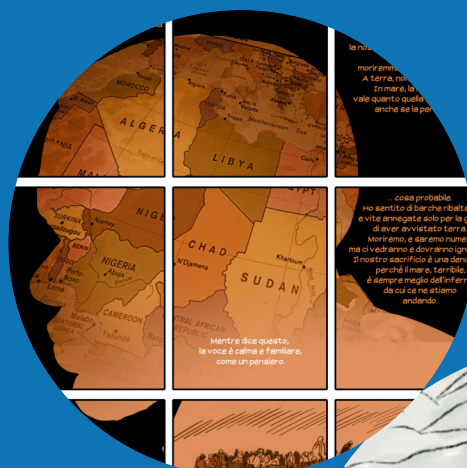


MIGRAZIONI A FUMETTI

a cura di Lorenzo Prencipe e Marco Pellitteri



MIGRAZIONI A FUMETTI

Atti del convegno del 3 ottobre 2025

A cura di

Lorenzo Prencipe e Marco Pellitteri

Comitato organizzativo

Lorenzo Prencipe, Marco Pellitteri,

Carola Perillo, Matteo Sanfilippo

Editore



© Centro Studi Emigrazione Roma (CSER)

Via Dandolo 00153 – Roma

Tel. +39 065897664 / cser@cser.it / www.cser.it

ISBN: 978-88-85438-41-5

Roma, dicembre 2025

La pubblicazione è stata realizzata grazie al contributo di:



INDICE

Lorenzo Prencipe, <i>Introduzione</i>	5
--	---

Parte I: Esperienze

Francesco Della Puppa e Francesco Saresin, <i>Vivere e sopravvivere al di fuori del sistema di accoglienza. Per un'etnografia (a fumetti) del disconoscimento</i>	13
--	----

Andrea Giovalè, <i>Come provare a cambiare il mondo, una storia alla volta</i>	27
---	----

Cristina Molfetta e Pier Paolo Felicolo, <i>La Fondazione Migrantes e i fumetti sui temi delle migrazioni forzate</i>	37
--	----

Martina Petrucci, <i>Le iniziative di Tunué</i>	45
--	----

Simona Binni, <i>Sotto lo stesso cielo</i>	51
---	----

Parte II: Analisi

Marco Pellitteri e Yunfei Shi, <i>Il fumetto come documento e pratica delle migrazioni. Gerarchie globali nell'arte sequenziale</i>	57
--	----

Matteo Sanfilippo, <i>L'emigrante pericoloso: dal romanzo di appendice al cinema e al fumetto</i>	85
Federico Meschini, <i>Da profugo a supereroe: il caso di Superman</i>	99
Martina Caschera, <i>Diaspora cinese nei fumetti. Primavera e Autunni di Rocchi e Demonte (2015)</i>	117
Anna Caprarelli, <i>Migrazioni in Linea Chiara. Quando il fumetto franco-belga rappresenta le migrazioni</i>	133
Marco Pellitteri, <i>Conclusione. Per un archivio grafico delle Migrazioni. Voci, sguardi e potere</i>	151
Profili dei curatori e degli autori	153

Da profugo a supereroe: il caso di Superman

Federico Meschini

Introduzione

Per quanto possa sembrare evidente, declinare il tema di migrazioni e migranti, del viaggio, dell'esilio, dell'integrazione e dell'identità nel fumetto supereroistico è un compito tutt'altro che facile. Anche solo limitandosi alle due principali case editrici statunitensi, ossia la DC e la Marvel, la rilevanza di queste tematiche all'interno di detta produzione editoriale e l'estensione sia qualitativa sia quantitativa delle pubblicazioni e dei relativi personaggi rendono di fatto impossibile un'analisi che includa tutti i possibili casi. La soluzione adottata in questa sede è perciò quella di selezionare il fenomeno maggiormente rappresentativo e analizzarne le principali caratteristiche, in modo da rendere questa analisi potenzialmente applicabile alle altre possibili e numerose manifestazioni.

Vanno effettuate due premesse. La prima, di livello metodologico, riguarda la presenza pressoché imperante, sia a livello concreto sia, soprattutto, metaforico del tema del viaggio. In quest'ultimo caso è quanto mai rilevante il paradigma del viaggio dell'eroe, il monomito teorizzato a livello antropologico da Joseph Campbell (1949) e successivamente divulgato come modello narrativo da Christopher Vogler (1992). Con un'architettura compatibile con la più nota struttura a tre atti di Syd Field, il viaggio dell'eroe prevede, nel passaggio dal primo al secondo atto, uno spostamento fisico e/o simbolico da un mondo ordinario, dominato dalla quotidianità, ad un mondo straordinario, fatto di incontri e prove da affrontare. Il terzo atto vede invece il ritorno al mondo ordinario, dopo però aver attraversato un profondo percorso di trasformazione e rinascita, essendo così in grado di comprenderli entrambi. Data la natura seriale delle pubblicazioni supereroistiche, va da sé come questo modello possa essere applicato a diversi livelli di granularità, ma ciò che ci interessa in questo contesto in particolar modo è l'origine dei

personaggi, in quanto strettamente legata alla loro dimensione di alterità.

