

gino frezza
**doppia identità e mutazione
 nei fumetti di supereroi**

*Ciò che non viene nascosto
 può venir saputo
 e ciò che non viene rivelato
 non è neppure legittimo che si sappia*

GEORG SIMMEL

L'uomo mascherato

Il segreto nei fumetti emerge in diretto legame con la visibilità del corpo del personaggio. Si comincia da *The Phantom*, anni Trenta, meglio noto come *L'uomo mascherato*. La leggenda dell'*Ombra che cammina* - geniale traduzione italyca dell'originale *The Phantom* - non è soltanto vivificata dalla straordinaria destrezza atletica che il personaggio manifesta, assumendo il ruolo di giustiziere infallibile e tutore della pace nella giungla (luogo tanto selvaggio quanto Eden conservato nella sua cristallina armonia) ma, anzitutto, dalla totale dimensione fantasmatica che ne accompagna le gesta.

Essa è fondata sia sul repentino apparire e svanire della sua sagoma, sia sulla solidarietà che lega la figura dell'Uomo Mascherato ai segni che, letteralmente, "coprono" il suo corpo e lo celano agli sguardi altrui. Tali segni sono principalmente il simbolo del teschio e il costume scarlatto che riveste il volto e la statuaria silhouette dell'eroe. Questa è la vera dimensione del segreto che accompagna *The Phantom* non soltanto davanti ai nemici ma anche agli amici: costume e teschio ne avvolgono l'identità *visibile* entro confini che lo avocano quasi a stigma del mortale, del funereo (la Caverna del Teschio: l'antro che custodisce le tombe dei suoi antenati). I simboli della mortalità, di tutto ciò che sta *prima o dopo* la vita, tuttavia, sostentano l'energia invincibile e forniscono senso alla figura dell'eroe. Essi legano il suo destino individuale (l'eroe, che il lettore conosce nelle avventure che si

snodano dagli anni Trenta agli Ottanta, vive la modernità del Novecento) a un patto, a un giuramento che lo vincola a una genia, a una stirpe, avvolta tanto nella persistenza del "giuramento" (combattere la pirateria, l'ingiustizia, la violenza) quanto nella caducità.

L'autore di *The Phantom*, Lee Falk, su questa falsariga avventurosa gioca a rimpiattino - con una buona dose di efficace ironia - con i suoi lettori; il viso di The Phantom, da giovane, da adulto, poi quando assume il ruolo dell'eroe dopo la morte del padre e veste il costume dell'*Ombra che cammina*, è sempre fuori dalla visibilità, dal di-segno dei suoi tratti; è raffigurato di spalle, o di profilo, ma sempre senza che se ne possa riconoscere la fisionomia. L'autore in tal modo fa crescere esponenzialmente il desiderio del lettore, il quale non può fare altro che identificarsi con un personaggio interamente cullato dal segno del fantasma, da una trasparenza impossibile da sciogliere o da risolvere. Il segreto di The Phantom resta inalterato; il lettore è tenuto in tale posizione sempre, perfino nella storia in cui, finalmente, l'eroe, appena sposato, toglie la maschera e si rivela alla ex eterna fidanzata, Diana. Lei può adesso vederne il viso, e per se stessa "consumare" il segreto dell'eroe nella sfera più intima - quella sessuale/matrimoniale - ma al lettore spetta in ogni caso l'irrimediabile posizione di rimirare esclusivamente la nuca del personaggio!

The Phantom è definito da questa oscillazione significativa fra la trasparenza "mortale" del segno avventuroso dell'eroe dei fumetti e il segreto che rimanda alla costitutiva relazione con un inconscio addossato allo sguardo dei lettori. Sono questi ultimi a vivere assai profondamente una dinamica eterogenea (talvolta dialettica, talora dinamicamente oppositiva e contrastiva) fra la realizzazione visiva dei fumetti e il segreto penetrante che tale medium porta con sé. Quello di The Phantom, infatti, è il medesimo segreto (dalla doppia natura: fantasmatico-inconscio, eppure concreto-dinamico) installato nel gioco mentale-psichico (dunque anche psicoanalitico, involontario, eppure irresistibile, ben addestrato nella rete dei linguaggi tecnologici dell'audiovisione) per cui le tavole disegnate su pagine o strisce divengono vettori di un movimento trascinate, veloce e dinamico, che porta - e trasporta - con sé figure pur tanto statiche e immobili sulla carta.

The Phantom anticipa di qualche anno una figura mascherata che, in maniera assai diversa dall'*Ombra che cammina*, tuttavia

“lavora” sul medesimo statuto della identità nascosta e velata, ma con una più esplicita ironia e senso dell’humour. Si tratta di *Spirit*, il grande *character* di Will Eisner che dal 2 giugno del 1940 rivoluziona la grafica e la profondità sensoriale delle tavole a fumetti. Con veri e propri exploit sinestesici - fra chiaroscuro del regime visivo delle tavole e sonorità vaste, stratificate, dei rumori della metropoli e degli spazi naturali che ingombrano e danno ritmo alle forme della visione - Eisner magistralmente disegna un caustico ritratto pluridimensionale della città e dell’habitat statunitense degli anni della Seconda guerra e poi dell’immediato dopoguerra (Eisner termina le storie di *Spirit* nel 1950, riprendendole occasionalmente nel 1966). Il segreto di *Spirit* non è la sua origine, né la sua “doppia identità”, ma il ruolo della mascherina che copre - senza però renderlo irriconoscibile - il volto di Danny Colt, ex criminologo e investigatore.

