

L'esperienza migrante nella nona arte: raccontare i margini e l'alterità attraverso il fumetto statunitense

Elisabetta Di Minico

Independent Scholar

ORCID: 0000-0002-8079-5071

DOI: 10.54103/milanoup.226.c687

Abstract: Il capitolo analizza l'esperienza migrante nel fumetto statunitense, considerato come un *medium* privilegiato per l'analisi dell'alterità. La rappresentazione, tanto metaforica quanto storica, della migrazione, dei margini, della mostruosità e della diversità è, infatti, da sempre un elemento significativo della sua narrazione. Dagli esordi sul finire del XIX secolo fino alla produzione contemporanea, i corpi migranti hanno attraversato numerose trasformazioni nella nona arte, passando dall'incarnare ruoli subordinati, caricaturali e negativi a divenire progressivamente figure più complesse, intersezionali, consapevoli e criticamente potenti, in un processo che riflette e accompagna i mutamenti storici, politici e culturali della società. Il fumetto, in particolare quello supereroistico, viene qui utilizzato per analizzare le dinamiche dell'esclusione, dell'integrazione e della violenza sistemica nella storia statunitense, mostrando come i corpi migranti diventino, soprattutto a partire dalla Bronze Age (anni '70-'80) e con maggiore forza nel XXI secolo, un luogo di riappropriazione identitaria, e di critica delle gerarchie di potere e dell'ingiustizia strutturale, senza escludere questioni di razza, genere e classe. La riflessione è promossa attraverso l'analisi di alcuni iconici personaggi immaginari migranti, stranieri o marginalizzati, dall'iconico Yellow Kid, bambino di origine irlandese che vive in un multietnico sobborgo di New York, e il celeberrimo Superman, alieno incarnazione del mito statunitense proveniente dal pianeta Krypton, a figure più recenti come Miles Morales, il primo Spider-Man afro-latino, Kamala Khan/Ms. Marvel, supereroina pakistano-statunitense, e America Chavez/Miss America, supereroina queer di origini latino-americane. Il fumetto racconta frequentemente le paure, i pregiudizi, le speranze e le aspirazioni che circondano le migrazioni, trasponendo in mondi fantastici o fantascientifici le lotte e i problemi affrontati quotidianamente da milioni di persone escluse o considerate "illegali". Attraverso tali narrazioni, il *medium* promuove inclusione ed empatia, mettendo in discussione i sistemi socio-politici che rendono possibili discriminazione, ingiustizia e razzismo.

Parole chiave: fumetto, migrazione, alterità, corpi, ingiustizia sistemica

Abstract: The chapter examines the migrant experience in US comics, presenting them as a privileged medium for the analysis of otherness. The representation, both metaphorical and historical, of migration, marginality, monstrosity, and diversity has long been a significant element of comics' narrative structures. From the origins of the ninth art at the end of the 19th century to contemporary production, migrant bodies have undergone numerous transformations within comics, shifting from subordinate, caricatural, or negative roles to progressively more complex, intersectional, self-aware, and critically powerful figures, in a process that reflects and accompanies broader historical, political, and cultural transformations in society. Comics, and superhero comics in particular, are employed here to analyze dynamics of exclusion, integration, and systemic violence in US history, showing how migrant bodies, especially from the Bronze Age (1970s–1980s) onward, and with greater intensity in the 21st century, become sites of resistance, identity reappropriation, and critique of power hierarchies and structural injustice, while also addressing questions of race, gender, and class. This reflection is developed through the analysis of iconic fictional migrant, foreign, or marginalized characters, ranging from the Yellow Kid, an Irish-descended child living in a multiethnic New York slum, and the celebrated Superman, an alien embodiment of the American myth from the planet Krypton, to more recent protagonists such as Miles Morales, the first Afro-Latino Spider-Man, Kamala Khan/Ms. Marvel, a Pakistani-American superheroine, and America Chavez/Miss America, a queer superheroine of Latin American origin. Comics frequently narrate the fears, prejudices, hopes, and aspirations surrounding migration, transposing into fictional worlds the struggles and challenges faced daily by millions of excluded or “illegal” individuals. Through such narratives, the medium fosters inclusion and empathy while questioning the socio-political systems that enable discrimination, injustice, and racism.

Keywords: comics, migration, otherness, embodiment, systemic injustice

1. La nemicità dell'alterità

L'alterità delimita ciò che è differente, discordante, opposto rispetto all'identità. A livello sociale, psicologico, filosofico e/o estetico, un soggetto (individuale come una singola persona o collettivo come una comunità politica o religiosa) costruisce il suo sé attraverso processi di affinità e di antitesi. Spesso “l'altro” subisce un processo di nemicizzazione e viene categorizzato e classificato in base a delle caratteristiche imposte come predefinite, in maniera pregiudizievole e stereotipata. Nelle relazioni di potere dominanti, è rifiutato, relegato in uno spazio e in un sistema sociale subalterno. «I privilegi e le differenze sociali» sono «un prodotto della società» (Gramsci 2019: 825) e i gruppi con minore o impossibile capacità di autorappresentazione finiscono ai margini «dell'eterno divenire della storia umana» (Gramsci 1977: 966), inascoltati, miseri, schiacciati.

I corpi migranti rientrano in questo schema di categorizzazione e rifiuto perché, parafrasando Nail (2015) in *The Figure of the Migrant*, il migrante è percepito

come una sorta di «cittadino fallito» (3)¹, privato della sua storia e della sua forza sociale, espulso dalla sua terra per ragioni territoriali, politiche, giuridiche ed economiche, definito dalla sua necessità di movimento in un contesto globale che fatica a riconoscere i suoi processi dinamici e circolatori di vita, che ricerca stasi, identità fisse e *status quo* tradizionale e consuetudinario nonostante la tangibile e vorticoso multiculturalità, tanto splendida quanto, a volte, problematica, dei suoi sistemi. Categorizzazione e rifiuto generano una deformazione dell'alterità migrante nell'immaginario collettivo conservatore che spinge il «Noi egemonico», in particolare quello occidentale, a costruire mostri e catastrofi, a temere invasioni, terrore e caos, a individuare costanti minacce «all'ordine che garantisce la nostra sicurezza, il benessere, la sostenibilità e il progresso» (Giuliani 2021: 1).

Il risultato è una disumanizzazione dei soggetti migranti sia nell'atto della migrazione, sia nel tentativo di inclusione all'interno della loro nuova realtà, limitandone la partecipazione civica, lo sviluppo personale e il comportamento sociale. L'esclusione, tanto nella realtà socio-politica quanto nella narrazione metaforica della fantascienza, del fantastico, dell'orrore e della distopia, diviene mostruosità: «il materiale simbolico che compone le figure del mostro e della catastrofe mostruosa si è sedimentato attraverso le temporalità e gli spazi coloniali e postcoloniali» (Giuliani 2021: 11).

Attraverso delle «immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore» (McCloud 2018: 17), il fumetto è un mezzo di analisi originale e provocatorio per riflettere sul contesto socio-politico in cui viene creato. Per questo, la rappresentazione socio-culturale della migrazione, dei margini, della mostruosità e dell'alterità è sempre stata un elemento significativo della sua narrazione: il fumetto «mostra non un *melting pot* omogeneo, bensì una molteplicità di identità contraddittorie e complesse. Esamina e mette in scena un multiculturalismo autentico» (Serrano 2021: 2) e sentito.

Sebbene esistano, fin dall'antichità, numerose testimonianze di narrazione sequenziale per immagini (pitture rupestri, bassorilievi celebrativi, affreschi medievali, caricature satiriche, stampe popolari, etc.), il fumetto nasce e si afferma come *medium* autonomo solo sul finire del XIX secolo, trovando negli USA il terreno più fertile per il suo sviluppo. Nella società statunitense, modellata da intensi flussi migratori, la nona arte si evolve presto in una forma di cultura di massa in grado di assorbire, esaminare e negoziare il costante processo di (ri)definizione identitaria del paese. «Il background migratorio di autori, personaggi e lettori di fumetti tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo negli Stati Uniti [...] è ampiamente riconosciuto» (Vuorinne and Kauranen 2023: 5) e risulta fondamentale per comprendere le dinamiche di sviluppo e affermazione del *medium*

1 Tutte le traduzioni sono a cura dell'Autrice.

perché «i fumetti sono, al tempo stesso, riflesso e rifrazione della cultura, un'eco visiva» (Serrano 2021: 1) capace di elaborare, tanto metaforicamente quanto letteralmente, «cosa significhi essere cittadini in una nuova terra e quanto rapidamente le identità nazionali del passato, di fronte all'urgenza di assimilarsi e di adattarsi» (Serrano 2021: 1), vengano modificate, integrate o dimenticate.

