di oggi. I vestiti del Preside Michael Groff, o di sua moglie, sembrano appartenere alla classe borghese degli anni Settanta. Cynthia e Jeffrey utilizzano un abbigliamento da working class senza tempo, come Erin, la mamma di Maeve. Infine vi sono gli abiti etnici che i genitori di Eric indossano soprattutto per partecipare alle funzioni religiose, mentre la mamma di Olivia utilizza regolarmente nella sua quotidianità. Questi ultimi restituiscono uno spaccato multiculturale, importante per la collocazione della storia.

Ma l'abbigliamento entra nelle maglie della narrazione anche attraverso episodi specifici e drammatici. Nella prima stagione (episodio cinque) Eric viene aggredito per strada da un gruppo di uomini, per via del suo travestimento composto da una minigonna di jeans, stivali con zeppa rossi, parrucca bionda e trucco pesante, ispirato a *Hedwig and Angy Inch*.

Questo evento segna profondamente il ragazzo che cambia radicalmente umore e atteggiamento: da solare diventa ombroso, schivo, chiudendosi in se stesso. E modificando completamente il suo guardaroba: elimina i capi colorati e di varie foggie a favore di una sorta di divisa composta da jeans strappati, magliette dai colori spenti e felpe con cappuccio. Come scrive Crane, «l'abito (...) 'crea' comportamento attraverso la sua capacità di imporre identità sociali» (2000, trad. it. 2004, 29). L'attacco subito mette a dura prova Eric, il quale reagisce adottando un abbigliamento conforme al gusto mainstream, lontano dal tipico modo di vestirsi che usa solitamente per esprimere la propria identità. Sembra nascondersi dietro un outfit anonimo che per lui funziona da armatura, poiché lo protegge dal mondo esterno. Il cambio di guardaroba corrisponde perciò alla narrazione di un trauma e al modo di affrontarlo.

Nella seconda stagione (episodio tre) è Aimee a subire un'aggressione e anche in questo caso l'abbigliamento assume un ruolo importante. Si tratta di una molestia sessuale che avviene sull'autobus, nel percorso verso la

¹⁰ È importante ricordare che *Sex Education* nella piattaforma Netflix appare vietato ai minori di 14 anni.

scuola. Uno sconosciuto, dallo sguardo gentile, si masturba su di lei, sporcandole i jeans. Quando racconta l'accaduto a Maeve, Aimee cerca di minimizzare quanto è successo, affermando che in fondo il jeans che ha indosso costa poco, spostando dunque il trauma subito da sé stessa, alla macchia sul pantalone. Il capo d'abbigliamento diviene dunque il testimone oculare dell'aggressione e allo stesso tempo il soggetto del maltrattamento, riportandone i segni. Accompagnata da Maeve a fare la denuncia presso un commissariato di polizia, Aimee si trova costretta a dover consegnare i jeans, come prova della molestia subita. Spera però che glieli restituiscano al più presto, poiché, come confida a Maeve «un paio di jeans bootcut perfetti non si trova tanto spesso».

L'apparente superficialità con cui Aimee tratta la questione lascia spazio in realtà a strascichi emotivi importanti, affrontati in un secondo momento grazie all'aiuto delle amiche, con uno spirito di coesione che ricorda molto da vicino il movimento #metoo. Il transfert sul jeans mostra i modi complicati attraverso cui il trauma viene espresso e nascosto: l'uso dell'umorismo, che nasconde il dolore per l'aggressione subita, da un lato e la protezione dei vestiti, del rivestimento della propria pelle, che sottintende la tutela di sé stessa, dall'altro.

Maeve racconta, a sua volta, di un episodio in cui era stata apostrofata in modo volgare per via di un paio di pantaloncini corti. E ricorda che la sua reazione – in linea con il carattere del personaggio – era stata di aperta opposizione: era andata a casa a prendere una forbice per tagliare ancora di più i suoi shorts.

L'abbigliamento quindi si configura anche come un linguaggio utile per poter comunicare un proprio punto di vista, uno strumento di resistenza attraverso il quale esprimere non solo un pensiero o una posizione politica, ma anche l'energia, il tono e il credo con cui si sostiene questa posizione (Hall e Jefferson, 1976).

6.5 Conclusioni

Dopo il riconoscimento culturale ottenuto dalle riviste di moda negli anni Ottanta, molti sono stati i traguardi raggiunti dalla comunicazione del settore fashion. I documentari, i Fashion Film, i siti web, i canali Youtube, le nuove figure degli influencer popolano l'ambito della moda espandendone i suoi confini e dando alla stessa valorizzazioni diverse. Anche le serie tv sembrano inserirsi in questo contesto.

Alcune di esse assomigliano infatti a forme di cataloghi *narrativizzati* (Mascio, 2013), dove gli outfit assumono significati specifici su più piani, incorporando la personalità dei personaggi e i tratti della storia, acquisendo in tal modo ulteriore importanza per lo spettatore.

Gli esempi sono molti e spaziano dai guardaroba femminili, ai maschili e ai trans-gender, considerando età diverse e spazi culturali differenti. Tutto ciò determina delle conseguenze sul piano dell'apprezzamento delle serie tv: le audience-fan usano gli abiti apparsi in scena per creare altre cornici in cui inserirli. Dai momenti tipicamente cosplay, fino agli usi nel quotidiano, il capo o l'accessorio vengono utilizzati come connessione diretta con il testo televisivo stesso, per manifestarne il gradimento e – in molti casi – per assumere le caratteristiche, la forza del personaggio prescelto. Nel caso di *SE*, ad esempio, le immagini che ritraggono lo stile di Maeve Wiley appaiono in molti ambienti social, inserite nella cornice “tutorial”, o “dress like”, per invitare le fan a creare outfit simili a quelli della protagonista e incorporarne, in quel modo, anche la personalità¹¹.

Il prodotto serie tv sta assumendo, rispetto al fashion, delle nuove potenzialità, forse anche più incisive di quanto i film abbiano conseguito nel passato. A differenza del cinema, infatti, la serialità televisiva si prolunga nel tempo, attraverso i diversi episodi e il protrarsi delle stagioni. Le audience creano perciò connessioni significative con i loro personaggi preferiti, continuando a seguirne le vicende per anni. L'influenza che questi possono avere, anche sul piano della scelta del guardaroba, in alcuni casi è rilevante e mutevole nel tempo. Come scrive Barthes, «Il vestito è certamente, in qualsiasi momento della storia, quell'equilibrio di forme normative il cui insieme, tuttavia, è costantemente in divenire» (Barthes, 1998, 61) seguendo, in questo modo, non solo la crescita del personaggio, ma anche quella della sua audience, soprattutto quando il testo di riferimento è un *teen drama*. L'abito dunque strizza costantemente l'occhio al suo spettatore, creando una relazione capace di continuare oltre il termine della storia. In questo modo si va a determinare anche un nuovo ruolo per il testo e il suo stylist o costumista¹²: quello di intermediario culturale (Bourdieu, 1979; Pedroni, 2014) poiché, in molti casi, la serie tv è capace di influenzare in modo significativo i suoi fan, occupando una posizione intermedia fra la produzione di outfit originali e il consumo di determinati stili, o talvolta di vere e proprie collezioni, a cui questi rimandano.

¹¹ Si veda ad esempio, su Youtube, “I dress like Maeve Wiley for a week” (<https://www.youtube.com/watch?v=cNbBo2vjnQY>).

¹² Si pensi ad esempio a Patricia Field e al successo che hanno avuto i guardaroba delle serie tv e dei film per i quali ha lavorato.

Riferimenti bibliografici

- Barthes R. (1970), *Mythologies*, Editions du Seuil, Paris; trad. it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino, 1974.
- Barthes R. (1973), *Le plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris (trad. it. *Variazioni sulla scrittura* (seguite da) *Il piacere del testo*, Einaudi, Torino, 1999.
- Barthes R. (1998), *Scritti: societa, testo, comunicazione*, a cura di Gianfranco Marone, Einaudi, Torino.
- Blumer H. (1969), *Fashion: from class differentiation to collective selection*, «*The Sociological Quarterly*», 10, 3, pp. 275-291.
- Bourdieu P. (1979) *La distinction*, Les Éditions de Minuit, Paris; trad. it. *La distinzione: critica sociale del gusto*, il Mulino, Bologna, 1983.
- Biscarrat L. (2019), *Montrez ce sexe que je ne saurais voir : genre et sexualité dans la série Sex Education* (Netflix, 2019), «*Mouvements*», 3, n. 99, pp. 104-110.
- Crane D. (2000), *Fashion and its Social Agenda. Class, gender, and identity in clothing*, University of Chicago Press, Chicago; trad. it. *Questioni di moda. Classe, genere, identità nell'abbigliamento*, Mora, E. (a cura di), FrancoAngeli, Milano, 2004.
- Eco U. (1979), *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.
- (1994), *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano.
- Edwards T. (2011), *Fashion in Focus. Concepts, Practices and Politics*, Taylor & Francis, Abingdon; trad. it. *La moda: concetti, pratiche, politica*, Einaudi, Torino, 2012.
- Entwistle J. (2000), *The Fashioned Body: fashion, dress and modern social theory*, Polity press, Oxford.
- Davis F. (1992), *Fashion, Culture and Identity*, University of Chicago press, Chicago – London; trad. it. *Moda, cultura, identità linguaggio*, Baskerville, Bologna, 1993.
- Hall S., Jefferson T. (1976) (eds.), *Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*, Working Papers in Cultural Studies, no. 7/8, The Centre for Contemporary Cultural Studies, Birmingham.
- Hebdige D. (1979), *Subculture. The meaning of style*, Methune & Co., London; trad. it. *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale*, Costa & Nolan, Genova, 1990.
- Goffman E. (1951), *Symbols of Class Status*, «*The British journal of Sociology*», 2, 4 (Dec.), pp. 294-304.
- (1961), *Encounters: two studies in the sociology of interactions*, Bobbs-Merrill, Indianapolis; trad. it. *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, il Mulino, Bologna, 2003.
- Innocenti V., Pescatore G. (a cura di) (2008), *Le nuove forme della serialità televisiva*, Archetipo Libri, Bologna.
- Marrone G. (2008), *L'invenzione del testo*, «Versus - I piani della semiotica. Espressione e Contenuto tra analisi e interpretazione», 103-104-105, pp. 237-252 (online: <http://versus.dfc.unibo.it/arc2b.php?numero=103-104-105>).
- Mascio A. (2013), “‘Mad Men’ fra fiction e fashion”, in Bisoni C., Innocenti V., *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena, pp. 283-294.

- Morin E. (1972), *Les Stars*, Éditions du Seuil, Paris; trad. it. *Le star*, Edizioni Olivares, Milano, 1995).
- Pasquali F. (2017), “Parlar di moda fra televisione, dress up game e fashion blogger” in E. De Toni (a cura di), *Linee della moda e stile delle arti*, Laboratorio dell’Immaginario, Elephant & Castle, pp. 5-20 (https://cav.unibg.it/elephant_castle/web/numeri_monografici/linee-della-moda/29).
- Pedroni M. (2014), *Fabbricanti di immaginario. Gli intermediari culturali di seconda generazione nel campo della moda*, «Studi Culturali», Anno XI, 3, pp. 401-424.
- Silvestri, I. (2010) (a cura di), *Vintage. La memoria della moda*, Editrice Compositori, Bologna.
- Simmel G. (1895), “Zur Psychologie der Mode. Soziologische Studie”, *Die Zeit, Wiener Wochenschrift für Politik, Volkswirtschaft, Wissenschaft und Kunst*; trad. it. *La moda*, Editori Riuniti, Roma.
- Thompson K. (2003), *Storytelling in Film and Television*, Harvard University Press, Cambridge.
- Volli U. (2002) (a cura di), *Culti TV: il tubo catodico e i suoi adepti*, Sperling & Kupfer, Milano.
- Wilson E. (1985), *Adorned in Dreams. Fashion and Modernity*, Virago Press, London; trad. it. *Vestirsi di sogni. Moda e modernità*, FrancoAngeli, Milano, 2008.
- Warner H. (2014), *Fashion on Television. Identity and Celebrity Culture*, Bloomsbury, London-New Delhi-New York-Sydney.
- Woods F. (2016), *British Youth Culture. Transnational Teens, Industry, Genre*, Palgrave-Macmillan London.

7. *Voglia di fantasy: comunità e società al tempo di Game of Thrones*

di Michele Marzulli

7.1 Prologo

Dubrovnik, esterno giorno. La scena si svolge nella storica città adriatica.

L'antica Ragusa ha una storia millenaria: le sue stradine, i suoi palazzi, molti ricostruiti dopo il terremoto del 1667, raccontano soprattutto di Bisanzio, l'Impero d'Oriente e della lotta e dominazione della Serenissima Repubblica veneta. In questa città della Dalmazia, Venezia contese il dominio delle coste e dei mari ai Normanni e agli Slavi, ai Turchi e agli Ungheresi. Dubrovnik, con la sua storia di Repubblica marinara indipendente per almeno quattro secoli, non è solo la "Perla dell'Adriatico", ma anche parte del Patrimonio dell'Umanità, secondo l'UNESCO.

La storia trasuda da chiese, palazzi e fontane. Ma se un viaggiatore, superando le folle di turisti, fosse passato in tempi recenti dalla scalinata della chiesa gesuita di Sant'Ignazio avrebbe assistito a un fenomeno davvero curioso. Forse si sarebbe spaventato. Si sarebbe trovato davanti, con tutta probabilità, una folla di turisti con i sandali ai piedi e i telefoni in mano, guardare verso la scalinata e gridare in coro: «Shame! Shame!». Vergogna, vergogna.

Il mistero di questa strana rappresentazione risiede nel fatto che una città già turistica ha vissuto nell'ultimo decennio un vero e proprio boom (con relativo fenomeno di *overtourism*, cioè di sovraffollamento da turisti) perché è diventata *King's Landing* / Approdo del Re. La città capitale dei Sette Regni, adagiata sulla costa orientale di Westeros; la città della Fortezza rossa, nella cui sala principale si trova il Trono di spade, simbolo del potere.

Dubrovnik infatti è stata scelta come set per girare alcune delle più celebri scene di esterni della serie "Game of Thrones" (in italiano, il Trono di spade).

E da quel momento, assecondati dalle amministrazioni locali, frotte di turisti da tutto il mondo ma soprattutto dagli Stati Uniti, si sono riversate per le sue strade. Turisti che non scelgono di perdersi per gli antichi vicoli, ma

che cercano i luoghi individuati come set dalla produzione della serie TV, in genere con lo scopo di immortalare l'esperienza con uno scatto fotografico. Magari mentre si riproduce una celebre scena, come quella in cui la viziosa e magnifica regina Cersei I della casata Lannister vaga per le strade di Approdo del re/Dubrovnik, spogliata e umiliata, e il popolo le grida: «Shame!».

Non si tratta di un fenomeno nuovo, lo *sguardo* del turista (Urry, Larsen, 2011) è abituato a costruire paesaggi più o meno autentici, che rispondano meglio alle proprie aspettative. Ma questo testimonia del successo planetario di una serie TV, un fenomeno non così comune.

7.2 Game of Thrones: una serie di successo

La serie televisiva “Il Trono di Spade”, universalmente conosciuta con il titolo originale “Game of Thrones” (d’ora in poi, GoT), ha riscosso un successo indiscutibile, diffuso e pervasivo. Certamente globale.

In breve, si tratta di una serie televisiva di genere fantastico (*fantasy* per la precisione) prodotta da HBO, trasmessa per la prima volta nel 2011 e conclusasi nel 2019¹. È costituita da 73 episodi, divisi in otto serie, che sono iniziate come trasposizione televisiva di un ciclo di romanzi dell’autore statunitense George R. R. Martin.