Nelle avventure di *Spirit* rivivono uomini senza futuro, criminali dementi, poliziotti ilari, dark lady davvero seducenti, rispetto ai quali l’eroe è dichiaratamente un *fantasma* (un segno-simulacro che serve a scatenare paura nei malviventi e dunque afferma, paradossalmente, l’ombra noir da cui deriva la forza “etica” del suo marchio). Se dunque la mascherina non ha la funzione di mascherare l’identità ma solo di affermare un segno, questo ha la leggerezza della convenzione, ed è palesemente soltanto una chiave d’accesso al mondo straordinario dei fumetti, che l’ingegno di Eisner assume nell’acutezza di uno sguardo sornione ma profondo, drammatico ma divertito, “vero” e ciò nonostante irrimediabilmente simbolico. Insomma, la mascherina palesa il segreto dell’*alterità* dei soggetti umani che vivono nell’Occidente capitalistico della più grande potenza del primo Novecento, e di essa i comics di Eisner s’incaricano di esprimere le latitudini sommerse, i piani filosofici e i conflitti economici e sociali non investigati dalle storie “ufficiali”.



Superman

The Phantom nasce nel 1936, due anni prima che sulle tavole del "comic book" *Action Comics* si affermi il personaggio - davvero eccezionale - che inaugura l'epoca dei supereroi nei comics: *Superman*, ovvero Kal-El, originario del pianeta Krypton, da bambino inviato nello spazio su una capsula lanciata dal padre scienziato Jor-El appena poco prima dell'esplosione del suo pianeta natio, giunge sulla terra in prossimità della piccola città di Smalville, dove è trovato e adottato "in segreto" dai coniugi Kent. Con le avventure dell'uomo d'acciaio il ciclo narrativo dei fumetti complica il suo sottostante quadro mitologico. Gli eroi avventurosi che per qualche tempo nelle tavole dei fumetti, a partire dal 1929, praticano geografie e tempi dell'immaginazione (coltivata traducendo i repertori letterari e cinematografici del generi) trasformano non soltanto l'ambiente dell'azione ma soprattutto le condizioni fondative per cui essi possono farsi riconoscere dai lettori che vivono nelle metropoli e nelle piccole città della modernità tecnologica. Non più soltanto i pianeti lontani e fantastici delle galassie spaziali (come per *Gordon*), né le civiltà nascoste negli anfratti inesplorati della Terra o i mondi celati nelle dimensioni micro dell'atomo di una moneta (come per *Brick Bradford*), e nemmeno l'oltretempo di una fantascienza catastrofica e paradossale che proietta l'eroe in un mondo parallelo, dai tratti arguti e maliziosi (come per *Buck Rogers*).

Superman aggiunge un *quid* che fa la differenza e che, appunto, apre un nuovo ciclo mitologico dalle irreversibili conseguenze. Il supereroe contiene in sé lo *stigma* di una doppia identità: quella originaria, extraterrestre, dagli invincibili poteri (super-vista, corpo impermeabile alle pallottole, capacità di volo, super-



forza ecc.) e quella "adottata", terrestre, dell'alter ego, l'alias (il timido e occhialuto ma intelligente e acuto giornalista della carta stampata, Clark Kent). Le vive alternativamente, e quindi lo scenario narrativo-mitologico degli albi a fumetti si nutre della compresenza e della dialettica (positiva-negativa-sintetica) delle due identità nelle quali egli risolve, o chiude, o rilancia, o problematizza la propria figura. Di qui l'estrema necessità del segreto.

Il supereroe extraterrestre - per tutelare il suo compito di giustiziere *super partes*, nonché la vita degli amici con i quali condivide la vita quotidiana - deve celare se stesso e nascondersi nei panni di un umano qualsiasi. Vesti, abbigliamenti, occhiali sul volto e comportamenti dell'identità segreta terrestre di Superman - Clark Kent, reporter di punta del *Daily Planet* - dissimulano la sagoma blu e scarlatta del kryptoniano volante sopra i grattacieli di Metropolis.

Ma occorre chiedersi come e in quale direzione intendere l'esistenza del segreto di Superman e la sua necessità. Sono vari i livelli che ne giustificano la funzione e prospettano esiti conseguenti ai suoi fondamenti.

