



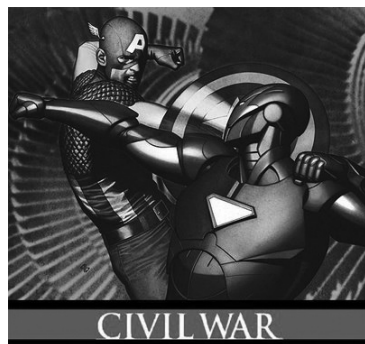
# SENTINELLE A STELLE E STRISCE

ANTONIO LENZI

DUE ARCHETIPI DEL FUMETTO AMERICANO:  
CAPITAN AMERICA E IRON MAN

**A**ffrontare il rapporto tra storia e fumetto, e in particolare quello tra retoriche della nazione e fumetto, ci porta, inevitabilmente, a cercare di aprire i nostri orizzonti di ricerca guardando ad altre realtà, fuori dal contesto europeo. Sicuramente il fumetto statunitense, e soprattutto il genere supereroistico, si presta a questa riflessione proprio per il tessuto culturale su cui si innesta. Le peculiarità che possiamo riscontrare nel caso americano sono, infatti, al tempo stesso originali e innovatrici. Una nazione nata su alcuni valori che ancora oggi ritiene fondamentali per definirsi, di cui i fumetti sono spesso espressione, non poteva conoscere il fenomeno dei supereroi se non attraverso una moltitudine di personaggi spesso in antitesi tra loro. È fuorviante l'idea che esista, infatti, una sola visione della nazione, né si concorda su un'unica categoria di qualità che essa dovrebbe rappresentare. È difficile trovare, a maggior ragione in una società come quella americana, così percorsa da enormi contraddizioni e, al tempo stesso, così animata da un volontarismo, di cui il perno è l'individuo, due fumetti che usino la stessa chiave interpretativa per declinare valori importanti come patria, nazione, libertà, governo, autodeterminazione. Valori che però, se ben guardiamo, sono alla base di ogni mito americano riuscendo a travalicare, spesso, anche le diverse stratificazioni sociali, etniche, culturali che esistono negli Usa.

Che esista una forte connessione tra fumetto e nazione diventa ancora più chiaro se andiamo a esplorare con maggiore attenzione le origini del fumetto supereroistico. Non fu certo un caso che i supereroi dei fumetti americani, oggi tanto conosciuti nel mondo grazie anche a un rinnovato rapporto di scambio con la produzione cinematografica, nascessero proprio a ridosso della crisi del 1929. Negli anni della "grande depressione", la società necessitava di simboli in grado di riaccendere la speranza, di uomini e donne che dimostrassero che era possibile reagire ad una crisi che metteva in ginocchio non solo la vita economica degli Stati Uniti ma lo stesso modello di vita adottato. I supereroi rispondevano a questa esigenza grazie alle loro avventure, alla loro determinazione a non arrendersi mai, alla loro provvida comparsa al fianco dell'"americano medio" che sempre più vedeva messo in discussione il suo *status*. Ma ciò che infonde vitalità e slancio nel genere supereroistico è sicuramente la comparsa di Superman nel primo numero di «Action Comics», nel 1938. Vitalità che non conosce crisi fino agli anni '50



«Civil War», nn. 1 e 2, maggio e giugno 2006


quando il settore, di fronte ai cambiamenti di gusto del pubblico, conosce un ribasso che porta alla quasi totale scomparsa degli eroi.

Sono gli anni '60 a creare nuovi stimoli perché il genere si riaffermi e la Marvel Comics se ne fa interprete cominciando a presentare personaggi dei più diversi tipi, capaci di rappresentare tutte le varie anime degli Usa. È così che nel variegato mondo Marvel incontriamo eroi, oltre a quelli che possiamo collocare nella categoria Wasp (White anglo saxon protestant), afroamericani, latinoamericani, cinesi, giapponesi, gay, rifugiati politici e quant'altro. La stessa invenzione di nuovi personaggi quali i mutanti<sup>1</sup>, esseri umani nati con un genoma diverso chiamato appunto X, è soltanto un espediente per parlare delle disuguaglianze presenti negli Usa che spesso fanno di tutti i "diversi" dei reietti della società.