Questo ultimo aspetto si collega direttamente alla seconda premessa, ossia la differente declinazione del tema della diversità del supereroe all'interno delle due *majors*. La distinzione è naturalmente di massima, in quanto è possibile trovare per entrambe singoli casi che contraddicono questa tendenza, ma è evidente la maggiore presenza di un tratto apollineo nella DC e di uno dionisiaco nella Marvel. Il principale motivo di questa differenza è evidente. Se da un lato la DC ha stabilito e reso popolare il genere, creando di fatto la mitologia del XX secolo, per la Marvel era necessario contraddistinguere i suoi personaggi rispetto a quelli della concorrenza, rendendoli così narrativamente, e di conseguenza commercialmente, più interessanti: basti pensare al celebre slogan «*super heroes with super problems*» coniato da Stan Lee. In entrambi i casi i superpoteri conferiscono ai protagonisti di queste storie uno status equiparabile a quello dei semidei nella mitologia greca, ma nell'universo Marvel ciò che rende un personaggio speciale rispetto alla massa al tempo stesso lo aliena da essa, come nel caso esemplificativo di Ben Grimm dei Fantastici Quattro, tramutato nel corpo di roccia de La Cosa.¹

Singularmente però, è proprio nell'apollineità della DC che i temi oggetti di questo saggio sembrano avere una maggiore rilevanza, probabilmente sia a causa del maggiore contrasto che si viene a creare sia a causa dell'essere di fatto integrati alla figura del supereroe.

¹ Questa distinzione viene addirittura espressa in forma esplicita in un crossover tra la Justice League e gli Avengers. Arrivati sulla terra degli eroi DC, i personaggi della Marvel non possono fare a meno di notare la differenza nel trattamento riservato alle loro controparti: «*These people idolize their heroes [...] Not like so often back home eh?*» (Busiek, Pérez, 2003: 43).

Colui che venne per primo

Il caso preso in esame non può essere naturalmente che Superman, il primo supereroe dell'età contemporanea, o perlomeno colui che ne incarna il ruolo nell'immaginario collettivo, tanto da essere stato definito in una storia metanarrativa sull'industria fumettistica «*He-Who-Came-First*» (Sim, McFarlane, 1993: 10). Parimenti è fortemente radicata nell'immaginario collettivo la sua origine come ultimo sopravvissuto del pianeta Krypton. Tanto è forte però l'appartenenza di Superman alla cultura statunitense, fattore sul quale torneremo in seguito, da non far risultare immediato il suo status di profugo, ricordato dalla stessa DC in diverse occasioni tra cui un tweet del 2018 per il World Refugee Day (X.com/DCOfficial/status/1009481161201078273). Ciò diventa ancora più evidente andando a considerare le origini dei suoi due creatori, Jerry Siegel e Joe Shuster, entrambi ebrei e con genitori immigrati negli Stati Uniti per sfuggire alle persecuzioni e al crescente antisemitismo dell'epoca².

Di fatto, a prima vista quella di Superman è la storia di successo di un immigrato che arriva nel nuovo mondo e grazie alle sue peculiarità si integra totalmente nella società che lo ha accolto, divenendone una forza positiva e propositiva, e per tanti anni questa interpretazione si è attagliata perfettamente al personaggio. Per capire però quello che è stato lo sviluppo, tuttora in fieri, di una figura ancora oggi all'apparenza monolitica, diventa necessario analizzare quella che a tutti gli effetti sembra essere una suddivisione freudiana tra Clark Kent, Superman e Kal-El. Il nome kryptoniano riporta inevitabilmente al suo pianeta di origine, e diventa sia interessante, sia per niente banale ricostruirne l'evoluzione. La rilevanza di Krypton nella definizione del personaggio è tale che compare nella prima vignetta della sua prima storia, ma lo stesso non si può dire per la relativa "lore", termine con il quale attualmente si definisce il contesto narrativo di un universo immaginario. Serviranno anni

² Andreadis, 2022. Non a caso la matrice culturale ebraica si ritrova nel nome della casata kryptoniana cui appartiene Superman o nella similitudine con la figura di Mosé.

per svilupparne il retroterra immaginifico in un processo né lineare né, di conseguenza, privo di contraddizioni. Difatti, la didascalia della già citata vignette recita: «*As a distant planet was destroyed by old age, a scientist placed his infant son within a hastily devised space-ship, launching it toward Earth!*» (Siegel, Schuster, 1938: 1).