Anzitutto quello del campo narrativo. Gli autori - dagli ideatori, Jerry Siegel e Joe Shuster, a Gardner Fox, ai più moderni Cary Bates, Gerry Conway, Jerry Ordway, Jeph Loeb, per citare in gran parte sceneggiatori - giostrano attorno al segreto della doppia identità, provocando curiosità, suspense e motivazioni etiche e comportamentali fra i personaggi principali. Chi riuscirà davvero a scoprire il segreto di Superman? E quali sospetti quotidianamente Clark dovrà eliminare e allontanare da sé, se i suoi amici Lois Lane, Jimmy Olsen e Perry White - *ma no, è impossibile! Sì, invece, forse, è incredibile, ma...* - o, viceversa, i nemici (anzitutto l'accerrimo Lex Luthor, ex amico d'adolescenza, grande scienziato e genio del male) iniziano a pensare che forse Clark è soltanto la maschera sotto la quale rimbalza il costume e il volto del kryptoniano? Gli autori del comic book sfruttano ampiamente tutte le varianti e le variazioni del gioco della doppia identità, del bilico su cui il segreto si staglia e sta per dissolversi, per poi infine richiudersi nel suo irrisolto enigma. Giocano quindi ogni registro: da quello ironico, da commedia - specialmente i grandi fumetti di un autore degli anni Cinquanta come Wayne Boring, ma anche la straordinaria storia dei primi anni Ottanta su come gli occhiali di Clark Kent in realtà distorcano la percezione del suo volto da parte

degli amici e dei nemici, salvaguardando la sua apparente differenza con quello di Superman - al dramma dai toni foschi ed espressionistici.

C'è poi un secondo livello, pertinente a una dimensione simbolica e metaforica. E qui le piste di possibili significati emergenti, derivanti da interpretazioni e da posizioni ermeneutiche, si divaricano ben presto, rivendicando ciascuna una propria legittimità e coerenza semantica. Se ne possono individuare alcune polarità.

Una è riferita a diverse metafore che la doppia identità di Superman sottende come forme di rappresentazione del mondo contemporaneo. Può trattarsi, cioè, sia di una metafora mediale, che tecnico-politica, o esistenziale.

La metafora mediale di Superman intende rappresentare la potenza posseduta dal consumatore di media del primo Novecento: un uomo-massa *qualsiasi* che trascende i limiti del corpo e dello spazio-tempo grazie alle virtù agite dai media. Questi collegano individui e comunità oltre ogni vincolo di geografia planetaria o cronologia urbana.

La metafora tecnico-politica generalizza quella mediale: la potenza di Superman è una forma mitica con cui l'uomo occidentale si rappresenta l'incorporazione dei poteri tecnologici nell'ambiente della civiltà industriale e le sue proiezioni verso il futuro.

Quella esistenziale è collegata alle prime due: la doppia identità dapprima nutre un sentimento di entusiasmo e di certezza del potere acquisito dalla figura del supereroe ma, appena dopo la Seconda guerra mondiale, si rovescia nelle inquietudini che ben presto attraversano la sua coscienza, rispetto ai compiti di tutore della giustizia o di salvatore della Terra. La metafora esistenziale della doppia identità squadra il sofferto rovescio del potere tecnologico-mediale, i rischi che impongono superiori livelli di responsabilità.

Per queste tre tipologie di metafora, il segreto è una condizione irrinunciabile: è quella di una trasparenza con la paradossale capacità di risultare opaca (la metafora mediale si nasconde dentro la figura mitica del supereroe e della sua eccezionalità); è il segreto che contiene e delinea il potere della tecnologia in grado di cambiare i destini dell'umanità e di porla davanti a incognite sul futuro; è il rovello intimo, nascosto nel cuore di Superman, circa il senso ultimo della sua missione e del rapporto vissuto nei confronti del pianeta adottivo.

Una seconda polarità del livello interpretativo e metaforico è

quella immaginaria e trasgressiva sottesa alla figura di Superman. Una chiara e finale valutazione del segreto di Superman espressa in tale direzione è contenuta nel discorso del personaggio di Bill/David Carradine nell'ultima parte di *Kill Bill vol. II* di Quentin Tarantino. Rivolgendosi alla sua ex compagna, Beatrix/Uma Thurman, Bill prende in prestito la figura di Superman per sostenere il movente del gesto con cui, all'inizio della storia, egli ha sparato alla donna e poi le ha sottratto la figlia tenuta in grembo. Superman serve a Bill per esplicitare il suo particolare modo di intendere la natura morale di Beatrix/Uma Thurman, una killer che avrebbe commesso il peccato di tradire il suo proprio destino. Beatrix avrebbe mimetizzato nei lineamenti della "normale" sposa di un uomo comune la sua "vera" natura di donna d'azione.

La falsariga del bilico fra normalità e trasgressione, violenza e crimine, giustizia umana ed etica superumana, è quindi interpretata da Bill tramite il segreto della "filosofia del supereroe", da Batman a Spiderman tutti segnati dall'esistenza della doppia identità, del costume e dell'alter ego. Per Bill, l'eccezione è Superman, in quanto non è l'Uomo d'Acciaio l'alter ego di Clark Kent, bensì questi l'alter ego di Superman: «La mattina quando si sveglia Superman non diventa Superman, è Superman... Quella tuta con la grande S rossa è la coperta che l'avvolgeva quando fu ritrovato dai Kent. Quel che indossa come Kent - gli occhiali, l'abito da lavoro - quello è il suo costume... il costume con cui Superman può mimetizzarsi fra noi. Clark Kent è il modo in cui Superman ci vede. E quali sono le caratteristiche di Clark Kent? È debole, non crede in se stesso, ed è un vigliacco... Clark Kent rappresenta la critica di Superman al genere umano».