I salti di qualità che la Marvel fa compiere ai propri eroi sono però altri due. Stan Lee e Jack Kirby, creatori di quasi tutti i più importanti personaggi della casa editrice americana, infatti, decidono di coniare un nuovo motto destinato a rivoluzionare le storie Marvel: supereroi con super problemi. In cosa consiste questa formula? In sostanza i vari eroi vengono a contatto con la realtà quotidiana, sono coinvolti nella società contemporanea non venendo più etichettati come personaggi slegati dal presente e chiusi in un'eterna lotta contro il crimine, bensì come attori protagonisti del mondo reale che viene trasposto nel fumetto. Ne è un esempio lampante il fatto che le storie della Marvel non siano ambientate in città inventate come Metropolis o Gotham City, in cui operano rispettivamente Superman e Batman, ma a New York, Los Angeles, Washington ed altre città nordamericane.

Per la prima volta i protagonisti di carta soffrivano, amavano, odiavano e gioivano come esseri umani, pur possedendo poteri soprannaturali [...]. I personaggi vivevano come gruppo e come individualità mentre la loro psicologia veniva fortemente caratterizzata, episodio dopo episodio, come mai era stato fatto prima. Le mille sfaccettature di cui si compone l'animo umano, gli amori, i piccoli rancori e risentimenti che noi tutti viviamo nelle nostre

<sup>1</sup> Diversi sono i gruppi di mutanti nell'universo Marvel. Solo per citare i più famosi: X-Men, X-Factor, Nuovi Mutanti, X-Force.



famiglie, sono elementi che Kirby ha voluto inserire nei personaggi, distinguendoli da tutti i loro precursori e dando una traccia che nessun successore avrebbe più potuto ignorare<sup>2</sup>.

Gli eroi sono così a contatto con il razzismo, la guerra del Vietnam, il problema sempre più emergente della droga e della violenza, la corruzione dilagante, la sfiducia nella politica e con tutti gli altri problemi che la società sta vivendo. Ciò inevitabilmente colora le storie dei nostri personaggi di un significato che va ben oltre la semplice lotta tra il bene e il male, donando agli eroi una propria personalità frutto di idee, mentalità, passioni, difetti, abusi con cui la società americana può confrontarsi ed immedesimarsi. L'altra innovazione è la creazione di un sistema di connessione tra le storie comunemente noto come *continuity*.

Sapere che due personaggi, attori in storie sostanzialmente diverse, vivono in contemporanea ed esistono l'uno per l'altro, in modo che le azioni del personaggio A possono influenzare, anche indirettamente, quelle del personaggio B, e viceversa, fa sì che entrambi vengano iscritti in un contesto spaziale, che ha solo due punti cardinali, i quali permettono di creare un'entità spaziale ben definita: un mondo fittizio. I due personaggi vivranno la loro storia senza toccarsi, probabilmente senza nemmeno pensare all'altro; l'unione avviene solo ed esclusivamente nella testa del lettore; eppure ha una potenza immaginativa incredibile<sup>3</sup>.

Per questi motivi il fumetto Marvel è, negli Usa, ormai un fenomeno largamente maggioritario, non più figlio di una subcultura ghettizzata e composta da appassionati, bensì da una fetta della popolazione crescente, riuscendo peraltro a raggiungere fasce di età notevolmente diverse.

Appare quindi degno di nota cercare di esplorare le idee che vengono veicolate attraverso due dei personaggi più popolari della Marvel Comics: Capitan America e Iron Man. Eroi che nel fumetto sono compagni di squadra nonché amici, ma che nella loro lunga vita editoriale hanno vissuto spesso momenti di scontro, interpretando talvolta due visioni opposte di società.