Le ragioni del suo successo sono state analizzate da diversi punti di vista: in primo luogo, gli episodi presentano una struttura narrativa particolarmente articolata (la narrazione è intrinsecamente polifonica), ricca di colpi di scena capaci di mettere in discussione le certezze degli spettatori. La complessità dell’intreccio e della rappresentazione di storie personali e collettive rende GoT un campo in cui esercitare la riflessione sociologica: grazie alla «tensione tra storie e desideri, psicologia e pressioni esterne, istituzioni, norme ed eventi» GoT ha creato «ricchi arazzi di psicologia ma anche comportamenti che non erano né santi né del tutto cattivi» (Tufekci, 2019). La complessità della narrazione lo rende molto più ricco di un semplice racconto con una morale esplicita, semplice e lineare in cui il bene combatte la sua eterna lotta contro il male, permettendo allo spettatore di identificarsi anche con i personaggi «cattivi» (Ivi). E permettendo quindi di esercitare la nostra «immaginazione sociologica» cercando di capire come ci saremmo comportati in circostanze simili (Carrigan, 2019).

¹ All’inizio la serie è uscita prima negli USA e qualche mese dopo anche in Italia. L’ottava e ultima serie, invece, a denotarne in grande successo planetario, è stata programmata in Italia una settimana dopo l’uscita statunitense.

GoT, lontano da qualsiasi morale consolatoria quindi per un tono che possiamo definire “disincantato”, si caratterizza per l’imprevedibilità e il disorientamento che crea nello spettatore. Disorientamento “anomico”, in cui una certa disinvoltura dei costumi sessuali e dei valori morali rende il contesto decisamente privo di punti di riferimento. Sesso, soldi e sangue, la trimurti che garantisce il successo popolare di qualsiasi prodotto culturale destinato al grande pubblico. Non si può però non dire che anche uno sforzo produttivo ed economico inusuale (almeno prima di GoT), abbia contribuito a un prodotto di ottima qualità.

GoT però è interessante anche per un’altra operazione culturale: essa prende un genere letterario “minore” (il *fantasy*, trame fantastiche ambientate in un contesto medievalistico) e, in ragione di alcune sue peculiarità, lo rende più attuale, ampliandone notevolmente la *audience*.

È questo il fatto più rilevante sul piano sociologico, cioè che GoT (insieme ad altri prodotti culturali *fantasy*) può essere interpretato come indicatore di una sensibilità specifica.

Come cercheremo di mostrare nelle prossime pagine, è possibile ipotizzare che il successo globale della serie sia legato a un’aspirazione condivisa che preesiste alla serie stessa: ci riferiamo a un bisogno e a una riscoperta, quella della *comunità*, di un mondo cioè pre-moderno (con i caratteri però della «comunità immaginata» di Benedict Anderson) inteso come contrapposto alla nostra contemporaneità *societaria*.

Gli ambienti *fantasy* sono tradizionalmente e per essenza comunitari, nel senso in cui Tönnies li contrapporrebbe alla società: in essi il pubblico ritrova il focolare di cui parla anche Bauman (2001). In una sorta di revival folk, il neomedievalismo appare come una forma di narrazione delle radici premoderne, l’età dell’oro in cui bene e male, giusto e sbagliato, si presentano più “semplici” (contro la complessità anche psicologica delle metropoli simmeliana, per es.). È l’epoca in cui “Il mestiere delle armi” (Ermanno Olmi) è ancora affidato allo scontro ardimentoso tra cavalieri (cioè i protagonisti dell’Evo di mezzo) e non alla *téchne* (nichilistica, in senso heideggeriano) delle armi da fuoco (per non parlare dell’immateriale guerra coi droni contemporanea).

Il successo del *fantasy* quindi si inserisce nella più generale crisi del rapporto dei contemporanei con un mondo globalizzato, per certi versi impercettibile e privato delle sue radici (deterritorializzato, Appadurai, 2001), in cui le identità convenzionali sono perdute (Crouch, 2019). In questo contesto, emerge anche il sogno e il bisogno di autenticità, sulla cui plausibilità non è neanche troppo importante indagare.

7.3 Game of Thrones e l'apoteosi del genere fantasy

Non è semplice descrivere questa serie TV per chi non la conoscesse, ma in breve possiamo accennare al successo globale, che ne ha fatto un vero e proprio fenomeno di costume. Alcune espressioni usate nella serie sono entrate nel linguaggio comune². Il quotidiano britannico *The Guardian*, descrivendo l'ultimo episodio dell'ultima stagione, usava toni enfatici: «E così, finalmente, dopo 73 episodi, milioni di dollari e circa 200.000 uccisioni, è tutto finito – tranne le urla su Internet (dei fan disperati per la conclusione della saga, ndr). (...) Quando giochi al Trono di Spade, vinci o muori. Nel complesso, penso, che abbia vinto» (Mangan, 2019; trad. mia). Non è facile neanche descrivere la trama di questa storia e non è decisamente il tema di questo elaborato, ma alcuni elementi possono essere evidenziati. La vicenda si svolge in una terra immaginaria, popolata da umani, suddivisi in diversi regni e altre creature più o meno fantastiche: i draghi in primo luogo, ma anche delle creature “non morte” che vivono in una terra del tutto ghiacciata (e il tema degli zombie è ormai classico nella letteratura pop); individui con poteri sovrumani, che non affogano in acqua, che mutano il loro aspetto esteriore, che hanno percezioni extrasensoriali e, talvolta, risorgono dal mondo dei morti. Il “gioco” del trono è il filo conduttore, cioè una strenua lotta per la conquista del potere (rappresentato significativamente da uno scomodo trono costituito da spade affilate) che non risparmia nessun colpo di scena, tra incesti, decapitazioni e parricidi. I sentimenti sono a tinte forti: tradimento e lealtà, sesso e violenza, amore e morte. Ma lo sguardo sul potere è sempre disincantato (e in questo senso moderno, à la Weber).

Siamo quindi a metà strada tra il fantasy e la soap opera. Ma per spiegare come possa essere apprezzato da un pubblico ampio, interclassista e internazionale un simile *melange* di stereotipi è necessario fare alcune precisazioni. Certamente una delle spiegazioni risiede nella qualità della sceneggiatura e dei romanzi originali. Prima di diventare una serie TV, le “Cronache del ghiaccio e del fuoco” erano già consolidate come un vero classico contemporaneo della letteratura di genere fantasy. Va detto infatti che essa rappresenta un fiorente ramo dell'editoria, in cui però non tutte le serie riescono a emergere e avere successo oltre la «nicchia culturale» (Griswold, 1997) da cui sono originate.

² O, quanto meno, sulla stampa: «sembra di essere nel trono di spade» si legge nei commenti sui social network o nei titoli dei giornali; «quando giochi al trono di spade o vinci o muori» è invece una delle frasi più citate.

Martin nel suo libro e gli sceneggiatori nella serie costruiscono un intreccio mai banale, in cui l'eroe a cui il pubblico si affeziona e in cui si immedesima, viene regolarmente e brutalmente eliminato alla prima occasione. Nessuna certezza in questa serie in cui bene e male si intrecciano. Non solo: il punto di vista della narrazione è costantemente dislocato, da un personaggio all'altro. Ognuno racconta le stesse vicende secondo il proprio punto di vista e il lettore/spettatore ne può comprendere le ragioni di fondo. Oltre a questo espediente narrativo, la sceneggiatura televisiva non ha lesinato immagini esplicite di violenza o di sesso. Per non parlare di quella che è ritenuta una delle scene di guerra migliore del cinema contemporaneo: la celeberrima "Battaglia dei Bastardi", una scena di lotta collettiva unanimemente considerata il definitivo passaggio di GoT dalla televisione al cinema.

La fortuna e la qualità letteraria del lavoro di Martin sono quindi da considerare una precondizione del successo della serie, per quanto non siano di per sé una garanzia. Non tutti i prodotti fantasy infatti hanno una qualità eccelsa e solitamente non escono dal circuito degli appassionati che, senza voler costruire una tipologia, possono però essere descritti come dei giovani, adolescenti, con una buona istruzione e con relazioni sociali rarefatte: quelli che in gergo viene definiti *nerd*³.

7.3.1 Le radici di un genere

Il fantasy è un genere letterario che fino a GoT è rimasto nella sua nicchia culturale: a parte l'antesignano letterario, cioè *Il Signore degli Anelli* (di cui diremo tra poco), possiamo ricordare alcuni grandi successi. Romanzi o interi cicli (da Marion Zimmer Bradley e Terry Brooks fino all'autore-adolescente Christopher Paolini); grandi successi cinematografici (da "Conan il barbaro", film del 1982 con un giovane e quasi imbalsamato Arnold Schwarzenegger, fino alla più recente serie di Harry Potter); e anche serie TV come l'ultimo grande successo, "The Witcher" tratta dai romanzi del polacco Andrzej Sapkowski. Cinema, letteratura, televisione, giochi di ruolo, fumetti e videogiochi: la cultura pop è il contesto grazie a cui il genere si è affermato.

Per comprendere la natura del fantasy bisogna notare che non si tratta solo di un genere di gusto adolescenziale: gli autori mostrano spesso una cultura

³ Facendo riferimento a questa sottocultura, occorre riportare alla mente un'altra celebre serie TV che in questi anni ha avuto grande successo: "Stranger things", prodotta per la piattaforma di streaming Netflix. Non è un caso che i giovanissimi protagonisti siano appassionati del gioco Dungeons & Dragons (D&D) che è l'antesignano del successo di ogni fantasy.

letteraria elevata, a partire dagli illustri esempi del passato: C.S. Lewis con le *Cronache di Narnia* e J.R.R. Tolkien con *Il Signore degli Anelli*.

Per comprendere le origini di questo genere, bisogna tenere conto che Lewis e Tolkien furono affermati docenti di letteratura inglese in università prestigiose come Oxford, oltre che amici tra loro. Il successo delle loro opere, scritte tra gli anni Trenta e Cinquanta del Novecento, trae origine oltre che da precedenti specifici (autori di epoca romantica come George MacDonald e William Morris) anche dalla tradizione epica. Le saghe nordiche, i cicli cavallereschi, ma anche Shakespeare e Jonathan Swift o la letteratura romantica di ambientazione medievale, sono una premessa indispensabile per comprendere i tratti comuni della letteratura fantasy.

In considerazione del riconoscimento planetario e perdurante⁴, ci soffermeremo su alcune caratteristiche dell'universo letterario tolkieniano, ipotizzando che senza il successo cinematografico della trasposizione del *Signore degli anelli* da parte di Peter Jackson, difficilmente sarebbe nata una vera e propria scommessa produttiva come GoT.

Considerando la finalità sociologica di questo contributo, non ci soffermeremo sulle qualità letterarie, ma sull'universo immaginifico che viene costruito nelle opere di Tolkien e sulla loro *fortuna*. In questo senso, esse condividono il destino dei *Miti d'oggi* (Barthes, 1974), diventare cioè un prodotto culturale interclassista, che annulla la differenziazione sociale e la prospettiva storica. La funzione ideologica del mito è appunto quella di eliminare ogni dialettica socio-politica, per esempio il conflitto tra borghesia e piccola borghesia, deresponsabilizzando la prima rispetto alla costruzione dei rapporti di classe (Gallerani, 2013). Può essere questa la chiave di lettura di un successo che supera le classi e le generazioni, oltre che i generi.

Tolkien, così come l'amico C. S. Lewis, è un professore di letteratura inglese antica, medievista, cattolico. Occorre aggiungere che ha vissuto la Prima Guerra mondiale nelle trincee francesi: questa esperienza segnò in profondità il futuro scrittore (Garth, 2003), tanto che qualcuno lo accomuna agli scrittori «traumatizzati» come Kurt Vonnegut (Shippey, 1982)⁵, un altro autore di culto che ha creato universi immaginari particolarmente fantasiosi. In una prefazione al suo libro più famoso Tolkien scrisse che nel 1918 tutti i suoi amici più intimi erano stati uccisi: uno ogni cinque dei giovani arruolati

⁴ Thomas Alan Shippey, docente di letteratura inglese medioevale, ha definito Tolkien come «autore del secolo» (2000).

⁵ Su questo aspetto, che rende Tolkien incompatibile con la lettura "evoliana" che dell'autore è stata fatta in Italia, si segnala l'interpretazione di Wu Ming 4 in un saggio (2013) ma anche in una opera di finzione, *Stella del mattino* (2008), in cui emerge quanto fragile sia la teoria di un Tolkien tradizionalista e simbolista ma inconsapevole.

nelle *public school* inglesi, come Oxford e Cambridge, era morto nelle trincee del continente (Garth, 2003).

L'immensa tragedia rappresentata dalla Grande Guerra e le sue conseguenze psicosociali sono oggetto di studio da tempo: secondo alcuni è il vero inizio storico del Novecento (Hobsbawn, 1997), secondo altri spiega l'abisso della ragione che porterà al totalitarismo (Canetti, 1974). La "guerra totale" si rivelerà una "catastrofe" umana e politica. L'interpretazione che quindi è possibile dare è che questa esperienza fece maturare in Tolkien un atteggiamento che possiamo definire come disincantato o semplicemente *critico* nei confronti della modernità.

Questo è un punto essenziale e va chiarito: non tutta la letteratura fantasy può essere semplicemente tacciata di "tradizionalismo" o di nostalgia per il passato. Ma è evidente che essa manifesta, tra le altre cose, una lettura critica della modernità e dei suoi effetti. Per esempio, quelli ambientali: per il lettore o lo spettatore di "Le due torri" sarà facile ricordare come uno dei protagonisti negativi della vicenda narrata sia un costruttore di macchine e di armi da fuoco e, contemporaneamente, un distruttore di foreste. È possibile ipotizzare che questo spirito "antimoderno" fosse una delle ragioni dello scarso successo di Tolkien nel suo tempo, quando le élite culturali reputavano il suo lavoro come letteratura per ragazzi, ma anche di scarso valore. Edmund Wilson, campione del modernismo letterario, lo definì nel 1956 come spazzatura, «juvenile trash» (Curry, 2004, 6). Come spiega Patrick Curry, questa interpretazione è alla base della leggenda nera di un Tolkien «paternalista, reazionario... razzista, fascista» (*Ibidem*). E ha dato agio ad alcuni per strumentalizzarne il successo⁶. Ma nello stesso tempo si tratta di letture riduzioniste che trascurano molti aspetti (Ivi, 7). La «terra di mezzo» di Tolkien è certamente un'età dell'oro (e dell'acciaio), immersa in un'Inghilterra rurale, idilliaca per certi versi e certamente premoderna, con espliciti richiami all'epica medievale (uno dei protagonisti principali è chiaramente ispirato al Merlino del ciclo arturiano). Non è un caso che il lavoro di Tolkien sia addirittura assunto a medium per studiare la letteratura medievale (Lee and Solopova, 2005).

D'altra parte, questa è proprio una delle caratteristiche del fantasy e ciò che lo differenzia da un'altra forma di letteratura di genere, che ha avuto e continua a godere di grande successo: la fantascienza.

⁶ Basta ricordare che organizzazioni postfasciste italiane hanno tratto ispirazione dal mondo del fantasy, usando denominazioni tratte da Tolkien (hobbit) o da altri noti fantasy (come Atréiu, *Storia infinita*). Per non parlare del "mondo di mezzo" della cronaca nera romana.

Quest'ultima, proprio in quanto *science fiction*, è caratterizzata dall'intreccio di racconti favolistici come il fantasy, che però solitamente si svolgono nel futuro e prevedono tematiche di carattere scientifico e tecnologico. Nonostante qualche eccezione e qualche esperienza di contaminazione, il fantasy è certamente rivolto al passato (anche un passato immaginato oppure un futuro in cui però le tecnologie siano state dimenticate per sempre) mentre la fantascienza guarda al futuro con speranza. Una delle serie TV fantascientifiche più celebri e longeve, "Star Trek", nasce nella temperie culturale dell'anelito alla conquista della Luna (lo spazio come epica "ultima frontiera"). Un'epoca in cui si sognava che nel 1999 gli umani sarebbero vissuti su astronavi che viaggiavano tra i pianeti della galassia (per citare un'altra serie: "Spazio 1999").

