

## **Villain, eroi, vittime sacrificali. L'evoluzione delle rappresentazioni della disabilità nei fumetti Bonelli (1990-2020)<sup>1</sup>**

**Lorenzo Di Paola**

Ghent University. Department of Literary Studies, Sint-Pietersnieuwstraat 33, 9000 – Gent ✉

**Mario Tirino**

Università di Salerno. Dipartimento di Studi Politici e Sociali, Via Giovanni Paolo II, 132, 84084 – Fisciano ✉

**Simona Castellano**

Università di Salerno. Dipartimento di Studi Politici e Sociali, Via Giovanni Paolo II, 132, 84084 – Fisciano ✉

<https://dx.doi.org/10.5209/cfit.92788>

Recibido: 29/11/2023 • Modificado: 25/01/2024 • Aceptado: 15/05/2024

**IT Riassunto.** Il nostro saggio è dedicato all'analisi sociologica di alcune rappresentazioni della disabilità nel fumetto popolare italiano, con l'obiettivo di mostrare come, attraverso lo studio delle narrazioni grafiche di questo *medium*, sia possibile monitorare in che modo e con quali esiti siano cambiate le strategie per rappresentare la disabilità. In quanto violazione del normale, la rappresentazione della disabilità è stata usata come grimaldello comico e come elemento caratterizzante dei *villain*, ma anche come metafora della diversità e del peso delle responsabilità dei supereroi. In Italia, i fumetti Bonelli hanno accompagnato varie generazioni riuscendo sempre a raccontare le mutazioni socioculturali e a fondere produttivamente divertimento, qualità e acculturazione in un delicato equilibrio, fondato sulla contaminazione tra realismo e fantastico, politica e ideologia, avventura e storia. Queste produzioni popolari definiscono i contorni del turbolento rapporto tra lettori, società e fumetto (Frezza 1999, 2017). L'analisi dettagliata di alcuni fumetti Bonelli – in un percorso che vede coinvolte le testate *Ken Parker*, *Dylan Dog* e *Gea* – consentirà di mappare, attraverso la coalescenza e i conflitti tra processi culturali, forme estetiche e fenomeni mediali (Abruzzese 1979; Couldry 2016), la trasformazione delle concezioni sociali della disabilità, il perdurante peso degli stereotipi e delle tipizzazioni (Berger / Luckmann 1969), il progressivo rifiuto della stigmatizzazione della diversità fisica e psichica, il ruolo dell'immaginario nell'intercettare nuove sensibilità, la centralità dei processi di convergenza tecnoculturale (Jenkins 2006) nell'aprire inediti spazi di partecipazione dei pubblici alla produzione, distribuzione e consumo dei prodotti culturali.

**Parole chiave:** disabilità; fumetto; mediologia; Bonelli; processi culturali e sociali.

## **<sup>EN</sup> Villains, heroes, sacrificial victims: The evolution of disability representations in Bonelli's comics (1990-2020)**

**EN Abstract.** Our paper is dedicated to the sociological analysis of certain representations of disability in Italian popular comics, aiming to demonstrate how, through the study of the graphic

<sup>1</sup> Il presente lavoro è stato concepito in maniera congiunta dai tre autori. Tuttavia, è possibile attribuire § 1 a Simona Castellano, §§ 2, 3 e 4 a Lorenzo Di Paola e § 5 a Mario Tirino.

narratives in this medium, it is possible to track how the representation and conception of disability have changed and with what outcomes. As a 'deviation' from the norm, the representation of disability has been used as a comedic device and as a distinguishing feature of villains, but also as a metaphor for diversity and the weight of the responsibilities of superheroes. In Italy, Bonelli comics have accompanied various generations, consistently managing to narrate sociocultural shifts and blend entertainment, quality, and acculturation in a delicate balance founded on the interplay between realism and fantasy, politics and ideology, adventure, and history. These popular productions define the contours of the tumultuous relationship between readers, society, and comics (Frezza 1999, 2017). Through the coalescence and conflicts of cultural processes, aesthetic forms, and media phenomena (Abruzzese 1979, Couldry 2016), our detailed analysis of the selected Bonelli comics – encompassing titles such as *Ken Parker*, *Dylan Dog*, and *Gea* – will enable the mapping of the transformation of social perceptions of disability, the persistent weight of stereotypes and typifications (Berger and Luckmann 1967), the gradual rejection of stigmatization of physical and psychological differences, the role of the imaginary in capturing new sensitivities, and the centrality of technocultural convergence processes (Jenkins 2006) in opening new spaces for audience participation in the production, distribution, and consumption of cultural products.

**Keywords:** disability; comics; media narratives; Bonelli; cultural and social processes.

**Sommario:** 1. Introduzione 2. Disabilità e fumetto 3. Un caso studio: il fumetto Bonelli fra stereotipizzazioni e sensibilità culturali 4. *Gea*, la disabilità "normale" 5. Conclusioni. Disabilità, fumetto ed evoluzione culturale

**Come citare:** Di Paola, Lorenzo / Tirino, Mario / Castellano, Simona (2024): «Villain, eroi, vittime sacrificali. L'evoluzione delle rappresentazioni della disabilità nei fumetti Bonelli (1990-2020)», *Cuadernos de Filología Italiana*, 31, pp. 101-111. <https://dx.doi.org/10.5209/cfit.92788>

## 1. Introduzione

Il fenomeno della disabilità è stato problematizzato nel tempo, anzitutto per una crescente attenzione nei confronti di un tema particolarmente rilevante da un punto di vista sociale e culturale – soprattutto in termini di inclusione/esclusione, lotta e attivismo per il riconoscimento di eguali diritti – ma anche per una questione di individuazione e identificazione degli individui all'interno di tale categoria, poiché «some people will identify with the category of disability. Others will not» (Goodley 2017a: xi). La disabilità potrebbe essere definita come «a social, relational, political and cultural entity that is lived through as a very personal experience though shaped by some very public encounters» (Goodley 2017a: xi). Per queste ragioni, è divenuta oggetto di studio di discipline anche molto diverse tra loro e che si sono approcciate al tema secondo differenti prospettive teoriche e metodologiche. I *Disability Studies* prendono in considerazione le diverse dimensioni (culturale, sociale, psicologica su tutte) del fenomeno (Goodley 2017a). A partire dagli anni Settanta, il modello predominante negli studi sulla disabilità è stato il modello sociale (Waldschmidt 2017) che però, soprattutto nella contemporaneità ha evidenziato diversi limiti. Ciò ha portato alcuni studiosi a rivedere tale prospettiva, orientandosi verso un approccio alla disabilità (Snyder / Mitchell 2006), che tenesse conto in misura maggiore delle rappresentazioni culturali (Shakespeare 1994; Waldschmidt 2017) e, più in generale, di «cultural, discursive and relational undergirdings of the disability experience» (Goodley 2017b: 84).