Capitan America nasce nel 1941, ad opera di Joe Simon e Jack Kirby. Era la risposta della Marvel (a quel tempo si chiamava Timely) al nazismo imperante in Europa, tanto che sulla copertina del primo numero Capitan America prendeva a pugni Adolf Hitler. Nello stesso albo veniva creata anche la nemesi dell'eroe americano: il Teschio Rosso, un nazista che indossava una macabra maschera con le fattezze di un cranio rosso sangue. Ben presto, anche altri eroi della Marvel si unirono contro il nazismo fino a creare un vero e proprio supergruppo chiamato Gli Invasori.

Il primo numero di Capitan America esce nel marzo 1941 quindi ben prima dell'attacco di Pearl Harbor che segnerà l'entrata in guerra degli Usa. Già in questa fase, dunque, è facilmente riscontrabile una precisa scelta politica della Marvel che si schiera nettamente a favore di un coinvolgimento ame-

<sup>2</sup> Giuseppe Guidi e Riccardo Vinci, *30 anni di Marvel*, Alessandro Distribuzioni, 1990, p. 8.

<sup>3</sup> Francesco Pone, *I meccanismi della continuity*, «Omniverso», n. 3, [www.blue-area.net](http://www.blue-area.net) (ultimo controllo il 12/02/2011).

ricano nella seconda guerra mondiale<sup>4</sup> fornendo, con Capitan America, le «spinte morali ai giovani americani che attraversavano l'Atlantico e creando un sentimento comune che affievolisse i dissidi interni provocati dalla decisione dell'intervento in guerra»<sup>5</sup>.

Ma questa scelta non è portata avanti adducendo motivi economici o politici, bensì è vista come una guerra di ideali, come una guerra "giusta" non contro la Germania ma contro il nazismo: un sistema totalitario ritenuto antitetico al sistema di valori americano, al suo stile di vita, alla sua stessa storia. Ciò connota Capitan America come un eroe che incarna quei valori americani "primigeni", quali la libertà, la fratellanza, la solidarietà e, soprattutto, alimenta la suggestione secondo cui anche un uomo solo può fare la differenza. Capitan America diventa così un simbolo non solo degli Usa, ma della libertà, della liberazione dell'uomo dal giogo dell'oppressione, della celebrazione dell'individuo che, attraverso un atto di coraggio, può portare un gracile ragazzo di nome Steve Rogers, riformato dall'esercito, a sottoporsi ad un esperimento pericoloso per diventare la sentinella della libertà. Un esperimento che ha un duplice significato: da una parte l'affermazione del progresso scientifico statunitense, dall'altra l'importanza che la componente umana, in questo caso la determinazione del protagonista, ha nella riuscita del test al quale si è sottoposto.

Il fumetto ha grande successo, sfiora il milione di copie vendute a numero e affascina fin da subito l'immaginario collettivo che si identifica con il personaggio<sup>6</sup>. L'entrata in guerra degli Usa segna un'ulteriore svolta nel personaggio, che diventa funzionale a propagandare lo sforzo contro i nazisti e a invitare i ragazzi all'arruolamento. È bene notare che, contrariamente a quanto si può credere, la parte più considerevole dei lettori è composta «dagli adulti più che dai ragazzi»<sup>7</sup>.

La fine della guerra e il rientro dei reduci segnano un brusco declino sia per il personaggio sia per tutto il genere. Capitan America vive la sua ultima avventura proprio al termine della guerra in una storia in cui perde la vita il suo fidato compagno Bucky, mentre "Cap" rimane ibernato nel ghiaccio antartico. Negli anni '50 la Timely, diventata nel frattempo Atlas, prova a resuscitare il personaggio in chiave anticomunista, ma si tratta di un ritorno effimero che non ha alcuna presa sul pubblico. La testata chiude dopo pochi numeri.


Sono gli anni '60 a reintrodurre tutto il genere supereroistico nel mondo del fumetto americano con l'apparizione dei Fantastici Quattro nel novembre 1961. A ruota arriveranno, nel giro di poco tempo, tutti gli altri personaggi che oggi conosciamo: l'Uomo Ragno, Thor, Hulk, gli X-Men, Iron Man.