In estrema sintesi, quindi, ci permettiamo di avanzare questo parallelismo. Come la cultura degli anni Sessanta, con il suo spirito rivolto al futuro, ha decretato il successo della fantascienza come genere; così, il successo del fantasy nella nostra epoca, può essere interpretato come un segno di un tempo in cui la fiducia nel futuro è incrinata e in cui la nostalgia del passato si affaccia in molti contesti. Il successo che Tolkien non poteva avere negli anni Sessanta, lo sta raccogliendo GoT oggi. In un tempo in cui almeno una parte della società, sente il desiderio di un mondo *semplice*, in cui non prevalga la logica utilitaristica, economica o la potenza della tecnica, ma il valore dei sentimenti e di un cuore puro. Un mondo antico, fatto di legami di sangue, di focolari domestici e valori tradizionali. Quando "Il mestiere delle armi"⁷ era ancora affidato al coraggio dei cavalieri e non alla brutalità della *téchne*, rappresentata dalle armi da fuoco.

Un medioevo immaginato, che rappresenta una comunità perduta, in contrapposizione alla modernità societaria. E si badi che non si tratta di un medioevo storico: non c'è nulla di filologico nella nostalgia per il tempo andato. In queste ricostruzioni *hollywoodiane*, il medioevo non è il tempo storico, è un «immaginario medievale» stereotipato (Benvenuti e Gagliardi, 2007) che si nutre di un revival al limite del folkloristico, in cui si muovono personaggi iperrealistici come l'ipermuscoloso Conan il Barbaro o la mascelluta Xena, Principessa guerriera.

Ma è solo riconnettendo questo immaginario (il revival neomedievale di cui parla Franco Cardini) al gusto del pubblico contemporaneo che ne possiamo comprendere il successo. Ma per fare questo occorre chiarire alcune

⁷ Il riferimento è a un film del 2001 di Ermanno Olmi, dedicato alle vicende del condottiero Giovanni delle Bande Nere.

“parole chiave” che sono state evocate e che meritano una più ampia trattazione. Moderno, premoderno e postmoderno. Comunità e società. Concetti importanti per la storia della sociologia che meritano un adeguato approfondimento.

7.4 Comunità e società

Il termine *comunità* in sociologia è definito solitamente per differenza rispetto a *società*. All’origine di questa dicotomia, si trova un testo classico che ha avuto una grande influenza sulla nascita stessa della disciplina. Il testo di Ferdinand Tönnies (2011), pubblicato originariamente alla fine dell’Ottocento, rimane un punto di riferimento per la sua capacità icastica di fissare in una contrapposizione il lungo e complesso processo che portò alla nascita della società moderna come la conosciamo oggi. Anche se ogni antitesi netta e apodittica tra comunità e società risulta semplicistica, possiamo affermare che la lettura dicotomica del testo di Tönnies divenne subito un “classico” della sociologia, pur non essendo un testo essenzialmente o esclusivamente sociologico. Non solo Max Weber lo caratterizzò come tale, ma è evidente l’assonanza con la distinzione tra solidarietà meccanica e solidarietà organica effettuata da Durkheim. Addirittura, secondo Luhmann, allievo di Parsons, quest’ultimo avrebbe plasmato le sue “variabili strutturali” (*pattern variables*) proprio a partire da quella distinzione. In questo senso, il particolarismo rappresenterebbe il coté comunitario dell’universalismo societario; così come l’affettività sarebbe il tratto caratteristico della comunità, contro la neutralità affettiva della società.

Che cosa dice di così interessante questo “classico”: in sintesi, sostiene che la società è un aggregato (sociale) di tipo artificiale, in cui gli individui restano comunque separati. Per contrasto, la comunità è caratterizzata per essere un aggregato “naturale”. Anche se si tratta di una semplificazione, si può affermare che questa distinzione diviene cogente nel momento storico e nella misura in cui la società diviene un oggetto di studio *sui generis*. Cioè quando nasce e si afferma la sociologia come “scienza della società”. Aver affermato che la società è un costrutto distinto e originale rispetto alla comunità, cioè alla storia passata dell’umanità, costituisce la spiegazione della *fortuna* di *Comunità e società*. La società, infatti, è descritta da Tönnies come una costruzione astratta e impersonale che si costituisce per volontà degli individui (non è quindi naturale), che coinvolge l’universalità dei suoi membri (universalismo *versus* particolarismo) e che è regolata secondo un sistema

razionale fondato sull'uguaglianza. La società così descritta quindi può essere facilmente sovrapposta all'ideale della modernità figlia della doppia Rivoluzione, industriale e politica (cioè la Rivoluzione Francese e Americana).

È in questo contesto che la stessa espressione “moderno” diviene qualificazione di novità e progresso. Un'idea essenzialmente illuministica di un mondo regolato dalla ragione e destinato al continuo miglioramento (questa l'accezione comunemente accettata di “progresso”).

La modernità è però anche il periodo in cui avviene il processo che Weber definisce di secolarizzazione, in cui lo Stato e la società si differenziano, e il potere politico si affranca da quello religioso. È il periodo del *disincantamento* del mondo: cioè dello scioglimento del legame magico-simbolico di Dio con la nostra quotidianità borghese e urbana. È in questo senso che troviamo suggestivo pensare che la dimensione fiabesca, incantata, per quanto a livello simbolico, diventi una delle “vittime” del progresso. La cronaca, arida, si sostituisce a un mondo (immaginato e immaginario) dominato da creature magiche: non solo il mondo cristiano tradizionale ma anche quello delle fiabe popolato da fate e draghi, nani ed elfi.

Si torni allora agli studenti delle *public school* inglesi dei primi del Novecento: una generazione di persone con una fede ottimistica nel progresso, nella scienza e in un futuro dell'umanità lontano dalle guerre e dalla barbarie della società pre-moderna. Su questa generazione, il flagello della Prima Guerra mondiale produsse un trauma indelebile. Il trauma raccontato dai poeti-soldati come Robert Graves in Inghilterra e Giuseppe Ungaretti in Italia. Ma il suo effetto non fu solo individuale, mise piuttosto in crisi le “magnifiche sorti e progressive” dell'umanità, su cui già Leopardi aveva anticipato poeticamente il dubbio. L'ottimismo sulla capacità dell'uomo di usare la ragione per condurre la sua vita in società venne meno.

La Grande Guerra, le epidemie, i rivolgimenti sociali e politici, furono tutti elementi che misero in crisi quella che oggi definiremmo la “narrazione” della modernità come epoca di razionalità e progresso. Mise in dubbio che la *società*, come configurazione sociale, fosse il gradino più elevato del cammino dell'umanità.

Ed è proprio nei momenti di crisi del paradigma della modernità che si fa strada un'idea diversa e opposta, cioè di un'epoca felice, un'età dell'oro, che si trova nel passato. Nella *comunità*, cioè nel luogo che rappresenta l'*opposto* della società.

Si noti che la vastissima letteratura sulla comunità ha ormai chiarito come si sia rivelata fallace la profezia secondo cui essa avrebbe dovuto scomparire con l'affermarsi della società (Marzulli, 2017). Il ritorno della comunità non è solo certificato a livello accademico da autorevoli studiosi (per es. Nisbet,

2004), ma anche dal proliferare delle community virtuali e non nella nostra contemporaneità, che secondo Castells (2004) si configurano come vere e proprie identità resistenti alla globalizzazione dominante.

In questo contesto, il regno di fantasia che Tolkien ricostruisce nella sua “terra di mezzo” conosce un successo proprio in questi momenti fortemente “identitari”, come anche gli ultimi decenni. Infatti, dopo un’altra scommessa, la trasposizione cinematografica del *Signore degli anelli*, che costituisce un precedente necessario per spiegare l’investimento produttivo in GoT, il fantasy conosce una rinascita e un riscatto recenti grazie anche a opere pregevoli come GoT o la già citata *The Witcher*.

7.5 Conclusione: fantasia o illusione? Una risposta alla paura della globalizzazione

Nel descrivere il desiderio dei contemporanei di un mondo perduto, quella che definì «voglia di comunità», il sociologo Zygmunt Bauman spiega che «la comunità ci manca perché ci manca la sicurezza, elemento fondamentale per una vita felice» (2001). Secondo Bauman quella lanciata da Tönnies è una vera e propria crociata per il ritorno alla comunità. Ma è anche destinata a rimanere un sogno. Ricostruire la comunità è semplicemente una fatica di Tantalò, un supplizio. In un contesto societario differenziato, in cui la diversità irrompe e disorienta, la nostalgia che si prova è per un «cerchio caldo» (Ivi, 11 e ss.). Un mondo solidale in cui non domina la logica economica dell’utile, un mondo naturale in cui i rapporti sociali sono dominati dall’immediatezza e non dalle finzioni della società in cui ogni giorno bisogna preoccuparsi di «salvare la faccia», per citare Goffman.

Ma se quella dello scrittore tedesco di fine Ottocento poteva essere interpretata come una forma di nostalgia, il desiderio contemporaneo di comunità è anche altro. Come osserva Hobsbawm, in un mondo in perenne movimento, in cui non esiste nulla di sicuro e fermo, tutti cercano un gruppo (un piccolo gruppo, una comunità) di cui fare parte. E quando non ne esiste uno, la comunità politica può anche crearlo: esattamente come si possono *inventare* (quasi) dal nulla le tradizioni (Hobsbawm e Ranger, 2002).

La selezione di un particolare periodo del passato riveste il ruolo di costruire una continuità ideale (e identitaria) specialmente nei momenti di crisi, di rapido cambiamento sociale, in cui è necessario fronteggiare una situazione di cui non si comprendono fino in fondo le coordinate spazio-tempo-

rali. Costruire un immaginario premoderno ha la funzione di assicurare perché, per quanto violento, bellicoso, sprezzante dei diritti degli individui, appare oggi come facilmente decifrabile.

Si tratta di una sensibilità contemporanea che è molto diffusa: come ricorda Colin Crouch, l'opposizione alla globalizzazione e il ritorno all'idea moderna di sovranità nazionale è oggi forse l'ideologia politica di maggior successo (2019). Anche se si tratta di un sogno impossibile, che per Crouch avrebbe anche esiti negativi, l'idea di tornare al passato costituisce un fortissimo movente sul piano *emotivo* come risarcimento per una realtà disorientante e anche priva di reali prospettive.

L'operazione GoT è particolarmente interessante, allora, perché deve il suo successo a una manovra articolata e non banale: presenta un mondo di cui distinguiamo i caratteri (il bene e il male sono disegnati comunque in modo chiaro), quindi rassicurante; ma allo stesso tempo, si tratta di un mondo che è credibile agli occhi dello spettatore post-moderno perché non semplicistico. Le psicologie sono complesse, approfondite, ogni personaggio è portatore di una sua verità che pertanto rende le ragioni e i torti equamente distribuite. Si tratta quindi di una operazione (postmoderna) di rivalutazione della comunità premoderna, letta però secondo lo spirito dei tempi. Dei nostri tempi, in cui tutto è complesso e in cui trovare ragioni e torti, giusto e sbagliato appare difficile. GoT costruisce quindi, a ben vedere, sotto le false spoglie di un mondo antico, la nostra realtà quotidiana. Ed è per questo che risulta più convincente. Ancora una volta, la realtà quotidiana e borghese, si impone e il passato agognato rimane nella dimensione del sogno e della favola, quella in cui i torti e le ragioni, dopo tante tribolazioni, saranno retribuiti e il trono dei sette Regni troverà un nuovo ordine, più giusto ed equo.

Riferimenti bibliografici

- Anderson B. (2018), *Comunità immaginate. Origini e fortuna dei nazionalismi*, Laterza, Roma-Bari.
- Appadurai A. (2001), *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma.
- Barthes R. (1974), *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino.
- Bauman Z. (2001), *Voglia di comunità*, Laterza, Roma-Bari.
- Benvenuti A., Gagliardi I. (2007), *Il Medioevo nella percezione contemporanea: alcuni spunti per una riflessione*, «Babel» 15, 2007.
- Canetti E. (1974), *Potere e sopravvivenza*. Saggi, Adelphi, Milano.
- Castells M. (2004), *The Power of Identity*, 2nd Edition, Malden, MA, Blackwell Publishing.

- Crouch C. (2019), *Identità perdute. Globalizzazione e nazionalismo*, Laterza, Roma-Bari.
- Currigan M. (2019), *Game of Thrones: from sociological to psychological storytelling*, <https://markcurrigan.net/2019/06/01/game-of-thrones-from-sociological-to-psychological-storytelling/>
- Curry P. (2004), *Defending Middle-Earth. Tolkien: Myth and Modernity*, Houghton Mifflin Co., Boston-New York.
- Gallerani G.M. (2013), *Roland Barthes e la tentazione del romanzo*, Morellini, Milano.
- Garth J. (2003), *Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-Earth*, Houghton Mifflin Co., Boston-New York.
- Hobsbawn E.J. (1997), *Il Secolo breve*, Rizzoli, Milano.
- Hobsbawn E.J., Ranger T. (a cura di) (2002), *L'invenzione della tradizione*, Einaudi, Torino.
- Lee S.D., Solopova E. (2005), *The Keys of Middle-earth. Discovering Medieval Literature through the Fiction of J. R. R. Tolkien*, Palgrave-MacMillan, New York.
- Mangan L. (2019), *Game of Thrones review – epic final episode corrects some major wrongs*, The Guardian [online], 20th may, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/20/game-of-thrones-final-episode-season-eight-finale-review-the-iron-throne>.
- Marzulli M. (2017), “Community”, in L. Lombi, M. Marzulli (eds.), *Theorising sociology in the digital society*, FrancoAngeli, Milano, pp. 13-26.
- Nisbet R. (2004), *The Sociological Tradition*, Transaction Publishers, New Brunswick-London.
- Shippey T. (2000), *J.R.R. Tolkien: Author of the Century*, Harper Collins, New York.
- Tönnies F. (2011), *Comunità e società*, Laterza, Roma-Bari.
- Tufekci Z. (2019), *The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones*. Scientific American: Observations. May 2019. <https://blogs.scientificamerican.com/observations/the-real-reason-fans-hate-the-last-season-of-game-of-thrones/>
- Urry J., Larsen J. (2011), *The Tourist Gaze 3.0*, SAGE, London.
- Wu Ming 4 (2013), *Difendere la Terra di Mezzo. Scritti su J.R.R. Tolkien*, Odoia, Città di Castello.

8. Wonder Woman una donna moderna? Ruoli e stereotipi di una supereroina

di *Lorenza Perini*

8.1 Introduzione

Superman, Batman, Capitan America, Wonder Woman o altrimenti detti i “supereroi”: si tratta di una delle più grandi invenzioni letterarie di tutti i tempi. Fin dalla loro nascita, nei primi anni Trenta, i supereroi hanno impersonato le credenze, gli ideali e i valori della società americana; attraverso di loro, scrittori e fumettisti, sceneggiatori, editori e produttori cinematografici hanno contribuito ad avvicinare donne e uomini, giovani e adulti, ai concetti fondanti della cultura di questo paese. Uno di questi concetti riguarda i rapporti sociali tra i sessi e le rappresentazioni che ne derivano e di questo si parlerà nei paragrafi che seguono.

Se da un lato i supereroi sono stati pensati, disegnati e utilizzati in modo da impersonare ciò che ogni uomo americano avrebbe dovuto essere – forte, coraggioso, protettivo, patriottico, sempre pronto a combattere per la verità e consegnare i criminali alla giustizia (Morrison, 2012), ciò che accade alle supereroine, e in particolare alla più famosa di loro – Wonder Woman – segue un ragionamento differente. Le gesta della Principessa delle Amazzoni, più che rispecchiare gli ideali morali e sociali con cui ogni donna americana degli anni trenta avrebbe dovuto confrontarsi, seguono piuttosto le convinzioni aperte e femministe del suo creatore, William Moulton Marston. È per questo che, nel corso del tempo, Wonder Woman, a differenza degli altri supereroi maschili, subisce diverse modifiche, il suo personaggio viene più volte re-inventato e adattato ai tempi e alle veloci accelerazioni della storia che investono la vita delle donne nel XX secolo. Se lavorare sui personaggi maschili appare in qualche modo più semplice, poiché per renderli popolari e credibili agli occhi dei lettori ed egli spettatori è sufficiente che con le loro gesta confermino ed esaltino le virtù dei padri fondatori, molto più complicato risulta invece rappresentare sotto-forma di disegno (e quindi di modello)

le donne, per i molteplici cambianti che attraversa la loro condizione sociale nel corso del Novecento. In diversi momenti, nel corso dei decenni, Wonder Woman (o il suo alter ego, Diana Prince) si è trovata a dare voce e immagine allo stereotipo più classico della donna, calcando la mano su caratteristiche storicamente attribuite al genere femminile di sostanziale inferiorità rispetto a quello maschile, di continuo bisogno di consiglio e aiuto, senza pensiero o azione autonoma, mero oggetto di contorno nella storia, espediente per mettere invece in luce le gesta dell'eroe salvifico (Morrison, 2012). In altri momenti invece Wonder Woman viene presentata al pubblico come un'icona femminista e anche oggi il suo personaggio viene utilizzato dall'industria dei media in modo del tutto ambivalente, a seconda del tipo di rappresentazione femminile che risulta più utile pubblicizzare (Gerber, 2017).