2. Corpi migranti nella nona arte

Tra i primi personaggi della nona arte, spicca un piccolo migrante irlandese pelato, con denti sporgenti, orecchie a sventola e una lunga camicia da notte gialla. Mickey Dugan/Yellow Kid viene creato dall'artista statunitense Richard Felton Outcault, il quale ambienta le sgrammaticate avventure del suo beniamino nel *melling pot* newyorkese popolato da immigrati semianalfabeti in cerca di una vita migliore, da quelle masse povere «desiderose di respirare libere», come promette *Il nuovo Colosso*, sonetto del 1883 di Emma Lazarus inciso sulla Statua della Libertà. Il “bambino giallo”, soprannominato così per il colore dell'ampia camicia da notte che indossa, appare per la prima volta il 2 giugno 1894, sullo sfondo di una vignetta di *Hogan's Alley* della rivista *Truth*, per poi approdare prima al quotidiano *New York World* di Joseph Pulitzer e, successivamente, al *New York Journal* di William Randolph Hearst. «Hogan's Alley è una strada che si trova in uno slum, un tipico quartiere di immigrati, ed è la loro vita che Outcault rende oggetto di un sarcasmo dissacrante, ma anche protagonista di un pubblico racconto» (Barbieri 2020: 15).

La stramba simpatia di Mickey, che armeggia con i megafoni, prova a giocare a golf in maniera fallimentare, va al circo o alle parate canine, partecipa a giocosi finti matrimoni, combina pasticci con un gatto, un pappagallo e una scimmia e così via, lo trasforma velocemente nel protagonista della serie, a cui presto “ruba” il titolo. Le sue buffe avventure, che spesso scimmiettano gli atteggiamenti dell'élite statunitense, contribuiscono a diffondere «rappresentazioni in gran parte compassionevoli della sfida tumultuosa dei quartieri immigrati ai programmi progressisti di igiene, decoro e assimilazione» (Ball 2021: 73). Persino la sua camicia da notte gialla diviene un simbolo di questa sfida, perché su di essa sono riportate, come fosse un *balloon*, frasi spesso sgrammaticate e/o multilingue, evidenziando non solo le difficoltà linguistiche che le comunità migranti affrontano al momento di stabilirsi in una nuova realtà, ma anche il loro frequente basso livello di istruzione o la totale assenza di scolarizzazione. La popolarità di Yellow Kid trasforma il personaggio in un fenomeno commerciale (innumerevoli sono i prodotti di merchandising a lui legati, dalle caramelle ai sigari) e, allo stesso tempo, in una fonte educativa e politica, capace di avvicinare alla lettura tutte le fasce della popolazione e di veicolare messaggi propagandistici. Outcault lo utilizza, ad esempio, per prendere posizione sulle vicende politiche del paese, come quando supporta patriotticamente la

Guerra ispano-americana del 1898 (Ball 2021: 76), che scoppia in seguito all'affondamento della corazzata USS Maine nella baia dell'Avana e porta alla nascita dell'imperialismo statunitense.

Adattando McLuhan (2001) e la sua celebre citazione secondo cui «the medium is the message», il fumetto, come nuovo *medium*, diviene velocemente un'estensione della società, uno specchio del corpo sociale statunitense, un corpo in larga parte migrante o di origine migrante. Tra il 1869 e il 1920, infatti, circa il 15% della popolazione statunitense risulta composta da immigrati (Gibson e Lennon 1999), con percentuali ancora più elevate nelle aree di maggiore afflusso migratorio. Emblematico il caso di New York City, dove «il 40% della popolazione [...] è nata all'estero e un altro 40% è costituito da figli di genitori stranieri» (Eriksson e Ward 2020). Non è un caso, quindi, che Yellow Kid, specchio di un quadro demografico eterogeneo e in trasformazione, nonché incarnazione di uno dei principali gruppi etnici migranti, dato che dall'Irlanda arriva «oltre il 10% dell'immigrazione USA» (Ball 2021: 78), si affermi come «uno dei primi manufatti culturali e commerciali prodotti e consumati in serie» (Meyer 2019: 3). Compreso l'enorme potenziale economico e sociale della nona arte, tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX secolo, numerosi giornali, tra cui i succitati *New York World* di Pulitzer e *New York Journal American* di Hearst, iniziano a pubblicare regolarmente inserti colorati domenicali a fumetti e strisce quotidiane pensati sia per il pubblico infantile, sia per il pubblico adulto, anche per quello non eccessivamente scolarizzato, raccontando tanto la società statunitense quanto i suoi cambiamenti culturali e demografici, favorendo alfabetizzazione e informazione.

Se, da un lato, diversi “cartoons”, come quelli pubblicati sulla rivista umoristica *Puck*, rivelano tendenze conservatrici, pregiudizi e «toni [...] altezzosi e duri, [...] influenzati dalle diffuse teorie sulla classificazione razziale» (Soper 2005: 176-177), tanti sono i titoli che promuovono più benevoli, anche se sempre caricaturali, visioni inclusive, come nel caso di *Bringing Up Father* (1913) di George McManus, illustratore del Missouri figlio di immigrati irlandesi arrivato a New York dopo aver vinto 3000\$ scommettendo alle corse dei cavalli. Pubblicato in Italia come *Arcibaldo e Petronilla*, la serie racconta, strizzando leggermente l'occhio alla storia personale dell'autore, le strampalate vicende di una famiglia immigrata di origine irlandese che vince alla lotteria e si trova divisa tra la provinciale fedeltà alle sue radici e i nuovi privilegi legati al suo cambiamento di status all'interno della società statunitense. Jiggs e Maggie, marito e moglie con due figli, stentano a integrarsi nel loro nuovo mondo, nonostante gli sforzi della donna, desiderosa di godere della sua inaspettata fortuna. L'ex muratore Jiggs, invece,

disprezza le pretese e le convenzioni sociali della classe alta [...] e molte delle gag nella striscia riguardano proprio i tentativi di Jiggs di tornare al suo passato irlan-

dese, sfuggendo agli impegni sociali, sgattaiolando fuori casa e dirigendosi al pub irlandese locale per giocare a poker e mangiare corned beef e cavolo (un piatto tradizionale della classe operaia irlandese). (Soper 2005: 175)

Il racconto, delicato e spietato allo stesso tempo, di *Bringing Up Father* prende in giro tanto le classi immigrate quanto quelle altolocate, mostrando le contraddizioni, le sfide, le paure e le speranze del “sogno americano”. Con un riso parzialmente amaro e una narrazione piena di contrasti, McManus si avvicina alle diverse identità del paese, cercando di promuoverne l'integrazione senza distruggerne le radici:

A volte, la striscia conferma degli stereotipi razzisti pre-esistenti, rendendo Jiggs e Maggie degli zimbelli o il bersaglio di credenze tradizionali sulla rigidità delle strutture di classe, sui limiti dell'americanizzazione per alcuni immigrati e sulla follia della lotta di classe. [Altre volte,] il fumetto celebra una versione caricaturale del sogno americano e si congratula con Jiggs e Maggie per il successo della loro mobilità sociale. Altre volte ancora, ridicolizza la vacuità del sogno americano e deride le forme estreme di americanizzazione che hanno cancellato le differenze etniche e la tradizione. (Soper 2005: 185)

3. L'alterità razziale nel fumetto, dagli esordi della nona arte alla metà del XX secolo

Nonostante le tante contraddizioni e il continuo giocare con luoghi comuni e stereotipi per massimizzare la comicità della narrazione, tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX secolo, il fumetto statunitense offre una rappresentazione tutto sommato affermativa e legittima della multiculturalità europea che sta plasmando socio-politicamente gli Stati Uniti, rendendo beniamini e beniamine del pubblico figure provenienti dai margini. La narrazione rimane, almeno per il momento, però, etnocentricamente bianca² e sorda alle istanze multirazziali di un paese che ancora oggi è infettato da un'atroce ingiustizia sistemica. Nella maggioranza dei casi, i personaggi non bianchi del periodo risultano, infatti,

2 È importante sottolineare che, tra il XIX e il XX secolo, l'idea di “bianchezza” negli Stati Uniti sia una costruzione mutevole e gerarchica e che le varie comunità europee emigrate non sfuggano a classificazioni, pregiudizi e sospetti. Come analizzato da Ignatiev in *How the Irish Became White* (1995) e Guglielmo e Salerno in *Are Italians White?* (2003), ad esempio, la popolazione irlandese e quella italiana vengono inizialmente percepite come razzialmente ambigue e inferiori rispetto al più potente e affermato nucleo anglosassone e solo progressivamente incluse *in toto* all'interno della categoria dei “bianchi”. Tuttavia, nonostante siano vittime di pratiche discriminatorie, categorizzazione razziale ed esclusione socio-politica, anche i gruppi europei più marginalizzati godono di possibilità di integrazione e di accesso ai privilegi della società dominante bianca statunitense significativamente più ampie rispetto ad altre comunità, in particolare afroamericana e asiatica, che, per questioni razziali, ne sono completamente escluse.

altamente e offensivamente caricaturali e intrisi di pregiudizi, sia a livello estetico, sia a livello di scrittura.