<sup>4</sup> Cfr. *Marvel Chronicle*, Panini Comics, 2009.

<sup>5</sup> Gianluca Gualducci, *Capitan America, il nuovo maestro del dubbio*, «Storia e futuro», n. 1, 2002, p. 6.

<sup>6</sup> Cfr. *Ibidem*.

<sup>7</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Rizzoli, 1964, p. 226.



Per rivedere Capitan America bisognerà aspettare il 1964. Quando riappare, viene completamente ignorata la sua breve ricomparsa degli anni '50 e si ricalibra il personaggio sui suoi canoni originari. Capitan America diventa un personaggio ancora più interessante perché incarna non solo tutti gli ideali di cui abbiamo parlato ma, al tempo stesso, è l'uomo, finito congelato alla fine della guerra, che si trova catapultato in una nuova realtà vent'anni dopo quella conosciuta, con società e consumi drammaticamente cambiati. Acquista così il compito «di voler riscoprire i propri miti eroici da parte di un popolo con una storia troppo breve per avere miti classici e troppo orgoglioso per vivere senza»<sup>8</sup>, arrivando a rappresentare, quindi, non soltanto la generazione dei reduci della guerra, ma le difficoltà vissute dall'uomo medio americano in una società che si evolve sempre più rapidamente. Al contempo, è un personaggio

permeato da un humus di onestà, carico di ideali e limpido nelle sue interpretazioni [che] deve affrontare l'altra America, l'America dei diseredati, degli omosessuali, delle minoranze etniche. La proiezione dell'americano democratico e giusto deve affrontare la cruda realtà di chi non è entrato in questo sogno e di chi non ha potuto credere ad esso<sup>9</sup>.

Completamente all'opposto è invece l'altro personaggio di cui ci occupiamo: Iron Man.

Tony Stark nasce editorialmente nel marzo 1963 ed incarna il *self made man* americano; è ricco, bello, rinomato playboy, elegante, raffinato e, soprattutto, è l'uomo che con il suo ingegno è diventato un ricco industriale che progetta armi per il governo. Durante una missione nel Sud Est asiatico viene ferito gravemente da una mina e catturato da alcuni guerriglieri comunisti. In prigione, grazie all'aiuto di un altro scienziato prigioniero, crea l'armatura di Iron Man e con essa riesce a fuggire. Stark è quindi un eroe che fa della rivoluzione tecnologica il suo punto di forza, è l'inventore che riesce a sconfiggere i nemici più con l'ingegno che con la tattica e la forza bruta. È un calcolatore e, allo stesso tempo, un uomo di successo che ama bere (diventerà alcolista), le feste, le belle donne, le auto veloci. Tutto l'opposto di Capitan America, che vive un'esistenza molto riservata con pochi amici, tutti più anziani di lui, dato il tempo trascorso dalla guerra.

Ma al di là di queste note, l'elemento che più contraddistingue Iron Man da Capitan America è la differenza di ideali. Iron Man nasce schiettamente come un personaggio vicino al governo, appoggia l'operato in Vietnam, progetta armi per l'esercito, i suoi nemici rappresentano, soprattutto all'inizio, gli stereotipi più classici del comunismo. Iron Man:

<sup>8</sup> G. Guidi e R. Vinci, *30 anni di Marvel*, cit., p. 19.

<sup>9</sup> Gabriele Bonomi, *Fumetti come cultura emergente: una introduzione ai supereroi della Marvel*, «Fabula Review», n. 2, 1995, p. 3.

altro non è che il più mero prodotto di ciò che la guerra fredda poteva partorire: un uomo, paradigma del capitalismo, dedito alla salvaguardia dei propri beni, alla creazione di armi rivoluzionarie per combattere l'avanzata dei rossi [...] e a fermare le infiltrazioni perniciose nel territorio nazionale. Repubblicano conservatore e nazionalista spinto è l'eroe di Stato per eccellenza, ancor più di Capitan America<sup>10</sup>.

