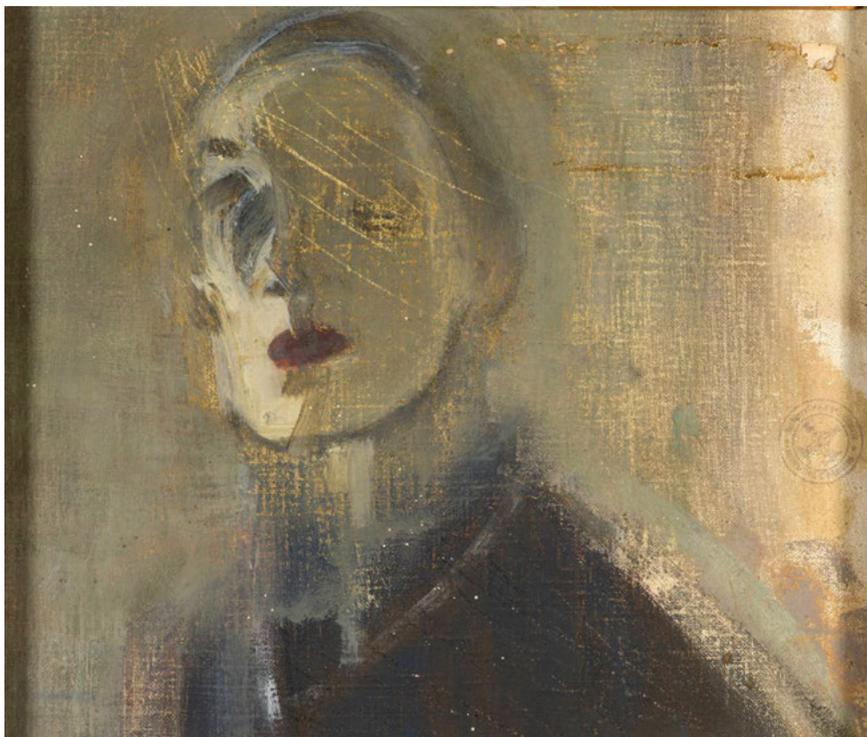


Carte Semiotiche 2024/1

Silver Age

Nuove culture della vecchiaia



la casa
USHER

Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine

Annali 10 - Giugno 2024

Silver Age Nuove culture della vecchiaia

A cura di
Mauro Portello e Maria Pia Pozzato

SCRITTI DI

ALESSI E LOBACCARO, BELLENTANI E LEONE, BIKTCHOURINA,
BOERO, CARVALHO, CESARI, DE ANGELIS, GALLO,
GALOFARO, GRAMIGNA, LORIA, MAGLI, MONTESANTI,
PONZO, SANFILIPPO, TERRACCIANO, TSALA

la casa
USHER

Carte Semiotiche
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine
Fondata da Omar Calabrese
Serie Annali 10 - Settembre 2024

Direttore responsabile
Lucia Corrain

Redazione
Manuel Broullon Lozano
Massimiliano Coviello
Stefano Jacoviello
Valentina Manchia
Francesca Polacci
Miriam Rejas Del Pino (Segretaria di redazione)
Giacomo Tagliani
Mirco Vannoni (Segretario di redazione)
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"
in Semiotica e Teoria dell'Immagine
(*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna, Campus di Ravenna,
Università di Siena, Università Iuav di Venezia)
SEDE Università degli Studi di Siena
Via Roma, 56
53100 Siena

Copertina
Helene Schjerfbeck, *Unfinished Portrait*,
1921, olio su tela, 44.5x50.1,
Finlandia, Riihimäki Art Museum ©WikimediaCommons
ISSN: 2281-0757
ISBN: 978-88-98811-88-5

© 2024 by VoLo publisher srl
via Ricasoli 32
50122 Firenze
Tel. +39/055/2302873
info@volopublisher.com
www.lacasausher.it

Sommario

Silver Age
Nuove culture della vecchiaia
a cura di
Mauro Portello e Maria Pia Pozzato

Introduzione <i>Mauro Portello e Maria Pia Pozzato</i>	9
I destini del corpo. Anzianità, corporeità e significazione nel cinema contemporaneo <i>Flavio Valerio Alessi e Luigi Lobaccaro</i>	31
Ripensare il volto digitale nella Silver Age <i>Federico Bellentani e Massimo Leone</i>	50
Les termes russes pour interpeller et désigner des gens âgés: Usages et évolution dans la littérature et le cinéma <i>Angelina Biktchourina</i>	68
Images of the Elderly in Advertising: a Sociosemiotic Perspective <i>Marianna Boero</i>	89
A Lifelong Neighbourhood: Alvalade in Lisbon, Portugal <i>António Carvalho</i>	104
Silver Age e arti visive, tra realismo, idealizzazione ed estetizzazione. Uno studio diacronico <i>Emma Cesari</i>	124
Vortex in [∞] punti <i>Mario De Angelis</i>	151

Il care robot si prende cura di te: narrazioni e rappresentazioni della Silver Age <i>Giusy Gallo</i>	177
Il superuomo che invecchia: la terza età nei fumetti di supereroi <i>Francesco Galofaro</i>	189
Biography of a wrinkle. Aging, temporality, and transformation of the human face <i>Remo Gramigna</i>	206
Prosocialità, creatività sessuale e tecnologie per l'assistenza medica a distanza. Cambiamenti sociali attraverso nuovi comportamenti nella terza età <i>Emiliano Loria</i>	221
Tra Vanitas e vanità. Marginalità e potere nell' autoritratto femminile <i>Patrizia Magli</i>	234
“OK, NON-BOOMER”: pensare “da vecchi” come risorsa su internet <i>Fabio Montesanti</i>	246
The accumulation of an external memory: semiotic reflections on a counter-narrative about the aged body <i>Jenny Ponzio</i>	259
La cucina della nonna su TikTok. Trasformazioni di un mito culinario. <i>Maddalena Sanfilippo</i>	272
Codificare la vecchiaia: rappresentazioni di corpi, ridefinizioni di pratiche tra moda e cosmesi <i>Bianca Terracciano</i>	297
Décrire le vieillissement : l'amour et la haine au travers des trajectoires d'existence <i>Didier Tsala Effa</i>	314
Biografie delle autrici e degli autori	325

Silver Age
Nuove culture della vecchiaia

Il superuomo che invecchia:
la terza età nei fumetti di supereroi
di Francesco Galofaro

«Gli eroi son tutti giovani e belli»
Francesco Guccini, *La locomotiva*

Abstract in English

In relation to our culture, superhero comics constitute a *corpus* of myths in the technical sense, being subject to those constant rewritings and reincarnations that, with Lévi-Strauss, characterise myth as pure content plane. The origins of the heroes in tights are subject to actualisation and reinvention; their precarious cosmos is subject to periodic apocalypses. This happens because of a preterition: the superhero cannot grow old. The superhero's competence is embodied in most cases by his athletic and muscular body; this happens even when his 'special' abilities are eminently intellectual. What superhero comics remove is not exactly death (the good death of the superhero is a ubiquitous *topos*). More precisely, repression regards life in a body that is no longer functional and erotic. Generally speaking, in this genre of comics, characters do not age, or are condemned to an eternal old age, of which they render an oleographic image.