L'emigrazione massiva verso gli Stati Uniti da Cina e Giappone, ad esempio, inizia a metà del XIX secolo. Intorno al 1850, in seguito a inondazioni, carestie e conflitti politici nel sud della Cina, decine di migliaia di persone (in maggioranza uomini) provenienti dalla provincia del Guangdong iniziano a emigrare principalmente verso le aree occidentali degli Stati Uniti, in particolare la California, in piena febbre dell'oro. Gli immigrati cinesi, che, nel 1869, superano i 100.000, trovano principalmente lavoro come minatori o operai per la costruzione della rete ferroviaria della Central Pacific Railroad tra la California e lo Utah. Si diffonde velocemente il mito del "pericolo giallo" e questa credenza razzista porta a due delle prime leggi federali volte a limitare i diritti civili di un determinato gruppo etnico: il Page Act del 1875 proibisce l'ingresso negli USA alle donne cinesi, mentre il Chinese Exclusion Act del 1882 blocca nel suo complesso l'emigrazione proveniente dalla Cina.

L'emigrazione massiva giapponese verso gli USA inizia, invece, intorno al 1868, tra la fine del periodo Edo e l'inizio del periodo Meiji, un passaggio che porta a un sostanziale rinnovamento della società giapponese e alla restaurazione del potere imperiale. Inizialmente limitato alle Hawaii, il flusso migratorio si estende velocemente alla West Coast e, successivamente, al resto del paese. Anche i giapponesi sono un'incarnazione del "pericolo giallo" e lo diventano ulteriormente dopo l'attacco a Pearl Harbor del 7 dicembre 1941. Il "giorno dell'infamia" diviene causa e giustificazione per l'Ordine Esecutivo 9066 del 1942 firmato dal presidente Franklin D. Roosevelt, che autorizza l'internamento dei residenti di origine nipponica. Accusati di rappresentare una minaccia per la sicurezza nazionale, oltre 120.000 giapponesi, di cui 80.000 cittadini e cittadine statunitensi, finiscono in "campi di reinsediamento", privati dei loro diritti civili e umani e sottoposti a un trattamento iniquo e discriminatorio.

I sentimenti anti-asiatici si diffondono anche grazie alla stampa e il fumetto non è esente da pregiudizi razziali e suprematisti. Tra la fine del XIX secolo e la Seconda Guerra Mondiale, «cinesi e giapponesi vengono ritratti nelle vignette editoriali come caricature grossolanamente esagerate, con occhi a mandorla ed espressioni maliziose» (Kan 2021). Nelle pagine a colori, hanno normalmente la pelle gialla. Possiedono spesso pericolose abilità sovranaturali e conoscono le arti marziali. Nell'illustrazione *The Coming Man*, realizzata da George Frederick Keller e pubblicata il 20 maggio 1881 sul *San Francisco Wasp*, un uomo cinese gigante e dalle fattezze mostruosamente deformate prende il controllo del commercio statunitense: «l'immagine fa leva sui timori dei lavoratori bianchi di un'acquisizione cinese della società e delle imprese statunitensi. Nonostante i cinesi occupino solo lo 0,002 per cento della popolazione, le loro rappresentazioni visive continuano a rafforzare immaginari di infestazione e sinistro monopolio dell'industria» (Walfred 2014). L'incarnazione letteraria più iconica del

“pericolo giallo” è lo spietato Fu Manchu, ideato dall'autore inglese Sax Rohmer nel 1912³. Archetipo del diabolico e geniale criminale asiatico assetato di potere, ha avuto numerose incarnazioni nella nona arte, come Ming lo spietato, dittatore del pianeta Mongo e arcinemico dell'omonimo, bianco e aitante protagonista di *Flash Gordon* (1934) di Alex Raymond, uno dei fumetti fantascientifici più iconici degli anni '30, o il temibile The Claw, creato da Jack Cole per *Silver Streak Comics* #1 (1939), un “dio dell'odio”, bramoso di conquistare il mondo e distruggere l'occidente, dall'aspetto mostruoso (pelle giallo-verde, testa pelata, unghie e denti affilati, orecchie a punta, occhi sottili e corpo gigantesco). Anche quando non recitano il ruolo del cattivo, i personaggi asiatici di inizio/metà XX secolo sono comunque caricaturali: Wun Cloo, creato nel 1940 da Gill Fox per *Smash Comics* #6 (1940), ad esempio, è un impiegato di una lavanderia appassionato di criminologia che fa da consulente per la polizia. Nonostante l'investigatore dilettante sia raccontato rispettosamente come una mente acuta ed ingegnosa in grado di risolvere qualunque crimine, la narrazione del fumetto è densa di umorismo razzista e il disegno riprende i già citati stereotipi visivi (pelle gialla, denti e orecchie grandi, occhi “a mandorla”, testa pelata, ecc.)⁴. Molte delle figure femminili di origine asiatica, invece, non sono grottescamente deformate ma oggettificate e sessualizzate: «quasi sempre una creazione delle fantasie di predominio dell'uomo, esprim[ono] un'illimitata sensualità, [sono] più o meno stupid[e] e, soprattutto, disponibil[i]» (Said 1979: 207). I fumetti noir o d'avventura, ad esempio, enumerano tra le loro *femmes fatales* diverse donne cinesi o giapponesi stereotipicamente esotiche e affascinanti, lascive e spietate, come la Dragon Lady della striscia d'avventura *Terry and The Pirates* (1934) di Milton Caniff, ispirata alla leggendaria figura della piratessa di inizio Novecento Lai Choi San. Tale rappresentazione rivela non solo una visione patriarcale, ma anche orientalista. Come sottolineato da Said, infatti, l'Oriente, descritto sovente come “irrazionale, decaduto (degenerato), infantile, diverso”, in opposizione a un Occidente “razionale, virtuoso, maturo, normale” (Said 1979: 40), è spesso concettualmente e socialmente definito nell'immaginario collettivo

3 Fu Manchu appare per la prima volta nel racconto breve “The Zayat Kiss” del 1912. Il primo romanzo dedicato al supercriminale, però, è *The Mystery of Dr. Fu Manchu* del 1913.

4 Wun Cloo richiama vagamente Yellow Kid. Nei primi decenni della sua pubblicazione, il personaggio di Outcault viene a volte percepito come asiatico: «Un articolo apparso nel 1897, ad esempio, descrive il personaggio dei fumetti come un “cinese-irlandese” [...]. Sia per il pubblico degli anni '90 dell'Ottocento che per coloro che esaminano l'opera di Outcault oggi, Mickey Dugan possiede una varietà di caratteristiche fisiche che riecheggiano le comuni caricature degli asiatici in generale e dei cinesi in particolare: ha denti sporgenti, occhi strabici e orecchie grandi [...]. Anche il colore che Outcault sceglie per la camicia da notte distintiva del suo protagonista può essere visto attraverso questa lente. Sebbene la tonalità gialla brillante sia stata spesso considerata un modo per il fumettista di rendere più visibile il protagonista nelle sue fitte vignette [...], il colore giallo è stato a lungo utilizzato anche come indicatore cromatico per gli asiatici» (Abate 2021).

occidentale da discorsi di potere che giustificano e servono la supremazia coloniale bianca e costruiscono l'alterità orientale come subalterna e manipolabile. La rappresentazione delle donne asiatiche si iscrive, così, in una più ampia logica di subordinazione razziale, sfruttamento e dominio.

Il primo personaggio del fumetto a ribaltare gli stereotipi razziali che vogliono i cinesi nemici della civiltà occidentale e a presentarli come alleati degli USA è Green Turtle, supereroe creato nel 1944 per *Blazing Comics* #1 dal sino-statunitense Chu F. Hing. Abile combattente, indossa un costume verde (sul mantello porta impressa una tartaruga gigante, simbolo di forza e coraggio nella mitologia cinese) e lotta con la resistenza cinese contro l'esercito imperiale nipponico durante la Seconda Guerra Mondiale. Mentre i giapponesi sono raffigurati in maniera animalesca e irrisoria, per supportare la propaganda bellica, si assiste a un cambiamento in positivo della visione stereotipica della popolazione cinese, che viene rappresentata come dignitosa e benevola, riflettendo il nuovo ruolo della Cina come alleata degli Stati Uniti contro il nemico dell'Asse. Chu F. Hing immagina che anche il suo protagonista sia cinese, ma gli editori si oppongono e, per questo, l'autore evita di rivelarne apertamente l'identità segreta e lascia nell'ambiguità la sua etnia, nascondendo costantemente il volto del supereroe dietro la maschera (o oggetti vari). «Quasi a voler confutare una qualsiasi appartenenza non caucasica», però, la rivista sceglie per la pelle di Green Turtle un colore «esageratamente rosa» (Arioli 2019), riprendendo la classificazione razziale occidentale che attribuisce agli asiatici la “pelle gialla”.

Solo nel 2014, con la miniserie reboot *The Shadow Hero* realizzata da Gene Luen Yang e Sonny Liew, viene narrata la storia d'origine del supereroe e apertamente mostrata la sua etnia: Green Turtle è Hank Chu, figlio di due umili immigrati cinesi negli Stati Uniti degli anni '30 che cerca il suo posto in una società incapace di valorizzare le identità non-normative. Hank, infatti, non deve combattere solo contro spietati nemici ma anche contro pregiudizi, razzismo e marginalizzazione. Il racconto di formazione rievoca la vita quotidiana delle seconde generazioni di migranti, cittadini e cittadine di un luogo che in genere stenta a riconoscerli come tali, portatori e portatrici di un bagaglio culturale, linguistico, tradizionale ed economico “aggiuntivo” rispetto alla popolazione autoctona con cui devono confrontarsi.