Batman, l'uomo pipistrello

Il secondo grande eroe dei "comic books" americani è Batman, l'Uomo Pipistrello, il vigilante notturno che coadiuva il Commissario Gordon di Gotham City nella lotta quotidiana contro la malavita. Il segreto di Batman è duplice: ricco capitalista, erede di una enorme fortuna vivificata in mille aziende ad alta tecnologia, Bruce Wayne simula una vita da fortunato e seduttivo imprenditore, ma si tratta di una maschera sotto la quale batte il cuore lacerato del Pipistrello Umano. L'altra faccia del segreto di Bruce

Wayne è infatti l'oscura tenebra della sua mente, sconvolta dalla tragedia che l'ha visto testimone, quando era bambino, dell'omicidio dei genitori uccisi da un malvivente.

Bruce Wayne dimora in una enorme villa sotto la quale una grande Caverna contiene il costume, i gadget e il grande computer del Pipistrello Umano. Così il segreto della doppia identità assume con Batman un altro straordinario risvolto. Cioè il diretto legame fra la lacerazione intima dell'uomo - attraversato da sensi di colpa, dubbi, inquietudini, passioni non sempre controllate - e l'impulso a esibire una formidabile destrezza tecnologica e atletica.

Batman è il personaggio dei comics che, insieme alla acrobatica performance del corpo, assegna alla tecnologia una funzione equivalente al superpotere. Metaforicamente Batman si fa espressione di una equazione che in modo inequivocabile sottolinea l'eccezionalità del supereroe non in quanto extraterrestre, non in quanto corpo straordinario per la sua origine aliena (come è Superman), quanto per l'uso intelligente e innovativo della tecnologia.

Con Batman il segreto della Notte e del dramma interiore s'accoppia e convive con la luminosa flagranza delle armi e dei dispositivi, prima meccanici e poi elettronici-telematici, che lo rendono invincibile, imprendibile, imbattibile. L'antro della Caverna custodisce dunque non solo il costume notturno del Pipistrello Umano ma anche la sua costitutiva sindrome schizofrenica: la scissione altalenante fra incubi e tormenti soggettivi della Psiche e azione efficace, esteriore, della Techné.



Doppia identità

Quel che Bill - esplicitando il pensiero di Quentin Tarantino - chiama "filosofia dei supereroi" è fondato - a differenza di quanto succede nelle avventure disegnate di *The Phantom* - sul preciso rapporto che lega il tema narrativo del segreto della doppia identità e i lettori. Mentre il volto dell'Uomo Mascherato resta celato allo sguardo dei suoi fedeli lettori, e dunque la curiosità insoddisfatta di questi ultimi nutre la leggenda e il segno fantasmatico che caratterizza l'Ombra che Cammina; per *Superman*, *Batman*, e per i successivi *Flash*, *Lanterna Verde*, *Green Arrow* (della D.C. Comics), come per *Spiderman* e *Devil* (e numerosi altri *characters* della concorrente Marvel Comics), l'alter ego è uno dei principali vettori grazie a cui la doppia identità intreccia sapienti e ricorsivi "dialoghi" e modi interattivi con le competenze dei lettori. Le piste narrative della doppia identità e del segreto connesso alle biografie di tali eroi valorizzano inferenze che i lettori gettano sulle impaginazioni e sulle forme audio-visive delle tavole. E le saghe stesse sono in questo modo orientate all'accumulo di significati talvolta di peso strategico.

Dunque, se per Bill/Tarantino Clark Kent è l'icona attraverso cui il supereroe critica la dimensione e la statura morale del genere umano, d'altro canto i successivi supereroi danno luogo a varie griglie di interferenze fra, da un lato, impaginazione e sceneggiatura delle tavole e, dall'altro, strutture percettive, logiche e affettive dei lettori. In altri termini, se Superman vive una dimensione affatto extraterrestre e al limite aliena al vissuto degli esseri umani (se non tramite la compenetrazione culturale del suo alter ego Clark Kent), gli altri supereroi, invece, pongono in gioco un vissuto umano sbilanciato quasi sempre sulla tragedia e sul dramma, sulla ferita interiore e sull'estremo fra nevrosi e psicosi, debolezza e coraggio, infanzia e maturità, abbandono di sé e responsabilità. Da Batman (il cui lato "gotico" e oscuro esplicita l'integrazione compiuta fra la Notte e il Segreto, il versante liminare fra la follia e la saggezza, il crimine e la giustizia) a Spiderman (adolescente gravato dai sensi di colpa per non essere adeguato ai doveri imposti dal crescere e dal diventare uomo adulto, responsabile di sé e dei propri cari), il vissuto dei supereroi, proprio per i caratteri della identità terrestre, entra in gioco pesantemente. La compresenza dell'identità "normale" e di quella in costume articola

con inedite, irreversibili prospettive la serie dei sensi del segreto che distingue carriera e destino del supereroe.