Particolarmente interessante in tal senso e ai fini del nostro studio risulta essere il punto di vista di Waldschmidt (2017) che parte da un'ampia concezione di cultura, intesa come

[t]he totality of 'things' created and employed by a particular people or a society, be they material or immaterial: objects and instruments, institutions and organisations, ideas and knowledge, symbols and values, meanings and interpretations, narratives and histories, traditions, rituals and customs, social behaviour, attitudes and identities. (Waldschmidt 2017: 24)

A partire da tale concettualizzazione, quindi, secondo la studiosa un nuovo tipo di approccio tenderebbe a includere non solo

[s]ymbols and meanings, but could broaden our analytical perspective to investigate the relations between symbolic (knowledge) systems, categorization and institutionalisation processes, material artefacts, practices and 'ways of doing things,' and their consequences for persons with and without disabilities, their social positions, relations and ways of subjectivation. Such a cultural disability model thus differs from other approaches in important aspects: It considers disability neither as only an individual fate, as in the individualistic-reductionist model of disability, nor as merely an effect of discrimination and exclusion, as in the social model. (Waldschmidt 2017: 24)

Connessa agli aspetti enucleati dalla studiosa vi è la questione della rappresentazione (culturale, mediale) della disabilità che negli anni è stata portata avanti attraverso differenti tipi di narrazione. Le rappresentazioni culturali, come alcuni studi hanno messo in evidenza (Hodkinson *et al.* 2016), possono riflettere il modo in cui il fenomeno è percepito dalla società in cui esse hanno origine e, in virtù di tale considerazione, possono contribuire a plasmare un determinato tipo di immaginario sul tema. In questi termini, la disabilità è costruita socialmente, esattamente come altri fenomeni culturali percepiti come reali (Berger / Luckmann 1967). A ciò si aggiungono alcune problematiche come la sottorappresentazione di persone con disabilità oppure la diffusione di stereotipi e luoghi comuni. In tal senso le rappresentazioni mediali ricoprono un importante ruolo (Saito / Ishiyama 2010), in quanto possono portare alla costruzione di un certo tipo di «discorso intorno ai concetti di disabilità e di diversità e alla loro presenza nel sociale» (Bocci 2020: 46). Per questa ragione può risultare utile comprendere in che modo anche le narrazioni medialì della disabilità sono mutate nel tempo. Nel corso degli anni, attraverso i media, sono state diffuse diverse rappresentazioni della disabilità, alcune delle quali si concentrano su «personaggi portatori di una *loro alterità*», come evidenziano Bocci e Domenici (2020: 107).

In questo lavoro, abbiamo scelto di concentrarci sull'esame della disabilità nei fumetti seriali italiani attraverso un'analisi socio-culturale. Il nostro obiettivo è mettere in luce l'evoluzione delle forme di concezione e rappresentazione del fenomeno nel corso del tempo. Nello specifico, ci focalizziamo sulle pubblicazioni di fumetti Bonelli che hanno affiancato diverse generazioni di lettori italiani. Queste opere sono riuscite a narrare i cambiamenti socioculturali combinando intrattenimento, alta qualità nella narrazione visiva e verbale e molteplici influenze culturali, in un equilibrio delicato tra realismo e dimensioni fantastiche, considerazioni politiche e ideologiche, avventura e contestualizzazione storica.

## 2. Disabilità e fumetto

Analizzare il modo in cui il fumetto ha raccontato la disabilità, tema vasto e quantomai delicato, richiede alcuni avvertimenti preliminari. Storicamente, il fumetto ha usato la disabilità per ottenere effetti caricaturali e per intensificare e sottolineare alcuni aspetti caratteriali dei personaggi rappresentati in vari modi. D'altronde la satira politica diffusasi con la cultura della stampa in tutta Europa tra XVII e XIX secolo aveva già usato la disabilità come un'arma per colpire il potere e i nemici politici. Questa strategia comunicativa rielabora il mito folklorico del mondo alla rovescia, un'utopia narrativa in aperta polemica con l'ordine sociale e con i rapporti di forze su cui è fondato:

Fra i rovesciamenti operati da questa denuncia – ironica, certo, ma pungente – ritroviamo spesso, nell'iconografia popolare di mezza Europa, l'immagine dello zoppo che porta il sano sulle proprie spalle, e quella del cieco che fa strada a chi ci vede bene. Perché anche

il rapporto fra “sano” e “disabile” rimanda – è necessario sottolinearlo? – a precisi rapporti di forza, che si rispecchiano, in questo come in altri campi, nella definizione sociale di “norma” e “devianza”. (Lionetti 2006: 121)

Il principale strumento impiegato in tal senso dai vignettisti è la caricatura, che serve a mettere in risalto le imperfezioni fisiche dei potenti, che fungono spesso da metafora di difetti morali. Questo metodo di rappresentazione di personaggi e oggetti enfatizza determinati tratti attraverso deformazioni che accentuano alcuni aspetti a discapito di altri. Più che il comico, è il grottesco a essere il tratto distintivo delle caricature, impiegato a sua volta per vari scopi simbolici, come situazioni umoristiche, ironiche, o persino incubi allucinatori e intensificazioni espressive (Barbieri 1991).