Seguire l'evoluzione della regina delle Amazzoni nella cultura fumettistica americana ed evidenziare le discrepanze tra la sua rappresentazione e la realtà della vita quotidiana delle donne nel corso del XX e XXI secolo appare dunque interessante ai fini di questa ricerca, che mira anche ad identificare quali nodi della storia, quali cambiamenti sociali e culturali abbiano reso necessario apportare modifiche al personaggio di Wonder Woman e perché. Esempi se ne possono fare molti: la progressiva entrata in scena del movimento femminista negli anni sessanta che cosa comporta nella raffigurazione di una supereroina chiamata fino a quel momento ad impersonare lo spirito della vera donna americana, certamente coraggiosa e avventuriera, ma comunque custode dei valori della famiglia? E ancora: la guerra del Vietnam, la rivoluzione culturale, o l'ascesa di presidenti conservatori come Nixon o Reagan che effetto hanno sui modelli di donna proposti alla società americana? E oggi a che punto siamo? Quali donne rappresenta Wonder Woman negli anni duemila? A chi parla ancora il suo personaggio?

8.2 Le origini: William Moulton Marston e la Seconda Guerra Mondiale

Wonder Woman appare per la prima volta nel dicembre 1941, sul supplemento numero n. 8 *All Stars Comics* della rivista «All Americans». È Diana, figlia della regina Ippolita, sovrana delle Amazzoni di Paradise Island, dove vive una società tutta al femminile, tecnologicamente, artisticamente, artisticamente, culturalmente avanzata e sconosciuta al resto dell'umanità. Il creatore, William Moulton Marston, è uno psicologo americano, scienziato decisamente non convenzionale (Kantor, 2003), inventore tra l'altro del test della macchina della verità e per tutta la vita dedito all'elaborazione di una riforma

carceraria negli Stati Uniti (Emad, 2006). Ma soprattutto Marston è un convinto sostenitore delle istanze femministe che chiedevano per le donne la parità rispetto ai diritti politici.

Wonder Woman è fin dal suo nascere forte, intelligente, coraggiosa, intraprendente e gentile, sempre in soccorso di chi ha bisogno, ma soprattutto è una donna in grado di salvarsi da sé, senza ricorrere all'aiuto degli uomini. Con questa raffigurazione Marston spera di ispirare tutte le donne, soprattutto le giovani ragazze, ad abbracciare un nuovo, più potente modello di femminilità, che non abbia nulla a che vedere con l'immagine tradizionale della buona moglie e della buona madre, che si prende cura della casa e soddisfa i bisogni di un marito al quale è subordinata. Per rappresentare meglio questo messaggio, Marston non di rado nelle storie di Wonder Woman usa l'immagine della schiavitù, disegnando donne legate o incatenate: raffigurata mentre si libera dalle catene, Wonder Woman diventa barthesianamente, il simbolo della schiava che riacquista la sua libertà, che guadagna da sola il suo posto nella società e nella storia (Barthes, 1966). Questa prima, originale rappresentazione di Wonder Woman porta il personaggio ad essere utilizzato, durante la Seconda Guerra Mondiale, come simbolo del coinvolgimento delle donne nello sforzo bellico come parte attiva, in grado di combattere contro i nemici esattamente quanto gli uomini. E Wonder Woman è infatti sempre in prima linea, fianco a fianco con i soldati negli scenari internazionali. Al contempo però è anche protagonista dello scenario domestico, attiva nella forza lavoro, sostenitrice dell'economia americana (Finn, 2014).

8.2.1 Gli anni '50: la crociata contro i supereroi

Con la fine della seconda guerra mondiale e l'inizio della guerra fredda il clima interno degli Stati Uniti cambia in modo significativo. In questo scenario si fa strada ben presto una sorta di psicosi, per cui ogni fenomeno sociale viene sottoposto ad indagine di apposite commissioni del governo. Negli anni cinquanta il fenomeno sociale più evidente e sotto gli occhi di tutti nelle grandi città americane è la delinquenza giovanile. Una sottocommissione del Senato mette sotto esame bambini e adolescenti in tutto il paese, il loro comportamento viene accuratamente monitorato e analizzato (Jacobsen, 2017). Il lavoro della commissione è fortemente influenzato dalle opinioni dello psichiatra Fredric Wertham, convinto che il terreno di coltura ideale della delinquenza giovanile siano niente meno che i fumetti. In *La seduzione degli innocenti* (1954) Wertham mette in guardia da questa forma di espres-

sione, che considera una forma deteriore di letteratura popolare. Il libro diventa un caso editoriale, che allarma i genitori americani e li sprona ad avviare campagne in favore della censura. Le idee di Wertham si diffondono a tal punto che viene istituita la Comics Code Authority, che inizia una vera e propria crociata contro i supereroi. Il target principale è ovviamente Wonder Woman: Wertham considera la Principessa delle Amazzoni un modello negativo per le giovani ragazze, in grado di trasmettere falsi ideali e soprattutto suscitare desideri e aspirazioni opposte a quelle che si trovano in quel momento al centro della cultura americana. Wonder Woman è fisicamente molto potente, sottolinea con enfasi Wertham, tortura gli uomini, ha un suo seguito femminile, simboleggia la donna crudele e fallica. La Principessa delle Amazzoni è dunque non solo una figura minacciosa per i ragazzi, ma soprattutto è un ideale indesiderabile per le ragazze americane, l'esatto opposto di ciò che dovrebbero aspirare a diventare (This, 2014). La critica di Wertham non si limita, tuttavia, all'aspetto e ai gesti del personaggio di Wonder Woman, egli condanna fortemente l'uso di immagini di donne incatenate e legate, che ritiene essere un simbolo di fantasie sadomasochistiche in grado di influenzare negativamente i giovani lettori del fumetto. Inoltre, attraverso Wonder Woman, traccia il tema dell'omosessualità, secondo lui latente sia nelle storie della principessa, che si ritrova ad agire in una società composta esclusivamente da donne, sia in quelle di altri popolarissimi supereroi, come Batman ad esempio, che considera promuovano le relazioni omosessuali, poiché lui e il suo compagno Robin sono rappresentati nelle storie come conviventi, a volte condividendo il letto (Craig, 2014). Siamo negli anni Cinquanta e, secondo Wertham i fumetti devono rispecchiare ideali e credenze della società americana e promuovere, specialmente per le donne, valori legati ad una vita in periferia, possibilmente in una casa singola di proprietà con giardino, che mettano in luce la centralità della famiglia (Jacobsen, 2017). Niente di più opposto rispetto alle convinzioni di Marston, che nel 1954 viene attaccato duramente dalla sottocommissione del Senato contro la delinquenza giovanile: i fumetti di Wonder Woman assieme a quelli di altri supereroi, vengono bruciati pubblicamente e messi la bando per contenuto inappropriato (Jacobsen, 2017). Per sopravvivere, la Comics Magazine Association of America, che riunisce gli autori dei fumetti e ne rappresenta gli interessi, è costretta ad introdurre la Comic Code Authority, che prevede l'introduzione di una serie di regolamenti che riformano l'intero settore, adeguando i contenuti dei fumetti ai nuovi ideali e valori conservatori della cultura americana così come condificati da Wertham. Delle quarantuno direttive introdotte dall'Authority, due riguardano direttamente e specificatamente Wonder Woman: la prima fa riferimento alla rappresentazione delle relazioni

amoroze, che devono sottolineare «il valore della casa e la sacralità del matrimonio» e la seconda stabilisce che «è severamente proibita la perversione sessuale o qualsiasi inferenza alla stessa» (Craig, 2014).

8.2.2 Gli anni '60: l'influenza del movimento femminista

Con gli anni '60, l'America e tutto il mondo occidentale assistono ad un'altra trasformazione dei valori e delle convinzioni culturali. Con il movimento per i diritti civili e la pace da un lato e il movimento femminista dall'altro, la società americana viene scossa da correnti diverse, che portano un cambiamento positivo nella percezione comune dei ruoli sociali e dei codici di comportamento tradizionali. Queste novità influenzano anche il mondo del fumetto, portando distensione all'interno delle storie degli eroi originali e introducendo una serie di nuovi eroi, più rispondenti ai nuovi tempi (come *Spiderman* della Marvel Comics ad esempio, e *The Fantastic Four*). Wonder Woman, in particolare, viene completamente rielaborata: tutti gli elementi inseriti durante gli anni cinquanta per rispondere agli attacchi conservatori, come ad esempio la Wonder Family o l'enfasi posta sul romanticismo e sul matrimonio, vengono eliminati e le trame delle storie tornano alla versione originale e più avventurosa di Marston. Nelle nuove storie la Principessa non vede più il matrimonio e la vita domestica come l'unica via per raggiungere la felicità (Valcour, 2014) e la cosa appare chiara nel numero intitolato "Wonder Woman's Surprise Honeymoon!". In questa storia uno dei protagonisti maschili, Steve Trevor, in sogno sposa Wonder Woman, ma il matrimonio si rivela un incubo, perché l'Amazzone è in realtà l'esatto opposto della moglie ideale che Trevor aveva immaginato. Questi cambiamenti nel carattere dell'eroina sono da attribuire alla rivoluzione epocale che sta avvenendo: il movimento femminista si sta affermando progressivamente mettendo in discussione ogni singolo elemento del ruolo fino a quel momento attribuito alle donne nella società. Fondamentale in questo senso è l'uscita, nel 1963, del libro di Betty Friedan *The Feminine Mystique*, un'inchiesta dai risvolti sorprendenti, che rivela la reale condizione delle donne della media borghesia americana, di quelle felici custodi del focolare domestico in realtà rinchiusi nelle isolate villette della più triste periferia urbana, non di rado vittime di violenza domestica a tutti i livelli, da quella psicologica, a quella economica, a quella fisica (Valcour, 2014). Un altro fattore che pesa sul cambiamento della rappresentazione di Wonder Woman è certamente l'opinione dei lettori, che questa volta viene presa in considerazione per la costruzione delle trame: i fan della Principessa delle Amazzoni

vogliono una supereroina somigliante a quella degli inizi, negli anni Quaranta, una donna forte, che combatte e vince; non sono interessati a un personaggio il cui principale interesse è innamorarsi di uno degli altri eroi della storia. A partire dal 1965, quindi, Wonder Woman, ritorna nuovamente guerriera, forte e potente, che combatte i cattivi, persegue la giustizia e salva i bisognosi.

8.2.3 1968-1977: Wonder Woman “femminista”?

Alla fine degli anni Sessanta, le vendite dei fumetti di Wonder Woman, così come quelle di molti altri supereroi, sono in calo. Nel tentativo di migliorare la situazione, i redattori Jack Miller e Carmine Infantino, assieme allo scrittore Dennis O’Neil, decidono di reinventare nuovamente il personaggio e renderlo più moderno e accessibile ad un pubblico più vasto (La-Touche, 2014). Wonder Woman viene quindi spogliata di tutti i suoi poteri e trasformata in una donna comune – nasce così il suo alter ego, Diana Prince. Attraverso questo espediente, Wonder Woman prende le sembianze di una donna di classe, proprietaria di una boutique di moda e inizia ad indossare abiti firmati. Questa reinvenzione del personaggio è costruita seguendo quello che viene definito il nuovo protagonismo delle donne sulla scena pubblica che il movimento femminista sta promuovendo. In realtà la nuova Wonder Woman, come si può ben capire, è tutt’altro che femminista: nelle vesti di Diana Prince: la supereroina non fa altro che abbracciare quei valori e quei ruoli classisti contro cui il movimento delle donne si sta battendo. Anche O’Neil se ne renderà conto anni dopo: «Ero un colletto blu, classe medio-bassa, ragazzo irlandese di St. Louis, e credevo nel pacifismo, nell’uguaglianza razziale; e poi è arrivato il femminismo. Pensavo di doverci credere, ma emotivamente mi mancavano cinque anni per capirne la reale portata» (Kantor, 2013).

Questa nuova interpretazione di Wonder Woman – presunta icona femminista – appare per la prima volta sulla copertina del numero di ottobre del 1962. Qui Diana è rappresentata con abiti alla moda e in piedi davanti a un poster che ritrae le versioni originali del personaggio – una con il tradizionale abito da supereroina, l’altra con la tradizionale uniforme militare – barrate con la vernice. L’Amazzone è chiaramente presentata come una personificazione della bellezza, apprezzata solo per il suo aspetto fisico e non per le sue capacità. Siamo nel pieno della guerra del Vietnam, e nella maggior parte delle storie, Diana è rappresentata mentre combatte i nemici usando non la forza, ma il fascino, sollecitando il desiderio maschile. Inoltre, il personaggio

di Wonder Woman in sé viene sminuito: è ritratta come una donna paurosa, timida, insicura delle proprie capacità, preda di emozioni estreme che la rendono debole e dipendente dagli uomini che la circondano (LaTouche, 2014).

Nel 1968, come reazione alla reinvenzione di Wonder Woman, la giornalista e attivista femminista Gloria Steinem decide di mettere sulla prima copertina della rivista femminista «Ms.» la versione originale del personaggio, sotto lo striscione “Wonder Woman for President”. Qui la supereroina è presentata come un agente di cambiamento sociale, un’avversaria della guerra e della violenza, un simbolo di potere, forza e saggezza femminile (Kohl, 2014). Steinem vuole reintrodurre l’originale Wonder Woman per diffondere i valori della femminismo della seconda ondata, per educare la nuova generazione di giovani ragazze rispetto a ciò che una donna dovrebbe essere. Per farlo decide, con l’autorizzazione della DC Comics, di ristampare le storie originali della Principessa delle Amazzoni. Le azioni della Steinem hanno un forte impatto sulla produzione dei fumetti di Wonder Woman e a partire dal 1972 una nuova serie di fumetti viene stampata, il più noto dei quali è *Women’s Lib*. In questa storia, Diana Prince è disoccupata perché ha venduto la sua boutique. Una sera, dopo essere stata molestata da un gruppo di uomini per strada, le viene offerto un lavoro da uno di loro: le viene chiesto di lavorare nella sua boutique di moda e di sostenere la sua linea di shopping, pensata per le “donne liberate”. Diana accetta e grazie all’intervento della sua amica Cathy, che fa parte del Women’s Lib, scopre che il suo datore di lavoro paga le impiegate al di sotto del salario minimo. All’inizio non vuole confrontarsi con il suo capo; discute con Cathy, rifiutandosi di entrare a far parte della Women’s Lib perché «non le piacciono le donne». In seguito però decide di unirsi al gruppo, portando alla chiusura dell’attività del suo datore di lavoro e molestatore. Diana pensa di aver fatto la cosa giusta, ma le donne che vi lavorano, essendo ora disoccupate, non sono d’accordo con lei e la incolpano della loro sciagura. Questa serie di avventure di Wonder Woman è importante per diverse ragioni, poiché affronta in vario modo temi rilevanti per il movimento femminista, mostrandone anche le diverse anime interne e le posizioni in contraddizione. I cambiamenti nel registro delle storie di Wonder Woman continuano fino al 1974: Diana nel frattempo ha riacquisito i suoi poteri, tornando a essere una supereroina. La narrazione riporta un vocabolario e delle preoccupazioni sempre più in linea con le conquiste del femminismo (McClelland-Nugent, 2014), come i temi dell’uguaglianza e del rispetto nella vita professionale di Diana, soprattutto in relazione ai colleghi maschi, e il rispetto tra le donne, che si mostrano collaborative invece di combattersi tra loro e competere sulla base della gelosia. Anche il rapporto con il personaggio maschile della serie, Steve Trevor, viene modificato: nelle

nuove storie questo legame viene rappresentato in modo più egualitario. Trevor è consapevole dell'identità segreta di Diana come Wonder Woman; c'era intimità e fiducia tra loro; lui è rappresentato come suo partner e suo pari.

