

GENDER

Fumetti Lgbt, gli eroi del terzo sesso

CULTURA

16_02_2014

**Marco
Respinti**



La letteratura offre il meglio di sé per exempla. Gli eroi $\square$ fittizi, ma veri in ciò che rappresentano $\square$ esaltano il meglio dell'uomo e i felloni stigmatizzano le abiezioni. Lo stesso fa la fiction (fittizia ma vera in ciò che rappresenta) che, mutati i tempi, dalla letteratura deriva: cinema e fumetto. E quest'ultimo non è affatto uno strumento intrinsecamente decaduto, dannato a priori; basta infatti ricordare che la parola-

immagine è antica quanto la comunicazione umana, e sempre religiosa, dalle storie rupestri di vita nelle grotte di Lascaux e Altamira ai geroglifici ("segni sacri") degli Egizi, dalle "danze macabre" medioevali ai dialoghi inseriti da certi artisti cristiani in inestimabili capolavori.

I buoni più buoni del fumetto sono i supereroi, classicamente targati DC Comics (Superman, Batman, etc.) e Marvel (Uomo Ragno, Fantastici Quattro, etc.), ma con lusinghieri antesignani (Flash Gordon, l'Uomo mascherato, Tarzan, Mandrake, etc.). La loro perfezione oleografica e "irreale" non spaventa il lettore perché sono simboli di cui l'intelligenza coglie linguaggio e ammiccamento. In tempi meno lirici quali gli anni 1980, il fumettista statunitense Frank Miller ha spaciato questo "incanto del mondo" ma con sagacia, laddove ha introdotto eroi che tentennano o persino sbagliano solo per mostrare che è davvero super chi più autenticamente è uomo.

Qualcosa comunque era drasticamente mutato; non nei fumetti, ma nella società che ne produceva e consumava. L'Italia ne è paradigma. Già da un quarto di secolo circolavano personaggi che tra buoni e cattivi sceglievano i secondi. Fu la stagione di Diabolik, Kriminal, Satanik (che comunque alla fine, sia lodata la reazione civile dell'indignazione borghese, trovò il modo per redimersi) e di un po' tutto il mondo "sessantottineggiante" della coppia Magnus (Roberto Raviola, 1939-1996) e Max Bunker (Luciano Secchi). Ma negli Stati Uniti di metà anni 1980 il fumettista (e occultista) britannico Alan Moore andò oltre, creando per la DC Comics il primo fumetto dove il bene e il male non si fronteggiavano bensì si abbracciano.

Da quando c'è Internet il frutto di questa rivoluzione è l'esplosione della moda, praticata da fior di autori e illustratori, di ritrarre i fu-supereroi e i beniamini della benedetta ingenuità di un tempo (ma non sfuggono nemmeno i personaggi delle fiabe dell'infanzia) nudi, o impegnati in commerci sessuali con altri supereroi, o comunque in pose oscene. Come per dire che nulla più è "sacro" o speciale, ma tutto è normale, dozzinale, persino sporco. Questo trionfo voluto dell'innocenza perduta travolge tutto e non guarda in faccia nessuno; e se certamente ricalca pensieri morbosi antichi quanto la mela di Eva (il prendere possesso con violenza del proibito, forse persino l'assalto al Cielo), l'averlo accreditato il porno-eroe come genere espressivo di valore pari a quello casto, e l'averlo diffuso ovunque grazie al web come rivolta contro la "purezza dei sogni" rappresenta una novità inquietante.

Ma c'è persino di più. Oggi infatti gli eroi e i supereroi dei fumetti non sono solo simulacri pornografici di quel che un tempo gloriosamente furono sceverando il benedetto male, ma si sono trasformati in testimonial del gay pride.

Certo, il chiacchiericcio sul presunto lesbismo di personaggi come Wonder Woman (DC Comics) o, in Italia, Legs Weaver (Bonelli) circola da tempo, e l'ipotizzato rapporto omosessuale fra Batman e Robin è un topos classico, ma la cosa è marginale o felicemente superata. Si è pure insinuato che tra la muscolosa principessa guerriera Xena della tivù e la bionda Gabrielle vi sia del tenero, ma di certo non vi è ancora nulla. E se la nuova Batwoman è stata sul serio disegnata lesbica, **è pure stata cancellata** dalla programmazione DC Comics. Il gay pride fumettistico è infatti ben altro. Ne dà l'idea il sito **GeekQueer**, una mappa delle presenze Lgbt tra fumetti e giochi, spavaldo al punto di crearne dove non ne esistono. Non cioè il riconoscere allusioni omosessuali in determinati eroi, quanto la volontà di tutto omosessualizzare, compresi fumetti, giochi, moda, etc. E così la bella Red Sonja, il brutto ma buono Hellboy o i mitici Asterix e Obelix diventano trans; l'algida e formosa Emma Frost si fa icona gay; e i supereroi in calzamaglia e mascherina diventano allegoria "palese" del travestitismo. Non manca nemmeno il Supermario dei videogame, o il filmato dove c'è chi sperimenta l'effetto che fa cambiare di sesso attraverso la realtà virtuale...

Nudi e porcherie niente. Sono persino controproducenti per chi mira a normalizzare l'omosessualità, facendone cultura popolare e non trasgressione porno. Una colossale forzatura della realtà, ovvio, basata per di più su una menzogna colossale: ma si sa che la galassia Lgbt è fatta così.