C'è una prima fase di questa compresenza interattiva della doppia identità rispetto ai lettori che vede proliferare e crescere l'immaginazione a fumetti, secondo possibilità che radicano una presenza tale da cambiare l'intero universo editoriale (almeno negli USA). Essa vige fino a primi anni Sessanta, e spesso viene confusa con un sentimento progressivo ed entusiasta dell'immaginario statunitense, se non fosse che chiari sintomi e irrinunciabili immagini e personaggi (per esempio *Capitan America*, ripreso nel 1963 da Jack Kirby su sceneggiature di Stan Lee) dimostrano come questo stesso immaginario sia percorso da traumi radicali, sofferenze che non possono addirittura manifestarsi se non per indizi laterali, tanto sono insopportabili (il tema della catastrofe nucleare e della scomparsa della vita sul pianeta, assai presente in questo immaginario, chiama in causa il diretto risvolto militare del potere agito dalle istituzioni americane e da quelle, genericamente, occidentali).

Ma la seconda fase - che si dispiega compiutamente dalla seconda metà dei Settanta - attiva una spirale di drammi epocali e di destini esemplarmente tragici, che fanno dei *comics* dei supereroi veri capolavori della coscienza "critica" della contemporaneità, attorno alle questioni dell'appartenenza fra individuo e comunità, delle identità sessuali e culturali, dei rapporti fra generazioni, della porosità e invasività tecnologica su ogni sfera del *bios*, umano ed extraumano, animale e vegetale, così come delle differenze di classe e di ceto nella distribuzione sociale dei ruoli e delle professioni. Un insieme di tematiche e di sostanze espressive sono canalizzate dai personaggi dei *comics* e specificamente dai supereroi, mostrando l'alternarsi di conflitti irrisolti del rapporto fra poveri e ricchi, potere e disuguaglianze, forze militari e lotte individuali per la sopravvivenza, giungla urbana e malavita organizzata, guerre locali e guerre globali, scienza e futuro, abissi demoniaci e tensioni rinnovate alla felicità.

I corpi dei supereroi che intervengono in questa seconda fase cambiano lo scenario mitologico dell'avventura, disintegrano lo stigma della doppia identità e del segreto che variava - fino a essi - ogni sottile falsariga fra la sagoma in costume e la normalità dell'uomo comune in cui rientrava l'identità terrestre del supereroe. Giunge il tempo irreversibile dei Mutanti.

I fantastici quattro

I primi mutanti dell'immaginario a fumetti - anticipando di qualche mese *Spiderman* - sono *I Fantastici Quattro*, ideati da Stan Lee e Jack Kirby. Con questi supereroi si avvia un ciclo ancora oggi in espansione, seppure a getto continuo di riscritture e di ritorni all'origine, che danno la misura della differenza culturale dell'epoca in cui furono inventati (il 1961) rispetto a quella odierna (quasi un cinquantennio dopo). *I Fantastici Quattro* rappresentano il segno tangibile della trasformazione culturale del consumatore televisivo occidentale, destro a muoversi fra media ormai adulti (cinema, televisione, radio, lo stesso fumetto). E, perciò, essi sono i primi a radicalizzare la questione della doppia identità e del segreto del supereroe. Essi segnano inoltre un cambiamento di paradigma nella natura delle tecnologie che si affermano nella società avanzata e post-industriale moderna: non più quelle fondamentalmente meccaniche e fotografiche del primo Novecento ma le tecnologie del microscopio, della cibernetica e della genetica, della biologia spaziale, dell'astrofisica e della cosmologia, della comunicazione interattiva e multimediale del secondo Novecento e del terzo millennio.

L'operazione compiuta dagli autori dei Fantastici Quattro attiene proprio alla *radice* del segreto e della doppia identità. Reed Richards (il leader dei *Fantastic Four*, l'uomo molla), Sue Storm (la donna invisibile) e il fratello Johnny Storm (la Torcia Umana), Ben Grimm (la Cosa), in realtà non hanno doppia identità. Non si nascondono, non si celano nella identità terrestre comune; anzi semmai si espongono nella mutazione che ha cambiato pelle, potere ed effettività del loro corpo. Essi non hanno doppi che costituiscano il proprio riflesso "normale", e la ragione è tanto semplice quanto acuta e, metaforicamente, penetrante. Senza segreto da nascondere alla vista degli umani (e dei propri lettori), i Fantastici Quattro possiedono il segreto di una esperienza originaria non dicibile né esperibile altrimenti, che è il loro essere *mutati*. Il loro segreto è di una trasparenza assoluta: da un lato sta piombato, ficcato nel farsi del processo che li trasforma irreversibilmente - da umani diventano mutanti - e, dall'altro, richiede immediatamente, istantaneamente, la necessità del gruppo: il *fare insieme*, l'*essere comune* che li tiene uniti e li vincola reciprocamente.