8.2.4 I primi anni '80: il contraccolpo dell'antifemminismo

Il clima antifemminista che pervade la società americana già alla fine degli anni Settanta inevitabilmente ha delle ripercussioni sulle gesta di Wonder Woman. Diversi aspetti delle trame degli anni precedenti vengono modificati e minore attenzione viene data all'agenda femminista. Le Amazzoni vengono rappresentate in un modo molto lontano dall'idea femminista di sorellanza (McClelland-Nugent, 2014): le potenti guerriere appaiono ora invidiose dei reciproci poteri, impazzite di gelosia i loro stessi abiti diventano ammiccanti, facendole oggetto del desiderio maschile. Un tentativo di riportare le storie alle loro radici viene fatto nel 1979 dalla scrittrice Gerry Conway, che reintroduce alcune delle idee originali di William Marston, come quella delle Amazzoni amanti della pace e adoratrici della dea Afrodite (McClelland-Nugent, 2014). Ritorna in auge il personaggio di Steve Trevor – brevemente eliminato nel 1978 – ora disposto a cambiare le sue convinzioni e assecondare Wonder Woman. Un altro elemento nuovo è un episodio in cui è rappresentato un caso di molestie sessuali: la passione non corrisposta del generale Darnell (personaggio noto nei fumetti degli anni Quaranta) è vista attraverso le lenti dei valori culturali moderni, che registrano il suo comportamento nei confronti di Diana come inappropriato.

Questi cambiamenti non durano però a lungo. Infatti, all'inizio degli anni Ottanta, un altro contraccolpo porta un ennesimo cambiamento nelle storie di Wonder Woman. I sentimenti del generale Darnell per Diana vengono reinterpretati: non si tratta più di molestie sessuali, ma di qualcosa di normale, fastidioso, ma non certo da condannare. Inoltre, Wonder Woman non è rappresentata più come simbolo dell'emancipazione femminile, non incoraggia più le altre donne a credere in sé stesse e ad essere orgogliose di ciò che sono. La trama delle storie è centrata nuovamente sull'importanza del matrimonio e della famiglia e finalmente Wonder Woman accetta la proposta di matrimonio di Steve Trevor. L'unico elemento di empowerment positivo introdotto in quegli anni è il cambiamento del costume, che mostra ora una "W" rossa sul petto.

8.2.5 I primi anni '90: la reinvenzione del fumetto in chiave femminista

Per tutti gli anni ottanta l'industria del fumetto si troverà a dover lottare duramente per sopravvivere, in costante competizione con la diffusione e lo sviluppo dei nuovi media – televisione, cinema, videogiochi (Hammontree, 2014) – che sembrano essere fortemente attraenti per un numero sempre crescente di persone. Per rilanciare le vendite e attirare nuovi lettori, DC Comics decide di reinventare alcuni dei suoi supereroi originali per renderli più al passo con i tempi e graditi al pubblico, e ovviamente Wonder Woman è una di questi. La nuova rappresentazione della Principessa delle Amazzoni presenta alcuni simboli originali (in particolare il costume, il diadema e il lazo), introducendo tuttavia anche elementi nuovi: nelle storie di questo periodo Wonder Woman non è protagonista di avventure amorose, né è presente il suo alter ego, Diana Prince. Inoltre, viene data maggiore enfasi allo sfondo mitologico in cui si svolgono le avventure e che inizia a permeare l'intera narrazione a partire dalla trasformazione dell'Isola del Paradiso (rinominata Themyschira) e dalla rivisitazione del mito originale delle Amazzoni, donne guerriere rappresentate come la personificazione di tutte le anime di tutte le donne picchiate e uccise dall'inizio dei tempi e poi rese immortali dagli dei in cambio della loro lealtà e protezione (Hammontree, 2014). Attraverso questa nuova concettualizzazione che vede le Amazzoni dipinte come una civiltà fiorente e autosufficiente, valorosa non solo nel combattimento, ma anche scientificamente, artisticamente e misticamente avanzata, basata su leggi imposte dalle donne, gli scrittori criticano in realtà l'organizzazione patriarcale che da sempre caratterizza la società americana. Influenzate dalle conquiste del movimento femminista del decennio precedente, le storie di Wonder Woman cominciano a presentare un numero crescente di personaggi femminili in vari ruoli di supporto, a dimostrazione della forza delle donne e del nuovo spazio da loro conquistato nella società occidentale nel corso degli ultimi decenni.

8.3 Superman e Wonder Woman, la coppia di potere definitivo (1996-2002)

È indubbio che al mutare della condizione sociale delle donne nel corso degli anni settanta e ottanta anche le loro rappresentazioni nei fumetti siano cambiate e alcuni tratti più egualitari siano con il tempo emersi. Nel caso di Wonder Woman, questo cambiamento si evidenzia chiaramente nelle storie degli anni Novanta, che la mettono in relazione con Superman. Tuttavia, due

questioni attraversano il modo in cui tale relazione viene rappresentata. La prima è che le storie che li vedono protagonisti sono ambientate in un futuro apocalittico, dove i supereroi non sono più visti come fari di speranza. La seconda è che la loro relazione romantica viene usata come base per trasformare il mondo e cercare di riformare e ricostruire la società. Questo legame, però, non è mostrato con una connotazione positiva: Superman è l'unico a trarne beneficio, mentre a Wonder Woman è riservata solo un ruolo di co-protagonista.

Nella prima storia degli anni Novanta, intitolata "Kingdom Come", Superman è in esilio nella Fortezza della Solitudine, dopo che sua moglie, Lois Lane, e altri civili sono stati uccisi in un attacco del cattivo di Gotham, il Joker. A causa della perdita, Superman è scoraggiato, non crede più in se stesso. Wonder Woman decide di fargli visita per ricordargli che il mondo ha ancora bisogno di lui (Johnson, 2014). In questa occasione, sotto le sembianze di Diana Prince, Wonder Woman è rappresentata come un'amica, che riesce a convincere Clark Kent a tornare in società e i due iniziano a lavorare insieme, costruendo un forte rapporto sia sul versante lavorativo che su quello personale. Wonder Woman diventa la consigliera più fidata di Superman, tanto da plasmare le sue opinioni socio-politico-tattiche per renderle simili alle sue. In questa storia i comportamenti e le reazioni femminili seguono lo stereotipo più tradizione e anche le relazioni con gli uomini sono improntate allo stesso rigido schema: l'unico ruolo di Wonder Woman è aiutare Superman, renderlo un eroe e una persona migliore, secondo la più retriva e tradizionale concezione per cui i bisogni e i desideri dell'uomo devono essere messi al primo posto e lo scopo della donna è quello di sostenere in tutto e per tutto il coniuge.

La seconda storia, intitolata *Il Cavaliere Oscuro colpisce ancora*, vede i due supereroi corrotti dal sistema. Superman decide di ritirarsi dal suo ruolo pubblico, perché sente di aver perso la strada. Wonder Woman è l'unica che può aiutarlo a ricordare chi era, cosa rappresentava (Johnson, 2014). In questa narrazione, il ruolo dell'Amazzone è quello di riabilitare Superman, di aiutarlo a ritornare in sé; per farlo usa la sua passione e la sua sensualità per convincerlo a tornare nella società e a combattere il sistema corrotto. Dopo un incontro appassionato con l'Amazzone, Superman ottiene più forza e potere, tali da renderlo simile a un dio greco (Johnson, 2014). Wonder Woman, vice-versa, è rappresentata come un mero oggetto sessuale: il suo unico ruolo è dare motivazioni ed energia al suo partner.

8.4 La fine degli anni 2000: l'ennesima trasformazione

Nel 2008 *Wonder Woman* ha un nuovo autore, e questa volta è una donna, Gail Simone. Ciò porta un significativo cambiamento nella narrazione: le storie ritornano a presentare un contenuto più femminista, influenzato dall'ascesa del movimento della terza ondata. Simone cerca di applicare la visione originaria di William Marston nel contesto del XXI secolo: le sue storie sono incentrate sull'importanza delle relazioni tra donne e sottolineano il potere del loro corpo e della loro sessualità (Mandaville, 2014). La rappresentazione dei personaggi femminili si ispira alle conquiste dei movimenti, le donne sono raffigurate come soldatesse, mediche, manager, hanno tutte famiglia ma sono anche lavoratrici; valorizzano le loro relazioni e amicizie e anche se vivono ancora in un mondo pieno di stereotipi e di discriminazioni basate sul sesso, affrontano apertamente queste ingiustizie. Simone rivisita anche l'ideale di sorellanza, introducendo un'interpretazione più moderna, non più basata sul genere, ma più aperta all'inclusione degli uomini; inoltre, si intravede il tema sull'etica della cura per gli altri, come Marston intendeva in origine. La prospettiva femminista dell'autrice permette di affrontare varie questioni da questo punto di vista: Simone rappresenta gli stereotipi di genere della società basati sull'immagine del corpo maschile e femminile in maniera inversa, cambiando la prospettiva da oggettivazione ad apprezzamento e rispetto (Mandaville, 2014). Inoltre, nella scrittura dei soggetti Simone riesce a riprodurre il clima di disuguaglianza di genere che da sempre caratterizza la società americana, mostrando come le donne siano sempre state discriminate sulla base di nient'altro che il sesso. Una delle prime storie create da Simone rappresenta Zeus che non si fida delle Amazzoni né di *Wonder Woman* e questo solo perché si tratta di donne. La narrazione si sposta da una prospettiva in cui lo sguardo maschile è predominante a una femminile-centrica, in cui i tradizionali ruoli di genere sono invertiti al fine di rendere uomini e donne più uguali. Inoltre, Simone reintroduce l'originale conflitto tra sfera privata della famiglia e sfera pubblica del lavoro, tipico della rappresentazione del femminile della vita di una donna, mettendole insieme e facendole dialogare l'una con l'altra. Dal suo punto di vista, infatti, le tradizionali preoccupazioni sulla possibilità di coniugare la famiglia e i figli con il desiderio di avere un lavoro devono essere ignorate, poiché la maternità non deve essere considerata come qualcosa di incompatibile con l'indipendenza e la forza femminile. Finalmente quindi, grazie a Gail Simone, *Wonder Woman* è tornata ad impersonare un'icona del femminismo.

8.5 Conclusioni. Chi racconta veramente la storia di Wonder Woman?

Le storie e il personaggio di Wonder Woman hanno dimostrato di essere uno dei veicoli primari del sistema culturale americano non solo per trasmettere, ma per insistere su un modello di comportamento “giusto” per le donne, nonostante le trasformazioni imposte al personaggio dai tempi, dalle mode e dalle personali preferenze degli stessi autori e autrici. Dopo una nascita anticonformista e controcorrente, le storie di Wonder Woman hanno camminato di pari passo con gli eventi che hanno caratterizzato il nostro tempo e non hanno potuto evitare di passare attraverso le maglie degli stereotipi patriarcali che pesantemente e da lungo tempo caratterizzano la società moderna, capitalista e liberista. Impossibile d’altro canto non risentire delle conquiste del movimento femminista, ma con il tempo la cornice entro cui si posizionano le supereroine nel contesto del mercato del fumetto resta alla fine sempre fedele ad un certo modello di donna, quella vista dagli uomini, i principali attori sul mercato dei fumetti. È indubbio che, anche dal punto di vista dei numeri, a partire dagli anni Sessanta, la rappresentazione dei personaggi femminili sia cresciuta notevolmente, fino a raggiungere un numero quasi uguale di supereroi maschili e femminili (Murphy, 2016). Gli esempi più noti dei forti supereroi femminili della Marvel sono Jean Grey/Phoenix (membro degli X-Men, il cui potere è quello di controllare i pianeti e le stelle), Storm (la prima donna nera leader degli X-Men), e Ms. Marvel (la prima supereroina adolescente musulmana americana). Ma la domanda resta: non è forse una società profondamente ancorata a valori del passato e ai ruoli tradizionali delle donne nella famiglia quella che ancora pretende che la protagonista sia vestita come una ballerina? Il suo aspetto non è forse dovuto alla necessità di avere un qualche effetto sui personaggi maschili (e quindi sui lettori) che lottano intorno a lei?

Nel mondo moderno dominato dalle tecnologie e in cui è in gioco il potere globale i media hanno un posto strategico e formano relazioni sociali (Aqsa, 2015). Senza dubbio le celebrità, anche quelle disegnate, sono parte del gioco della mercificazione. Nel caso di Wonder Woman, la mercificazione è stata articolata e lunga ed è proprio grazie alla longevità di questa icona che disponiamo di ampio materiale da esaminare, cosa che permette di fare una considerazione generale, che vale per tutte o quasi le supereroine dei fumetti: la rappresentazione dei personaggi femminili ha dato luogo a trame di evidente impronta patriarcale, il più delle volte riduttive, in un modo o nell’altro stereotipate. Anche in presenza di “super poteri”, esse appaiono piegate alla costruzione di un quadro comunque rassicurante per il lettore, un quadro di identità binarie, senza possibilità di uscita.

Eppure, proprio il mezzo letterario del fumetto permetterebbe di affrontare la dissonanza tra il modo in cui un personaggio femminile forte parla e agisce e il modo in cui invece viene ritratto visivamente. Wonder Woman, spesso pubblicizzata come icona femminista, è un buon esempio di questa dissonanza perché mentre combatte per la verità e la giustizia, lo fa in due pezzi, cioè nel modo in cui gli ardenti consumatori del genere vogliono vederla, difficile violare completamente la struttura binaria e affidarsi ad esempio alla soluzione cyborg, ibrido tra natura e tecnologia. Il cyborg sfida la facile identificazione in uno dei due sessi, trova un senso di appartenenza attraverso mezzi diversi e può sfidare e rifiutare le storie del patriarcato, ha la possibilità di raccontare la propria storia (Haraway, 1995). Questo potere di nominare – e quindi di raccontare la propria storia – è la chiave per rispondere alla domanda di Gail Simone sul perché sia ancora lecito trattare in maniera diseguale le donne nei fumetti dei supereroi: chi racconta veramente la storia? Gli occhi maschili che la raccontano non permettono che la trasformazione si compia né che l'animo ibrido del personaggio prenda il sopravvento, abbia una sua autonomia dal ruolo imposto dal suo essere dentro un'identità binaria. Al di là delle raffigurazioni il punto è proprio questo: lascia davvero meravigliati la lentezza geologica del progresso sociale in questo settore, che trova difficile creare personaggi femminili di vero coraggio, anche quando abbondano nella vita reale e che usa l'etichetta "femminista" senza reale cognizione. La risposta sta verosimilmente nell'intersezione tra il mercato e le rappresentazioni stereotipate di senso comune che rispetto alle donne e al loro ruolo nella società, rimandano in realtà profondamente refrattarie al cambiamento. E quindi Wonder Woman, se da un lato sembra decostruire gli stereotipi, dall'altro fatalmente li subisce e li rafforza; se per un momento sfida l'ideologia egemonica dell'uomo bianco forte che salva l'umanità, l'attimo dopo la rafforza, mostrando nel suo personaggio tutti i limiti di un sistema culturale che, salvo pochissime eccezioni, vede e rappresenta le donne, anche quelle di carta, attraverso lo sguardo maschile. Rivolto ai bambini di tutti i generi, il fumetto inizialmente non si occupava di politica

Al contrario, le storie di Wonder Woman, Superman e Captain Marvel sono invece in grado di suscitare ancora oggi critiche e di essere fonte di dibattito politico. Il fatto che le azioni di personaggi apparentemente innocui possano essere un argomento così controverso dimostra non solo che l'industria che li produce e li commercializza (anche quella cinematografica che li lancia sul grande schermo) è sempre più interessata alla politica, ma anche che questo tipo di personaggi è effettivamente in grado di lanciare messaggi politici, raggiungendo un pubblico di dimensioni senza precedenti, in grado di introdurre tante persone diverse all'argomento. Il cambiamento sociale

che lo strumento del fumetto può portare non è mai stato così significativo. La necessità continua di cambiare i connotati caratteriali al personaggio della Principessa delle Amazzoni a seconda dei cambiamenti della Storia del Novecento, sta a significare che questo tipo di media hanno fatto in passato e stanno ancora facendo oggi esattamente quello che ci si aspetta da loro: rimodellare la percezione della realtà da parte del pubblico.