Anche i personaggi africani e afrodiscendenti vengono frequentemente raffigurati in maniera svilente, estremizzando stereotipi fisici, caratteriali, culturali e/o economici. Il loro aspetto può essere ridicolmente deformato e caricaturale, con occhi sporgenti e labbra gonfie eccessivamente marcate, e le loro storie confinate in ruoli subordinati, degradanti o negativi, come quelli di schiavo, cannibale, giullare, criminale, mendicante, pazzo, domestico o aiutante. Il reale africano Lothar, ad esempio, è la “spalla” di Mandrake, il celebre mago che combatte contro crimine e malvagità creato da Lee Falk nel 1934, ed è uno dei primi eroi africani della storia del fumetto. È un potente combattente dotato di

una forza incredibile e invulnerabile alle armi, al clima e alla magia. È, probabilmente, l'uomo più forte del mondo, oltre che il Principe delle Sette Nazioni, una federazione di tribù. Ciononostante, Lothar sceglie di emigrare «negli Stati Uniti come servitore, spesso descritto direttamente come “schiavo”, di un mago bianco» (Gavaler 2018: 156). Anche se Mandrake lo tratta come un buon amico, durante i primi decenni di pubblicazione del fumetto, la sua raffigurazione è intrisa di pregiudizi o grotteschi dettagli, come tratti facciali e corporali esagerati, un abbigliamento bizzarro, composto da pantaloncini corti rossi, top di pelle di leopardo e fez, e un linguaggio fortemente sgrammaticato. Viene mostrato, inoltre, come possente ma intellettualmente limitato, privo di autonomia, ingenuo e infantile, rafforzando lo stereotipo dello schiavo nero fedele e utile per il lavoro, naturalmente portato al servizio e al duro sforzo fisico, ma inferiore rispetto al “padrone” bianco, civilizzato e intelligente.

Questa rappresentazione fumettistica riflette, su un piano simbolico e culturale, un retaggio traumaticamente concreto della storia degli Stati Uniti, quello della schiavitù. La popolazione afrodiscendente statunitense è segnata da una delle pagine più oscure e drammatiche dell'umanità: secondo le Nazioni Unite (2013), infatti, “la tratta atlantica degli schiavi rappresenta la più grande migrazione forzata della storia e, indiscutibilmente, una delle più crudeli”. La persistente marginalizzazione dei corpi neri nella società USA è una conseguenza di tale crimine, che, a partire dal 1619, anno in cui arrivano i primi africani a Jamestown, in Virginia, fino al 1865, anno della fine della schiavitù con il 13° Emendamento, porta dall'Africa negli Stati Uniti circa mezzo milione di persone, private dei diritti basilari e ridotte a merce. Gli afroamericani, prima considerati proprietà, poi segregati e ancora oggi vittime di razzismo sistemico e ingiustizie sociali, sono eredi di una condizione storica di subordinazione e di un sistema di dominio imposto su di loro proprio a partire dal trasferimento forzato nel “Nuovo Mondo”.

Una rappresentazione visivamente meno caricaturale e narrativamente più emancipata e affermativa dei personaggi neri arriva solo negli anni '60-'70, in parallelo con la diffusione della lotta per i diritti civili negli USA. Nel 1966, pochi mesi prima della nascita del movimento di liberazione delle Pantere Nere, due dei creativi più significativi della nona arte, Stan Lee e Jack Kirby, danno vita al primo supereroe africano: l'intelligente re T'Challa dell'ipertecnologico stato del Wakanda è Black Panther (prima apparizione: *Fantastic Four* #52). Contrariamente alla fin troppo comune rappresentazione retrograda e primitiva dell'Africa, Black Panther incarna una «stridente critica alle politiche coloniali e postcoloniali africane» e propone una visione ottimista e potente del continente e dei suoi abitanti, mescolando «l'iconografia fantascientifica con l'immaginario africano» (Nama 2011: 42-43). Nel 1969, Stan Lee e Gene Colan creano il primo vero e proprio supereroe afroamericano, Falcon/Sam Wilson (prima apparizione: *Captain America* #117). In grado di volare grazie ad ali artificiali, Sam è la

fidata spalla di Captain America, personificazione del patriottismo statunitense nato dalla fantasia di Joe Simon e Jack Kirby nel 1940, durante il secondo conflitto globale. Nonostante la storia riveli una «narrativa paternalistica» e per certi versi coloniale, con un «personaggio nero che esiste solo in relazione alle idee e ai confini creati dal protagonista bianco» (Nama 2011: 70), Falcon stesso è consapevole delle sbilanciate dinamiche di potere non solo delle sue avventure ma anche della società statunitense, riflette spesso su equità e razzismo e cerca sempre di affermare il suo rapporto paritario con Captain America.

Analisi analoghe a quelle qui brevemente condotte su personaggi asiatici e neri possono essere estese anche ad altre comunità migranti degli Stati Uniti, come, ad esempio, la popolazione latinoamericana, spesso vittima di rappresentazioni stereotipate che insistono su cliché banali e senza profondità, come quello patriarcale e sessualizzato della *spicy latina* (donna latinoamericana passionale, emotiva e sensuale) o quello dell'uomo ridotto a *bandido* o lavoratore pigro. Il fumetto primigenio, dalla fine del XIX secolo alla Golden Age ('30-'50), fatica a distanziarsi da pregiudizi e razzismo, contribuendo a costruire un'immagine semplificata, distorta, esotica o minacciosa dei gruppi migranti non bianchi che affollano il panorama culturale statunitense ma, come vedremo tra qualche pagina, a partire dalla Silver Age ('50-'70) e, in maniera ancora più significativa, dalla Bronze Age ('70-'80), la nona arte diventerà spazio di resistenza e megafono dell'alterità e i corpi migranti non bianchi emergeranno dai pregiudizi reclamando visibilità, complessità e dignità.

4. Supereroismo e immigrazione illegale: il caso di Superman e Wonder Woman

Supereroi e supereroine arrivano nella storia della nona arte sul finire degli anni '30 del XX secolo. Si distinguono da eroi ed eroine del fumetto d'avventura, fantascientifico o fantasy per la presenza di tre elementi narrativi fondamentali, la cui combinazione può occasionalmente variare a seconda del contesto storico, editoriale o creativo⁵: «una missione altruista e socialmente attenta, [...] superpoteri, tecnologia avanzata o abilità fisiche, mentali o mistiche altamente sviluppate [e] un'identità da supereroe incarnata in un nome in codice e un costume iconico [...], con un'identità segreta che rappresenta la controparte ordinaria del nome in codice» (Coogan 2006: 30-32). Il primo supereroe della

5 Esistono, ad esempio, supereroi senza identità segreta, come i Fantastici Quattro (prima apparizione: *Fantastic Four* #1, 1961), team di scienziati-astronauti che ottiene i superpoteri dopo essere stato esposto a raggi cosmici nello spazio; supereroi senza costume, come la cinica ma empatica detective privata Jessica Jones (prima apparizione: *Alias* #1, 2001), o supereroi senza una missione, come Hulk (prima apparizione: *The Incredible Hulk* #1, 1962), versione mostruosa, incosciente e violenta del razionale e intelligente scienziato Bruce Banner, nelle sue prime avventure.

storia è Superman di Jerry Siegel e Joe Shuster, una delle più potenti incarnazioni del sogno e dello stile di vita statunitense all'interno della nona arte che esordisce nel 1938, con la pubblicazione di *Action Comics* #1. Il genere “esplode” velocemente, conquistando il pubblico. Nel 1943, ad esempio, si vendono circa 50 milioni di fumetti al mese e i titoli supereroistici dominano il mercato, con personaggi come Superman, Batman e Captain Marvel (futuro Shazam) capaci di vendere approssimativamente un milione di copie ad albo (Bradley 2023). I supereroi contribuiscono a creare una mitologia moderna, un racconto «micro-epico incentrato sull'adolescenza che descrive la trasformazione individuale dall'ordinario allo straordinario» (Gavaler 2018: 32) e riscrive antiche leggende, contestualizzandole alla storia e alla simbologia statunitense e sfruttandola per analizzare la società.

Nel fumetto supereroistico, la rappresentazione della questione migrante si sposta dal registro (semi)realistico e umoristico, tipico di opere come i succitati *Yellow Kid* e *Bringing Up Father*, a un piano allegorico e fantascientifico, in cui l'alterità viene elaborata attraverso figure e narrazioni simboliche. Durante la sua era primigenia, la cosiddetta Golden Age, che va dal 1938 agli anni '50, «Superman e Wonder Woman, in particolare, presentano delle narrative progressiste e pro-immigrati» (Lauer 2022: 15): entrambi «esemplificano sia un modello d'integrazione, sia un modello d'assimilazione delle storie migranti con le loro doppie identità perché le loro personalità supereroistiche si integrano, difendendo l'America senza cercare di adattarsi, mentre i loro *alter ego* si assimilano, passando facilmente per cittadini nati in America» (*Ibidem*).