Si tratta di una direzione che la metafora dei supereroi assume

in quanto cambiamento di segno e differenza epocale; essa non a caso "trapassa" dai Fantastici Quattro ai successivi *X-Men*, i quali, a differenza dei primi, rifrangono la doppia struttura del segreto dell'origine e della necessità del gruppo anche secondo le piste singolari che riguardano alcuni loro membri. Wolverine, in particolare, vive la sua origine in modo acutamente drammatico - egli è il prodotto di un esperimento militare che ha dotato il suo corpo di uno scheletro di adamantio, un materiale più duro e resistente dell'acciaio, e di un fattore rigenerante che ne cura ogni ferita, seppur mortale - e questa sua tendenza caratteriale si esprime assieme alla ricerca spasmodica di un legame o relazione con quegli affiliati agli *X-Men* (una è Rogue, adolescente destinata a non poter toccare gli altri, soprattutto coloro che ama, perché ne aspira l'energia vitale) che abbiano esperito il medesimo doloroso vissuto. E cioè la mutazione stessa, per la quale il mutante vive intensamente l'esser solo. Una esasperata solitudine (molto di più che l'esser singolare) segna intimamente l'identità del mutante, che non ha alcun alter ego, se non il se stesso che cambia, avendo incorporato nel *soma* un potere o elemento naturale, animale o vegetale o inorganico. La doppia identità, col mutante, svanisce nell'alterità continua, nel flusso energetico - terrestre, cosmico, meteorologico, animale, vegetale, microscopico, interdimensionale ecc. - che coinvolge e sconvolge il suo corpo, potenziandolo ma anche estraniandolo da sé (e che egli lo comandi o ne sia comandato, è variabile pressoché senza importanza per il senso dell'estraniamento alla quale il mutante è costretto).

Di qui l'altra faccia del segreto, che si manifesta in modo tanto evidente da passare quasi inosservato: il gruppo che il Dr. Xavier, leader e maestro, tenta di indirizzare principalmente al sostegno reciproco dei mutanti, all'affermazione dei loro diritti (che, secondo un'altra politica, voluta e perseguita da Magneto - ex amico e avversario del Dr. Xavier - conduce piuttosto al conflitto), a una razionalità politica superiore che elimini il rischio insito nella natura stessa del mutante: ovvero l'individualismo, che li renderebbe forze incontrollate, esasperate, caotiche, senza *genere* né *specie*. Costituire un gruppo ha dunque lo scopo sottostante di sostituire per i mutanti l'appartenenza a una specie biologica; il gruppo cerca di affermare una *solidarietà culturale* maturata sulla loro sofferenza interiore. I mutanti, infatti, sono un chiaro paradosso (già dall'epoca dei Fantastici Quattro): da un lato fanno squadra

(nei primi mutanti Marvel, Johnny e Sue Storm sono fratello e sorella, così come Jean Grey e Scott Summers degli *X-Men* diverranno marito e moglie, ma non è il legame parentale a renderli membri convinti del gruppo, semmai ne è una derivazione possibile); dall'altro la loro singola differenza li separa, quasi li condanna a un isolamento perenne, almeno dentro la cifra più tipica della loro personalità. La differenza li segna oltre ogni capacità di tolleranza; addestrarsi a contenere la mutazione ha sempre esiti critici, provoca scompensi ed effetti introspettivi che minano la stabilità psicologica del mutante.

Solitudine, assillo sul proprio essere e sul fondamento della relazione che scinde o lega individuo a individuo, adulto a infante, bambino a padre, genitore a figlio, soldato a comandante, persona a cultura, membro a comunità, libertà a necessità: è una costante investigazione, un viaggio - spesso un vagare - alla ricerca di Sé e del proprio segreto (della propria origine) da parte dei mutanti. Essi non vogliono altro che scoprire il nesso per cui l'identità che trasportano nell'involucro del proprio cangiante *soma* è irrimediabilmente connessa alla violenza che ne ha cambiato tragicamente l'esistenza (spesso al caro prezzo della vita di quei loro cari - genitori, mogli o mariti, figli... - che costituiscono quindi il set mentale della malinconia che affligge i mutanti, collocando, quasi sempre, il loro sguardo memoriale all'indietro, verso il passato).

Naturalmente il segreto dei mutanti è pluridimensionale, mai univoco o unilaterale, né riducibile a questione semplice (tipo: bene o male, buono o cattivo ecc.), bensì è complesso, dalle mille facce e dai molti risvolti, positivi e negativi.

Hulk/Bruce Banner è il mutante più integralmente investito dal limite della variazione fra doppia identità e segreto, come una sorta di specchio multiplo che, da un lato, sembra apparentarlo ai vecchi supereroi (Hulk è la pura forza selvaggia, Banner è uno scienziato vittima di radiazioni che l'hanno colpito durante una esplosione; il primo non vuole sapere chi è Banner, anzi esplicitamente lo odia, lo vede come il proprio nemico; lucidamente anche se brutalmente Hulk coglie che Banner sopravviene alla sua letterale "scomparsa", e ciò pare rimettere in gioco l'ambiguo teatro della doppia identità), dall'altro egli è senza segreto: Hulk non ha altra coscienza che la pura forza animale, esplosa dalla natura violata, trattenuta dal colore verde della sua pesante, "idiota" stazza, mentre Banner, quando Hulk si ritira nella assoluta oscurità del

suo essere, si risveglia sempre come proveniente da un mondo sconosciuto, stordito dall'appannamento totale di sé causato dall'emergenza di Hulk, con il quale non c'è comunicazione né dialogo né mediazione possibile.