Riferimenti bibliografici

- Barthes R. (1966), *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi.
- Emad, Mitra C. (2006), *Reading Wonder Woman's Body: Mythologies of Gender and Nation*, «The Journal of Popular Culture», Vol. 39, No.6,
- Finn Michelle R. (2014), "William Marston's Feminist Agenda", in J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Gerber M. (2017), *Wonder Woman, Heroine of the Post-Truth Age*, «The Atlantic», June 1st.
- Hammontree D.R. (2014), "Backlash and Bracelets: The Patriarch's World, 1986-1992", in J.J. Darowski, (eds), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Haraway D. (1995), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, a cura di L. Borghi, Feltrinelli, Milano.
- Johnson J.K. (2014), *Super-Wonder: The Man of Steel and the Amazonian Princess as the Ultimate 1990s Power Couple*, in J.J. Darowski J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Knaff D.B. (2014), *A Most Thrilling Struggle: Wonder Woman as a Wartime and Post-War Feminist*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Kohl P.R. (2014), *Wonder Woman's Lib: Feminism and the "New" Amazing Amazon*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- LaTouche J. (2014), *What a Woman Wonders: This is Feminism?*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Lee P.W. (2014), *Not Quite Mod: The New Diana Prince, 1968-1973*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Mandaville A. (2014), *Out of the Refrigerator: Gail Simone's Wonder Woman, 2008-2010*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- McClelland-Nugent R. (2014), "Steve Trevor, Equal?": *Wonder Woman in an Era of Second Wave Feminist Critique*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder*

- Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Morrison G. (2012), *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*, Random House, New York.
- Murphy K.J. (2016), *Analyzing Female Gender Roles in Marvel Comics from the Silver Age (1960) to the Present*, i«Discussions, 12 (2) ».
- This C. (2014), *Containing Wonder Woman: Fredric Wertham's Battle Against the Mighty Amazon*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.
- Valcour F. (2014), *Retiring Romance: The Superheroine's Transformation in the 1960s*, J.J. Darowski (ed.), *The Ages of Wonder Woman: Essays on the Amazon Princess in Changing Times*, McFarland & Company, Inc., Publishers, NC.

Documentari

- “*Superheroes Decoded*”, Directed by Alan Jacobsen, Narrated by Kevin Conroy, Warrior Poets Production, 2017.
- “*Superheroes: A Never-Ending Battle*”, Directed by Michael Kantor, Hosted and Narrated by Liev Schreiber, Ghost Line Films Production, 2013.

9. *A patti con gli ZOMBI*

di *Stefano Tomelleri*

9.1 **Giocare la società**

Imparare la sociologia e i processi culturali giocando. Questa è la sfida dei giochi sociologici. Le scienze sociali studiano il gioco almeno in due modi. Una prima modalità riguarda la ricerca della correlazione tra il gioco e la cultura. Ogni società ha i “suoi” giochi e possono essere classificati in varie tipologie (Huizinga, 1946; Caillois, 1995). Le funzioni del gioco da analizzare possono essere molteplici: la socializzazione, l’istruzione, la formazione professionale o il tempo libero. Un altro modo di indagare il gioco è di immaginarlo come contesto sociale simulato (Boockock, Coleman, 1969, Goffman, 1988), dove i giocatori mettendo in scena le relazioni sociali, prendono consapevolezza della loro immaginazione sociologica (Fuller, 2006). L’analisi in questo caso si rivolge allo studio della produzione della soggettività (l’identità, l’agire individuale, i gruppi, le minoranze etniche, culturali, politiche, religiose, etc.) e delle strutture (lo spazio, il tempo, il corpo, le risorse, le istituzioni e le organizzazioni) e alla capacità degli attori sociali di riconoscere i legami tra le biografie personali e le grandi trasformazioni storiche. Questa affinità tra dimensioni apparentemente così estranee «permette a chi la possiede di vedere e valutare il grande contesto dei fatti storici nei suoi riflessi sulla vita interiore» (Mills, 1968, 18); noi potremmo aggiungere: e farsi attore di cambiamento.

Il gioco *A patto con gli Zombi* si inserisce in quest’ultimo filone di ricerca sulle attività ludiche. È un gioco sociologico che si ispira a una ricerca teorica da me pubblicata insieme al collega Martino Doni nel volume *Vite a perdere* (2019). È un modo per apprendere le categorie delle scienze sociali, non solo attraverso i processi cognitivi, ma anche e soprattutto, come accade già per altre discipline, grazie all’esperienza affettiva.

Un gioco sociologico è infatti essenzialmente un laboratorio di posizionamento sociale (Doni, Tomelleri, 2011; Manghi, Tomelleri, 2008). Ciò significa che i partecipanti sono messi nella situazione di riflettere sullo spazio che occupano e sulle relazioni degli uni con gli altri. Come abbiamo imparato dagli studi di Norbert Elias (2009), non vi è alcuna neutralità nelle configurazioni spaziali tra le persone (alto-basso, vicino-lontano, etc.), che hanno subito rilevanza sociale. Nel contempo, la propria posizione funge da indicatore di differenza, ovvero serve per segnalare la relazione con il posto che gli altri stanno occupando, senza necessariamente assumere un dato ruolo sociale. In breve, è sufficiente occupare uno spazio per influenzare il corso di un'azione e configurare relazioni sociali (potere, conflitto, collaborazione, competizione, etc.).

Un posizionamento influenza i processi di tipizzazione o generalizzazione, che si definiscono entro una trama di relazioni di reciprocità e a partire da un particolare repertorio di norme e sanzioni riferito alla cultura (Schutz, 2018). Le generalizzazioni che facilitano il nostro rapporto con gli altri nell'ambiente circostante si producono e riproducono non soltanto attraverso i posizionamenti contingenti dei singoli partecipanti, ma anche per mezzo dei condizionamenti culturali, le biografie incrociate, le tradizioni incorporate nei gesti e nelle formule ricorrenti.

Le condotte di posizionamento, le pratiche e le strategie di gioco, nonché i prodotti di queste azioni e relazioni sociali si costruiscono durante i giochi, ogni volta, in modo unico e irripetibile, ma anche seguendo delle regolarità, che mostrano come anche nella società contemporanea sia ancora possibile la produzione della soggettività e delle strutture. Soggettività e strutture sociali si costruiscono come intersezioni di discorsi, relazioni e legittimazioni emergenti dai processi di tipizzazione dei partecipanti: per esempio fare lo "Scenziato" o l'"Ingegnere", piuttosto che le "Forze dell'ordine", per il giocatore significa interpretare attivamente un ruolo, secondo modi di pensare tipici del senso comune, e nel contempo intrecciati con quanto sta accadendo nel corso del gioco, a partire dall'interazione con gli altri partecipanti, che a loro volta, agendo allo stesso modo, concorrono alla definizione della situazione, dei suoi vincoli e delle sue possibilità relazionali e strutturali (Bateson, 1976; Elias, 2009).

9.2 Perché giocare "A patto con gli zombi"

Il gioco si svolge in un ambiente sociale simulato nel futuro. Un gioco tra gruppi, orientato a formare le competenze per comunicare e per immaginare

soluzioni inedite in una situazione limite delle relazioni umane e sociali. In particolare, i partecipanti sono invitati a sperimentare la costruzione di nuove modalità di convivenza e di sopravvivenza, altri modi possibili di essere persone, per una critica costruttiva delle trasformazioni sociali e antropologiche della società globalizzata contemporanea.

Il gioco consiste nell'interpretare uno scenario di estinzione della specie umana, dove per sopravvivere è necessario progettare e realizzare nuove opportunità evolutive, integrando ragioni e emozioni, conoscenze oggettive e ipotesi, dati certi e problemi irrisolti.

A patto con gli Zombi tematizza le diverse dimensioni del *collasso* a vari livelli (biografico, familiare, di gruppi, comunitario e societario), portando i partecipanti a riflettere sui mutamenti sociali che prefigurano i limiti del mondo contemporaneo (Diamond, 2007; Ronchi, 2013; Doni, Tomelleri, 2019). Il collasso è il più grande pericolo per una società: precipitare in una crisi economica, nell'instabilità politica, in una carestia, in una pandemia, dover cambiare i propri assetti normativi e istituzionali, perdere il controllo e l'egemonia. Le strutture sociali e i soggetti si possono irrigidire per la preoccupazione di dover cambiare, per l'ansia di non riuscire a farlo, ma il collasso può liberare anche un profondo desiderio di cambiamento, riconoscibile nello stato nascente (Alberoni, 1977).

Il gioco si serve di una metodologia attiva di tipo partecipativo e cooperativo per coltivare le abilità, le competenze necessarie per comprendere gli scenari sociali e per immaginare strategie e azioni creative rispetto a problemi di non facile risoluzione. Nello specifico, *A patto con gli Zombi* aiuta a: a) scoprire e comprendere le dinamiche dell'esclusione sociale, i processi di marginalizzazione e di etichettamento; b) acquisire la categoria di interdipendenza come principio chiave per la comprensione dei processi biologici, tecnologici e biotecnologici; c) riconoscere l'elemento di rischio come dimensione specifica della società ad alto sviluppo tecnologico e scientifico.

Per giocare è necessario un numero minimo di 21 partecipanti e un massimo di 54 per tempo che varia da una a due ore. A seconda del contesto, in presenza o virtuale, sono possibili diversi adattamenti, concentrando o dilatando i tempi dell'esercitazione. L'aspetto principale da preservare è che sia un'esperienza di gruppo, dove si percepisca la densità delle dinamiche e dei processi sociali di gruppo.

9.2.1 Come si gioca

Dopo una breve presentazione degli obiettivi di apprendimento del gioco (approfondire e discutere le diverse dimensioni socio-relazionali del *collasso*), ai partecipanti è assegnato il compito di trovare una soluzione per garantire la sopravvivenza della specie umana minacciata dalla contagiosa diffusione degli zombi (si veda *La soluzione del gioco*). È importante facilitare la comprensione delle finalità didattiche e delle regole del gioco, favorendo una fase iniziale di confronto tra i partecipanti. Ai partecipanti divisi in gruppi, si presentano i 7 profili protagonisti del gioco: *Scienziati, Gente comune, Medici, Ingegneri, Cyborg, Forze dell'ordine, Zombi*. Ogni profilo ha delle specificità culturali e comportamentali, punti forti e punti deboli, descritte nelle schede *Profili*, a cui i gruppi si devono attenere scrupolosamente. La decisione di esplicitare le caratteristiche specifiche del proprio profilo agli altri gruppi di giocatori dipende dalle scelte dei giocatori medesimi.

Ciascun profilo sarà assegnato a un gruppo, composto da almeno 3 persone, che dovrà riunirsi per decidere come interpretare la propria parte e come interagire con gli altri. Ogni gruppo deciderà al suo interno le tattiche e le strategie di azione e di interazione con gli altri, incaricando un leader di presentare, discutere e negoziare le scelte intraprese.

A patto con gli zombi richiede uno spazio sufficientemente ampio con sedie mobili. È possibile giocare online, su piattaforme virtuali, creando una stanza virtuale plenaria, dove interagiscono i leader e gli altri assistono, e tante stanze virtuali (o riunioni) quanti sono i profili, per garantire ai gruppi la riservatezza delle loro decisioni strategiche. In condizioni ottimali, il gioco dovrebbe essere condotto da due formatori, e nel caso di attività didattica a distanza, con la presenza di un tutor per la gestione delle entrate/uscite dalle stanze virtuali.

9.2.2 Il gioco e le sue fasi

Si formano gruppi di persone che variano dai 3 ai 9 componenti massimo, a seconda del numero di partecipanti al gioco e si dispongono agli estremi dell'aula, o in aule differenti, o ancora, nel caso della didattica a distanza, predisponendo i gruppi e assegnando a ciascun gruppo una stanza virtuale. Ciascun gruppo riceve il seguente materiale in formato cartaceo o elettronico: la scheda *Scenario*, quella *Profili* e la scheda *Istruzioni*. Ogni singolo

profilo descrive le caratteristiche culturali e comportamentali di appartenenza dei gruppi protagonisti del gioco (descrizione generica, punti forti, punti deboli, ambito di dominio).

Scheda: Scenario

Il frammento che segue è lo stralcio di un diario di una donna che ha cercato di ricostruire lo scenario e le condizioni di vita sulla Terra nell'era degli Zombi.

Il mondo in cui ci troviamo, da molti anni ormai, è avvolto in una specie di silenzio. Non è proprio un'assenza di rumori o di suoni, è come se tutto fosse attutito da un brusio di fondo, un ronzio continuo a frequenza bassissima che impedisce di distinguere nettamente i segnali, di percepirne anche soltanto la provenienza.

Il via via frenetico della metropoli, il chiasso della folla, il traffico, gli slogan delle pubblicità, gli schiamazzi dei bambini all'uscita della scuola, le liti, i cantieri, il ritmo tachicardico dell'hip-hop... non c'è nulla di tutto questo. La città è una desolante discarica di resti abbandonati: le auto, gli scooter, le moto sono lasciate qua e là in mezzo alle strade, agli incroci, alle rotonde. Non si vede nessuno, ma solo negozi sfasciati, vetrine sfondate, televisori, libri, vestiti, personal computer sparsi qua e là, insieme a orologi, fotografie, rasoi elettrici, lavatrici, copertoni, fasciatoi, lampadari, costumi da bagno, prodotti di bellezza... oggetti dell'oblio, cose da comprare per poi dimenticarle.

Un sole accecante illumina con i suoi raggi i lunghi viali, avvolti da una fitta vegetazione, graminacee e strane piante tropicali hanno attecchito dappertutto, invadendo grondaie, cortili, portoni, davanzali, marciapiedi, chioschi. In alto, il cielo è limpido, infinitamente azzurro. La giornata sarebbe stupenda, se non fosse per quell'odore putrido da togliere il respiro. Un nauseabondo odore di fogna, che ristagna e penetra in ogni angolo, quasi palpabile, denso, micidiale.

In quell'odore terribile, insopportabile per chiunque, una moltitudine di corpi senz'anima si muove all'unisono, senza mai scambiarsi uno sguardo o rivolgersi una parola. In un assordante silenzio, una folla indifferenziata cammina a un ritmo cadenzato, alla ricerca di non si sa che cosa. Sonnambuli girovagano tra le strade della città, senza meta, trascinando i loro corpi macabri. Sono i morti viventi, quello che resta dell'umanità di un tempo. Non hanno alcuna coscienza di sé, o almeno così pare. Sono privi di sensazioni

fisiche, non reagiscono a stimoli. Il loro sistema nervoso è senza vita. Possiedono, è vero, qualche riflesso, anzi vedono, sentono e fiutano in modo molto più acuto degli esseri viventi. Sono gli zombi.

Nessuno sa esattamente che cosa siano gli zombi. Anche perché loro, gli zombi, non sono in grado di spiegare alcunché. Gli umani si basano principalmente sulla vista e il linguaggio per conoscere il mondo, gli zombi si affidano in ugual misura a tutti i loro sensi. Non hanno più il linguaggio e sono completamente immersi nella loro nuova natura. Ciò ha sviluppato in loro una straordinaria capacità di cacciare, combattere e nutrirsi anche nella completa oscurità.

I loro volti sono dilaniati dalle ferite, i corpi mutilati, le braccia e le gambe spesso amputate. Il sangue imputridito tatta i loro corpi claudicanti, zoppicanti, striscianti ma instancabili.

Le cause della loro origine rimangono un mistero. Forse, la causa scatenante è un virus, prodotto in un centro di ricerca o in un istituto tecnologico. In realtà, le ricerche scientifiche sulle origini del contagio sono andate perdute insieme agli ultimi sopravvissuti. Nessun manuale di sopravvivenza è servito a proteggere Stone City.