I creatori di Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster, nascono entrambi nel 1914 e sono figli di emigrati ebrei arrivati dall'Europa per sfuggire al crescente antisemitismo nei loro paesi d'origine. Entrambe le famiglie cambiano il loro cognome chiaramente ebraico in uno più americanizzato, per facilitare il loro processo d'integrazione. I genitori di Siegel, Mikhel Iankel Segalovich e Sora Meita Khaikels, scappano dalla Lituania (allora parte dell'Impero Russo) a inizio '900 e si stabiliscono a Cleveland, in Ohio. I genitori di Joe Shuster, Julius Shusterowich, dall'Olanda, e Ida Katharske, dall'Ucraina (allora parte dell'Impero Russo), vivono a Toronto quando nasce il futuro creatore dell'Uomo d'Acciaio. Intorno al 1924, si trasferiscono a Cleveland dove Shuster e Siegel si incontrano a 16 anni. Appassionati di fantascienza e cinema, diventano amici e, col tempo, collaboratori. Il primo disegna, il secondo scrive. Ideano Superman, o meglio dei suoi prototipi, tra cui un senz'altro che ottiene delle abilità psichiche grazie a una droga e le usa per il proprio profitto prima che l'effetto svanisca, un uomo che acquisisce dei superpoteri e diviene un vigilante e uno scienziato proveniente da un futuro dove l'umanità possiede abilità eccezionali, a partire dal 1933, ma nessuno dei *syndicates*⁶ contattati acquista il titolo.

6 I *syndicates* sono organizzazioni editoriali che, negli Stati Uniti, gestiscono la distribuzione di fumetti alle testate giornalistiche e che, tra la fine del XIX secolo e la prima metà del XX

Solo dopo cinque anni, Shuster e Siegel siglano un accordo con *Action Comics* per la pubblicazione del primo supereroe, che, nel frattempo, è diventato un alieno, Kal-El di Krypton, che sulla Terra prende il nome di Clark Kent. Superman possiede poteri eccezionali, tra cui superforza, supervelocità, volo (inizialmente salto esteso), resistenza e vista a raggi X, che usa propagandisticamente per difendere il sogno e i valori statunitensi. È il «campione degli oppressi, una meraviglia fisica che ha giurato di dedicare la sua esistenza ad aiutare le persone bisognose» (Siegel e Shuster 1938).

Wonder Woman, invece, è Diana, Diana Prince su suolo statunitense. È una principessa amazzone, semidivina figlia della regina Ippolita, una riscrittura moderna e femminista di uno dei miti matriarcali più potenti dell'Antica Grecia che appare per la prima volta su *All Star Comics* #8 (1941). Il "padre" è l'eclettico e anticonvenzionale William Moulton Marston, che lavora con il supporto del disegnatore Harry G. Peter. Psicologo, femminista, poliamoroso e inventore della macchina della verità, Marston crea una delle prime supereroine della nona arte, destinata a diventare una delle icone femministe più potenti e incisive del XX secolo, una figura forte, intelligente ed empatica. L'autore la descrive come una propaganda psicologica per il nuovo tipo di donna che dovrebbe dominare il mondo. Malgrado dettagli controversi, come le costanti pratiche di bondage a cui la supereroina viene sottoposta, e periodi editoriali svilenti, in cui perde indipendenza, *verve* e poteri, Wonder Woman parla, da oltre 80 anni, di diritti civili e umani, di pace e di uguaglianza, chiede di difendere libertà e giustizia, senza distinzione razziali o religiose, e invita le donne a lottare per la propria emancipazione e indipendenza, spingendole, ad esempio, a partecipare alla vita politica del paese, a opporsi alla sottomissione e violenza patriarcale e ad assicurarsi un ingresso economico, soprattutto durante la Seconda Guerra Mondiale. Lepore (2015: XIII) afferma che «il femminismo crea Wonder Woman. E, poi, Wonder Woman ricrea il femminismo»: l'amazzone è influenzata dal movimento suffragista di inizio '900 e diviene successivamente una fonte d'ispirazione per i movimenti femministi degli anni '60 e '70.

Superman e Wonder Woman sono immigrati illegali. Superman arriva negli Stati Uniti da un pianeta morente quando è ancora un neonato. La navicella spaziale su cui viaggia si schianta nella campagna del Kansas e il piccolo viene adottato da una famiglia umana, i Kent, i quali nascondono la sua provenienza aliena e, in diverse storylines, usano sotterfugi e bugie per far ottenere al bimbo i documenti e la cittadinanza. Nella miniserie *Man of Steel* (1986) di John Byrne, ad esempio, dichiarano che Clark è il loro figlio biologico. «Santo Patrono degli immigrati» (DeHaven 2010: 5), il personaggio, da un certo punto di vista, è una *contradictio in adiecto*: il suo nome da supereroe è un riferimento all'Oltreuomo del filosofo tedesco Friedrich Nietzsche, un concetto non privo di teorie eugenetiche che promuove «l'eccezionalismo individuale» (Gavaler 2018: 106) e un

secolo, contribuiscono significativamente alla diffusione della nona arte.

desiderio di superiorità e supremazia. Nel corso dei decenni, il personaggio viene raccontato in maniera molto diversa e appare, a volte, anche come una reazionaria emanazione del potere al di sopra della legge e un'incarnazione dell'autoritarismo di cui sono spesso accusati i supereroi. Nell'idea dei suoi creatori, però, Superman «combatte per l'uomo comune» (Gavaler 2018: 110), andando contro gli interessi di élite privilegiate, criminali spietati, politici corrotti e ricchi senza scrupoli, oltre che contro minacce mostruose ed extraterrestri. Non è un superuomo bramoso di dominio, ma un alleato della collettività. Non vuole porsi al di sopra della massa, ma al suo fianco, come difensore e sostenitore di chi non ha voce.

Kal-el/Clark è un alieno, non solo in quanto extraterrestre ma anche perché estraneo. La sua storia evoca quella di milioni di persone che cercano rifugio e una vita migliore in un nuovo paese. In particolare, essendo arrivato sulla Terra ancora in fasce mentre la vita sul suo pianeta si estingue, richiama il dramma della migrazione di minori non accompagnati in fuga da guerre e altri pericoli sociali, politici ed economici, come quelli di origine ebraica provenienti da Germania, Austria e Cecoslovacchia e accolti nelle famiglie del Regno Unito tra il 1938 e il 1940 per sfuggire alla persecuzione nazista o quelli provenienti da Messico, El Salvador, Guatemala o Honduras che attraversano il confine con gli USA per scappare da povertà, violenza e abusi⁷.

Wonder Woman, invece, cresce sull'isola di Themyscira, chiamata anche Isola Paradiso, un luogo utopico, nascosto alla società moderna, abitato solo da donne che, dopo le violenze subite dagli uomini, si uniscono in una comunità matriarcale. Riadattando il mito greco, la prospera e pacifica società delle Amazzoni della DC è composta da (super)donne guerriere immortali, dotate di straordinari poteri, tra cui forza, agilità, intelligenza, saggezza e velocità fuori dal comune. Le Amazzoni vivono in armonia con la natura. Non conoscono classismo e razzismo e, tra di loro, infatti, figurano donne non caucasiche, tra cui la prima supereroina nera della DC Comics, Nubia, la sorella ritrovata di Diana che esordisce nel 1973 in *Wonder Woman* #204. Quando l'aereo militare di Steve Trevor, ufficiale dell'Esercito Statunitense durante la Seconda Guerra Mondiale, si schianta sull'isola di Themyscira, Diana aiuta l'uomo ferito, se ne innamora, e lo riaccompagna negli USA per portare pace, giustizia ed emancipazione nel mondo. «Rinuncia al suo retaggio e al suo diritto alla vita eterna» e «impara ad amare e proteggere» (Marston 1941) la sua nuova nazione, facendola casa sua.

«La storia delle origini di Wonder Woman è in teoria più apertamente pro-immigrazione di quella di Superman, poiché [la donna] sceglie di trasferirsi nel paese da adulta e assume un'identità americana al suo arrivo» (Lauer 2022: 20), addirittura pagando una donna in difficoltà economica per ottenere dei

7 Secondo diversi report diffusi dal governo statunitense, tra cui quello di Kandel (2024), dal 2020, il numero di minori non accompagnati entrati illegalmente nel paese è di circa 500.000.

documenti falsi. Wonder Woman rappresenta l'alterità da un doppio punto di vista: non è solo un soggetto migrante in una società con pregiudizi economici e razziali, è anche una donna in una società patriarcale. E in un «mondo degli uomini torturato e sottosopra, dilaniato da odio, guerra e distruzione», presentati come rovinosi principi maschili, Wonder Woman è un «potente essere di luce e felicità» (Marston 1942) che promuove, invece, principi femminili di pace, collaborazione e cura. «Per Marston, infatti, i supereroi del fumetto (e il maschile non è generalizzante) sarebbero fisiologicamente privi di quello che lo psicologo considera il più importante ingrediente della felicità umana: l'amore. [...] Di qui, l'idea di una supereroina al servizio del bene dell'umanità, in nome dell'altruismo e dell'amore» (Deriu 2018: 179).