La capacità del fumetto di creare mondi a partire dal disegno ha permesso a questo medium di diventare uno degli spazi narrativi per eccellenza in cui la diversità può trovare ospitalità (in una eterogeneità di forme che vanno dal mutante a creature antropomorfe, e altre segnate da ogni tipo di deviazione dalla norma).

La disabilità, sia come costruito sociale che come esperienza personale, trova la sua esistenza al di fuori dei limiti convenzionali. Rappresentando una deviazione dalla norma e dalle aspettative socialmente costruite, la disabilità incarna il concetto di disordine: si manifesta come qualcosa di straordinariamente grande o minuscolo, come deformità o irregolarità, eccesso o carenza. Come fa notare Frezza (2023: 93):

I fumetti possono, peraltro, essere considerati viaggi visivi in cui la diversità originaria dei soggetti-autori si estrinseca tramite il disegno, componendo mondi secondo i quali la diversità [...] è accolta in un ambiente in cui tutto è possibile, dove la normalità strutturata delle regole può divenire l'eccezione piuttosto che la regola, e dove ciò che sembra normale si rovescia nel diverso e viceversa.

I fumetti, quindi, ci offrono l'opportunità di liberarci da restrizioni corporee, e dall'idea di normalità, permettendoci di varcare i confini dell'impensabile (se non dell'impossibile) e dar vita a nuovi racconti sull'esperienza umana. Si tratta di un ribaltamento capace di offrire una prospettiva unica sulle concezioni sociali di normalità e diversità.

Si pensi per esempio al *Dick Tracy* di Chester Gould (1931-1977) e alla rappresentazione che qui viene fatta dei personaggi positivi e negativi. A prima vista sembrerebbe che questo fumetto segua semplicemente l'analogia bello-normale/buono, brutto-deforme/cattivo. Personaggi come Flattop, The Mole o Pruneface portano addosso i segni di una diversità eccentrica e mostruosa; le loro fattezze facciali rendono manifesta una connessione tra la loro moralità e la loro identità criminale. Esaminando le narrazioni di Gould, è però chiaramente comprensibile il motivo per cui il pubblico dell'epoca dimostrava affetto per i cosiddetti “cattivi”<sup>2</sup>. Benché l'autore faccia uso di un tipo di semplificazione visiva che enfatizza in modo caricaturale la contrapposizione tra il male e il bene rappresentato dalle figure dell'autorità e dell'ordine, è innegabile che Gould sia profondamente consapevole dei meccanismi narrativi e drammatici che guidano il consumo di massa. La sua intelligenza lo spinge a concedere a certi antagonisti delle opportunità che mirano a catturare il cuore e l'immaginazione dei lettori: i cattivi, pur segnati da corpi disformati e mostruosi, esibiscono una singolare capacità di guardare e di vivere il mondo con abilità sociali e umane capaci di sorprendere anche l'integerrimo Dick Tracy. La schematicità e la rigidità della società statunitense degli anni Trenta sembra quasi una gabbia in bianco e nero rispetto alla esplosiva e umana diversità dei *villain* creati da Gould (Frezza 2023). Ancora più esplosivo è l'enorme universo supereroistico creato in seno alla Marvel Comics tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta da Stan Lee. La diversità e la disabilità qui diventano un vero e proprio paradigma narrativo. Si pensi solo a *Daredevil*, l'alter ego dell'avvocato cieco Matt Murdock, o a *Thor* esiliato

<sup>2</sup> Alla morte del personaggio di Flattop nel 1944, Gould «ricevette moltissimi telegrammi di ammiratori che volevano tributargli solenni onoranze funebri; nel Connecticut gli venne organizzata anche una veglia funebre» (Grasso 2001: vii).

dal padre Odino nel corpo del gracile e zoppo studente di medicina Donald Blake. Per non parlare delle questioni sollevate dai mutanti degli *X-Men*, che rivelano il carattere reazionario degli USA di fronte a una diversità vissuta come vero e proprio stigma sociale.

### 3. Un caso studio: il fumetto Bonelli fra stereotipizzazioni e sensibilità culturali

Per esaminare in dettaglio l'evoluzione della relazione tra disabilità e fumetto in Italia, può essere utile analizzare alcune opere pubblicate dalla casa editrice Bonelli, che ha dimostrato la capacità di conquistare diverse generazioni di lettori, adattandosi sempre ai mutamenti socioculturali e offrendo un mix equilibrato di intrattenimento, qualità narrativa e proposta culturale. Tale armoniosa combinazione si basa sulla fusione di elementi realistici e fantastici, politici e ideologici, avventurosi e storici. Come discusso da Frezza (1999, 2017), all'interno di queste produzioni popolari si delineano i contorni del complesso rapporto tra lettori, società e fumetto. La Bonelli, con la sua abilità di narrare storie coinvolgenti, è stata in grado di riflettere e catturare le sfumature dei cambiamenti culturali e sociali che si sono verificati nel corso del tempo.

La contaminazione tra realismo e fantastico nelle opere della Bonelli non è un semplice esercizio stilistico, ma racchiude la complessità del reale, permettendo di esplorare temi importanti e di far emergere questioni sociali. In questa prospettiva, la rappresentazione delle persone disabili può offrire una finestra sulla percezione della disabilità nella società italiana e sulla sua evoluzione nel corso dei decenni. L'analisi di alcune opere della Bonelli, nel contesto delle dinamiche tra lettori, società e *comics*, può fornire spunti preziosi per comprendere come il fumetto abbia contribuito alla narrazione e alla percezione delle differenze, compresa quella legata alla disabilità.

La Bonelli ha saputo mostrare sin dalle origini una sensibilità avanzata rispetto al panorama culturale e sociale italiano; si pensi a *Tex* e alla sua capacità di andare oltre gli stereotipi relativi agli indiani, raccontati in molte opere fumettistiche, letterarie e cinematografiche dei decenni precedenti come selvaggi disumani e assetati di sangue. Già nel 1961 in *Sangué Navajo* Tex non esita a scatenare una rivolta indiana per ottenere giustizia contro i soprusi di potenti uomini bianchi, mentre il cinema proverà a raccontare la storia dell'espansione verso ovest con una nuova sensibilità verso la tragedia dei nativi americani solo a partire dagli anni Settanta, con film come *Piccolo grande uomo* (Arthur Penn, 1969), *Soldato blu* (Ralph Nelson, 1970) o *Corvo rosso non avrai il mio scalpo* (Sidney Pollack, 1972).