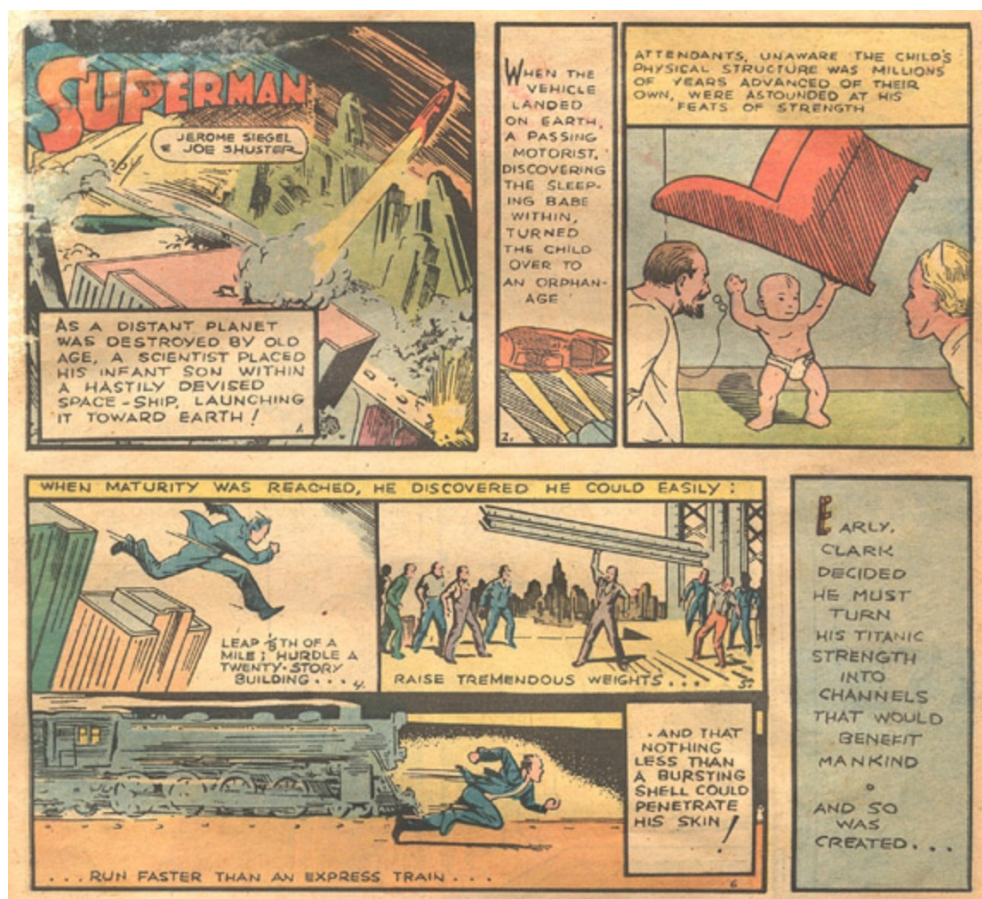


Figura 1. La prima versione dell'origine di Superman.

Nonostante le numerose invarianti che sono rimaste costanti in quasi novant'anni di vita del personaggio, tra cui il lancio del razzo effettuato all'ultimo momento, va notato come il pianeta non abbia un nome e soprattutto la sua fine sia dovuta ad una non meglio

precisata età avanzata. Data la natura fisiologica dei punti di forza, e successivamente di debolezza, del personaggio, va da sé come qualsiasi evoluzione delle sue caratteristiche sia dovuta andare di pari passo con delle informazioni aggiuntive sulla sua origine aliena, e di conseguenza sul suo pianeta di provenienza. Difatti, nella sua prima apparizione la sua straordinaria forza viene velocemente spiegata dicendo che *«he had come from a planet whose inhabitants' physical structure was millions of years advanced of our own»* (ibid.). Com'è noto, successivamente si passerà alla maggiore gravità di Krypton e infine, giustificando così l'aumento esponenziale delle sue capacità, alla specifica peculiarità dei suoi abitanti di sviluppare poteri straordinari sotto le radiazioni di un sole giallo (Lapin-Bertone, 2025). Ma se i lettori conosceranno ben presto il nome del pianeta, lo stesso non si può dire per il nostro eroe. Difatti, già nel 1939, l'anno successivo alla pubblicazione della prima storia di Superman, inizialmente nelle strisce per i quotidiani e poi, canonicamente, nella testata eponima, al pianeta morente viene dato in una didascalia il nome con cui diventerà universalmente noto (Siegel, Shuster, 1939: 1). Dovranno passare però dieci anni affinché questa informazione entri nel livello diegetico, facendo così scoprire al protagonista la sua vera origine.



Figura 2. Il nome del pianeta entra nel canone.

Nel 1949 viene edita la storia *Superman Returns To Krypton!* in cui, per scoprire l'origine di una sorta di proto-kryptonite e utilizzando il meccanismo narrativo del viaggio del tempo, Superman arriva in «*a planet far outside earth's solar system*» caratterizzato da una «*advanced civilization and people of great intelligence and physical perfection*» e in cui una giovane madre è preoccupata: «*though Junior is past five, he does not yet know his engineering!*» (Finger, Plastino, 1949: 23-24 e 30). Nelle pagine successive vedrà uno scienziato e sua moglie, Jor-El e Lara Lor-Van, affidare il figlio neonato a un razzo per salvarlo dalla distruzione in atto e decide di seguirne il percorso per conoscerne il destino, scoprendo come non si tratti altro che di sé stesso, quando vede il razzo arrivare sulla terra e il neonato trovato dai coniugi Kent (*ibid.*: 32). Lo stupore per la scoperta è di breve durata ed è maggiore quello del lettore che, conscio da più di un decennio dell'origine aliena di Superman, vede infine anche l'eroe acquisire tale consapevolezza. Le appena due pagine in cui compare Krypton sono servite al protagonista per capire come affrontare l'ostacolo principale di quella specifica storia, un gioiello di fronte al quale perde i suoi poteri, realizzato



Figura 3. Il primo arrivo di Superman su Krypton.

a partire da un meteorite proveniente proprio dal pianeta natale. Va da sé come quella pietra poi diventerà la kryptonite nella sua variante verde, creata nel serial radiofonico qualche anno prima e ora presente anche nell'universo a fumetti.