Some stories, outside the usual serial continuity, exploit the ageing of the superhero. Works such as *The Dark Knight Returns*, *Watchmen*, *The Story of Our Lives of Spider-Man* and *The Fantastic Four* lend themselves to a study of the narrative functions attributed to the elderly: a sender who guarantees the transcendence of values; a subject struggling against a "not-being-able to do" embodied in his own body; a non-antisubject who redeems himself and discovers interpersonal relationships of a different quality. The *life/death* value opposition selects the different thematic and attitudinal roles associated with the old person. They are also assigned either a euphoric or a dysphoric value, depending on whether the elderly person is able to compensate for the loss of know-how to do through a know-how to be, by making changes in his or her lifestyle. In this way, the comic strip organises the issues related to old age by contrasting models and anti-models.

Keywords: fumetto, mito; vita/morte; pragmatico/esistenziale; replicabilità

1. *Obiettivi*

Il fumetto di supereroi è per molti versi un'espressione del mito contemporaneo. Pertanto, mi è parso interessante indagare come in esso si rappresenti l'invecchia-

mento del supereroe sotto un profilo grafico e narrativo per comprendere meglio il rapporto che la nostra cultura intrattiene con la vita e con la morte.

Anche il mito tradizionale mostra un rapporto problematico con la vecchiaia e la morte: il più antico, quello di Gilgamesh, narra proprio di un eroe che non si rassegna a togliere il disturbo. La pianta della vita, che egli trova e che gli viene sottratta, restituisce la *giovinetza* a chi la mangia. Per quanto il divenire anziani, in epoche in cui la vita era piuttosto breve, dovesse avere un senso diverso da quello che gli si attribuisce oggi, spesso gli eroi e le eroine del mito compiono le proprie imprese da giovani e muoiono prima di aver raggiunto l'età della saggezza.

Vi sono eccezioni. Nell'*Iliade*, Nestore restituisce l'immagine oleografica del vecchio saggio dispensatore di consigli a principi achei irruenti e scarsamente auto-consapevoli, almeno secondo la lettura di Snell (1946). Non è chiaro come sia morto: «ritornò sano e salvo a Pilo, dove visse sino a tarda età, in pace serena, circondato dai suoi robusti e intelligenti figlioli (Graves 1955)». Nel poema omerico troviamo anche Priamo: eroe saggio, probo quanto tragico: troppo anziano per battersi, è destinato ad assistere alla morte dei propri figli. La vecchiaia è dunque associata all'impotenza e al dolore.

Anche nel fumetto di supereroi l'invecchiamento è un'*eccezione*. Tra i supereroi della *golden age* (1938 – 1954)¹, Wonder Woman non invecchia perché è una dea; Superman perché è un alieno; Namor perché è un ibrido tra uomo e atlantideo ... Nel corpus su cui si basa il presente studio, Reed Richards dei *Fantastici 4* è caratterizzato fin dal primo numero come uno scienziato quarantenne brizzolato con qualche ruga espressiva sulla fronte (Lee & Kirby 1961). In seguito, sembra ringiovanire: cessa di fumare la pipa, smette giacca e cravatta per indossare il costume realizzato dalla moglie Susan (Lee & Kirby 1962) e mostrare un fisico prestante. Susan è al principio una giovane bionda che veste alla moda dell'epoca, non volgare ma di grande fascino: il principe Namor le promette di risparmiare la terra se acconsentirà a sposarlo. Nel corso dei decenni il personaggio si emancipa progressivamente (Byrne 1982). Tuttavia, nonostante due gravidanze, è una perenne pin-up col vitino da vespa, occhi azzurri e labbra carnose (Lodbel & Davies 1998).

1.1 Il corpus

La quantità di fumetti di supereroi non permette una disamina esaustiva né un criterio di selezione indiscutibile; l'analisi si concentra prevalentemente su due classici del fumetto del 1986 (*Watchmen* e *Dark Knight*), perché rappresentarono il tema della senescenza del supereroe in maniera innovativa, tanto da costituire tuttora un modello. Inoltre, mi sono concentrato sui *Fantastici Quattro* (1961 – oggi), perché le tante raccolte di storie classiche e contemporanee disponibili permettono di effettuare una sorta di "carotaggio". Inoltre, ho preso in considerazione una miniserie speciale dell'Uomo Ragno, in cui la vita dell'arrampicamuri è raccontata come se, a partire dagli anni '60, egli fosse invecchiato normalmente. Non mi sono occupato dei film e delle serie televisive sui supereroi, principalmente perché in essi l'invecchiamento dell'interprete obbliga gli autori a introdurre un parallelo invecchiamento del personaggio.

2. Fumetto e mito

A fare del fumetto di supereroi un corpus di miti non è l'analogia, vaga o puntuale, tra le gesta dei superuomini statunitensi e quelle degli eroi greci; il fumetto di supereroi condivide col mito le riscritture attraverso cui esso si riattualizza costantemente. Sono le varianti a definire il mito; non una sua supposta versione "autentica" o primitiva:

La nostra proposta è (...) di definire ogni mito in base all'insieme di tutte le sue versioni. In altri termini: il mito resta mito fin tanto che è percepito come tale (...) Non esiteremo dunque ad annoverare Freud, come Sofocle, fra le nostre fonti del mito di Edipo. Le loro versioni meritano lo stesso credito delle altre, più antiche e, in apparenza, più "autentiche" (Lévi-Strauss 1964: 566 - 567).