Probabilmente il primo fumetto seriale italiano ad affrontare la disabilità con toni seri e con una forte critica verso la discriminazione sociale spesso subita dai disabili è *Ken Parker*. Il fumetto, creato da Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, rielabora con una nuova sensibilità il genere western in un perfetto amalgama di fumetto d'autore e fumetto popolare. Pubblicato per la prima volta nel 1977 dalla Cepim (Sergio Bonelli Editore), continua le sue avventure prima su *Orient Express*, poi su *Comic Art* per ritornare infine alla Bonelli. In una storia pubblicata tra il 1985 e il 1986 su *Comic Art*, *Dove muoiono i titani*, facciamo conoscenza con Orion, un ragazzo con la sindrome di Down dotato di poteri ESP (*extrasensory perception*).

In questo albo si manifesta una consapevolezza nuova nei confronti della disabilità: in particolare, gli autori si schierano con forza contro la pesante eredità simbolica e lo stigma sociale che pesa sulle persone con sindrome di Down. Un "macigno" che si palesa nelle parole usate dagli avventori di una locanda per descrivere il giovane Orion: «Sembra impossibile che qualcuno abbia meno cervello di te, Eddie, eppure è così!... Li chiamano "Mongoloidi". La loro età resta ferma all'età di cinque-sei anni, e non campano a lungo...!» (Berardi / Milazzo 2014: 28). La risposta di Ken Parker a tale affermazione mostra con chiarezza come questa storia intenda schierarsi apertamente contro tale stigma sociale, avviando una contronarrazione volta a ottenere rispetto e a plasmare una diversa visione della realtà:

La gente se ne vergogna e li rifiuta solo perché sono diversi dagli altri. Ho letto di famiglie che li tengono nascosti al buio... [...] Gli antichi greci erano più pietosi, li gettavano da una

rupe... [...] Oggi si usano mezzi più civili. Basta ignorarli, far finta che non esistano... anche questa è una specie di morte... (Berardi / Milazzo 2014: 28)

Siamo, dunque, di fronte a una narrazione capace di introiettare un nuovo sistema di valori che sicuramente attinge alle lotte di associazioni e movimenti impegnati sin dagli anni Sessanta a combattere per l'integrazione e l'inserimento sociale. Solo nel 1977, infatti, viene sancito il diritto alla frequenza scolastica di tutti gli alunni con disabilità; la necessità di fare fronte comune porta, negli anni Ottanta, a un processo di unificazione delle associazioni che «risponde alla necessità di una partecipazione attiva nella definizione delle politiche e degli interventi sulla disabilità, anche in relazione alla costruzione del Sistema sanitario nazionale e alle deleghe regionali in materia di sanità» (Schianchi 2020: 126).

Nonostante questo clima di apertura progressista, però, domina ancora una retorica incapace di abbandonare un'ottica abilistica: l'accento della narrazione cade inevitabilmente sull'anormalità, sulla straordinarietà della disabilità, come è possibile notare dalle parole di Alex (la compagna di avventure di Orion): «Sì, Orion è un po' speciale, forse la natura ha cercato di compensare in qualche modo le sue mancanze» (Berardi / Milazzo 2014: 59).

Questa frase presenta *in nuce* uno stereotipo difficile da scalfire; si fatica a trattare il disabile come una persona "normale" e si tende a compensare quelle che vengono identificate come mancanze con poteri fuori dal normale, lo si tratta come un malato bisognoso di assistenza da tenere buono e incapace di controllare i propri poteri. La sindrome di Down non è una malattia, bensì una condizione genetica e quindi una condizione stabile della persona, e forse l'unico potere di Orion potrebbe essere quello «di mettere il soggetto normodotato a contatto con la sofferenza, le contraddizioni, i mali del mondo e della vita, le altrui ma anche proprie difficoltà, e le loro radici in seno all'incapacità di affrontare i propri non buoni sentimenti» (Fratini 2016: 209).

Una serie Bonelli che dedica molto spazio al tema della diversità è sicuramente *Dylan Dog*, nata nel 1986 grazie a Tiziano Sclavi. Si tratta di un fumetto di enorme successo, nazionale e internazionale, in grado di abbattere il fragile confine tra fumetto d'autore e fumetto popolare. Attraverso le storie dell'indagatore dell'incubo, Sclavi propone una serrata critica alla società dell'epoca e in particolare alle tendenze legate allo *yuppismo* di quegli anni che (con logiche transnazionali, dagli USA di Reagan passando per la Londra della Thatcher fino alla Milano di Craxi) creava stili di vita apparentemente sfavillanti ed euforici (Baudrillard 1987: 88-90). Questa critica di fondo, perpetuata attraverso il genere dell'*horror*, lascia emergere una prospettiva nuova: non sono l'anormalità e la diversità a fare paura, l'orrore non si cela dietro deformità fisiche ma il più delle volte si nasconde proprio dietro la maschera di coloro che si definiscono "normali". D'altronde, è importante sottolineare come sia sempre esistito nell'immaginario collettivo una relazione tra deforme, mostruoso e disabile; come fa notare Alessandra Straniero (2020: 63-64):

D'altro canto, le persone con disabilità sono associate anche a un'altra categoria, quella del mostro, con il quale condividono il carattere dell'alterazione. La loro stessa esistenza è il segno della punizione di Dio, e per questo, sono da commiserare e da temere ma, allo stesso tempo, incarnando l'alterità fisica, alleviano le paure dei "sani" [...]. Gli infermi, i disabili, «"mostri" immanenti nella società e non ai suoi margini, esacerbano le paure, poiché sono lì (Stiker, 2013, p. 89)» e ricordano, con il proprio esistere, cosa significa perdere l'integrità del corpo, o essere puniti per aver assunto dei comportamenti indegni.