Clark e Diana possiedono dei corpi potenzialmente marginalizzabili perché, tecnicamente, estranei, stranieri, ma riescono comunque a inserirsi nella società. Anzi, è proprio questa discordanza causata da fattori fisici e geografici a conferire loro uno *status* di eroe/eroina. Il mito di Superman, in particolare, è legato alla mitologia del sogno americano: il supereroe non sarebbe così popolare senza la sua condizione di migrante e orfano perché la storia degli USA è una storia di migrazione e rinascita e «nessuna nazione sulla Terra ha integrato così profondamente nella sua coscienza sociale l'immagine di passaggio da un'identità all'altra» (Engle 1987: 80). Sarah Newgarden (2019) dell'International Rescue Committee sostiene che l'Uomo d'Acciaio non sia solo «celebrato in quanto rifugiato assimilato» ma anche «perché usa le sue abilità per migliorare e proteggere la società che gli ha dato rifugio [...] Lui accetta una casa dagli USA, mentre gli USA in cambio ricevono in dono la sua potente azione e devozione» (Lauer 2022: 19).

Superman e Wonder Woman ottengono un immenso successo anche perché trasportano la loro esperienza migrante nelle loro avventure, sia per quanto riguarda il macro-livello sociale, mostrando l'importanza delle migrazioni nella costruzione dell'identità statunitense, sia per quanto riguarda il micro-livello relazionale, rappresentando in maniera positiva il doppio "status" identitario di gran parte del paese. Entrambi hanno la pelle bianca e sono, in fondo, soggetti privilegiati, ma la loro esperienza omaggia chiunque abbia attraversato confini alla ricerca di una nuova terra da chiamare casa. Gli stessi poteri di Superman e Wonder Woman possono essere interpretati anche come «l'equivalente fumettistico delle caratteristiche etniche» delle comunità migranti, usate per creare e «sostenere la cultura statunitense linguisticamente, artisticamente, economicamente, politicamente e spiritualmente» (Engle 1987: 81).

5. Corpi intersezionali nel fumetto contemporaneo

Nonostante diffonda profonde e urgenti istanze sociali, come inclusione, giustizia ed emancipazione, il racconto fumettistico, fino agli anni '60-'70, è ancorato a una narrazione "bianca" che utilizza minoranze e gruppi socio-politicamente svantaggiati o marginalizzati come antagonisti, *villain* e criminali, che non riconosce la situazione di svantaggio delle comunità non bianche e che non critica i suoi privilegi, quel «pacchetto invisibile di beni non guadagnati», come «provviste speciali, assicurazioni, strumenti, mappe, guide, codici, passaporti, visti, vestiti, bussole, equipaggiamento d'emergenza e assegni» (McIntosh 2020: 17-18), che il *white privilege* garantisce a una parte di popolazione.

Anche quando la nona arte mostra chiari riferimenti alle questioni razziali, come la lotta per i diritti civili degli anni '60, il racconto è allegorico e non include inizialmente una rappresentazione visiva multietnica e multiculturale dell'alterità. Durante la Silver Age (anni '50-'70), ad esempio, esordiscono i personaggi più socio-politicamente critici e militanti della storia Marvel: gli X-Men. Gli X-Men sono un supergruppo di mutanti creato da Stan Lee and Jack Kirby nel 1963 per una testata omonima e vivono in una società in cui la loro specie, vittima di pregiudizi e violenze, è rifiutata, osteggiata e repressa dalla popolazione umana. Nonostante rappresentino una minoranza ghettozzata e oppressa, i primi cinque membri della squadra guidata dal Professor X/Charles Xavier, vale a dire Ciclope/Scott Summers, Marvel Girl/Jean Grey, Bestia/Hank McCoy, Angel/Warren Kenneth Worthington III e Iceman/Bobby Drake, sono comunque giovani studenti bianchi della classe medio-alta.

Nonostante alcune tracce di stereotipizzazione permangano, la rappresentazione positiva dell'alterità razziale, sessuale ed economica della società si diffonde, nel mondo supereroistico, principalmente a partire dagli anni '70, durante la cosiddetta Bronze Age, un'epoca editoriale in cui la critica aperta contro ingiustizia sistemica e oppressione patriarcale diviene sempre più radicalizzata e sostenuta. Il numero di supereroi e supereroine provenienti da contesti migranti o gruppi razziali marginalizzati aumenta significativamente, portando alla creazione di alcuni dei personaggi più iconici e amati della nona arte.

In *Giant Size X-Men* (1975), ad esempio, il supergruppo accoglie nuovi membri provenienti da tutto il mondo, mostrando l'alterità non solo concettualmente ma anche fisicamente e sottolineando come la collaborazione in nome di giustizia e di solidarietà possa trasformare diversità e marginalità in forza collettiva, facendo dei mutanti anche una metafora della migrazione e del potere della mobilità globale. Tra le nuove reclute, infatti, figurano il giapponese Sunfire/Shiro Yoshida, il russo Colosso/Piotr "Peter" Rasputin, il tedesco Nightcrawler/Kurt Wagner, l'Apache Thunderbird/John Proudstar e la kenyota-statunitense Storm/Orooro Monroe, una dei mutanti più forti di tutti i tempi, capace di controllare il clima, una guerriera straordinaria con capacità di leadership che

combatte non solo razzismo e pregiudizi, ma anche patriarcato e misoginia (Di Minico 2019; 148).

La metafora mutante è una potente riflessione sulla marginalizzazione e l'inclusione e sul trattamento dell'alterità. Citato da Darowski (2014: 32), Chris Claremont, uno degli autori che ha segnato maggiormente la storia editoriale del titolo, afferma: «gli X-Men sono odiati, temuti e disprezzati collettivamente dall'umanità solo perché mutanti. Quindi, quello che abbiamo qui, intenzionalmente o meno, è un libro che parla di razzismo, bigottismo e pregiudizio. È una storia di persone oppresse e represses che lottano per cambiare la loro situazione, con cui penso che chiunque possa immedesimarsi», perché chiunque può diventare un/una mutante, chiunque può diventare il corpo discordante in un sistema squilibrato e ingiusto. Gli X-Men incarnano le lotte in nome di integrazione, emancipazione, diritti e uguaglianza di genere ed esaltano positivamente la multietnicità e multiculturalità del mondo. Storie come *X-Men. Giorni di un futuro passato* (*The Uncanny X-Men* #141-142, 1981) o *X-Men. Dio ama, l'uomo uccide* (*Marvel Graphic Novel* #5, 1982), con la loro drammatica critica sulle dinamiche sociali e sulle relazioni di potere di una società infettata da odio e paura nei confronti dell'alterità, marchiano a fuoco la nona arte e supportano una narrazione e una raffigurazione sempre più inclusiva e intersezionale.

Nel 1972, inoltre, esordisce in *Luke Cage. Hero for Hire* #1, prima testata nominale di un personaggio afroamericano, Luke Cage, investigatore privato (quasi invulnerabile, un ex-detenuto della classe povera che si trasforma epicamente in «un antieroe nero altamente politicizzato» (Nama 2011: 55) che sfida ingiustizia, emarginazione e discriminazione. I suoi “colleghi” sono lo specchio degli USA multirazziali e militanti: Luke collabora spesso, infatti, con Iron Fist/Danny Rand (prima apparizione: *Marvel Premiere* #15, 1974), orfano bianco erede della Rand Corporation che possiede mistici poteri marziali, e con le proprietarie dell'agenzia investigativa Nightwing Restorations, Misty Knight (prima apparizione: *Marvel Premiere* #21, 1975), un'ex agente di polizia afroamericana con un braccio bionico, e Colleen Wing (prima apparizione: *Marvel Premiere* #19, 1974), una samurai di origine giapponese.

Nel 1973, Steve Englehart e Jim Starlin creano Shang-Chi (prima apparizione: *Special Marvel Edition* #1), uno dei primi supereroi asiatici. Nato nella provincia cinese di Henan e soprannominato “Maestro del Kung Fu”, è un abile guerriero con una straordinaria conoscenza delle arti marziali e un profondo senso di giustizia. Il personaggio richiama e sovverte il cliché del “pericolo giallo” in quanto figlio dello spietato Fu Manchu, il criminale di Sax Rohmer già citato in precedenza. Cresciuto e addestrato per supportare i piani egemonici del padre, Shang-Chi si ribella al genitore, viaggia e vive in diversi paesi occidentali e collabora, oltre che con i servizi segreti britannici, anche con diversi supereroi, tra cui Spider-Man, Captain America, Iron Man, Daredevil, Misty Night, Colleen Wing e Black Panther.