Lévi-Strauss (1971: 610) concepisce il mito come una struttura che necessita di essere costantemente raccontata: è "senso meno il suono". Questa caratteristica non si spiega solo con la trasmissione orale, dato che il mito conosce anche riscritture, adattamenti cinematografici, serie televisive. Egli chiama *traduzioni* queste costanti ri-narrazioni, sottolineandone la natura *diacritica*: «Ogni loro trasformazione risulta da un'opposizione dialettica a un'altra trasformazione e la loro essenza consiste nel fatto irriducibile della traduzione *mediante* l'opposizione e *per* l'opposizione» (*ivi*: 608).

Dunque, la *replicabilità* (Dusi & Spaziantè 2006) è la condizione perché il fumetto di supereroi possa essere considerato un corpus di miti in senso stretto. Le origini di Superman e Batman, il ciclo della morte e rinascita di Fenice vengono periodicamente riscritte. Il mondo finzionale in cui sono ambientate le storie va incontro a periodiche apocalissi.

Gli editori di fumetti motivano tali azzeramenti con la necessità di attrarre lettori delle nuove generazioni, i quali difficilmente possono apprezzare i numeri originali, ambientati in altre epoche caratterizzate da valori differenti e da un linguaggio fumettistico arcaico. Il processo di *traduzione* ha coinvolto altri media (cinema, serie tv) e si è esteso a svariati mondi finzionali non compossibili (il cosiddetto multiverso), permettendo maggiore libertà nella riscrittura, aggiornamenti quanto a moda, costumi, stili di vita: è il caso, ad esempio, di Miles Morales, versione ringiovanita e *blackwashed* dell'Uomo Ragno.

2.1 Autonomizzazione del supereroe

Le riscritture dei miti classici coinvolgono il racconto orale, la poesia epica, il teatro, l'opera, il cinema ... Anche il fumetto riscrive eroi mitologici come Thor ed Ercole. Nel mito classico, alcune caratteristiche registrate dall'enciclopedia sono antonimiche: Ifigenia è morta (in Aulide) o viva (in Tauride) finché un *testo* non attualizza una delle due possibilità disegnando un percorso coerente. *Rifacimenti e riprese* assicurano agli eroi di qualunque genere di storia un certo grado di indipendenza enciclopedica dalle narrazioni in cui si trovano implicati (Barbieri 2006: 194).

I fumetti moltiplicano le riscritture mutando ogni caratteristica del supereroe, realizzando, col tempo ogni combinatoria dei tratti possibili di un *sistema*. Cambiano le peculiarità plastiche del costume; cambia il sesso, l'appartenen-

za etnica, l'età, l'identità segreta del supereroe e perfino il suo nome. Inoltre, quando la storia viene attualizzata al presente dell'atto enunciativo, muta la *programmazione temporale* e il *mondo possibile* in cui è ambientata la storia, con conseguenze sulle relazioni del supereroe e sui vissuti finzionali che danno forma alla sua esperienza.

Secondo Eco (1979: 8.7) «Il vero problema dell'identità attraverso mondi è individuare qualcosa come persistente attraverso stati di cose alternativi». Infatti, le caratteristiche del supereroe possono mutare, ma *non tutte insieme*. È vero che, un tratto alla volta, si può trasformare Superman in Wonder Woman; tuttavia, non riconosciamo in Wonder Woman una *variante* di Superman proprio come Achille non è una variante di Penteseilea. A cambiare è il loro senso: non sono mutuamente sostituibili (Hjelmslev 1943: 80). Che nei racconti alcuni tratti rimangano *costanti* (ivi: 28) è tra i motivi che rendono possibile e utile un'analisi strutturale. Ciascun mondo possibile riprende dall'enciclopedia una classe di furtivi, di volta in volta diversi, che fungono da *costante*. Istituisce inoltre una seconda classe di furtivi, che fungono da *variabile*, tramite un processo di *differenziazione* dalle caratteristiche registrate nell'enciclopedia. In tal modo si genera una nuova *variante* del supereroe, e l'enciclopedia sarà aggiornata. Così, tra le varianti si conserva un'aria di famiglia (Wittgenstein 1953: 67). Per tutti questi motivi, come nell'analisi del mito, anche in quella del fumetto non sembra corretto attribuire un peso speciale all'*Ur-text* originale o alle varianti più antiche.

2.2 Esorcizzare la morte

Anche Umberto Eco (1964) era convinto che Superman fosse un mito contemporaneo, sebbene per ragioni diverse da quelle che ho esposto sopra. Secondo Eco, la società della *demitizzazione* aveva sviluppato nuovi simboli, come i supereroi, per sostituire i precedenti, avvertiti come obsoleti.

Il genere di serialità analizzata da Eco, oggi superata, consisteva in episodi autoconclusivi con un legame molto tenue tra loro. Gli autori dell'epoca si privavano di molte potenzialità sotto il profilo dello sviluppo narrativo. Le storie di Superman della *Golden Age* erano effettivamente ambientate in una sorta di *presente onirico*, sottratto alle leggi di causa e di effetto.

Eco avanzava diverse ipotesi sul motivo dell'adozione di questo genere di serialità. Molte sono basate sul suo corpus d'analisi e risultano oggi datate. Tra esse, tuttavia, ve n'è una pertinente alla nostra ricerca: «nello stesso comic book, o la settimana successiva, inizia una nuova storia. Se essa riprendesse Superman al punto in cui lo aveva lasciato, Superman avrebbe fatto un passo verso la morte» (Eco 1964: 220). Secondo Eco, la peculiare temporalità che caratterizza questo genere di fumetto risulta dalla necessità di inserire un personaggio immortale nel contesto di quotidianità che caratterizza l'esperienza del lettore. Si tratta di un'interpretazione interessante della penuria di supereroi anziani in cui ci si imbatte al momento di costruire un corpus; non è l'unica, come vedremo.

2.3 Invecchiamento e multiverso

Come si è detto, Eco considera prevalentemente storie di Superman della golden

age. Questo non gli impedisce di notare quanto poco sia credibile, alla lunga, l'eterna giovinezza dei protagonisti dei fumetti. Per ovviare al fatto che personaggi creati alla fine degli anni '30 continuassero a muoversi a proprio agio nella cronologia degli anni '60 e '70 la DC comics distinse tra due realtà alternative (Terra-1 e Terra-2) ambientando le storie della *silver age* del fumetto nella prima, quelle della *golden age* nella seconda. Il passaggio tra *golden* e *silver age* (1956 - 1972) è solitamente giustificato con il mutamento generazionale (cfr. Restaino 2004: 153 - 159). Da un punto di vista semiotico, tuttavia, è proprio l'introduzione di due diversi *mondi funzionali* (Eco 1979) per rimediare all'inverosimiglianza del mancato invecchiamento dei supereroi è una tra le caratteristiche narrative che permettono di fondare nel testo il passaggio dall'età dell'oro a quella d'argento nel fumetto. In questo modo ha origine il *multiverso* fumettistico, un espediente narrativo oggi un po' abusato.