La vicinanza al governo è un'impronta così marcata che, quando le origini di Iron Man vengono "aggiornate" periodicamente per giustificare un personaggio che non invecchia, la sua genesi è collocata sempre all'interno di un teatro di guerra e i suoi aguzzini sono il nemico di turno degli Usa. È così che all'inizio sono i russi e i cinesi<sup>11</sup>, successivamente diventeranno i cambogiani di Pol Pot, sul finire degli anni '70 le truppe rivoluzionarie del Nicaragua, nell'era Reagan i sovietici visti come «impero del male», negli anni '90 i seguaci di Saddam, poi i terroristi di Al Qaeda e poi nuovamente gli irakeni.

Notevolmente differente è la scelta adottata per Capitan America. Le sue origini non vengono riscritte (il problema dell'invecchiamento è superato facilmente addebitando la sua continua giovinezza all'esperimento a cui si è sottoposto), esse rimangono nel solco di quelle del 1941, pur avversando il comunismo, la minaccia per eccellenza di Steve Rogers rimane il nazismo impersonata dal suo vecchio nemico Teschio Rosso, dal Barone Von Strucker o da altri personaggi che si rifanno al mito hitleriano o a correnti di pensiero, come il nichilismo, facilmente identificabili con il nazismo.


Perché viene operata questa scelta anziché impegnare il personaggio nella guerra fredda così come si è fatto per Iron Man? Semplicemente perché, «diversamente dagli ambigui risultati della guerra di Corea e dai contrasti senza precedenti causati dal Vietnam, la seconda guerra mondiale è alla fine ricordata come la guerra giusta, un periodo di unità nazionale protesa al compimento di ideali indiscutibilmente nobili»<sup>12</sup>. È una scelta compiuta non solo per gli effetti "esterni", cioè rivolti a un pubblico principalmente europeo, bensì per le sue connotazioni "interne" alla società americana visto che quel periodo è vissuto come un momento epico della propria storia, dove un'intera nazione combatteva per riaffermare l'importanza di alcuni valori così radicati nel pubblico statunitense da essere considerati imprescindibili a qualunque prezzo.

Riportando in vita i vecchi nemici nazisti di Capitan America, quindi, si produce un'operazione culturale che tende a preservare il personaggio dalla battaglia ideologica tra capitalismo e comunismo in modo che possa continuare a rappresentare quei valori universali che gli Usa considerano propri.

<sup>10</sup> G. Guidi e R. Vinci, *30 anni di Marvel*, cit., p. 18.

<sup>11</sup> È lo stesso Chruščëv ad apparire in una delle prime storie di Iron Man, dove viene definito il «grande capo di oltre cortina»: «Tales of suspense», 46, ottobre 1963. Tutto ciò, nonostante che in quel periodo il leader sovietico, con Kennedy tentasse di intraprendere la via della coesistenza pacifica.

<sup>12</sup> Eric Foner, *Storia della libertà americana*, Donzelli, 2000, pp. 291-292.



Quale battaglia può essere considerata, in maniera univoca, per la libertà? Quella contro il male assoluto, il nazismo. Riproducendo ai giorni nostri questo eterno scontro, Capitan America conserva tutta la genuinità del suo messaggio perché si libera del suo fardello di eroe nato a scopo propagandistico, per diventare l'alfiere di un'epoca ormai quasi dimenticata in un'America sempre più confusa all'alba del XXI secolo.