In *Deadly Hands of Kung Fu* #19 del 1975, invece, esordisce Héctor Ayala, alias White Tiger, il primo supereroe latinoamericano protagonista di una serie a fumetti. Ideato da Bill Mantlo e George Pérez, Ayala è un giovane di origini portoricane che scopre degli amuleti magici in grado di fornire poteri sovrumani e sfrutta le sue nuove acquisite capacità per combattere il crimine e l'ingiustizia.

Lentamente ma inesorabilmente, il fumetto cambia, non solo a livello narrativo ma anche creativo: sulle pagine inchiostrate arrivano sempre più supereroi e supereroine che riflettono «i cambiamenti del mondo reale e la crescente consapevolezza delle politiche identitarie» (Brown 2021: 3) e che vengono ideati/e anche da team diversificati, più femminili, queer e multietnici del passato. In particolare a partire dal 2011, in casa Marvel, grazie all'iniziativa *All-New All-Different*, si apre l'epoca dei *legacy heroes*, nuove figure che ereditano «il nome, il simbolismo e la missione dei personaggi classici» (Brown 2021: 13), promuovendo modelli alternativi in cui ogni persona possa identificarsi, «confrontandosi direttamente con i pregiudizi che le donne e le minoranze affrontano quotidianamente in America e trasmettendo l'idea innovativa che non sia necessario essere un uomo bianco per essere eroi/eroine» (*Ibidem*).

Personaggi femminili forti, determinati e sempre meno oggettivati ricevono i poteri di supereroi bianchi. Nel 2014, Jane Foster, grande amore del dio norreno fin dalla sua prima apparizione in *Journey into Mystery* #84 del 1962, diviene Thor in una *run* epica e lirica che la vede combattere strenuamente non solo contro pericoli e nemici mostruosi, ma anche contro un tumore terminale. Laura Kinney (prima apparizione: *NYX* #3, 2004), una clone di Wolverine, prende il posto del mutante dopo la sua morte. L'afroamericana Riri Williams (prima apparizione: *Invincible Iron Man* Vol. 2 #9, 2016), quindicenne prodigio che frequenta il MIT, costruisce un'armatura simile a quella di Iron Man e si dedica alla lotta al crimine con il nome in codice di Ironheart. Falcon, dopo decenni da *sidekick*, assume il ruolo di Captain America. Creato nel 2005, il brillante genio di origini coreane Amadeus Cho (prima apparizione: *Amazing Fantasy* Vol. 2 #15), tra le 10 persone più intelligenti del mondo, succede a Bruce Banner come Hulk nel 2015, in *The Totally Awesome Hulk* #1. L'X-Men Iceman fa un doloroso *coming-out*, equiparando la retorica e le azioni anti-mutanti con l'omofobia e chiedendosi perché non possa avere almeno una parte della sua vita in cui non essere perseguitato. Molti dei nuovi protagonisti, tra cui Miles Morales/Spider-Man, America Chavez/Miss America e Kamala Khan/Ms. Marvel provengono da contesti migranti.

Creato da Brian Michael Bendis e Sara Pichelli e apparso per la prima volta in *Ultimate Fallout* #4 (2011), Miles Morales è un teenager afrolatino di Brooklyn, NY. Figlio di padre afroamericano e madre portoricana-statunitense, è l'Uomo Ragno dell'universo Ultimate (una dimensione alternativa del mondo Marvel). La sua multiethnicità è allo stesso tempo un elemento di *empowerment* e un mero dato di fatto: «è significativa ma non lo marchia o lo qualifica» (Brown 2021: 29),

non lo rende una versione meno credibile o valida di Spider-Man. Peter Parker, creato da Stan Lee nel 1962 per *Amazing Fantasy* #15, è uno dei personaggi più amati della nona arte perché le “grandi responsabilità” che deve affrontare sono legate sia alla sua vita da supereroe, sia alla sua quotidianità adolescenziale, dai problemi economici al bullismo, dall’elaborazione del lutto in seguito alla perdita dei suoi genitori, dello zio Ben e del suo primo amore Gwen Stacy alla timidezza e alla difficoltà di trovare il suo posto nel mondo. Per Miles è lo stesso: è un adolescente curioso, creativo e gentile che cerca la sua strada ma ha un peso in più sulle spalle, legato alla sua pelle e alla sua identità ibrida. L’ingiustizia sistemica che vivono due dei gruppi etnici maggioritari degli USA⁸ è un elemento importante della storia di Miles Morales e pone «le basi per una lettura sovversiva, politica e razzialmente rilevante di come l’istruzione, l’economia, le opportunità e la fortuna siano risorse scarse» (Nama 2013: 135) per le minoranze statunitensi, in particolare per quelle immigrate.

Nata dalla fantasia di Joey Casey e Nick Dragotta e apparsa per la prima volta in *Vengeance* #1 (2011), America Chavez è Miss America, la prima supereroina lesbica Latinx con una sua serie nominale. Dotata di abilità straordinarie, tra cui volo, velocità, forza, viaggio interdimensionale ed esplosioni stellari d’energia, America è inizialmente presentata come un’aliena proveniente dalla realtà alternativa nota come Parallelo Utopico. Successivamente si scopre che le sue madri, due scienziate di origini latinoamericane di nome Amelia ed Elena, sono terrestri del Bronx di New York che portano una piccola America malata nel Parallelo Utopico per curarla. America Chavez è l’incarnazione di «diverse identità marginalizzate (Latina, donna, lesbica e aliena/immigrata)» (Brown 2021: 108-109) che, però, sono «simbolo di un paese in cambiamento» (Brown 2021: 117). America personifica, a partire dal nome “civile” e da quello supereroistico, il sogno americano come Superman o Captain America, ma è un sogno aggiornato, un sogno che include voci e corpi che razzismo, omofobia, classismo, nazionalismo e misoginia giudicano discordanti, sbagliati, non destinati alle speranze delle favole che si raccontano.

Anche Kamala Khan, apparsa per la prima volta in *Captain Marvel* #14 (2013), rappresenta una nuova versione del sogno americano: è un’adolescente musulmana di origini pakistane nata e cresciuta nel New Jersey. È una grande fan di Carol Danvers/Ms Marvel, una delle supereroine più potenti dell’universo Marvel. Quando Carol diviene Captain Marvel, Kamala eredita il ruolo della sua beniamina. La nuova Ms. Marvel, una mutaforma con poteri di estrema elasticità e rigenerazione, è la prima protagonista islamica titolare di una serie. L’eroina, «un’intelligente, divertente, nerd [...] e ribelle postfemminista» (Di Minico 2024: 230) dalla «complessa identità», deve far fronte a sfide sociali e culturali che

8 Secondo il Census Bureau degli Stati Uniti, a luglio 2024, la popolazione che si identifica come latina nel paese, su un totale di oltre 340 milioni di cittadini e cittadine, è il 19.5%, mentre quella che si identifica come nera è il 13.7%.

vanno ben oltre «la tradizionale dualità identità segreta/supereroe» (Brown 2021: 123). L'essere «figlia di immigrati, musulmana, un'orgogliosa residente di una Jersey City multiculturale, donna, fan dei supereroi e persino discendente degli Inumani [specie geneticamente modificata creata dalla razza extraterrestre dei Kree, ndr] contribuisce alla sua personalità, sia dentro che fuori dal costume» (Brown 2021: 123-124). Similmente a Miles e America, Kamala è divisa tra le sue radici e la sua realtà quotidiana, tra «il suo ambiente familiare religioso e il desiderio di far parte della tradizionale vita adolescenziale statunitense» (Walsh 2019: 176). Non è, però, definita, o almeno non lo è *in toto*, da nessuna delle sue identità, ha «la sua propria personalità, le sue difficoltà» e cerca di costruire «sé stessa all'interno della molteplicità di culture che la circondano» (*Ibidem*).

6. Conclusioni

La storia del fumetto è una storia fatta di migrazioni, di inclusioni, di intersezioni tra mondi, stili di vita, pelle e sangue. È una storia piena di soggetti discordanti che cercano la loro dimensione, che chiedono e ottengono giustizia, sicurezza ed equità, che dai margini dell'universo o della società rivendicano il loro diritto all'inclusione e al rispetto. Fin dalla sua nascita, la nona arte ci ha messo di fronte a corpi migranti, metaforicamente e/o fisicamente.

Statisticamente, è indubbio che il fumetto sia prevalentemente legato a un immaginario caucasico, maschile ed eterosessuale. Uno studio su un totale di 23.224 personaggi dei fumetti supereroistici pubblicati dal 1991 al 2005, ha evidenziato che l'85% di questi è di sesso maschile, che gli uomini bianchi raggiungono l'86% della porzione maschile e che «alieni, demoni e altri tipi di forme di vita non umane hanno più probabilità di essere rappresentati rispetto a tutte le minoranze razziali umane messe insieme» (Facciani, et al. 2015: 221). È anche vero, però, che, al suo interno, ci sono personaggi intersezionali eccezionali, simbolo di protesta e integrazione, come i nomi citati in quest'analisi, da Yellow Kid a Kamala Khan. Il fumetto accompagna i cambiamenti sociali, politici e culturali del nostro mondo, influenzandoli e rimanendone influenzato, e, dalle sue origini, offre una casa alle identità dissonanti e prende ripetutamente posizione contro l'ingiustizia sistemica della società.