Sclavi mette in discussione la superficialità delle apparenze, dimostrando come l'orrore possa emergere dalla presunta tranquillità e normalità della vita quotidiana di persone ben inserite nella società. È una sfida a comprendere che la diversità e l'anormalità non sono da considerare con paura, bensì come parte integrante dell'esperienza umana.

Nel 1988, all'interno di un albo speciale intitolato *Gli orrori di Altroquando (Dylan Dog Speciale n. 2)*, viene presentato un episodio fondamentale per tale trasformazione dei ruoli, grazie alla collaborazione tra Tiziano Sclavi per i testi e Attilio Micheluzzi per i disegni. L'episodio *Ghor* si configura come un manifesto eloquente di ribaltamento di prospettiva. *Ghor* è un essere dalle

sembianze mostruose<sup>3</sup>, caratterizzato da una deformità fisica evidente, privo di un occhio e con una testa sproporzionatamente grande rispetto a un corpo sottosviluppato. La sua esistenza si consuma in una sorta di prigione domestica, relegato in una cantina e vessato dai suoi stessi genitori, che lo condannano per la sua diversità. Nonostante la consapevolezza della sua condizione, Ghor manifesta una profonda sensibilità e affetto incondizionato verso coloro che lo maltrattano.

L'episodio prende una svolta drammatica quando, in cerca di acqua per placare la sua sete, Ghor riesce finalmente a liberarsi dalle catene che lo trattengono imprigionato. La sua fuga lo conduce nell'appartamento soprastante, un luogo per lui proibito. Tuttavia, la sua improvvisa apparizione scatena una furia distruttiva nel padre, il quale lo colpisce ripetutamente con un coltello da cucina fino a lasciarlo esanime in una pozza di sangue. Quello che segue è un momento di inquietante normalità, in cui i genitori, come liberati da un peso, tornano a intrecciarsi in un rapporto sessuale (Tripodi 2006).

L'elemento chiave della narrazione è quando Ghor, apparentemente morto, riesce a uscire disperatamente in strada e si imbatte in una festa in maschera, dove tutti i partecipanti sono travestiti da mostri. Questa situazione scuote profondamente la sua percezione di sé e del mondo circostante. Ghor giunge alla conclusione che, se tutti gli individui nel mondo reale sono simili a lui, sono i suoi genitori ad assumere le sembianze dei veri mostri. In un momento di strazio e comprensione, Ghor pronuncia parole di perdono e amore nei confronti dei suoi carnefici<sup>4</sup>.

L'episodio rappresenta un ritratto crudo e straziante della brutalità e dell'empatia umane, esplorando i confini sfumati tra mostruosità fisica e mostruosità morale. Attraverso questa storia, Sclavi e Micheluzzi provano a ribaltare il paradigma narrativo che lega imperfezione fisica a imperfezione morale. Sono i genitori di Ghor a emergere come mostruosi, nonostante la loro bellezza e l'apparente normalità della loro vita; una vera e propria denuncia della falsa connessione tra bellezza fisica e bontà morale.

Proprio su tale rovesciamento si basa una delle storie più famose di *Dylan Dog*, *Johnny Freak* (1993) di Sclavi e Mauro Marcheselli. Johnny è un talentuoso e intelligentissimo ragazzo sordomuto dalla nascita e, per questo, usato come ricambio d'organi per la propria famiglia. Nonostante gli siano state amputate le gambe, asportato un rene e un polmone (e sia stato tenuto prigioniero in cantina dalla propria famiglia che lo ha sempre trattato come un mostro), Johnny si mostra solare, allegro, affettuoso e con strabilianti doti artistiche che lo portano a realizzare meravigliosi affreschi e a suonare con maestria il clarinetto. Alla fine, un Johnny in fin di vita deciderà di donare il proprio cuore al proprio carnefice, il fratello Dougal. La storia usa la disabilità come espediente narrativo per proporre una riflessione critica sulla mostruosità di una società basata sul culto dell'apparenza. Ancora una volta, però, la disabilità viene associata a qualità straordinarie (i poteri ESP di Orion, la bontà di Ghor, la sensibilità e il genio artistico di Johnny), in una retorica che riduce la rappresentazione del disabile a figura eccezionale o speciale e che non si cura di riflettere la varietà di esperienze e sfide quotidiane. L'accento cade sull'anormalità (anche se qui viene rappresentata come positiva) della disabilità, con l'obiettivo di suscitare empatia e ammirazione da parte dei lettori.

Sebbene possa sembrare un modo positivo di rappresentare le persone con disabilità, questo stereotipo può essere problematico poiché ne semplifica la diversità delle esperienze e le personalità. Non tutte le persone con disabilità sono necessariamente più sensibili o buone rispetto agli altri individui, e attribuire queste caratteristiche a tutte le persone con disabilità può ridurre la loro complessità come individui unici. Si tratta di un'idea narrativa ricorrente e molto sfruttata dal cinema o dalla letteratura (si pensi a John Coffey de *Il miglio verde*, 1999, o a *Forrest Gump*, 1994). Personaggi come una ragazza cieca che vede fantasmi, un ragazzo con sindrome di Down che risolve enigmi, o una persona schizofrenica con divagazioni apparentemente prive

<sup>3</sup> Per approfondire le ragioni storico, sociali e culturali che hanno portato ad associare deformità e disabilità si consiglia la lettura di Straniero (2020: 55-88).

<sup>4</sup> Si veda Buccheri (2009: 319) e sulla diversità in *Dylan Dog* (323-324).

di senso che contengono la chiave del mistero, rappresentano esempi di questo tropo, che continua a presentare i personaggi disabili come “altri” da noi, come misteriosi e insoliti e non come individui realistici e complessi. Si tratta di un’idea, quella del *supercrip* tipica di una società abilista che intende riabilitare la figura del disabile perché dotato di poteri che lo proietterebbero in una dimensione capace di oltrepassare le semplici capacità umane (Straniero 2020).