Ma, d'altronde, vi sono mutanti che di-mostrano per intero il *peso di un segreto dell'origine*, verso il quale o procedono alla sfiibrante ricerca tesa a ricostruire gli eventi, sperando di chiarire a se stessi il perché della loro mutazione (è il caso di Wolverine, che finalmente esperisce, nella grande storia di *Weapon-X* di Barry Windsor Smith, i dettagli dell'esperimento che ha cambiato il suo destino) oppure si comportano, insieme all'accettazione dell'irreversibilità dell'evento che li ha resi differenti da prima, mossi dalla forte e imprescindibile curiosità del nuovo orizzonte di vissuto e di percezione per essi disegnato dalla mutazione (è il caso del Dr. Manhattan, in *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons, personaggio ormai quasi del tutto indifferente ai destini della specie umana, completamente compenetrato nella riflessione cosmologica e universale consentita dalla sua peculiare identità sovra-terrestre, generata dall'immersione totale del suo ex corpo umano nelle radiazioni nucleari scoppiate dentro una camera blindata).

La saga dei mutanti

Il segreto dei supereroi e dei mutanti investe non solo gli effetti e le conseguenze del rapporto fra corpo umano e tecnologie (nei supereroi "classici") o della trasmutazione del corpo (nei mutanti) le cui proprietà si fondono con una o più dimensioni dell'ambiente esterno, al punto da divenire energia, potere, e dunque riconfigurando il *soma* - ormai metamorfico - del nuovo essere incarnato dal mutante stesso. Il segreto della doppia identità e della mutazione si estende al punto da "violare" la "proprietà privata spirituale" della soggettività pre-mutata o definitivamente mutata, quasi sempre irreversibilmente "ferita nel suo nucleo" (Georg Simmel).

Alcune riscritture contemporanee dei supereroi e dei mutanti colgono questo aspetto del segreto al punto che sfruttano la possibilità di articolarne una disamina libera, su fronti non necessariamente "gotici" o drammatici ma, per esempio, tesi a esemplificare l'esigenza di una maturazione adulta del rapporto fra supereroe e segreto. Questa risultanza deriva dalla consapevolezza emergen-

te di sostenere lo stadio delle sfide che si levano nel presente. Forse per questo - è una ipotesi sostenuta dalla scelta indiscutibile degli autori di non esasperare il trauma del segreto della doppia identità - un supereroe "classico" come Batman, nella nuova versione di *Batman Begins* (2005) di Christopher Nolan, quasi non ha più identità segreta; difatti molti altri personaggi lo riconoscono sotto la maschera o condividono il segreto dell'Uomo Pipistrello (non solo Alfred/Michael Caine, ma anche Lucius Fox/Morgan Freeman e poi Rachel Dawes/Katie Holmes).

La grande saga dei mutanti è un formidabile archivio di storie che attengono alle affezioni più recondite della personalità e, nello stesso tempo, dispongono la necessità di farvi fronte, di trovare accomodamenti temporanei o soluzioni radicali e generali per il versante più colpito dal processo di mutazione: l'io, la soggettività, la coscienza, il sentire intimo dell'individuo. La ripresa della storia originaria dei Fantastici Quattro (da parte di Brian M. Bendis, Mark Millar e Adam Kubert) nella versione *Ultimate* dal titolo *La forza del destino* sviluppa assai bene il lato critico della personalità privata violata dalla mutazione che incorre sul gruppo dei mirabili quattro, ma senza esasperare gli effetti dolorosi del cambiamento. Forse i tre autori di questa efficace, ultima (per ora) saga, tentano di stare al passo della straordinaria invenzione originale dei grandi Stan Lee e Jack Kirby, che non concedevano drammi ai loro magnifici eroi, esprimendone piuttosto l'effetto dirompente della sorpresa; ma l'epoca di Kirby e Lee (i primi anni Sessanta, basati sulla certezza delle meraviglie che la tecnologia innestava perfino dentro il corpo umano, diviso fra l'acquisita potenza e l'incombente mostruosità) cede in ogni caso il passo, adesso, a una controllata misura delle inedite percezioni che i mutanti di nuova generazione presentano dentro le sorprendenti impaginazioni dei fumetti del nostro più vicino presente.

Che cosa - in conclusione - è cambiato nell'arco di oltre mezzo secolo?

Il segreto dei supereroi dell'"età classica" (fine Trenta-primi Sessanta) si connette alla metafora della potenza tecnologica e dispiega quindi il ricorsivo gioco dei collegamenti e delle ambiguità fra la percezione biologica del corpo umano, con i suoi limiti genetici e i suoi condizionamenti culturali, e l'attraversamento planetario che il consumatore dei media conquista nell'uso dei media classici (radio, cinema, televisione). Questa fase del segre-

to della doppia identità ha riflessi e dimensioni collettive, di massa; corrisponde all'epoca delle grandi identificazioni fra immaginario mediale e pubblico; i conflitti e le chiavi interpretative messe in luce da questa fase del segreto sono a carattere pubblico, e dunque inscenano differenze prevalentemente esterne fra il corpo e le tecnologie; le immaginazioni possono perfino intravedere drammi all'orizzonte, e tuttavia questi non intaccano le certezze del corpo collettivo della società, reso potente dai media e dalla tecnica, in cui l'individuo può cercare e trovare risorse di sopravvivenza e di affermazione.