Krypton andata e ritorno

Una volta introdotto però, Krypton non poteva certo scomparire così facilmente nonostante la sua distruzione avvenuta, narrativamente parlando, decenni prima. La maggior parte delle volte rimane sullo sfondo, come una sorta *topos* – in tutti i sensi – narrativo per introdurre elementi e soprattutto personaggi più o meno stabili, a seconda del gradimento del pubblico, come ad esempio il cane Krypto o sua cugina Kara Zor-El, più nota come Supergirl, per ciò che riguarda gli alleati o il Generale Zod tra i nemici.³

Quest'ultimo è strettamente legato alla Zona fantasma, una dimensione parallela scoperta dallo stesso Jor-El e caratterizzata da uno stato fisico d'intangibilità; per questo motivo viene utilizzata come strumento di reclusione su Krypton. Ne diventa perciò negli anni una sorta di inconscio collettivo, in cui sono stati rimossi, ma con la possibilità di ricomparire in base alle esigenze narrative, kryptoniani non allineati o in grado di turbare la perfezione di quel pianeta. Serviranno altri dieci anni dalla presa di consapevolezza di Superman della sua origine per avere una storia in cui Krypton è l'ambientazione di primo piano e non più lo sfondo. Con un titolo di fatto identico a quello del 1949, nel 1960 viene pubblicato *Superman's Return to Krypton!*, con una trama densa e ricca di avvenimenti (Siegel, Boring,

³ Vedi rispettivamente: Binder, Swan, 1955; Binder, Plastino, 1959; Bernstein, Papp, 1961. Va segnalato come Krypto e il Generale Zod compaiono nella testata *Adventure Comics*, in cui erano presenti le storie di Superboy, la versione giovanile di Superman. Ciò pone dei problemi a livello di congruenza narrativa, in quanto seppure pubblicate successivamente, queste storie sono cronologicamente precedenti alla scoperta della sua origine aliena, avvenuta in età adulta. Da un lato va sottolineato come l'attenzione per la *continuity* sarebbe divenuta rilevante in seguito, soprattutto come risposta ed emulazione del maggior rigore presente nell'universo narrativo concorrente della Marvel. Inoltre, il fatto che i lettori fossero già a conoscenza della presa di coscienza sulla sua origine da parte della versione adulta del personaggio, può aver aiutato, come una sorta di patto implicito, la *suspension of disbelief* riguardo questo particolare aspetto della sua controparte giovanile.

1960).⁴ Se nell'avventura precedente gli eventi si svolgevano principalmente sulla terra, per lasciare appena qualche pagina al flashback ambientato su Krypton, in questo caso avviene esattamente il contrario: difatti, delle ventisei pagine di cui è composta la storia, appena due vedono comparire la terra. L'espedito narrativo utilizzato è sempre il viaggio a ritroso nel tempo grazie alla super velocità. In maniera poco congruente però, viene ignorato l'effetto collaterale dell'intangibilità presente in precedenza e stavolta Superman arriva in carne ed ossa su Krypton. Ovviamente, la prima conseguenza è la perdita dei superpoteri a causa della presenza del sole rosso. Si ritrova sul set di un film di fantascienza in cui viene scambiato per una comparsa a causa del suo abituale costume e dove subito s'infatua, senza conoscerne il nome, dell'attrice principale. Successivamente viene a sapere per caso del matrimonio dei suoi genitori, cui partecipa, per poi incontrarli e diventare l'assistente del padre e rivedere, grazie a loro, proprio l'attrice di cui si era invaghito, che scopre chiamarsi Lyla Lerror – con le stesse iniziali, perciò, di tutti i suoi interessi romantici, Lana Lang, Lori Lemaris e Lois Lane – con conseguente sbocciare dell'amore tra i due. Successivamente aiuta Jor-El, che intanto ha acquisito consapevolezza dell'imminente distruzione del pianeta, a costruire un'arca spaziale in grado di salvare gli abitanti di Krypton portandoli sulla terra. Scopre oltretutto che suo padre biologico osservava da tempo questo pianeta e in particolare i suoi genitori adottivi: anticipando così la trama di *Back to the Future*, nonostante l'enorme distanza prova ad influenzare gli eventi in modo da farli fidanzare. Il piano per salvare i kryptoniani fallisce, in quanto Brainiac, il suo più grande nemico insieme a Lex Luthor, rimpicciolisce e ruba la città di Kandor, dove era stata costruita l'arca. Superman così si rassegna a perire insieme ai suoi genitori e alla sua amata.

Nelle ultime pagine però, in cui ritorna sul set del film di

⁴ Se nella pubblicazione del 1949 il soggetto del titolo era Superman, qua al contrario è il ritorno, presente in questo caso come sostantivo e non come verbo.

fantascienza dell'inizio della storia, a causa di un incidente il razzo di scena su cui si trova in quel momento decolla, portandolo via da Krypton. Il razzo viene attirato dalla gravità di un sole giallo che gli fa tornare i suoi poteri; ha così un momento di indecisione sul tornare o meno su Krypton, ma dopo aver realizzato che ritornerebbe normale e non potrebbe essere di nessun aiuto decide di viaggiare avanti nel tempo e tornare sulla terra, consapevole che «*It's good to have... a second home*» (*ibid.*: 26).

Già da questa breve sinossi risulta più che evidente il livello di ingenuità della narrazione, seppure caratteristico di quel particolare periodo. I principali snodi narrativi sono dettati dal caso e sono presenti numerose incongruenze logiche, una su tutte la consapevolezza di Superman che Brainiac avrebbe rimpicciolito e rubato Kandor, in quanto avvenuto in una storia pubblicata tre anni prima (Binder, Plastino, 1958). Oppure il fatto che una civiltà così avanzata in cui ci si sposta con delle macchine volanti non abbia delle navi spaziali o che per costruirle sia necessario Superman, in quanto le sue conoscenze più avanzate provengono proprio da là. Infine, il razzo che lo riporta nello spazio è solamente un oggetto di scena, e quindi totalmente inadatto al viaggio interplanetario.