È una rappresentazione che, per quanto nutrita di buone intenzioni, contribuisce ad alimentare una percezione distorta delle persone con disabilità nella vita reale, sottolineando ulteriormente la loro differenza e mettendoli in una posizione di alterità costante. Inoltre, attribuire abilità straordinarie solo ai personaggi disabili potrebbe indicare che la loro condizione è una sorta di prezzo da pagare per possedere tali abilità; insomma, si avvia un processo di spettacolarizzazione in cui i personaggi disabili incarnano gli ideali tipici della performatività e del successo che sono alla base del mito del corpo abile (Vadalà 2013). Questa dinamica può sminuire l’esperienza reale delle persone con disabilità, trasmettendo il messaggio che la disabilità può essere compensata solo da abilità speciali, e contribuendo a perpetuare l’idea che la disabilità sia sempre qualcosa di eccezionale, invece che una componente della varietà umana.

#### 4. *Gea*, la disabilità “normale”

I fumetti di cui abbiamo parlato mostrano come lentamente la disabilità sia diventata sempre più presente all’interno delle narrazioni dell’industria culturale. L’incremento di rappresentazioni di personaggi con disabilità in opere popolari come i fumetti non è solo una risposta agli interessi del pubblico, ma riflette anche una serie di cambiamenti sociali, economici e culturali.

Da una parte, sempre più cerchie sociali stanno diventando più consapevoli dell’importanza di rappresentare la diversità e di dare spazio a voci tradizionalmente marginalizzate. Le persone con disabilità stanno guadagnando visibilità e stanno sfidando gli stereotipi negativi, spingendo l’industria culturale a rispecchiare questa crescente sensibilità verso l’inclusione.

D’altra parte, il mercato stesso è cambiato. Le dinamiche dei consumatori si sono evolute, e sempre più spesso si cerca autenticità nelle rappresentazioni dei media. Questo significa che le storie che riflettono la gamma completa dell’esperienza umana, comprese le sfide delle persone con disabilità, possono attingere a un pubblico più vasto, competente e attento.

Le scelte editoriali, quindi, non sono semplicemente dettate dalle richieste della platea, ma riflettono anche l’impatto delle lotte per i diritti delle persone con disabilità, il cambiamento di prospettiva culturale sulla diversità e la crescente consapevolezza delle realtà vissute dalle persone con disabilità. È possibile individuare una vera e propria svolta narrativa sul tema in casa Bonelli con *Gea*, creata da Luca Enoch e pubblicata dal 1999 al 2007.

La protagonista *Gea* è un’adolescente orfana che vive da sola in un loft, accompagnata solamente da tre folletti. Nonostante la sua giovane età, *Gea* ha una vita molto impegnata e soprattutto ha il ruolo cruciale di difendere l’equilibrio del pianeta Terra e degli universi a esso collegati; questa missione la vede respingere creature provenienti da altre dimensioni che minacciano di invadere il nostro mondo. *Gea* fa parte di una casta chiamata i Baluardi, una sorta di guardiani incaricati di sorvegliare i confini tra le diverse dimensioni, evitando che entità extradimensionali, spesso definite «migranti», entrino nel nostro mondo. I Baluardi hanno il potere di sopprimere tali entità invasive per preservare l’equilibrio. La peculiarità di *Gea* è che, come gli altri membri della Casta dei Baluardi, soffre di fotofobia e acromatopsia, che la rendono sensibile alla luce e le impediscono di vedere i colori. Questa disabilità, tuttavia, non la ferma: indossa sempre occhiali da sole e utilizza una spada magica che nasconde nel suo basso.

*Gea* però è anche una giovane adolescente che vive una vita piena di passioni e sfide tipiche della sua età. Frequenta la scuola pubblica, pratica *kendō* e scherma, e suona in una rock band amatoriale insieme ad altri ragazzi suoi coetanei. È proprio in questa band che *Gea* incontra Leonardo (Leo), un ragazzo più grande di lei che è diventato paraplegico a causa di un incidente d’auto. Leo è un individuo dallo spirito forte e tenace che affronta con orgoglio e determinazione i problemi derivanti dalla sua condizione. Il giovane diventa una figura importante nella storia non solo per i momenti comici e divertenti in cui è coinvolto, ma anche per il suo ruolo crescente come



co-protagonista. Tuttavia, il vero fascino di Leo risiede nella rappresentazione realistica della sua disabilità.

Leo accetta la sua situazione con una volontà ferma e lotta per abbattere le barriere che gli impediscono di condurre una vita normale. Sebbene la narrazione utilizzi momenti comici per affrontare il tema della disabilità, l'ironia non riduce l'importanza del messaggio, ma anzi lo rafforza. La rappresentazione di Leo come persona reale con la sua disabilità, i suoi desideri e le sue sfide rende il personaggio autentico. Si tratta dunque di una figura complessa, delineata con profondità e lontana da qualunque stereotipo narrativo legato alla disabilità.

Enoch riesce a tratteggiare la forza, i desideri e le frustrazioni di Leo senza mai scadere nel pietismo o nella trappola delle buone intenzioni. La maturità e la consapevolezza con cui affronta il tema della disabilità è evidente nell'albo *Dove scorre l'acqua* (2002) in cui viene affrontato, con ironia e serietà, il tema della sessualità. È sicuramente un argomento complesso (poco affrontato dai media italiani, ad eccezione del recente documentario *Because of my body*, 2019) e spesso percepito come tabù, in quanto le persone con disabilità sono spesso infantilizzate e associate a creature asessuate (Federici 2002); Enoch, però, riesce a indagare con occhi scevri da pregiudizi l'identità sessuale di Leo restituendoci l'immagine di un corpo e di una sensibilità compromessa e frustrata da stereotipi sociali. È interessante notare come Gea si relazioni al suo compagno in modo equilibrato, senza cedere alla compassione e senza focalizzarsi esclusivamente sulla disabilità.