3. Superanziani-soggetto

La necessità di azzerare periodicamente le vicende biografiche dei supereroi per attualizzarle nel mutato contesto storico è tra i motivi per cui non si trovano serie regolari con protagonisti divenuti anziani nel corso delle uscite. Un'eccezione importante è costituita dal Batman di *Terra-2*, la linea temporale che, come si è detto, tra gli anni '60 e '80, proseguiva le storie dei supereroi degli anni '40. Su *Terra-2* Bruce Wayne invecchia, appende il costume al chiodo e sposa Selina Kyle (Catwoman) dalla quale ha una figlia. Purtroppo, una gang gli uccide la moglie (Levitz e Stanton 1977) condannandolo a un lutto senza vie d'uscita. Così, quando un supercriminale minaccia i suoi ex-compagni della *Justice Society of America*, torna a calzare i panni di Batman e si sacrifica per loro (Levitz & Staton 1979). In questi due albi Wayne è ritratto come un uomo dal fisico vigoroso ma ricurvo per il peso del dolore e dell'angoscia. I capelli sono brizzolati, la mascella quadrata, l'espressione afflitta (Fig. 1).



Fig. 1. Paul Levitz e Joe Staton, "Only Legends Live Forever!", 1979

La storia presenta due temi che ritorneranno spesso nel nostro corpus. Il primo è il *rientro in scena* che risponde alla mancata realizzazione del supereroe sul piano del fare e dell'essere, una volta sopraggiunto il pensionamento. Il secondo è quello del *sacrificio*, che può essere letto come una realizzazione compiuta e definitiva:

la bella morte e il rimpianto dei supercolleghi sono la soluzione alla miserabile solitudine dell'anziano uomo pipistrello.

3.1 *La perdita della competenza*

Nonostante l'importante precedente di cui sopra, la terza età del supereroe non è rappresentata nelle serie regolari. È piuttosto il tema di miniserie autoconclusive, affidate a scrittori affermati e abili disegnatori, raccolte in volume per le librerie. Si rivolgono a lettori esigenti, che si attendono intrecci meno scontati e un'indagine psicologica più approfondita dei personaggi. Un modello è costituito ancora una volta da Batman. Il protagonista di *The Dark Knight Returns* (Miller & Janson 1986) è un Bruce Wayne ultracinquantenne, single e insoddisfatto della propria vita dissipata. Torna a vestire la calzamaglia per fronteggiare una crisi sociale e internazionale *à la fois*. In realtà, è descritto come una persona irrisolta, in lotta con i propri demoni: un corpo che non risponde come un tempo alla volontà; il rapporto fallimentare con i diversi comprimari susseguitisi nella parte di *Robin*; l'occasione di chiudere i conti con vecchi avversari. Soprattutto, è vittima di una sorta di *coazione a ripetere*: egli si nutre del conflitto, come i supercriminali cui dà la caccia. Il Batman di Miller inaugurò un'epoca in cui le storie dei supereroi – incluse quelle seriali – si fecero meno ingenue, scanzonate e ottimiste: il supereroe anziano *non è innocente*; se la sua morale rimane il più delle volte acriticamente manichea – un tratto di genere che lo accomuna al *noir* – quella del mondo in cui vive non lo è più. L'opera permette di avanzare una nuova ipotesi sui motivi per cui non si invecchia nei fumetti *seriali* di supereroi. Si tratta di un problema relativo alla struttura narrativa del fumetto stesso (Greimas & Courtès 1979).

Come scrive Mattozzi (2005), *la competenza del supereroe si incarna nel suo supercorpo*. Esso è l'elemento che sul piano d'espressione manifesta il potere e il saper fare del supereroe. Mattozzi concentra la propria analisi sulle *pose* di supereroi rappresentati con tratti statuari, muscoli ben evidenziati, anatomie ipercinetiche che infrangono i limiti del realismo. Incarnando la competenza, il corpo del supereroe non può essere rappresentato altrimenti. A riprova di ciò si può citare il personaggio di *Ciclope*, componente del super gruppo *X-men*, apostrofato nei dialoghi degli autori come *slim* (magrolino, macilento), laddove i disegnatori gli appioppiano invariabilmente un corpo da culturista. Al contrario, il corpo del supereroe anziano è debole e, in alcuni casi, antiestetico. La perdita di un corpo giovane, performante ed erotico si accompagna dunque a una *perdita della competenza*. Nel caso del Batman di Miller e Janson, prima del rientro in scena, Bruce Wayne porta dei baffi eleganti (Fig. 2), che taglierà quando deciderà di indossare nuovamente il cappuccio. Anche i capelli bianchi vengono riorganizzati in una pettinatura più funzionale. In tal modo, al suo *rientro in scena*, Wayne sembra ringiovanire e rinvigorirsi.

Il corpo invecchiato ha il ruolo attanziale di *opponente* nella misura in cui incarna il *non poter fare* del soggetto-supereroe. Nel proprio monologo interiore il protagonista descrive le reazioni sensomotorie disforiche provate durante il combattimento: lentezza, dolori alle articolazioni, ossa che scricchiolano. Normalmente il corpo del supereroe può essere percosso, contuso, sottoposto a tagli e mutilazioni senza termine ritornando sempre intonso al bisogno. L'anziano Batman, tuttavia, necessita di tempi di recupero maggiori; non può attendere la completa

guarigione. Anche dal punto di vista grafico, il corpo ferito di Bruce Wayne, pur mantenendo inalterata la propria muscolarità, si copre di cicatrici; il disegnatore evidenzia le rughe del volto; perfino la stempiatura si fa più evidente.