Ciò nonostante, la rilevanza di questa storia ad un livello simbolico è decisamente notevole, in quanto certi aspetti che possono sembrare a prima vista accidentali assumono un altro significato se posti nella giusta ottica. Ad esempio, il set cinematografico è il luogo in cui al tempo stesso Superman arriva e parte da Krypton e quindi introduce un elemento metanarrativo, indicando chiaramente come ciò che viene mostrato debba essere inteso come un qualcosa di altro rispetto alle sue avventure abituali, una sorta di racconto nel racconto. Il cuore della storia è indubbiamente il rapporto che instaura con i suoi genitori, in quanto gli viene data la possibilità di ricongiungersi a loro in età adulta, mostrando così la persona che è diventato. Addirittura, questi ultimi rimangono talmente impressionati in positivo e si affeziono così tanto a quello che pensano essere il loro nuovo amico da decidere di chiamare con il suo nome il bambino che avranno, dando vita così ad un classico caso di

paradosso della predestinazione. Kal-El non è più l'infante abbandonato al suo destino, il *puer* bisognoso di protezione e accudimento, ma è diventato Superman, l'eroe che ha compiuto il suo viaggio iniziatico e di maturazione ed è in grado di badare a se stesso e agli altri. Seppure privo dei suoi superpoteri, dà prova del percorso effettuato sia a livello intellettuale sia fisico in diverse occasioni. Oltre ad essere necessario per la costruzione dell'arca spaziale, in un'occasione riesce a domare una bestia feroce scappata dallo zoo sincronizzandosi pressoché perfettamente con il padre. È il superamento della fase edipica, uno stato di consapevolezza in cui la figura paterna non è più né un ostacolo né una protezione bensì un pari, qualcuno con cui collaborare così da ottenere un risultato superiore alla somma delle singole parti. Anche la sottotrama romantica, seppure possa sembrare a prima vista accessoria, aggiunge profondità al rapporto tra Kal-El e i suoi genitori in quanto lo mostra autonomo e realizzato anche da un punto di vista emotivo. Oltretutto, il fatto che Lyla Lerror sia una delle attrici più famose di Krypton sottolinea implicitamente l'unicità di Kal-El anche sul suo pianeta d'origine. La scelta finale di tornare sulla terra piuttosto che perire su Krypton è obbligata da motivi editoriali, ma può essere letta come frutto di una maggiore consapevolezza e maturità acquisita da Superman proprio durante il suo soggiorno su Krypton. Perire insieme ai genitori e alla amata può sembrare la scelta più eroica, oltre che romantica, ma è al tempo stesso quella più egoistica. Al contrario, tornare sulla terra gli permette di essere al servizio della collettività e rendere il mondo un posto migliore.

Ulteriori spunti di riflessione vengono anche dai suoi ultimi pensieri prima di tornare a casa. Ritornato grazie alla riacquisita supervelocità al tempo presente, la prima cosa che incontra nella terzultima vignetta è uno stormo di meteoriti di kryptonite, che evita all'ultimo momento, chiara metafora della distruzione da cui è riuscito a fuggire. Ciò lo mette subito di fronte al tragico destino dei suoi genitori e di Lyla, il cui ricordo, dice a se stesso, conserverà come un tesoro prezioso. Nell'ultima vignetta, con Metropolis ormai sullo sfondo, pensa: «*but already*

it all seems like a strange, incredible dream!... Soon, I'll see Lois Lane, Jimmy Olsen and my other friends again! It's good to have... a second home...» (ibid.). Come strategia di sopravvivenza ad un dolore che sarebbe altrimenti incolmabile, tutto ciò che è stato reale fino a poco prima viene relegato ad un sogno, in quella che sembra essere inoltre un'indicazione al lettore a considerare ciò che è avvenuto nelle pagine precedenti come una storia immaginaria e, per quanto rilevante, fuori dal canone. Da un lato il ricordo di Jor-El, Lara Lor-Van e Lyla Lerror, dall'altro la presenza concreta di Lois Lane, Jimmy Olsen e molti altri. A cosa fa effettivamente riferimento Superman quando pensa «*It's good to have... a second home...*»? Alla Terra, in cui ha vissuto tutta la sua vita ed è il luogo a lui più familiare, o al ricordo di Krypton?

K sta per Kansas

Arrivati a questo punto, risulta evidente come durante la Golden Age e la Silver Age, l'immagine che viene data di Krypton è di un'utopia, una società estremamente avanzata e pressoché priva di conflitti, in cui il male una volta individuato viene subito rimosso. Non a caso la pena più grave per i criminali prevede la loro rimozione fisica tramite l'invio nella già citata Zona Fantasma. Per questo motivo Krypton non può che essere uno sfondo occasionale per le avventure di Superman, un modo per farlo entrare temporaneamente in contatto con le sue origini, ricordandogli però al tempo stesso come non potrà mai farvi ritorno ed essere parte di quella società.