Dunque, sia Capitan America sia Iron Man mantengono proprie peculiarità che trovano una maggiore esplicazione attraverso molteplici rappresentazioni, a partire dallo stesso costume che indossano. L'armatura di Iron Man è il simbolo della tecnologia americana – non per niente il personaggio nasce durante la corsa allo spazio e in un periodo in cui i sovietici sono in netto vantaggio sugli Usa nelle missioni spaziali – della creazione geniale di un industriale americano che è riuscito, grazie alle risorse che il sistema capitalistico gli mette a disposizione, e in particolare le commesse militari, a inventare questo prodigio tecnologico che surclassa la stessa immaginazione dell'uomo. Il costume di Capitan America, e ancor di più il suo scudo indistruttibile simbolo di valori che non si possono piegare, riproduce «cose molto diverse a seconda che si sia nei primi anni Quaranta, o durante la guerra in Vietnam, o l'11 settembre 2001»<sup>13</sup>. Ecco perché, in pieno scandalo Watergate, Steve Rogers finisce vittima di una congiura ordita dall'Impero Segreto (un'organizzazione criminale dell'universo Marvel) che intende assumere il controllo del paese. Screditato e ricercato per un omicidio non commesso, Capitan America riesce a sconfiggere l'Impero Segreto scoprendo, suo malgrado, che il capo dell'organizzazione, che durante la fuga si è nascosto nello studio ovale della Casa Bianca, non è altri che un alto membro del governo fino a far supporre che sia lo stesso Presidente<sup>14</sup>. Durante gli anni '80, Steve Rogers dismetterà lo stesso costume di Capitan America perché contrario al tentativo, da parte di un'agenzia governativa, di mettere sotto controllo il suo operato. Preferirà consegnare scudo e uniforme e assumere l'identità di Nomad, l'eroe senza patria, cominciando un lungo viaggio, con un furgone, nella sterminata provincia americana.

Un analogo esempio possiamo riscontrarlo durante un lungo ciclo di storie di Iron Man, pubblicato tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90, dove l'eroe, scoperto che la sua tecnologia è stata trafugata ed è utilizzata per compiere crimini, decide di cominciare una crociata solitaria per neutralizzare ogni componente tecnologico derivante dalla sua armatura, fino a giungere ad uno scontro con delle truppe governative equipaggiate con armature simili a quelle di Iron Man. Non è un caso che proprio in questo scontro si trovi

<sup>13</sup> Marco Arnaudo, *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Tunué, 2010, p. 114.

<sup>14</sup> Cfr. Steve Englehart e Mike Friedrich (soggetto & sceneggiatura), Sal Buscema (matite), *L'Impero segreto*, Panini Comics, 2009.

di fronte Steve Rogers, che non accetta l'operato del suo compagno e cerca di fermarlo<sup>15</sup>.

Recentemente, i due personaggi hanno incarnato, più che in altri periodi, due archetipi culturali nel maxi crossover *Civil War* (una grande saga che ha interessato tutte le testate della Marvel). A causa di un incidente nato dallo scontro tra un gruppo di giovani supereroi, i New Warriors, e alcuni criminali, esplode un'intera scuola nella cittadina di Stamford, dove perdono la vita centinaia di civili. Il governo, supportato da Iron Man, Reed Richards, leader dei Fantastici Quattro, e altri personaggi, decide di promulgare il Superhuman Registration Act che impone agli esseri dotati di superpoteri di svelare la propria identità al governo, sottoporsi a un addestramento paramilitare e poi scegliere se arruolarsi in una nuova *task force* nazionale chiamata The Initiative, oppure indossare degli inibitori tecnologici in grado di annullare i propri poteri. Capitan America si schiera nettamente contro questa visione, che giudica contraria alla libertà individuale sancita dalla Costituzione, e organizza un gruppo di eroi che si oppongono alla legge. Ne nasce una guerra tra eroi in cui ci sono morti e feriti, si rompono amicizie decennali, si compiono tradimenti, arrivando alla creazione di una prigione transdimensionale per incarcerare i supereroi dissidenti. Ma al fondo della storia vi sono due concezioni dell'idea di libertà: da una parte quella di Iron Man, vicino al governo, convinto che sia doveroso regolamentare la società per evitare quei fenomeni di radicalizzazione che sempre più si vanno affermando, dall'altra Capitan America, fedele seguace delle prerogative della libertà individuale che vede, nel tentativo governativo, un'intrusione inammissibile nei confronti dei cittadini. Due concezioni contrapposte che sembrano insanabili ma che sono invece alla base di una società, come quella americana, per la quale «non esiste idea più essenziale [...] dell'idea di libertà». Una libertà il cui significato «è sempre stato terreno di lotta, soggetto ad interpretazioni molteplici e concorrenti» che, quindi, non può trovare un'unica sintesi nel fumetto, prodotto che riflette le difficoltà della società nel definire in modo netto un concetto così centrale nella costruzione del mito americano<sup>16</sup>.