Fig. 2. Frank Miller e Klaus Janson *Batman: the dark knight returns*, 1986

In proposito si può parlare di una costante ricerca della sfida per mantenere il proprio corpo a un livello adeguato sul piano della performance. Non importa se la sfida consiste nel confronto con bande di giovani teppisti o contro Joker. Ritroviamo alcuni tratti fondamentali della sfida secondo Greimas (1983: 205-215): in fondo, la complicità tra manipolatore e manipolato che presuppone la condivisione dei valori di fondo si dà a maggior ragione nella *sfida con se stessi* in quanto entrambi i ruoli si incarnano nel medesimo attore.

Tra gli altri antisoggetti con cui Batman si batte in *Dark Knight*, merita attenzione Superman. Il duello messo in scena da Miller e Janson conoscerà diverse riscritture, anche cinematografiche. Al contrario di quello di Bruce Wayne, il corpo di Superman non invecchia. Non ha una ruga e dimostra perennemente vent'anni. Se teniamo fermo il paragone col mito, Batman sta agli eroi come Superman agli dèi in quanto è a tutti gli effetti immortale – nel fumetto sopravvive a un'esplosione nucleare. Superman è il cane da guardia del potere e mostra un dogmatico rispetto verso le istituzioni, laddove Batman rappresenta, come i detective dei romanzi *noir*, un ideale di giustizia astratto, assoluto e non compromissorio. Un'ulteriore differenza tra Superman e Batman, pertinente al tema del presente articolo, consiste nel fatto che il primo è un eroe individuale mentre Batman, in questa particolare versione, si circonda di giovani emuli psicolabili per i quali diviene una guida idolatrata. Tra questi vi è la giovane Carrie Kelly, tredicenne, i cui genitori sono intellettuali di sinistra in disarmo che passano la vita a commentare talk show televisivi e che giudicano Batman «un fascista». Carrie diviene il nuovo Robin permettendo a Batman, che invidia il corpo atletico della sua aiutante preadolescente, di riprendere il gioco *maestro/allievo*. Come vedremo, il *trasferimento della competenza* è un tema importante in associazione all'anzianità.

3.2 Il soggetto realizzato

Una visione più serena dell'anzianità si trova in una storia dei *Fantastici Quattro* scritta in occasione del quarantesimo anniversario (editoriale) del matrimonio tra

Reed Richards e Susan Storm (Kesel & Johnson 2006). Divenuta anziana, l'inoscidabile coppia raduna ad un party diverse versioni di sé provenienti da vari momenti della propria vita, come in un album di ricordi animato, raccontato non cronologicamente. La coppia ha raggiunto la tranquillità: Susan esibisce le foto dei nipotini; suo fratello Johnny ha finalmente messo la testa a posto; non è chiaro se Reed sia riuscito a curare l'amico Ben Grimm; in compenso, non teme più di mostrarsi sentimentale. In questa prospettiva, sia gli episodi piacevoli della vita della coppia (il corteggiamento, la proposta, il matrimonio) sia le crisi (il triangolo amoroso di Sue con Namor; la richiesta di divorzio) appaiono trasfigurati: i colori virano all'oro, al seppia; la luce è onnipresente in queste tavole. I due super anziani sono rappresentati come una coppia di eccentrici: il costume è sostituito da un camice bianco, sotto il quale i due portano maglioni a collo alto neri e guanti dello stesso colore. Reed porta una sciarpa blu. I suoi capelli sono bianchi e corti, il volto magro, gli occhi piccoli e socchiusi. Susan ha ancora capelli biondi con un'acconciatura "spettinata", porta occhiali da ipermetropie e mostra appena qualche ruga. Entrambi sono abbronzati e sorridono pressoché in ogni vignetta (Fig. 3). Lo status di anziani felici è rappresentato anche da un set di mazze da golf che Reed porta tra i bagagli della nuova avventura che si accinge a vivere con Sue. Al termine della festa i due preparano una valigia e attraversano un portale luminoso: Reed mostrerà a Susan «qualcosa che nessuno ha mai visto prima».



Fig.3. Karl Kesel e Drew Johnson, *The Life Fantastic*, 2006.

Con ogni evidenza, il racconto mette in scena una *compiuta realizzazione* di coppia. Non potrebbe essere altrimenti, dato che la gran parte delle prove che essi affrontano hanno un carattere relazionale-matrimoniale. Il carattere duale del soggetto Richards-Storm è confermato anche da altri racconti di realizzazione presenti nel nostro corpus (Russell & Izaakse 2021). Solo in questo modo i due anziani supereroi possono intraprendere serenamente l'ultimo viaggio. Come accade per alcuni personaggi biblici, la fine della vita terrena non è la morte, ma a un passaggio interdimensionale, equivalente fumettistico dell'ascesa al cielo.

4. Superanziani-destinante

Watchmen (Moore & Gibbons 1986) è un altro indiscusso classico del fumetto. Ha ispirato un film di successo e una serie tv analizzata da Coviello (2021) e Bernardelli (2023). In questa sede l'opera mi interessa perché vi si trovano interessanti esempi in cui la perdita della competenza del supereroe sul piano del fare, di cui

ho già scritto sopra, si accompagna al trasferimento della competenza su quello dell'essere. Il fumetto racconta le sorti di due generazioni di supereroi costretti al pensionamento anticipato da Richard Nixon; tra essi, quelli della prima generazione (i *Minutemen*) hanno raggiunto ormai un'età ragguardevole. La storia include una pletera di supereroi originali che, tuttavia, rinviano enciclopedicamente ad altri eroi molto noti grazie a caratteri figurativi, valoriali, o che coinvolgono la programmazione spazio-temporale della storia.

Ad esempio, *Nite Owl* rinvia a *Batman* per via della caverna, della sua ricchezza, dei suoi gadget tecnologici. *Rorschach* rimanda a *Mr. A* di Steve Ditko, in quanto entrambi sono eroi manichei, dal volto enigmatico; indossano un cappello fedora; professano un individualismo radicale, "di destra". Dato che i suoi personaggi presentano una varietà di tratti stereotipici, *Watchmen* è per certi versi un racconto *sul* mito del supereroe (una de-mitizzazione: cfr. Gatto & Brancato 2006: 142). Dopo il proprio ritiro, Hollis Mason, (*Nite Owl*) ha scritto un libro di ricordi, e dispensa consigli al suo successore Daniel Dreiberger, uno dei protagonisti della miniserie. Mason è un anziano che "invecchia bene": le rughe non nascondono la mascella squadrata, gli occhi chiari, il sorriso sulle labbra e i capelli bianchi perfettamente pettinati, con la riga in ordine. Mason intrattiene rapporti camerateschi con la propria ex-nemesi, il supercattivo *Moloch*. Al contrario di Mason, *Moloch* invecchia male: è povero, malato e dipendente da antidolorifici. Il suo volto è magro, scavato, i capelli corti mettono in evidenza le orecchie a punta, e – dal punto di vista del colore – il disegnatore lo illumina sempre con una luce giallastra, che gli conferisce l'aspetto di un goblin. L'invecchiamento del supercriminale è dunque rappresentato in maniera speculare a quello dell'eroe: l'identificazione del bene e del bello può ricordare l'estetica di Platone.