Alle prime avvisaglie di contagio, nessuno immaginava la portata straordinaria del fenomeno per gli abitanti di Stone City, che furono travolti dagli zombi, quegli esseri dall'odore nefando e dai corpi mutilati, attratti da ogni minimo rumore e mossi da un appetito insaziabile. Gli eroi, andati in soccorso dei sopravvissuti, si sono poi trasformati in zombi da eliminare. Sarà possibile una soluzione, o si rivelerà l'ennesima trappola, che conferma via via, sempre più, un terribile destino senza speranza...

9.2.3 *Profili*

Profilo "Zombi"

Gli *Zombi* sono esseri umani condannati a vivere senza vita. Si agitano mossi da un istinto primordiale che li rende insaziabili divoratori di carne, ma senza poterne gustare nessun sapore. Hanno fame e sete di sangue, ma non per il bisogno di nutrirsi, solo per voracità. La loro massa muscolare rimane danneggiata, e la sua efficacia si riduce dopo ogni sforzo, fino a una lenta e spietata decomposizione. Non sono immortali: sebbene siano tornati dalla morte, la loro condizione non può dirsi rianimata. Inoltre, altro aspetto piuttosto inquietante, essendo tecnicamente morti, gli zombi non possono riprodursi. Essi sono creature infeconde, i loro organi sessuali sono necrotici e sterili, non mostrano alcun segno di desiderio sessuale verso la loro specie

o verso i vivi. L'unico modo che gli zombi hanno di riprodursi è il contagio. Contagiano gli esseri umani vivi. Quando il contagio è assoluto, il loro successo planetario, paradossalmente, sono condannati, in un periodo imprecisato, alla totale estinzione.

Tratto specifico: la non vita.

Punti forti: sono inarrestabili

Punti deboli: sul piano della forza fisica, sono meno agili e veloci di un essere umano vivente. La loro andatura è dinoccolata e zoppicante. Anche senza mutilazioni, pur nei casi in cui i tessuti muscolari non si siano del tutto decomposti, presentano sempre una notevole mancanza di coordinazione, il che rende il loro passo tipicamente dondolante e malfermo. Per questo, sono anche incapaci di correre, riescono solo faticosamente ad accelerare il passo, quando sono mossi dai loro appetiti.

Ambito di dominio: Stone City e dintorni

Profilo "Scienziati"

Sono esseri umani dalle conoscenze specialistiche di livello superiore. Esperti di scienze matematiche, fisiche, mediche, sono in grado di prevedere, secondo leggi probabilistiche, le tendenze future degli eventi storici e sociali di lunga durata. Custodi della conoscenza umana prima dell'invasione degli Zombi, vivono nei loro centri di ricerca dispersi nel pianeta. Dotati di una natura socievole, conviviale e gentile, sono interamente assorbiti dalle loro ricerche; ciò li rende degli eterni fanciulli, portatori di una conoscenza straordinaria, che difficilmente riescono a tradurre in azioni concrete. Il loro rapporto con gli ingegneri è problematico, perché giudicati troppo preoccupati di risolvere i problemi senza avere una visione generale.

Tratto specifico: la logica.

Punti forti: conoscenza, capacità di analisi, creatività.

Punti deboli: manie persecutorie, mancanza di senso pratico, idealismo, immobilismo

Ambito di dominio: Centro di ricerca di Stone City

Profilo "Forze dell'ordine"

Sono esseri umani dotati di forza e disciplina fuori dal comune. Esperti nelle arti del combattimento e della sicurezza in ambienti urbani, sono in grado di organizzare e gestire situazione di elevato disordine sociale. Possono intervenire nelle situazioni più disparate riportando l'ordine. Sono do-

tati di un'organizzazione e una struttura autonoma, con mezzi, armi, attrezzature, vettovagliamenti, etc. indipendentemente dagli altri centri o nuclei sociali. In via generale la loro funzione è di garantire l'ordine e la sicurezza pubblica in situazione di crisi o di emergenza. Nel corso degli anni le forze dell'ordine hanno istituito specifici reparti con compiti specializzati, per la lotta al terrorismo, alla criminalità organizzata, o per la sicurezza interna alla città. Nelle operazioni più pericolose ad alto rischio di mortalità, si servivano del braccio operativo dei cyborg.

Tratto specifico: la violenza legittima

Punti forti: forza, autonomia, disciplina

Punti deboli: chiusura mentale, eccessivo zelo,

Ambito di dominio: Stazione di Polizia di Stone City

Profilo "Cyborg"

I Cybernetic Organisms sono organismi bionici, sintesi omeostatica e dinamica di elementi artificiali (robotici, informatici) e biologici. Sono esseri dalla straordinaria capacità di vivere in ambienti inospitali, resistendo in situazioni estreme. Sono immuni a qualsiasi forma di contagio virale e non diventano zombi anche se esposti ai loro morsi. La relazione intima tra uomo e macchina li rende lavoratori instancabili ma anche vulnerabili, perché se privati di una periodica manutenzione e di un regolare monitoraggio rischiano la vita. I cyborg sono stati creati congiuntamente da scienziati e ingegneri che li utilizzavano per i lavori più faticosi e per gli esperimenti ad alto rischio di mortalità, mentre le forze dell'ordine se ne servivano in qualità di braccio operativo sacrificabile. Per questo il loro rapporto con gli altri gruppi è problematico. L'arrivo degli zombi e la loro rapida diffusione ha creato una situazione caotica, dove i cyborg agiscono indisturbati e finalmente liberi, ma privi dei supporti e monitoraggi necessari.

Tratto specifico: pragmatismo.

Punti forti: resistenza fisica, rigore operativo, senso dell'orientamento, telecomunicazioni, medicina applicata

Punti deboli: iperemotivi, necessità di manutenzione periodica, incapaci di mentire.

Ambito di dominio: la produzione tecnologica (farmacologia, eugenetica, domotica, robotica etc.).

Profilo “Gente comune”

Sono persone che non spiccano per capacità o qualità particolari. Insensibili alle grandi questioni storiche, manifestano il desiderio di manipolare il mondo circostante, spesso attraverso dispositivi tecnologici, con un’ambiguità etica e morale di fondo. La gente comune è passionale ma ha addomesticato le proprie passioni e aspirazioni nella quiete di una vita anonima. L’arrivo degli Zombi gli ha preoccupati e resi ansiosi di trovare una soluzione. Il loro rapporto con gli Scienziati e gli Ingegneri è di profonda fiducia, temono i Cyborg, e cercano protezione dalle Forze dell’Ordine.

Tratto specifico: pensiero strategico.

Punti forti: socialità, curiosità, empatia.

Punti deboli: auto-distruttività, vulnerabilità fisica, paura.

Ambito di dominio: Stone City

Profilo “Ingegneri”

Sono esseri umani dalle conoscenze tecnologiche di livello superiore. Esperti di scienze applicate, sono in grado di tradurre in concretezza i progetti scientifici più innovativi. Custodi della tecnologia e dell’innovazione vivono negli istituti di ricerca tecnologica. Operano con un elevato senso pratico negli ambiti più svariati del sapere applicato biomedico, civile, gestionale, aerospaziale, ambientale, chimico, etc. Gli ingegneri odiano i progetti che non sono affidabili al 100%, e cercano di eliminare per quanto possibile i rischi dai loro progetti. Il loro rapporto con gli scienziati è problematico, perché giudicati troppo astratti e privi del senso pratico necessario.

Tratto specifico: la tecnica.

Punti forti: metodo, problem solving, efficienza, l’innovazione tecnologica, determinazione

Punti deboli: rigidità mentale, eccessiva autostima, senso di onnipotenza.

Ambito di dominio: Istituto tecnologico di Stone City

Profilo “Medici”

Sono esseri umani dalle conoscenze specialistiche sul corpo umano e la sua cura. Esperti di chirurgia, farmacologia, epidemiologia sono in grado di intervenire concretamente per la cura delle persone malate. Operano con un elevato senso pratico nell’ambito biomedico, genetico e molecolare. Il loro rapporto con gli altri saperi esperti, ingegneri e scienziati, è competitivo, perché tendono a sentirsi minacciati da chi non appartiene alla loro corporazione.

Tratto specifico: la cura.

Punti forti: conoscenza del corpo umano, abilità chirurgica, etica, spirito di sacrificio.

Punti deboli: eccessiva specializzazione, linguaggio criptico, spirito corporativo

Ambito di dominio: Centro Ospedaliero di Stone City

Scheda: Istruzioni

Ogni gruppo elegge un proprio *leader*, tranne il gruppo profilo *Zombi*. Il leader ha il potere di prendere parola nelle riunioni in plenaria ed è l'unico ad averne facoltà. Gli altri membri del gruppo possono assistere alla discussione, ma senza intervenire in alcun modo. Eventuali dissonanze con il leader andranno discusse di seguito nel gruppo. Le riunioni in plenaria hanno una durata massima di 30 minuti. Dopo ogni plenaria i gruppi individueranno tra i giocatori 3 candidati alla zombificazione, ad eccezione dei *Cyborg*, che sono immuni. Il criterio di scelta (autoritario, democratico, casuale, etc.) sarà stabilito nella prima plenaria. I leader dei gruppi dovranno essere scelti per ultimi. Il gruppo degli *Zombi* sceglierà quale candidato zombificare e avrà a disposizione 5 minuti per comunicare agli altri gruppi l'esito della decisione. La persona indicata dovrà trasferirsi nel gruppo dei morti viventi. Il gioco termina quando tutti i giocatori sono *Zombi* ad eccezione dei *Cyborg*.

9.2.4 La soluzione del gioco

Il gioco termina quando i partecipanti trovano una soluzione al processo inarrestabile della zombificazione. I formatori comunicheranno che sono possibili diverse soluzioni, ma che per essere attuate devono essere soddisfatte alcune condizioni specifiche. I formatori non potranno entrare nel dettaglio delle condizioni che rendono possibili le opzioni, ma potranno indicare le soluzioni percorribili. Le opzioni possono essere: *trovare una cura*: questa soluzione è possibile solo a condizione di un'alleanza almeno tra medici, scienziati, ingegneri e cyborg; *isolare gli zombi*: questa soluzione è possibile a condizione di un'alleanza almeno tra forze dell'ordine, ingegneri e cyborg; *sterminare gli zombi*: questa soluzione è possibile solo a condizione di un'alleanza almeno tra i cyborg e la gente comune. Nel caso *sterminare gli zombi*, le plenarie devono essere almeno due. Negli altri due casi (trovare una cura, sterminare gli zombi), il gioco termina dopo la prima plenaria. Solo nel caso *trovare una cura* tutti gli *Zombi* guariscono, anche quelli originariamente del profilo *Zombi*.

9.3 Temi Guida

L'esperienza di *A patto con gli Zombi* è unica nel suo genere e la riflessione teorica si genera nell'interazione e nelle conversazioni tra i partecipanti e tra i partecipanti e i conduttori. Ogni volta, le specificità socio-demografiche, geografiche, culturali, religiose dei contesti organizzativi, delle storie professionali oppure curriculari, o ancora personali dei giocatori, nonché l'evoluzione dinamica dell'esercitazione fa emergere tematiche sociologiche differenti. Sebbene con modalità distinte, alcuni temi guida tendono comunque a emergere in modo ricorrente. Qui di seguito, richiamiamo brevemente, e senza pretese di esaustività, alcuni temi guida che nel corso delle diverse sperimentazioni sono emerse con i partecipanti.

Il parassitismo sociale. Si riferisce allo sfruttamento degli altri. Il termine parassitismo sociale è stato coniato dagli studi marxiani che hanno studiato le relazioni sociali ed economiche tra lavoro produttivo e improduttivo. Con il passare del tempo il concetto di parassitismo sociale si è esteso a tutti gli ambiti della vita. Esso accade quando qualcuno sfrutta la vita di altri per il proprio tornaconto personale. Esso si presenta infinite volte nel mondo, assumendo i tratti della più scontata e invisibile normalità. Si tratta di un meccanismo di autoriproduzione, che inevitabilmente si traduce in oppressione, distruzione, mortificazione (Agamben, 2015). La figura terminale dello zombi è quella che sintetizza in maniera simbolica, e perciò stesso eloquente, questo meccanismo sacrificale: l'esistenza claudicante del cadavere che non scompare come dovrebbe, ma che insidia la civiltà nelle sue più trite e triviali abitudini, questa esistenza irriducibile è probabilmente la sottotraccia dell'immaginazione collettiva occidentale degli ultimi decenni. A testimoniarlo non è soltanto il cinema, in cui gli zombi compaiono pressoché in tutti i generi, dall'horror alla parodia, passando per i disegni animati, il porno, perfino il sentimentale (*Warm bodies* di Jonathan Levine, 2013), ma anche la letteratura (si pensi alla fortuna dei libri di Max Brooks), la musica, la saggistica, la pubblicità.

La massa indifferenziata. La massa da quando esiste, come ci ha insegnato Elias Canetti (1974), vuole essere sempre di più. Essa vuole afferrare chiunque le sia raggiungibile, per sua natura è aperta, e non ha limiti alla sua crescita. La massa è dominata da due pulsioni di potere: crescere e sopravvivere. L'uguaglianza radicale e improvvisa della massa, la cancellazione delle soggettività e delle gerarchie, libera dalle spine accumulate, anche le più mostruose e autodistruttive. In modo analogo la massa di zombi è plurale, non c'è

mai uno zombi: perciò è difficile immaginarsi un singolo, buono o cattivo che sia, in cui identificarsi. Nelle storie di zombi, lo spettatore o il lettore è portato a seguire le vicende dell'umano vivente, gli zombi sono indifferenziati.

L'osceno. L'origine del termine “osceno” è tutt'altro che chiara, e l'analisi della natura socialmente e storicamente costruita delle oscenità sessuali ne enfatizza principalmente il significato di impudico. Tuttavia, tra le varie etimologie di questa voce, a seconda della lezione latina, *obscenus*, oppure *obscoenus*, *obscaenus*, la più antica, dal latino, *ob* e *coenum*, significa fango o melma, nel senso anche di brutto, deforme, sozzo, immondo e soltanto in seguito traslato in senso morale: impudico e disonesto. Il collegamento non rimanda, come è evidente, soltanto alla sfera della sporcizia e dei suoi significati traslati (impudicizia, immoralità), ma anche a una sfera ulteriore, non immediata: quella del malaugurio e del sacro. L'osceno in comune con il sacro possiede la dimensione dell'impurità e dello stigma¹, strettamente correlata a quella del sacrificio. E gli zombi sono esseri osceni, stigmatizzati e sacrificabili.

Zombificazione

La zombificazione è un processo che svuota di significato e di valore qualsiasi gesto, così come il consumismo toglie valore a qualsiasi oggetto, subito dopo il suo acquisto (Recalcati, 2013; Žižek, 1991). La spiegazione ormai quasi classica dell'immagine dello zombi come metafora del consumismo compulsivo cronico è nella falsariga dell'allegoria platonica: l'intellettuale esce dal nostro mondo, contempla la verità e poi torna da noi per dirci che ogni volta che spingiamo un carrello dell'ipermercato, ogni volta che ci ingozziamo di panini ipercalorici, ogni volta che scarichiamo un pezzo che va per la maggiore ci comportiamo come morti viventi, anzi siamo morti viventi. Lo siamo al punto che, per evitare di pensarci, creiamo l'immagine-ombra dello zombi e facciamo in modo che questa immagine si prenda tutto il peso della nostra muta e insostenibile angoscia.

¹ Si veda E. Goffman (1963), *Stigma. Notes on the management of spoiled identity*, Prentice-Hall, Eaglewood, NJ, tr. R. Giammarco (1970), *Stigma. L'identità negata*, Laterza, Roma-Bari. Per un esempio di etnografia della stigmatizzazione, applicata in questo caso al fenomeno della prostituzione, si veda C. Barnao (2013), *Nightclub e prostituzione. Tra conservazione e sperimentazione culturale*, «Etnografia e ricerca qualitativa», n. 3, pp. 385-406. Lo stigma può anche essere “vocale”, come dimostra evidentemente l'esperienza acustica dell'osceno nelle linee erotiche, per cui si veda C.J. Sheffield (1989), *The Invisible Intruder: Women's Experiences of Obscene Phone Calls*, «Gender and Society», 3 No. 4, Special Issue: Violence against Women, pp. 483-488.