Il segreto dei mutanti, dalla seconda metà dei Sessanta fino a oggi, problematizza una metafora più oscillante e scossa da cambiamenti interni imprevedibili; il loro segreto contiene la permanenza costitutiva di un rischio spalancato sull'abisso, di una frattura non rimediabile, di un cambio di rotta senza ritorno. I mutanti corrispondono allo statuto di un consumatore dei media che vive costantemente la necessità di ricostituirsi a ogni sponda comunicativa, su ogni spiaggia di relazioni - da quelle linguistiche a quelle culturali, da quelle politiche a quelle ambientali ecc. I mutanti sono la metafora cifrata ma anche trasparente di uno statuto proteiforme, di una origine sempre in bilico, del consumatore e del performer delle reti multimediali.

La fase del segreto dei mutanti è dunque prevalentemente individuale e personale; nel rapporto fra l'io singolo e la società emergono distanze non più colmabili, se non a prezzo di una accettazione esplicitamente atroce della realtà e delle soluzioni politiche, dichiaratamente controverse, che i mutanti richiedono per sé e per gli umani pretesamente "normali".

La figura del mutante restituisce l'immaginazione ma anche l'ombra protesa sulla condizione - tendenzialmente tragica o auspicabilmente adulta - delle trasformazioni radicali della conoscenza e della cultura umana nell'epoca delle tecnologie che intervengono sullo statuto stesso della vita, fuori e dentro la sfera terrestre: umani soggetti a una variazione fluttuante dei confini fra morte e vita, e nel contempo a riferimenti culturali cangianti e poliedrici, sottoposti a innovazioni stringenti, ad adattamenti complessivi. E ciò nel raggio del tempo - comunque assai stretto - della faticosa crescita di una coscienza che ne sappia reggere le sfide, in ogni caso accompagnata dal dolore e, tuttavia, mossa alla estenuata ricerca di brandelli di felicità.

riferimenti bibliografici

- Abruzzese A. 1979, *La Grande Scimmia. Mostri vampiri automi mutanti*, Napoleone, Roma.
- Abruzzese A. 2003, *Fumetto*, in Id., *Lessico della comunicazione*, Meltemi, Roma, pp. 211-214.
- Bonomo D. 2005, *Will Eisner. Il fumetto come arte sequenziale*, Tunué, Latina.
- Brancato S. 1995, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews, Roma.
- Brancato S. 2005, *La linea e la luce. Saggio sul cinecomics*, Castelvecchi, Roma.
- Brolli D. (a cura di) 1992, *Il crepuscolo degli eroi*, Telemaco, Bologna.
- Barbieri D. (a cura di) 2005, *La linea inquieta. Emozione e ironia nel fumetto*, Meltemi, Roma.
- Di Nocera A. 2000, *Supereroi e superpoteri*, Castelvecchi, Roma.
- Eco U. 1964, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.
- Fornaroli E., Canosa M. (a cura di) 1996, *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Campanotto, Udine.
- Frasca G., Dalisi L. 2004, *Il fermo volere*, Edizioni d'if, Napoli.
- Frezza G. 1995, *La macchina del mito fra film e fumetti*, La Nuova Italia, Firenze.
- Frezza G. 1999, *Fumetti anime del visibile*, Meltemi, Roma.
- Frezza G. 2004, *Le Spiritose gesta del detective della Mancha*, in G. Frasca e L. Dalisi, *Il fermo volere*, cit., pp. 299-312.
- Giromini F., Martelli M., Pavesi E., Vitalone L. (a cura di) 1996, *Gulp! 100 anni a fumetti: un secolo di disegni, avventure, fantasia*, Electa, Milano.
- Pellitteri M. 1998, *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Castelvecchi, Roma.
- Simmel G. 1992, *Il segreto e la società segreta*, SugarCo Edizioni, Varese.

Il tempo che ci appartiene cuce e scuce segreti e rivelazioni on demand. Se proprio vi preme conoscere il seguito del serial che vi avvince, è sufficiente sopportare il costo di un sms. Un posto al sole, serial pedagogico quotidiano per interni familiari progressivi (in onda ogni sera sulla terza rete Rai alle 20.30 fino a mezz'estate) propone di svelarvi il finale della storia lasciata in sospeso alla fine della puntata telefonando al 48413. Così non era ai tempi in cui il primo educatore dell'immaginario adolescente, il fumetto, differiva per almeno una settimana lo scioglimento dei segreti a strisce. Un'intera generazione - quella di Tex Willer e di Capitan Miky, de Il Vittorioso o dell'Intrepido, ma anche quelle più addietro (la Misteriosa fiamma della Regina Loana rievocata nel romanzo "illustrato" di Eco) o più recenti (Martin Mystère) - doveva autoeducarsi al differimento del desiderio: un buon contrappasso all'accanimento, al consumo immediato. Quella che è sopravanzata è stata cullata dai media al fast food, al prendi-e-getta di irrilevanze che acuiscono il bisogno di consumo qui e ora. Ma non bisogna disperare. Così non va; il ritmo si va allentando (e i sociologi del tempo lento avranno tutto il tempo per gustarsi le loro belle rivincite).