Il ruolo tematico di Mason ricorda quello di Mentore nell'Odissea: sostituisce un padre assente. Questo genere di anziano – esemplificato dalla zia May nell'Uomo Ragno – trasferisce la competenza al soggetto-supereroe, che eredita un potere e un sapere non tanto sul piano del fare, quanto piuttosto su quello dell'essere. Nell'universo secolarizzato dei supereroi questo genere d'anziani ha la funzione di correlare l'universo immanente del racconto e quello trascendente dei valori, dei quali si fa garante. La trasmissione della competenza può dunque essere considerata come un caso di *comunicazione partecipativa* (Greimas 1983: 40).

Tuttavia, la presenza di questi anziani impedisce di fatto ai soggetti di divenire compiutamente adulti, condannandoli ad un'adolescenza coatta. Non è un caso che l'allievo ed emulo di Mason, Daniel Dreiberger, sia sessualmente *impotente*: egli risolve il proprio problema indossando il costume, feticisticamente.

Dal punto di vista delle strutture narrative, il fatto che l'anziano mentore ricopra il ruolo di destinante è il motivo per cui, nelle serie regolari, è piuttosto difficile che muoia. Se in *Watchmen* Mason viene assassinato da una gang di teppisti e il suo pupillo Dreiberger risolve infine i propri problemi, realizzandosi, ciò si deve al fatto che l'opera è una miniserie, come tale destinata a concludersi; nel fumetto seriale il supereroe non può invecchiare perché, tra le altre cose, non può divenire adulto. Allo stesso tempo, l'anziano mentore non può morire perché il giovane necessiterà sempre di una figura vicaria del padre².

4.1 Anziani sanzionatori

In *Watchmen* si trova un altro genere d'anziano, forse più interessante perché

non del tutto pacificato. Sally Jupiter (*Silk spectre*) vive in una casa di riposo. Alcolista, rimpiange la giovinezza perduta, quando era una supereroina e un *sex symbol*: colleziona parodie pornografiche delle proprie avventure³. È ritratta come una donna anziana, dalla pettinatura totalmente fuori moda, avvolta in una vestaglia rosa che la rende squadrata e ingombrante: ciò che resta di un supercorpo.

Sally non riesce a risolvere il conflitto generazionale con la figlia Laurie, protagonista femminile della miniserie. Quest'ultima rappresenta forse una figura di donna maggiormente emancipata ma fondamentalmente nevrotica e irrisolta nel ruolo di compagna di supereroi maschi. Accusa la madre di averla spinta a divenire una supereroina proiettando su di lei le proprie aspirazioni. Laurie non comprende come Sally possa aver perdonato il proprio stupratore, il supereroe noto come *il Comico*, finché non scopre di esserne la figlia. Il rapporto tra Laurie e Sally è antitetico a quello, epigonale, che si dà tra Dreiberg e Mason: la madre è infatti l'*antimodello* della figlia. Il ruolo attanziale di Sally Jupiter è quello di *destinante sanzionario*: al termine della storia, dopo avere incidentalmente salvato il mondo da un conflitto nucleare, Laurie riuscirà finalmente a riconciliarsi con la madre. Sally impersona lo stereotipo dell'anziano che invita la figlia a non aspettare troppo tempo per renderla nonna. Ma che ne è di lei, al termine della storia? L'ultima vignetta in cui compare la ritrae sola, in lacrime, dopo aver baciato la foto dell'uomo che l'ha stuprata e dal quale ha avuto Laurie (Fig. 4). Proprio perché non incarna il ruolo di soggetto del percorso narrativo canonico, Sally rimane un personaggio non risolto, in preda all'amarezza per la vita che non ha più.



Fig. 4. Alan Moore e Dave Gibbons, *Watchmen*, 1986.

5. Anziani non destinanti

Come ho scritto nella sezione precedente, il fatto che Sally Jupiter non giochi il ruolo attanziale di soggetto, se non in programmi narrativi annessi, permette all'autore di ritrarre un personaggio irrisolto. Lo stesso si può dire di Moloch, che ho introdotto sopra. Il fumetto presenta diverse figure simili, solitamente nel ruolo di antisoggetto, manipolato da un anti-destinante comune (Adrian Veidt). Tra essi vi è Janet Slater, la prima moglie di del Dr. Manhattan, un fisico sopravvissuto a un incidente avvenuto durante un esperimento atomico. Poiché i superpoteri del Dr. Manhattan lo rendono immortale, egli scarica Janet per Laurie, un fatto che la prima commenta così: «dopo tre anni mi scaricò per una sedicenne che girava mezza nuda». Janet si vendica rilasciando un'intervista in cui accusa l'ex compagno di essere la causa del suo cancro. È ritratta come una anziana magra e ossuta, dal volto rugoso, i capelli di un grigio scuro dai riflessi lilla, che fuma compulsivamente. Nel ritrarre i quadri fondamentali della storia del Dr. Manhattan e di Janet Slater, il disegnatore è impietoso: aggiunge progressivamente rughe espressive, cancella la pienezza del volto, rendendola magra, sottrae charme attraverso la scelta degli abiti, ritrae il rimmel che si scioglie a causa delle lacrime di lei nel momento in cui viene lasciata, rendendola sempre più simile a una strega stereotipica (Fig. 5). In realtà, Janet è uno dei personaggi il cui mutamento psicologico viene indagato con maggiore minuzia, di pari passo con l'invecchiamento fisico. Anche in questo caso, ciò è possibile in quanto si tratta di un comprimario, qualcuno – cioè – che non deve necessariamente realizzarsi.



Fig. 5. Alan Moore e Dave Gibbons, *Watchmen*, 1986.