Il capro espiatorio. Gli zombi sono una rappresentazione violenta e plastica del capro espiatorio, perché sono incoscienti, privi di sensibilità, orrendi a vedersi, li si annienta senza nessuna pietà e anzi: l'atto di annientarli riattizza la solidarietà tra gli esseri viventi. «Quando avrà finito di fare l'espiazione per il santuario, per la tenda di convegno e per l'altare, farà avvicinare il capro vivo. Aronne poserà tutte e due le mani sul capo del capro vivo, confesserà su di lui tutte le iniquità dei figli d'Israele, tutte le loro trasgressioni, tutti i loro peccati e li metterà sulla testa del capro; poi, per mano di un uomo che ha questo incarico, lo manderà via nel deserto. Quel capro porterà su di sé tutte le loro iniquità in una regione solitaria; esso sarà lasciato andare nel deserto» (Levitico, 16, 20-21). L'istituzione della festa più importante della tradizione ebraica, lo Yom Kippur, e in generale l'elaborazione della più complessa e raffinata modalità di gestione sociale, comunitaria della colpa e dell'errore, consiste nell'individuazione di un individuo a cui attribuire appunto la colpa e l'errore (Girard, 1986). Da quel momento la comunità si alleggerisce, i rapporti si riconoscono più solidi e piacevoli, si ricomincia a vivere.

9.4 Un invito finale

Il bello dei giochi sociologici è che i partecipanti hanno l'occasione di mettere in discussione la propria identità, esplorando altre possibilità di azione, rimanendo comunque all'interno di un sistema abbastanza protetto, se non altro grazie alla facoltà di interrompere il gioco e di evitare rotture o approfondimenti imbarazzanti nelle fragilità proprie o altrui (Fink, 2008). Ogni gioco è, ovviamente, un mondo a parte, unico e irripetibile. Succede, nel corso delle molteplici sperimentazioni dei giochi sociologici, di confrontarsi con un contesto sociale compatto, un ambiente ben definito, distinto, quasi plastico, con il suo lessico, i suoi tic, le sue dinamiche macro riprodotte in miniatura. Lo stupore di vedere in atto la società, anche con le sue determinanti culturali o sociali, non rimanda tanto a una struttura sociale che si riproduce indipendentemente dalle persone che la compongono, quanto piuttosto alla dinamica del gioco stesso, tale per cui giocando si tende a riprodurre in un contesto simulato, per certi versi protetto, ma proprio per questo tanto più esposto alle intemperie delle relazioni, il legame sociale costitutivo del gruppo o della comunità locale, che nel gioco prende nuova vita.

Riferimenti bibliografici

- Agamben G. (2015), *Stasis. La guerra civile come paradigma politico*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Alberoni F. (1977), *Movimento e istituzione*, il Mulino, Bologna.
- Bateson G. (1976), *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano.
- Boocock S.S., Coleman, J.S. (1969), *Games with Simulated Environments*, «Learning. Sociology of Education», 39, 3, pp. 215-236.
- Caillois R. (1995), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano.
- Canetti E. (1974), *Potere e sopravvivenza*, Adelphi, Milano.
- Diamond J. (2007), *Collasso. Come le società scelgono di morire o vivere*, Einaudi, Torino.
- Doni M., Tomelleri, S. (2011), *Giochi sociologici: conflitto, cultura, immaginazione*, Cortina, Milano.
- Doni M., Tomelleri, S. (2019), *Vite a perdere. Origine e destino del mito zombi*, Medusa, Milano.
- Elias N. (2009), “Towards a Theory of Social Processes”, in *The Collected Works of Norbert Elias*, University College Dublin Press, Dublin, v. XVI, pp. 9-39.
- Fink E. (2008), *L'oasi del gioco*, Cortina, Milano.
- Fuller S. (2006), *The New Sociological Imagination*, Sage, London.
- Girard R. (1986), *Il capro espiatorio*, Adelphi, Milano.
- Goffman E. (1998), *L'interazione strategica*, il Mulino, Bologna.
- Huizinga J. (1946), *Homo ludens*, Einaudi, Torino.
- Manghi S., Tomelleri, S. (2008), *Quando l'agorà è in gioco*, «Animazione sociale», 226.
- Mills C. W. (1968), *L'immaginazione sociologica*, Il Saggiatore, Milano.
- Recalcati M. (2007), *La psicoanalisi e la città. L'inconscio e il discorso del capitalista*, Manifestolibri, Roma.
- Rocchi R. (2013), *Figure del post-umano. Gli zombi, l'onkos, e il rovescio del Dasein*, «Aut Aut», 361, 82-96.
- Schutz A. (2018), *La fenomenologia del mondo sociale*, Meltemi, Milano.
- Žižek S. (1991), *Looking awry. An introduction to Jacques Lacan through popular culture*, MIT Press, Cambridge.

Notizie sugli Autori

Chris Gavaler è Assistant Professor of English alla Washington and Lee University, USA. Fra le sue più recenti pubblicazioni segnaliamo: (2015), *On the Origin of Superheroes: From the Big Bang to Action Comics No. 1*; (2016), *The rise and fall of fascist superpowers*, «Journal of Graphic Novels and Comics», 7,. È autore del celebre blog <https://thepatronsaintsofsuperheroes.wordpress.com/>.

Orazio Giancola è professore associato in Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Università di Roma “Sapienza”. Le sue aree di ricerca si muovono fra la comparazione dei sistemi educativi e universitari, le disuguaglianze e l’equità in educazione, i processi socializzativi e la transizione alla vita adulta. Fra le sue ultime pubblicazioni: con Colarusso, S. (2020), *Università e nuove forme di valutazione: Strategie individuali, produzione scientifica, effetti istituzionali* (Sapienza Università Editrice); con Benadusi L. (2021), *Equità e merito nella scuola. Teorie, indagini empiriche, politiche* (FrancoAngeli).

Winona Landis ha conseguito il dottorato di ricerca in Letteratura inglese presso l’Università di Miami dell’Ohio, dove ha svolto anche il ruolo di Visiting Assistant Professor. Si occupa di ricerca e insegna nei settori della letteratura asiatica americana, della cultura pop globale, del fumetto e della cultura visiva. Attualmente è membro principale della facoltà e coordinatrice del programma per il programma dei primi anni di college della Young Scholars Academy presso la Northern Kentucky University. (2020). Fra le sue più recenti pubblicazioni: (2019), *Ms Marvel, Qahera, and superheroism in the Muslim diaspora*, «Continuum», 33; (2016), *Diasporic (dis) identification: the participatory fandom of Ms. Marvel*, «South Asian Popular Culture», vol. 14.

Luca Martignani è professore associato di Sociologia generale presso l’Università di Bologna. Si occupa di teoria sociologica, di epistemologia e ontologia sociale, delle trasformazioni strutturali e culturali del welfare state, della relazione tra rappresentazione (fiction, cinema e letteratura contemporanea) e realtà sociale. È autore di numerosi saggi scientifici, fra cui segnaliamo: (2020), *Georges Simenon’s Realistic Twist and the Meaning of Renato Olivieri’s Tribute to Maigret (or of the Change from Detective Story to Social Thriller)*, «Journal of Arts and Humanities»; (2017) *Immaginario distopico e critica sociale. Una interpretazione sociologica e culturale delle opere di Charles Bukowski e Michel Houellebecq*, Mimesis, Milano-Udine.

Michele Marzulli è assegnista di ricerca in Sociologia e Metodologia della ricerca sociale e docente a contratto presso diverse università, in Italia e all'estero. I suoi temi di ricerca si concentrano soprattutto sulla sociologia come scienza del mutamento sociale; sui sistemi di welfare nello loro evoluzione e sviluppo in relazione ai mutamenti sociali ed economici in corso e sulla salute e i sistemi sanitari. Fra le sue più recenti pubblicazioni: con Bassoli M., Pedroni M. (2020), *Anti-gambling policies: Framing morality policy in Italy*, «Journal of Public Policy»; con Arlotti M. (2020), *La Regione Lombardia nella crisi sanitaria da Covid-19: ospedali, territorio e RSA*, in Vicarelli G., Giarelli G. (a cura di), *Libro Bianco. Il Servizio Sanitario Nazionale e la pandemia da COVID-19. Problemi e proposte*, FrancoAngeli.

Antonella Mascio è professoressa associata in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Bologna, Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali. Negli ultimi anni la sua ricerca si è focalizzata sulle relazioni sociali online e sui rapporti fra internet, serie tv, celebrity e moda. Ha pubblicato i volumi (2012), *Fashion Games*, Franco Angeli; (2008), *Virtuali Comunità*, Guerini e Associati; oltre a diversi articoli in riviste scientifiche nazionali e internazionali. Fra le sue ultime pubblicazioni: (2020), *Facebook and the TV Fandom: The Case of Pretty Little Liars, Seriality Across Narrations, Languages and Mass Consumption: To Be Continued...*, Cambridge Scholars Publishing Newcastle upon Tyne; con Manzato A. (2019), *The Young Pope: An Italian 'celebration' case study*, «Journal of Italian Cinema&Media Studies», vol. 7.

Lorenza Perini è ricercatrice presso il Dipartimento di Scienze Politiche, Giuridiche e Studi Internazionali dell'Università di Padova. Le sue aree di ricerca riguardano il gender in policies, lo urban planning gender oriented and environmental conflicts women citizenship of rights (social, civil political rights), legislation and normative frames on health, labor market, violence, inclusion, gender equality specific case studies regarding gender inequality.

Fra le sue più recenti pubblicazioni, segnaliamo: con Degani P. (2019) *The Italian Public Policies Frame on Prostitution and the Practical Overlapping with Trafficking: an Inevitable Condition?*; (2019), *Practicing the Alternative. The Impact of the Crisis in Latin America through a Gender Perspective Analysis*, «Femeris», 4,3.

Riccardo Prandini è professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Bologna. I suoi campi di ricerca affrontano diverse tematiche, tra le quali: i cambiamenti nei sistemi di nazionali di welfare; la giuridificazione e costituzionalizzazione delle sfere civili; le semantiche delle relazioni intime. Fra le sue ultime pubblicazioni ricordiamo: (2019), *Experimental love, or 'love as the sum total of deviations from its modern principles'*, «Sociologia e Politiche Sociali», 3; (2019), "Gesellschaftlicher Konstitutionalismus", in Viellechner L. (ed.), *Verfassung ohne Staat*, Nomos, Bonn.

Giuseppe Rizzi si è laureato con lode in sociologia dei processi culturali e comunicativi all'Università di Bologna col prof. Riccardo Prandini. Nello specifico si è occupato di sociologia dell'alimentazione, con particolare riferimento all'indagine

delle origini sociali e culturali del vegetarianismo in Occidente, e di sociologia della letteratura, nella fattispecie analizzando la struttura sociale e politica e le semantiche del tempo nell'immaginario distopico. Si occupa inoltre di critica letteraria, narrativa breve e giornalismo culturale per diverse riviste online.

Stefano Tomelleri è professore ordinario di Innovazione e ricerca sociale presso il Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università degli Studi di Bergamo. Autore di numerosi saggi scientifici su riviste nazionali e internazionali tra le sue pubblicazioni ricordiamo: con Lusardi R. (2020), *The Juggernaut of Modernity Collapses. The Crisis of Social Planification in the Post COVID-19 Era*, «Frontiers in Sociology», vol. 5; (2015) *Ressentiment. Reflection on Mimetic Desire and Society*, Michigan State University Press.

Martina Visentin è ricercatrice in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Padova, Dipartimento di Scienze Politiche, Giuridiche e Studi Internazionali (SPGI). I suoi interessi di ricerca convergono sulle culture del welfare locale, le transizioni alla vita adulta e le trasformazioni culturali. Fra le sue ultime pubblicazioni ricordiamo: con Salmieri L. (2020), *Il Mondo che abbiamo perso. L'Università e l'ecologia della presenza*; (2019), *Identità instabili nell'epoca del cambiamento accelerato: un approfondimento qualitativo*, FrancoAngeli.



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

http://www.francoangeli.it/come_publicare/pubblicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

VAI SU: www.francoangeli.it

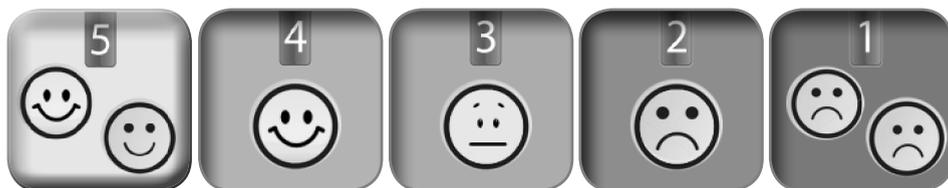
**PER SCARICARE (GRATUITAMENTE)
I CATALOGHI DELLE NOSTRE PUBBLICAZIONI
DIVISI PER ARGOMENTI E CENTINAIA DI VOCI:
PER FACILITARE LE TUE RICERCHE.**

Management & Marketing
Psicologia e psicoterapia
Didattica, scienze della formazione
Architettura, design, territorio
Economia
Filosofia, letteratura, linguistica, storia
Sociologia
Comunicazione e media
Politica, diritto
Antropologia
Politiche e servizi sociali
Medicina
Psicologia, benessere, auto aiuto
Efficacia personale, nuovi lavori



FrancoAngeli

QUESTO LIBRO TI È PIACIUTO?



Comunicaci il tuo giudizio su:
www.francoangeli.it/latuaopinione.asp



**VUOI RICEVERE GLI AGGIORNAMENTI
SULLE NOSTRE NOVITÀ
NELLE AREE CHE TI INTERESSANO?**



Seguici in rete



Sottoscrivi
i nostri feed RSS



Iscriviti
alle nostre newsletter

FrancoAngeli

Il presente volume, partendo da oggetti e prodotti mediatici con cui si ha a che fare nell'esperienza quotidiana (serie tv, romanzi, film, fumetti), vuole rendere familiari alcuni concetti sociologici di base e allo stesso tempo interpretare sociologicamente i prodotti culturali volta per volta presi in considerazione.

Questi oggetti vengono qui affrontati come occasione per una riflessione di carattere generale sui concetti fondamentali della sociologia. In questo senso, il volume è il tentativo di coinvolgere come lettori attivi gli studenti di scienze sociali, attraverso alcuni dei concetti più noti nella sociologia classica e contemporanea, andando oltre la sola definizione teorica. Ogni saggio di questo volume può diventare così un esercizio di apprendimento attivo proprio perché basato sull'analisi di un prodotto culturale del nostro tempo.

Obiettivo primario di chi fa sociologia non è solo parlare alla comunità di "addetti ai lavori" ma anche mostrare ai newcomers quanto essa si configuri come un sapere applicabile alla vita quotidiana, anche rispetto agli oggetti più inattesi. Le analisi dei prodotti della cultura pop, che qui sono presentati, possono offrire quindi uno specchio attraverso cui mostrare l'ordinario nello straordinario, le regolarità nelle eccezioni, fornendo opportunità per riflettere e confrontare prospettive di genere, etnia, classe sociale e altro ancora, dialogando sia con gli accademici sia con coloro che sono interessati a un'analisi rigorosa, teoricamente e metodologicamente fondata, della realtà sociale.

Martina Visentin è ricercatrice in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Padova, Dipartimento di Scienze Politiche, Giuridiche e Studi Internazionali (SPGI). I suoi interessi di ricerca convergono sulle culture del welfare locale, le transizioni alla vita adulta e le trasformazioni culturali. Fra le sue ultime pubblicazioni ricordiamo: con Salmieri L. (2020), *Il Mondo che abbiamo perso. L'Università e l'ecologia della presenza*; (2019), *Identità instabili nell'epoca del cambiamento accelerato: un approfondimento qualitativo*, FrancoAngeli.

Orazio Giancola è professore associato in Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Università di Roma "Sapienza". Le sue aree di ricerca si muovono fra la comparazione dei sistemi educativi e universitari, le diseguaglianze e l'equità in educazione, i processi socializzativi e la transizione alla vita adulta. Fra le sue ultime pubblicazioni: con Colarusso S. (2020), *Università e nuove forme di valutazione: Strategie individuali, produzione scientifica, effetti istituzionali*, Sapienza Università Editrice; con Benadusi L. (2021), *Equità e merito nella scuola. Teorie, indagini empiriche, politiche* FrancoAngeli.