Questa particolare attenzione e sensibilità ha portato alla creazione di un albo speciale fuori serie, *Gea nel Paese delle Differenze* (2005), pubblicato dall'Università Ca' Foscari di Venezia con lo scopo di informare e sensibilizzare gli studenti sul tema della disabilità e sui servizi per l'accessibilità dell'ateneo. È una storia breve, di circa dodici pagine, in cui troviamo Gea e i suoi amici a passeggio tra le calli veneziane. Improvvisamente, il gruppetto si ritrova catapultato in uno strano universo e, grazie alla guida di una gigantesca e saggia bambina, impareranno a conoscere le diverse sfumature e la relatività del concetto di diversità tra gli individui. Questa pubblicazione non solo promuove la consapevolezza sulla disabilità, ma offre anche uno spazio di riflessione e comprensione della diversità, incoraggiando gli studenti a non cercare di conformarsi a standard predefiniti, ma piuttosto a celebrare e abbracciare la propria autenticità.

Le parole iniziali dell'opera, «Questo fumetto è dedicato agli studenti disabili che non vogliono diventare normali ma solo essere se stessi» (Tripodi / Enoch 2005: I), sottolineano chiaramente l'intento degli autori di promuovere l'autoaccettazione e l'autenticità.

La disabilità in *Gea* abbandona il ruolo che normalmente le è affidato nelle narrazioni a fumetti; non ne viene mai sottolineata l'anormalità ed essa non è mai vista come una condizione che necessita di compensazioni magiche o fantastiche. Leo è sì un ragazzo sensibile, ma sicuramente non è un individuo la cui unica dote è la bontà (o un'intelligenza straordinaria e fuori dalla norma), anzi è un giovane uomo, dotato di pregi e difetti, con ambizioni, delusioni e frustrazioni derivanti dagli ostacoli e dalle sfide che la sua disabilità gli sottopone. La sua condizione, lungi dal relegarlo a un'unica dimensione, lo rende una persona interamente reale, con desideri e sfide legate alla sua condizione.

Questo approccio mette in luce la varietà e la diversità dell'esperienza umana, compresa quella delle persone con disabilità. Invece di ridurre la rappresentazione del fenomeno a un insieme di stereotipi o di focalizzarsi esclusivamente sugli aspetti eroici, eccezionali e soprannaturali, Enoch riconosce la complessità delle vite e delle emozioni delle persone disabili. Ciò contribuisce a normalizzare e umanizzare la loro esperienza, sfatando idee preconcepite e offrendo una narrazione più realistica e inclusiva.

## 5. Conclusioni. Disabilità, fumetto ed evoluzione culturale

Le rappresentazioni culturali costituiscono un oggetto di ricerca fertile per rintracciare le dinamiche simboliche attraverso cui, in specifici contesti storici, geografici e sociali, si elaborano significati condivisi. In questa prospettiva, l'analisi del modo in cui i fumetti Bonelli hanno affrontato

le tematiche della disabilità in un arco temporale ampio ci consente di elaborare alcune riflessioni sul nesso tra media, rappresentazione e culture sociali.

In primo luogo, il fumetto italiano, nel corso dei decenni, ha esplorato molteplici direzioni, tra fumetto popolare e fumetto d'autore, intrecciando generi, sensibilità autoriali, contaminazioni intermediali e transmediali (Frezza 1999, 2017, 2023; Di Paola 2020). L'enorme patrimonio di storie e narrazioni accumulate nel corso di più di un secolo consente "carotaggi" e indagini da molteplici prospettive disciplinari (storiche, sociologiche, semiotiche e così via), con diverse opportunità di campionamento degli oggetti di ricerca: autori, periodi, correnti, industrie culturali o, come nel nostro caso, tematiche specifiche (in chiave sincronica o diacronica).

In secondo luogo, le forme di narrazione e rappresentazione culturale della disabilità nel fumetto Bonelli si è rivelata un'indagine molto complessa in virtù della ricchezza simbolica del medium. Il fumetto utilizza, infatti, sostanze mediali plurimi: l'immagine, la scrittura, l'audio (attraverso l'evocazione di onomatopee visualizzate, ecc.). Questa abbondanza simbolica richiede allo studioso una competenza specifica nel comprendere sia gli svariati livelli di composizione e articolazione testuale, sia le relazioni di cooperazione e conflitto degli attori sociali coinvolti (autori, editori, lettori, distributori e così via) lungo tutte le fasi della produzione, distribuzione e consumo (Barbieri 2017). Inoltre, in ragione della capacità del medium di intercettare, in anticipo su altri osservatori, movimenti e tendenze culturali, trasformazioni dell'immaginario collettivo, ansie e aspettative di individui, classi e popoli (Tirino 2018), lo scienziato sociale e umanistico può avvalersi di numerose tecniche di ricerca basate sui *comics* (Moretti 2023), che offrono così stimoli anche per rinnovare i framework teorici e gli impianti metodologici di varie discipline.

In terzo luogo, in ragione delle potenzialità euristiche offerte dalle produzioni culturali fumettistiche, la nostra ricerca si è occupata di monitorare come i *comics* – attraverso il filtro delle sensibilità estetiche, narrative e artistiche di sceneggiatori, disegnatori, lettori ed editori del fumetto Bonelli – hanno in diversa misura fotografato, anticipato e registrato l'evoluzione della coscienza collettiva sul tema della disabilità. Le storie esaminate riflettono il cambiamento delle sensibilità culturali nei confronti della figura della persona con disabilità, passando da opere in cui echeggiava ancora lo stigma sociale a fumetti contrassegnati da un approccio pietistico e compassionevole, o altresì dedicati a concepire la diversità delle abilità come indice di poteri e qualità soprannaturali, fino ad albi più consapevoli della necessità di raccontare la condizione complessiva degli individui con disabilità nella loro ordinarietà di difetti, pregi, limiti, opportunità e specificità.

Il dato probabilmente più significativo concerne il modo in cui la disamina delle rappresentazioni culturali della disabilità nel fumetto italiano si connette alla trasformazione dei modelli di analisi del fenomeno multidimensionale della disabilità, con la graduale transizione dal paradigma sociale a quello culturale.