All'alba del nuovo millennio, Capitan America è quindi un figlio ribelle,

che non riesce ad accettare il conformismo alle regole perché intravede quanto queste regole siamo costruite ormai sul niente: il nuovo eroe crede nell'America, ma non nell'America di oggi. È un eroe che soffre nel vedere come i suoi sogni siano andati decadendo, e soffre ancora di più al pensiero di avere, involontariamente, contribuito a incoraggiare tale processo [...]. Per il nuovo eroe non è sufficiente essere americano per diritto di nascita, è necessario invece riaffermare la propria appartenenza alla nazione, alla società, con una

<sup>15</sup> Cfr. David Michelinie (soggetto & sceneggiatura), Bob Layton (soggetto & chine), Mark D. Bright (matite), Barry Windsor-Smith (soggetto, matite & colori), Bob Sharen e Neil Yomtov (colori), *La guerra delle armature*, Panini Comics, 2009.

<sup>16</sup> E. Foner, *Storia della libertà americana*, cit., pp. 3 e 5.





dimostrazione di volontà, con un atto di cittadinanza consapevole. Non è più sufficiente sapersi cittadini, sentirsi cittadini: ora bisogna dimostrarsi tali<sup>17</sup>.

È una presa di coscienza molto forte, che connota il personaggio di valori che hanno attraversato tutta la vita editoriale di Capitan America. Non è in gioco soltanto l'ideale della libertà e dell'autodeterminazione ma anche il rapporto con la nazione non più intesa in senso figurato come entità astratta custode di alcuni principi inviolabili, ma come realtà ben presente con tutte le sue degenerazioni, la sua corruzione, il suo decadimento. Al contrario di Iron Man, che trova sempre nella tecnologia una soluzione ai propri problemi, a Capitan America «rimane (...) una maschera ed un ruolo cui aggrapparsi» per non cedere alla disperazione di un sogno americano ormai rattappito tra le mille contraddizioni della società<sup>18</sup>. Questo, e altro, ci porta ad affermare che un'analisi più dettagliata del fumetto supereroistico americano può essere un'utile chiave di lettura, se seguita consapevolmente, per interrogarci su cosa oggi rappresentano lo Stato e la nazione per il pubblico Usa. Se si assume che il vero autore del fumetto è «il pubblico e che, invece di un messaggio, i comics contengano l'immagine riflessa dei loro lettori, diventando, così, il teatro popolare delle masse americane»<sup>19</sup>, se ne ricava la centralità che essi posseggono nella formazione dell'immaginario collettivo e delle sue manifestazioni.

Da ciò si può desumere che, proprio per le profonde fratture esistenti nella società statunitense sull'idea di nazione, declinata in modo differente a seconda dei gruppi sociali o etnici a cui si appartiene, uno strumento quale il fumetto può essere in grado di penetrare più a fondo le vere direttrici riuscite a sedimentarsi in un pubblico le cui peculiarità sono fondamentali per individuare i compiti di una riflessione a più ampio raggio d'azione tra il mezzo fumetto e il paradigma nazione.

<sup>17</sup> G. Gualducci, *Capitan America, il nuovo maestro del dubbio*, cit., p. 9.

<sup>18</sup> G. Guidi e R. Vinci, *30 anni di Marvel*, cit., p. 20.

<sup>19</sup> Cesare Giombetti, *Il tema della diversità nel fumetto supereroistico americano*, «Omniverso» 14, [www.blue-area.net](http://www.blue-area.net) (ultimo controllo il 12/02/2011); Cfr. David Manning White, Robert Abel, *Introduzione: i fumetti e la cultura americana*, in *Il fumetto e l'ideologia americana*, Bompiani, 1966, pp. 5-45.