Nel 2017, mentre il presidente Trump minaccia deportazioni di massa di immigrati irregolari, in *X-Men Gold #9*, la X-Woman Kitty Pride si presenta di fronte al Congresso nel tentativo di bloccare una proposta di legge sulla deportazione dei mutanti, giudicati come soggetti illegali. Parla di diritti, di umanità, di pietà, chiede ai rappresentanti dello stato di non scegliere il lato sbagliato della storia, come già accaduto per la segregazione degli afroamericani e l'internamento dei nippo-americani durante la Seconda Guerra Mondiale. Il suo discorso, così potente, reale, appassionato e doloroso, travalica le pagine inchiostrate, diviene una forma di resistenza culturale, un appello alla coscienza e alla responsabilità

sociale e politica della popolazione in un mondo che, giorno dopo giorno, sta perdendo la sua bussola morale e la sua empatia. Le sue parole fanno ancora più male se rilette alla luce delle deportazioni iniziate dopo il ritorno del presidente Trump alla Casa Bianca, a partire da gennaio 2025.

Il fumetto non salverà il mondo, ma lettori e lettrici cresciuti/e rispecchiandosi nella sua alterità, letterale o allegorica che sia, forse, potrebbero ancora riuscirci.

Bibliografia

- Abate, Michelle Ann. "The Yellow Kid and The Yellow Peril: R. F. Outcault's Comics Series, Asian Caricature, and Chinese Exclusion." *ImageText* 13.2 (2021).
- Arioli, Mattia. "The Shadow Hero. Decostruzione di un genere." *CanadaUsa – Alma Mater Studiorum Università di Bologna*. 2019. <https://site.unibo.it/canadausa/it/articoli/the-shadow-hero-decostruzione-di-un-genere/view>. Consultato il 16 feb. 2025.
- Ball, David. "From Immigrants to Filibusters. The Curious Case of R. F. Outcault's Yellow Kid." *Immigrants and Comics. Graphic Spaces of Remembrance, Transaction, and Mimesis*. A cura di Nhora Lucía Serrano. New York and London: Routledge, 2021. 72-88.
- Barbieri, Daniele. *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci, 2020.
- Bradley, Drew. "Ghosts of Comics Past: 1943." *Multiversitycomics*. 17 April 2023. <https://www.multiversitycomics.com/news-columns/ghosts-of-comics-past-1943/> Consultato il 16 feb. 2025.
- Brown, Jeffrey. *Panthers, Hulks and Ironhearts. Marvel, Diversity, and the Twenty-First-Century Superhero*. New Brunswick: Rutgers UP, 2021.
- Coogan, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: Monkey Brain Books. 2006.
- Darowski, Joseph. *X-Men and The Mutant Metaphor. Race and Gender in The Comic Books*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014.
- DeHaven, Tom. *Our Hero. Superman on Earth*. New Haven e London: Yale UP, 2010.
- Deriu, Morena. "Dal mito al cinema attraverso il fumetto: le Amazzoni, Wonder Woman e la norma delle identità di genere." *Ítaca. Quaderns Catalans de Cultura Clàssica* 34 (2018): 173-202.
- Di Minico, Elisabetta. "The Ages of Otherness: How Superhero Comics Reflect on Systemic Injustice." *Caietele Echinox* 46 (2024): 219-37.
- . "X-Men Saga and the Dystopian Otherness: Race, Identity, Repression, and Inclusiveness in the Mutant World." *Utopia and Dystopia in the Age of Trump*. A cura di Barbara Brodman e James Doan. Vancouver: Fairleigh Dickinson UP, 2019. 145-62.

- Engle, Gary. "What Makes Superman So Darned American?" *Superman at Fifty! The Persistence of a Legend*. A cura di Dennis Dooley e Gary Engle. New York: MacMillan, 1987. 79-87.
- Eriksson, Katherine, e Zachary Ward. "Immigrants and Cities during the Age of Mass Migration." *Regional Science and Urban Economics*, 94.C (2022). <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0166046220302787>. Consultato il 18 set. 2025.
- Facciani, Matthew, *et al.* "A Content-Analysis of Race, Gender, and Class in American Comic Books." *Race, Gender, and Class* 22.3-4 (2015): 216-26.
- Gavaler, Chris. *Superhero Comics*. London e New York: Bloomsbury, 2018.
- Gibson, Campbell J., ed Emily Lennon. "Historical Census Statistics on the Foreign-born Population of the United States: 1850-1990." *United States Census Bureau*. 1999. <https://www.census.gov/library/working-papers/1999/demo/POP-twps0029.html>. Consultato il 21 set. 2025.
- Giuliani, Gaia. *Monsters, Catastrophes and the Anthropocene. A Postcolonial Critique*. London e New York: Routledge, 2021.
- Gramsci, Antonio. *Scritti (1910-1926)*. Vol. I (1910-1916). Roma: Treccani, 2019.
- . *Quaderni del carcere*. Vol. II. Torino: Einaudi, 1977.
- Guglielmo, Jennifer, e Salvatore Salerno, a cura di. *Are Italians White? How Race Is Made in America*. New York e London: Routledge. 2003.
- Ignatiev, Noel. *How the Irish Became White*. New York e London: Routledge. 1995.
- Kan, Kat. "AAPI Representation in Graphic Novels." *Librarian to Librarian*. 2021. <https://librariantolibrarian.wordpress.com/2021/07/16/aapi-representation-in-graphic-novels/>. Consultato il 16 feb. 2025.
- Kandel, William A. "Unaccompanied Alien Children: An Overview." *Congress of the United States*. <https://www.congress.gov/crs-product/R43599>. Consultato il 19 set. 2025.
- Lauer, Emily. "Super Immigrants in the DC Universe: Superman and Wonder Woman in the United States." *The DC Comics Universe. Critical Essays*. A cura di Douglas Brode. Jefferson: McFarland, 2022. 15-24.
- Lepore, Jill. *The Secret History of Wonder Woman*. New York: Vintage, 2015.
- Marston, William Moulton (sotto lo pseudonimo Charles Moulton). "Wonder Woman." *All Star-Comics* 8. New York: DC Comics, 1941.
- . "Wonder Woman." *Sensation Comics* 2. New York: DC Comics, 1941.
- McCloud, Scott. *Capire, fare e reinventare il fumetto*. Milano: Bao, 2018.
- McIntosh, Peggy. *On Privilege, Fraudulence, and Teaching as Learning. Selected Essays 1981-2019*. New York e Londra: Routledge, 2020.
- McLuhan, Marshall, e Quentin Fiore. *The Medium Is the Massage*. Berkeley: Ginko Press, 2001.

- Meyer, Christina. *Producing Mass Entertainment. The Serial Life of the Yellow Kid*. Columbus: The Ohio State UP, 2019.
- Nail, Thomas. *The Figure of the Migrant*. Stanford: Stanford UP, 2015.
- Nama, Adilifu. "Staking Out a Blatino Borderlands." *Latinos and Narrative Media. Participation and Portrayal*. A cura di Frederick Luis Aldama. New York: Palgrave Macmillan, 2013. 131-42.
- . *Super Black. American Pop Culture and Black Superheroes*. Austin: U of Texas P, 2011.
- Newgarden, Sarah. "Superman, a Refugee's Success Story." *Rescue*. 2019. <https://www.rescue.org/article/superman-refugees-success-story>. Consultato il 16 feb. 2025.
- Said, Edward. *Orientalism*. New York: Vintage Books, 1979.
- Serrano, Nhora Lucía. "In the Shadow of Liberty: Immigration and the Graphic Space." *Immigrants and Comics. Graphic Spaces of Remembrance, Transaction, and Mimesis*. A cura di Nhora Lucía Serrano. New York e London: Routledge, 2021. 1-22.
- Siegel, Jerry, e Joe Shuster. "Superman." *Action Comics* 1. New York: DC Comics, 1938.
- Soper, Kerry. "Performing 'Jiggs': Irish Caricature and Comedic Ambivalence toward Assimilation and the American Dream in George McManus's *Bringing up Father*." *The Journal of the Gilded Age and Progressive Era* 4.2 (2005): 173-213.
- "United Nations. Forever Free: Celebrating Emancipation." *United Nations*. 2013. <https://www.un.org/en/exhibits/forever-free#:~:text=The%20transatlantic%20slave%20trade%20was,annals%20of%20recorded%20human%20history>. Consultato il 19 set. 2025.
- Vuorinne, Anna, e Ralf Kauranen. "The Entanglements of Comics and Migrations." *Comics and Migration. Representation and Other Practices*. A cura di Ralf Kauranen, et al. London e New York: Routledge, 2023. 1-41.
- Walfred, Michele. "The Coming Man. 1881." *Thomas Nast's Cartoons*. 2014. <https://thomasnastcartoons.com/2014/04/03/the-coming-man-20-may-1881/>. Consultato il 16 feb. 2025.
- Walsh, Karen. *Geek Heroines. An Encyclopedia of Female Heroes in Popular Culture*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2019.