Sebbene limitato a un contesto geografico peculiare (l'Italia) e soltanto a una delle forme del medium (il fumetto popolare Bonelli), il nostro studio permette di considerare – attraverso la sua rappresentazione culturale nei *comics* – come il concetto di disabile e disabilità si siano trasformati nel corso dei decenni, per effetto di evoluzioni sociali, culturali, linguistiche ed economiche.

In questa prospettiva, ulteriori ricerche e indagini, anche attraverso la comparazione di differenti esperienze nazionali e/o di differenti ambiti mediali (tra fumetto, letteratura, cinema, serialità televisiva, videogiochi e così via) e in chiave diacronica, potrebbero contribuire a illuminare in maniera ancora più approfondita l'evoluzione culturale del concetto di disabilità in variegati ambienti sociali e mediali.

## Riferimenti bibliografici

Barbieri, Daniele (1991): *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.

Barbieri, Daniele (2017): *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci.

Baudrillard, Jean (1987): *America*, Milano, Feltrinelli.

Berger, Peter / Luckmann, Thomas (1969): *La realtà come costruzione sociale*, Bologna, il Mulino.

- Bocci, Fabio (2020): «Altri corpi nei “Film di mezzanotte”. Visioni e analisi delle rappresentazioni della disabilità e della diversità», in F. Bocci, A. M. Straniero (a c. di), *Altri corpi. Visioni e rappresentazioni della (e incursioni sulla) disabilità e diversità*, Roma, Roma TrE-Press, pp. 13-52.
- Bocci, Fabio / Domenici, Valentina (2020): «Affondare (e affilare) lo sguardo. Un’incursione su media, identità e diversità», in F. Bocci, A. M. Straniero (a c. di), *Altri corpi. Visioni e rappresentazioni della (e incursioni sulla) disabilità e diversità*, Roma, Roma TrE-Press, pp. 107-116.
- Buccheri, Anna (2009): «Handicap e fumetto: alcuni esempi di diversità disegnata», in R. Perrotta (a c. di), *Un cuore di farfalla. Studi su disabilità fisica e stigma*, Milano, FrancoAngeli, pp. 315-327.
- Di Paola, Lorenzo (2020): *L’inafferrabile medium*, Napoli, Alessandro Polidoro.
- Federici, Stefano (2002): *Sessualità alterabili. Indagine sulle influenze socioambientali nello sviluppo della sessualità di persone con disabilità in Italia*, Roma, Kappa.
- Fratini, Tommaso (2016): «Nuove considerazioni sul pregiudizio nei confronti della disabilità», *Studi sulla Formazione/Open Journal of Education*, 19:1, pp. 201-212.
- Frezza, Gino (1999): *Fumetti, anime del visibile*, Roma, Meltemi.
- Frezza, Gino (2017): *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Roma, Meltemi.
- Frezza, Gino (2023): *Il raggio dei fumetti. Transmedialità, interferenze digitali, intelligenze multiple*, Milano, Meltemi.
- Goodley, Dan (2017a): *Disabilities Studies. An interdisciplinary introduction. Second edition*, London-Thousand Oaks-New Delhi, Sage.
- Goodley, Dan (2017b): «Dis/Entangling Critical Disability Studies», in A. Waldschmidt, H. Berressem, M. Ingwersen (a c. di), *Culture – Theory – Disability: Encounters between Disability Studies and Cultural Studies*, London, Transcript Verlag, pp. 81-110.
- Grasso, Aldo (2001): «La fortuna di un nome, la fortuna di un genere», in L. Damerini, F. Margaria (a c. di), *Dizionario dei telefilm*, Milano, Garzanti, pp. v-ix.
- Hodkinson, Alan / Ghajarieh, Amir / Salami Ali (2016): «An analysis of the cultural representation of disability in school textbooks in Iran and England», *Education 3-13*, 46:1, pp. 27-36.
- Lionetti, Roberto (2016): «Handicap e mondi alla rovescia: Il tema della “normalità” fra antropologia e fantascienza», *La Ricerca Folklorica*, 53, pp. 121-126.
- Moretti, Veronica (2023): *Understanding Comics-Based Research: A Practical Guide for Social Scientist*, Bingley, Emerald Publishing.
- Schianchi, Matteo (2020): «Le associazioni della disabilità: tra Stato e società civile. L'emergere di una questione sociale e le prime associazioni», *Pedagogia più didattica*, 6:2, pp. 119-132.
- Shakespeare, Tom (1994): «Cultural representation of disabled people: Dustbins for disavowal?», *Disability & Society*, 9:3, pp. 283-299.
- Snyder, Sharon L. / Mitchell, David T. (2006): *Cultural Locations of Disability*, Chicago, University of Chicago Press.
- Straniero, Alessandra M. (2020): «Dal deforme al supercrip. La costruzione/rappresentazione sociale dei corpi con disabilità», in F. Bocci, A. M. Straniero (a c. di), *Altri corpi. Visioni e rappresentazioni della (e incursioni sulla) disabilità e diversità*, Roma, Roma TrE-Press, pp. 55-88.
- Tirino, Mario (2018): «Nuvole e pixel. Per una lettura sociologica del fumetto sperimentale contemporaneo», in L. Bifulco, A. Santoro (a c. di), *Sguardi dalle scienze sociali*, Santa Maria Capua Vetere, Funes/Ipermedium, pp. 69-95.
- Tripodi, Antonio (2006): «La diversità secondo Bonelli», *UBC Fumetti.com*, <<https://www.ubcfumetti.com/bonelli/?11083&pag=1>> (Consultato il 25/01/2024).
- Vadalà, Giuseppe (2013): «La rappresentazione della disabilità tra conformismo e agire politico», in R. Medeghini, S. D'Alessio, A. Marra, G. Vadalà, E. Valtellina (a c. di), *Disability Studies. Emancipazione, inclusione scolastica e sociale, cittadinanza*, Trento, Erickson, pp. 125-148.
- Waldschmidt, Anne (2017): «Disability goes cultural: The cultural model of disability as an analytical tool», in A. Waldschmidt, H. Berressem, M. Ingwersen (a c. di), *Culture – Theory – Disability: Encounters between Disability Studies and Cultural Studies*, London, Transcript Verlag, pp. 19-28.