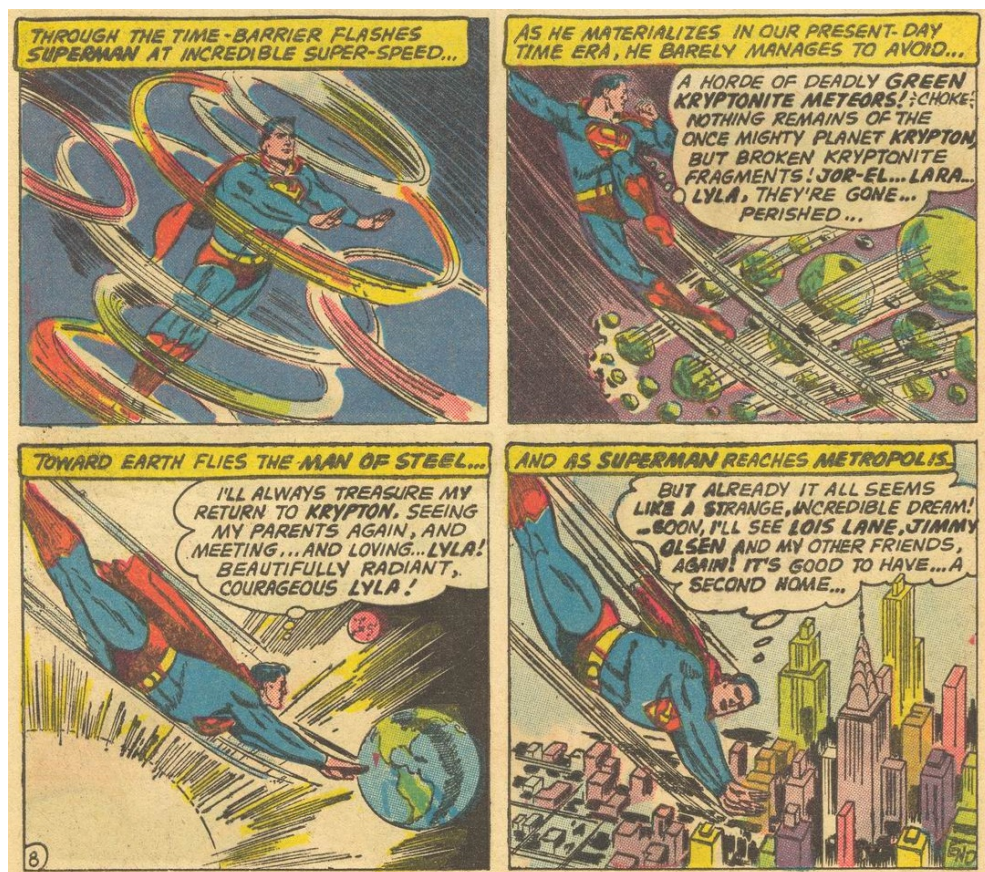


Figura 4. Il ritorno di Superman sulla terra dopo il periodo su Krypton.

Vanno sottolineati due aspetti. Il primo è che la fuga da Krypton può essere letta come una caduta da una dimensione idilliaca, e di conseguenza il pianeta distrutto viene connotato come un *Paradise Lost*. La seconda è che questa idealizzazione di Krypton va di pari passo con la totale adesione di Superman alla cultura statunitense: non a caso, per decenni il suo motto è stato «*Truth, Justice and the American Way*». Questo rapporto risulta maggiormente comprensibile riflettendo su come una sempre maggiore consapevolezza dell'impossibilità del ritorno al luogo di origine non possa fare altro che rafforzare il legame con il luogo che lo ha accolto. Oltretutto, quest'ultimo lo ha reso

quello che è, permettendogli di esprimere al meglio le sue potenzialità, che altrimenti sarebbero rimaste inesprese. Kal-El in quanto Superman è tale solo sulla Terra: se fosse rimasto su Krypton sarebbe stato l'equivalente di Clark Kent, senza una controparte supereroistica. L'idealizzazione di Krypton, perciò, si trasla indirettamente sugli Stati Uniti, che vedono così la loro definizione di terra delle opportunità raggiungere il livello ultimo, a causa dell'evidente scarto tra l'ordinarietà di Kal-El/Clark Kent e la semi divinità di Superman. Questo *trait d'union* è ancora più evidente se si pensa al passaggio diretto dalle braccia di Lara Lor-Van a quelle di Martha Kent, cancellando retroattivamente figure intermedie apparse in precedenza, come l'anonimo automobilista che per primo trova il razzo o l'orfanatrofio al quale viene temporaneamente affidato il neonato Kal-El. Per una madre, rappresentante un pianeta, che è costretta ad abbandonare ce n'è subito un'altra disposta ad accogliere e accudire, senza soluzione di continuità. Oltretutto l'anonimità dei Kent fa da contraltare alla peculiarità dei genitori biologici di Superman; se Jor-El è nelle varie versioni lo scienziato più famoso del suo pianeta, anche le diverse caratterizzazioni di Lara Lor-Van presentano dei tratti distintivi, ad esempio nella Golden Age, in cui è una nota astronauta. Oltre a essere opposti a Jor-El e Lara Lor-Van, i Kent possono essere visti, *mutatis mutandis*, come il contraltare positivo del celebre dipinto *American Gothic* di Grant Wood, di neppure dieci anni precedente la loro prima apparizione. Il messaggio è chiaro: non importa chi sei o da dove vieni, gli Stati Uniti ti renderanno speciale, basta che ne abbracci gli ideali, incarnati financo da un'anonima coppia del Midwest.