5.1 Soffocare i giovani

In Zdarsky & Bagley (2019) la storia dell'Uomo Ragno è raccontata a partire dagli anni '60 lasciando che i protagonisti invecchino normalmente, a differenza di quanto accade nella serie regolare. Il successo porta a una analoga miniserie con protagonisti i Fantastici Quattro (Russell & Izaakse 2021). Entrambi i fumetti presentano i tratti della *passione per il vintage* (Panosetti e Pozzato 2013). Non sono fumetti *à la manière de*: le citazioni dalle serie originali sono espresse in un linguaggio più contemporaneo; la ricostruzione dell'epoca avviene attraverso i suoi feticci: Kennedy, Reagan, Carl Sagan; la guerra in Vietnam, il pacifismo, lo Studio 54. Si mettono in scena, attraverso le epoche, gli *stili di vita* dei supereroi, intesi come «regola di "deformazione coerente" attraverso la quale il soggetto esprime il desiderio

di “distinzione” dagli altri» (ivi: 23). In questo modo, anche il divenire anziano può essere inteso come un insieme di deformazioni coerenti, in relazione alle scelte che egli opera per relazionarsi con l'Altro. Inoltre, anche se ciò non viene esplicitato da marche dell'enunciazione specifiche, l'enunciatario guarda al passato retrospettivamente, attraverso la memoria individuale o collettiva dei supereroi.

In Zdarsky & Bagley (2019) la morte di Peter Parker conferma quanto le analisi circa il legame tra sanzione mancata, rientro in scena e sacrificio dell'anziano in cerca di una sanzione definitiva. Troviamo anche un supereroe anziano che gioca il ruolo di destinante, ovvero il dr. Richards. Trasferisce la competenza a Peter Parker e lo sanziona positivamente riconciliandosi con lui dopo una rottura. È più interessante il fatto che la storia abbondi di scienziati pazzi invecchiati, i quali, in posizione di antisoggetto, “parassitano i giovani”. Il prof. Warren invidia la giovane moglie di Peter Parker, Gwen Stacy: si spinge a clonarla e finirà per ucciderla accidentalmente; per vendicarsi di Parker, Norman Osborne, ormai malato di cuore, spinge il figlio Harry a divenire Goblin finendo per provocarne la morte; il Dr. Octopus incolpa Parker per il fallimento della propria relazione con la zia May, e prende il controllo del corpo ancor giovane di Miles Morales, il nuovo Spider-Man, per aggredire l'ormai anziano Peter Parker. Per contrappasso, Octopus si ridurrà all'immobilità, avvizzito e connesso a una macchina che lo mantiene in vita (Fig. 6). Troviamo qui rappresentato in maniera piuttosto cruda il tema della perdita di competenza, associata questa volta all'invalidità e alla perdita della dignità della vita. Al contrario, il vecchio Dr. Richards di Russell & Izaakse (2021), pur affetto da una sindrome *locked-in*, riesce a venire in aiuto della propria famiglia e a salvare il mondo, vincendo la propria condizione.

I supercattivi invecchiati nel ruolo di antisoggetto, dunque, sono accomunati dalla perdita competenza corporea. Si vendicano precludendo il futuro ai giovani come conseguenza di un desiderio che non può trovare soddisfazione.



Fig. 6. Chip Zdarsky e Mark Bagley, *Spider-man: Life Story*, 2019

Conclusioni

La difficoltà a rappresentare l'invecchiamento dell'eroe, come altre analogie tra fumetto e mito, non è superficiale o contingente; al contrario, le sue cause hanno un carattere strutturale. Cerco ora di ricapitolare le principali (Tab. 1).

Tabella 1. Come la categoria profonda vita/morte organizza le storie sull'invecchiamento dei supereroi				
Ruolo tematico dell'anziano	Supereroe/Mentore	Supereroe	Supereroe	Villain
Temi	Ascensione/Tutoraggio	Sfida con se stessi; sacrificio	Conflitto generazionale	Conflitto generazionale
Ruolo attanziale	Soggetto	Soggetto	Destinante Sanzionatore	Antisoggetto
Sintagma narrativo	Realizzato	Non ancora realizzato	Realizzazione (del giovane)	Realizzazione (del giovane)
Categoria forica	Euforico	Disforico	Disforico	Disforico
Valore profondo	Assenza di Morte	Morte	Vita	Assenza di vita

Per esorcizzare la morte, il supereroe permane nella maggior parte dei casi in uno stato di mancata realizzazione sul piano esistenziale. Come si è visto, infatti, solo i supereroi realizzati “invecchiano bene” (anche *al livello figurativo*); l'avvenuta realizzazione li porta a non rimpiangere la competenza perduta *al livello pragmatico*, poiché sono in grado di guardare retrospettivamente alla propria vita come a un percorso di realizzazione *al livello esistenziale*. Sono pronti per un ultimo viaggio che riprende dal mito e dalla religione la figura dell'assunzione (legata all'*assenza di morte*). In alternativa, cambiano ruolo attanziale: da soggetto divengono destinante nella traiettoria narrativa di un secondo supereroe giovane, assumendo il ruolo tematico del *mentore*, sostituiti di un padre assente.

Al contrario, i supereroi non realizzati sono costretti al “rientro in scena”; intraprendono una *sfida con se stessi* a causa della perdita di competenza sul piano pragmatico legata all'invecchiamento del supercorpo. Questo avviene anche nel caso dell'invalidità, che viene in qualche modo *superata*. Finiscono sovente per sacrificarsi: la *morte del supereroe* coincide allora con una sanzione definitiva. In entrambi i casi, al termine del percorso narrativo, la realizzazione individuale, di coppia o collettiva, è immancabilmente raggiunta dal soggetto.

Come si è visto, i temi più interessanti riguardo all'anzianità sono associati a personaggi che *non* ricoprono il ruolo del soggetto (ex supereroi, super cattivi) e non devono necessariamente realizzarsi. Il ruolo di destinante sanzionatore è legato al conflitto generazionale. La sanzione coincide infatti con la riappacificazione con un giovane soggetto, ma non porta alla realizzazione dell'anziano, il quale prosegue nella sua *vita*, valorizzata disforicamente. Nel ruolo di antisoggetto, invece, l'anziano porta rancore per la propria mancata realizzazione e finisce per precludere la realizzazione del giovane. Solitamente, quella dell'anziano antisoggetto è una *non-vita*, intesa come l'assenza di una vita degna – alcuni sono invalidi, malati cronici o terminali.