Evoluzione e conclusioni

Questa rappresentazione idilliaca non poteva non cambiare con l'arrivo della Modern Age, in cui al fumetto supereroistico viene chiesta una maggiore maturità negli argomenti trattati, includendo perciò anche quelli presentati in precedenza e caratterizzati da una certa ingenuità. Nel 1986 la miniserie *Man of Steel*, a opera di John Byrne, ha il compito di introdurre Superman –

includendo perciò anche le sue origini – nell’universo narrativo della DC in seguito all’aggiornamento tramite gli eventi di *Crisis on Infinite Earths*, il cui scopo era di risolvere tutte le incongruenze venutesi a creare in quasi cinquant’anni di pubblicazioni e fornire un punto di partenza accessibile anche ai nuovi lettori. Il primo numero si apre, come da tradizione, con la distruzione di Krypton preceduta qualche attimo prima dalla partenza del razzo verso la terra (Byrne, 1989).⁵ Le differenze con le versioni precedenti sono però notevoli. Nelle otto pagine che compongono il prologo, la tradizionale immagine di perfezione di Krypton viene portata agli estremi: quello che viene descritto è un mondo asettico, sterile, freddo, privo di passioni, in cui il contatto fisico è visto come un qualcosa di primitivo – tanto che i neonati sono creati artificialmente in base a un’accurata programmazione e relativa analisi del patrimonio genetico dei potenziali genitori – e con abitanti talmente orgogliosi e chiusi su se stessi da non riconoscere la fine imminente. Unica eccezione Jor-El, non più un grande scienziato, ma dotato di una forte curiosità intellettuale e una non comune profondità emotiva. La combinazione di questi due aspetti gli permetterà di vedere oltre e salvare suo figlio, inviando sulla terra la sua matrice genetica, da cui una volta arrivata a destinazione avrà origine Kal-El. Lara Lor-Van, al contrario, rappresenta la quintessenza della società kryptoniana, inizialmente contraria alla scelta del marito e incapace di rendersi conto di ciò che sta succedendo. Soprattutto, nel momento in cui Jor-El le mostra dove intende mandare il figlio, rimane inorridita dal vedere un contadino a torso nudo all’aria aperta e chiede al marito se sia consapevole di dove lo stia mandando. Rassicurata da quest’ultimo sul fatto che sotto il sole giallo di quel pianeta loro figlio diventerà come

⁵ Con un approccio del tutto transmediale – seppure limitato per ovvi motivi al medium fumetto – nella miniserie *World of Krypton* (Byrne, Mignola, 1987-1988) viene illustrata con maggior dettaglio la causa della distruzione di Krypton, messa in moto da eventi avvenuti migliaia di anni prima, collegandola inoltre alla creazione della kryptonite. Per un’ulteriore conferma di ciò che è stato scritto riguardo l’evoluzione nella rappresentazione di Krypton, si possono vedere le miniserie che hanno avuto lo stesso titolo nel 1979 e nel 2022.

un dio, con l'orgoglio e la superiorità di chi è consapevole di provenire da una civiltà più avanzata, gli chiede «*He will rule them? He will shape them to proper kryptonian ways?*» (ivi: 6). Viene introdotto così per la prima volta un elemento importante che tornerà più volte in seguito, come ad esempio nel recente film di James Gunn. Kal-El è il colonizzatore perfetto, grazie ai suoi superpoteri e alle conoscenze avanzate cui ha accesso: la sua scelta invece è totalmente opposta, ossia mettersi al servizio del pianeta che lo ha accolto. Con un perfetto equilibrio narrativo, a fare da contraltare alle prime pagine di questa miniserie sono le ultime, in cui Clark Kent – oramai sia divenuto Superman, sia venuto a conoscenza della propria origine e del proprio nome alieno – raggiunge la sintesi tra la tesi di ciò che aveva creduto fino a quel momento e l'antitesi delle nuove informazioni cui ha avuto accesso: «*Krypton bred me, but it was earth that gave me all I am, all that matters. It was Krypton that made me Superman... But it is the earth that makes me human!!*» (Byrne, 1986: 22).

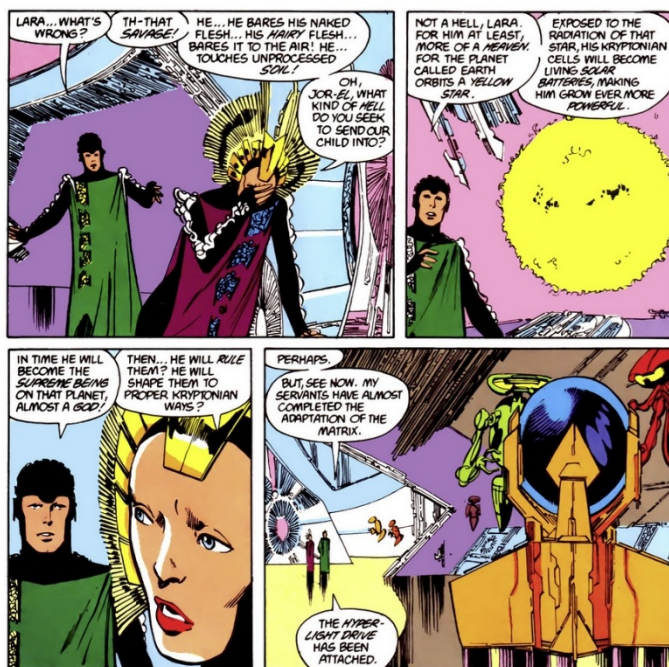


Figura 5. La reazione di Lara Lor-Van alla notizia che il figlio verrà mandato sulla terra.

Il luogo d'origine di Superman da punto di forza diventa un suo lato debole; non più solo fisicamente per la kryptonite, ma anche metaforicamente e, soprattutto, moralmente, in quanto gli ricorda costantemente ciò che rischia di diventare se lasciasse prevalere la sua natura aliena.⁶ Naturalmente, a causa del rapporto descritto in precedenza, mettere in discussione il suo pianeta d'origine vuol dire fare lo stesso anche con quello d'accoglienza. Seppure con tempistiche diverse, anche l'idealizzazione e l'adesione pressoché totale alla visione degli Stati Uniti d'America muta con il tempo: Superman finisce per rinunciare alla cittadinanza statunitense ormai consapevole di dover agire responsabilmente in un contesto globale e il suo motto viene modificato in «*Truth, Justice, and a Better Tomorrow*» (Goyer, Sepulveda, 2011).⁷

Per concludere, il percorso effettuato dovrebbe essere più che evidente, anche se va da sé come l'analisi proposta potrebbe, e soprattutto dovrebbe, essere soggetta ad estensioni sia quantitative sia qualitative. Ciò che si è cercato di fare è stato individuare all'interno di un percorso diacronico gli elementi più rilevanti e rappresentativi, andando ad esplicitarne la natura sistemica. In questo modo è stato possibile mostrare la dinamicità e complessità di un fenomeno solo all'apparenza monolitico e statico ma che in realtà è in continua evoluzione, dimostrando così il mutamento nella rappresentazione dei fenomeni socioculturali all'interno delle forme d'intrattenimento della cultura popolare.

⁶ Questo aspetto di Superman come conquistatore e dominatore è stato esplorato in diverse varianti del personaggio e storie immaginarie. In questa sede vale la pena ricordare almeno Ultraman di Terra 3, leader del Sindacato del Crimine, controparte malvagia della Justice League nella versione pre-Crisis dell'Universo DC (Fox, Sekowsky, 1964). Inoltre, in una pubblicazione del 1988 viene immaginato l'arrivo di massa sulla Terra dei kryptoniani, che si comportano come colonizzatori (Byrne, Mignola, 1988).

⁷ Per un'analisi più approfondita della trasformazione del motto attraverso le varie declinazioni mediatiche del personaggio si veda Baskind, 2025.

Riferimenti bibliografici

Fonti accademiche

Andreadis, Steve (2022). Find Superman in Copyright: An Immigrant's Story. *Copyright-Creativity at Work. Library of Congress Blogs*, 27 maggio, [Blogs.loc.gov/copyright/2022/05/find-superman-in-copyright-an-immigrants-story](https://blogs.loc.gov/copyright/2022/05/find-superman-in-copyright-an-immigrants-story).

Baskind, Samantha (2025). Here's How Superman's Iconic Motto of 'Truth, Justice and the American Way' Evolved Over Time. *Smithsonian Magazine*, 3 luglio, [Smithsonianmag.com/arts-culture/heres-how-supermans-iconic-motto-of-truth-justice-and-the-american-way-evolved-over-time-180986927/](https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/heres-how-supermans-iconic-motto-of-truth-justice-and-the-american-way-evolved-over-time-180986927/).

Campbell, Joseph (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books.

Lapin-Bertone, Joshua (2025). Krypton Unclassified: Everything You Need to Know About Superman's Homeworld. *DC.Com*, 1° luglio 2025, [Dc.com/blog/2025/07/01/krypton-unclassified-everything-you-need-to-know-about-superman-s-homeworld](https://dc.com/blog/2025/07/01/krypton-unclassified-everything-you-need-to-know-about-superman-s-homeworld).

Vogler, Christopher (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

Fumetti citati

Bernstein, Robert; Papp, George (1961). The Phantom Superboy. *Adventure Comics*, 1 (283): 1-14.

Binder, Otto; Plastino, Al (1958). The Super-Duel in Space. *Action Comics*, 1 (242): 1-13.

Binder, Otto; Plastino, Al (1959). The Supergirl from Krypton!. *Action Comics*, 1 (252): 20-27.

Binder, Otto; Swan, Curt (1955). The Super Dog from Krypton. *Adventure Comics*, 1 (210): 1-10.

Busiek, Kurt; Pérez, George (2003). *JLA/Avengers*, 1 (1).

Byrne, John (1986). The Haunting. *Man of Steel*, 1 (6).

Byrne, John (1989). Superman. *Man of Steel*, 1 (1).

Byrne, John; Mignola, Mike (1987-1988). *World of Krypton*, 2 (1-4).

Byrne, John; Mignola, Mike (1988). Return to Krypton. *Superman*, 2 (18).

Finger, Bill; Plastino, Al (1949). Superman Returns To Krypton!. *Superman*, 1 (61).

Fox, Gardner; Sekowsky, Mike (1964). Crisis on Earth-Three!. *Justice League of America*, 1 (29).

Goyer, David; Sepulveda, Miguel (2011). The Incident. *Action Comics*, 1 (900): 70-78.

Siegel, Jerome; Shuster, Joe (1938). Superman. *Action Comics*, 1 (1).

Siegel, Jerry; Boring, Wayne (1960). Superman's Return to Krypton!. *Superman*, 1 (141).

Sim, Dave; McFarlane, Todd (1993). Crossing Over. *Spawn*, 1 (10).

Tutti i fumetti raffigurati in questo capitolo sono © DC Comics.