Dunque, nel fumetto di supereroi l'opposizione valoriale *vita/morte* seleziona i diversi ruoli tematici e attanziali associati all'anziano, sotto forma di una trasfor-

mazione sintagmatica: dalla vita alla non-vita o alla non-morte oppure alla morte. Ad essi viene assegnato anche un valore *forico*, positivo o negativo, a seconda che l'anziano sappia compensare la perdita del *saper fare* attraverso un *saper essere*, operando modificazioni del proprio *stile di vita*. In questo modo, il fumetto organizza i temi legati all'anzianità *contrapponendo modelli e anti-modelli*: l'anziano che viene in aiuto alle nuove generazioni e quello che ostacola i giovani; l'anziano che vince la sfida con se stesso e quello condannato all'invalidità e alla malattia; l'anziano che guarda con serenità al futuro e quello che rimpiange il passato o che prova ostilità e rancore. Sul piano grafico, l'opposizione etica tra modelli e anti-modelli si traduce platonicamente in termini estetici: l'anziano modello invecchia bene. Se maschile, mantiene alcune caratteristiche di un volto e di un corpo virile o per lo meno – nel caso di Reed Richards – autorevole; se femminile il volto e il corpo rimane giovanile e dinamico. L'anziano anti-modello, al contrario, invecchia male: in questo caso la matita indaga impietosamente nasi adunchi, menti aguzzi, schiene curve e tante, troppe rughe.

Note

¹ Per la periodizzazione, cfr. Restaino (2004: 132 – 159).

² Qualche anno dopo la morte della zia May (DeMatteis & Bagley 1995) il personaggio fu “resuscitato” in via definitiva. «Il celebre cartoonist John Byrne (...) lamentò il fatto che zia May fosse la persona più importante della vita di Spider Man, il costante ricordo del suo errore, e sarebbe quindi dovuta tornare in scena» (Brighel 2023:96).

³ Si tratta di un omaggio degli autori alle così dette *Tijuana bibles*, che esercitarono una grande influenza sul fumetto underground degli anni '60

Fumettografia:

-
- Byrne, John
1982 “Childhood’s End”, *Fantastic Four*, n. 245 (tr. it. “Fine dell’infanzia” in *Noi siamo i Fantastici Quattro: 60 anni*, Modena, Panini Comics, 2021, pp. 172 – 194).
- DeMatteis, John M. & Bagley, Mark
1995 “The gift”, *Amazing Spider-Man* 400 (tr. it. “Il dono” in *Marvel integrale: Spider-Man* 25, Anno V n. 49).
- Kesel, Karl & Johnson, Drew
2006 “The Life Fantastic”, *Fantastic Four: The Wedding Special*, n. 1 (tr. it. “La vita fantastica”, in *Noi siamo i Fantastici Quattro: 60 anni*, Modena, Panini Comics, 2021, pp. 321 – 352).
- Lee, Stan & Kirby, Jack
1961 “The Fantastic Four”, *Fantastic Four*, n. 1 (tr. it. “I Fantastici Quattro!” in *Noi siamo i Fantastici Quattro: 60 anni*, Modena, Panini Comics, 2021, pp. 6 – 31).
- 1962 “The Coming of the Sub Mariner”, *Fantastic Four*, n. 4.
- Levitz, Paul & Staton, Joe
1977 “From Each Ending ... A Beginning!”, *DC Superstars*, n. 17 (tr. it. “Per ogni fine ... Un nuovo inizio!” in *Il grande libro di Catwoman*, Modena, Panini Comics, pp. 101 – 113).
- 1979 “Only Legends Live Forever!”, *Adventure Comics*, n. 462.
- Lodbel, Scott & Davies, Alan
1998 “Vive la Fantastique!”, *Fantastic Four* n. 1 nuova numerazione (tr. it. “Vive les fantastiques!” in *Noi siamo i Fantastici Quattro: 60 anni*, Modena, Panini Comics, 2021, pp. 219 – 264).
- Miller, Frank & Janson, Klaus
1986 *Batman: the dark knight returns*, nn. 1 – 4 (tr. it. *Il ritorno del cavaliere oscuro*, Milano, Rizzoli, 1989).
- Moore, Alan & Gibbons, Dave
1986 *Watchmen*, nn. 1 – 12 (tr. it. *Watchmen*, Milano, Rizzoli, 1993).
- Russell, Mark & Izaakse, Sean
2021 *Fantastic Four: Life Story* nn. 1 – 6 (tr. it. *I Fantastici Quattro: la storia della nostra vita*, Modena, Panini Comics, 2022).
- Zdarsky, Chip & Bagley, Mark
2019 *Spider-man: Life Story*, nn. 1 – 6 (tr. it. *Spider-man, la storia della mia vita*, Modena, Panini Comics, 2022).
-

Bibliografia

-
- Barbieri, Daniele
2006 “Temi rimediati”, in Nicola Dusi & Lucio Spaziante (a cura di), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, pp. 175 – 196.
- Bernardelli, Andrea
2023 “Genre Mix e Narrative Camouflage in *Watchmen*”, *Ocula* n. 27, in corso di pubblicazione.
- Brighel, Massimiliano
2023 “Hello, Goodbye”, in *Marvel integrale: Spider-Man* 32, Anno V n. 56, p. 96.
- Coviello, Massimiliano
2021 “Riscrivere le proprie storie. Il viaggio di Sister Night in *Watchmen*” in *Revue trans-européenne de philosophie et arts*, 7.2, pp. 202-211.
- Dusi, Nicola & Spaziante, Lucio (a cura di)
2006 *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi.
- Eco, Umberto
1962 *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, edizione ebook 2011.
1970 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- Gatto, Emanuela & Brancato, Sergio
2006 “L’amaro profumo della nostalgia”, in Smoky Man (a cura di), *Watchmen: vent’anni dopo*, S. Angelo in Formis, Lavieri editore.
- Graves, Robert
1955 *The Greek Myths*, London and Baltimore, Penguin (tr. it *I miti greci*, Milano, Longanesi, edizione ebook 2015)
- Greimas, Algirdas J.
1983 *Du Sens II*, Paris, Seuil (tr. it. *Del senso 2*, Milano, Bompiani, 1984).
- Greimas, Algirdas Julien; Courtés, Joseph
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette (tr. it. *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Paravia Bruno Mondadori, 2007).
- Hjelmselv, Louis
1943 *Omkring sprogteoriens grundlaeggelse*, Copenaghen, Akademisk forlag (tr. ingl. *Prolegomena to a theory of language*, Madison, University of Wisconsin press, 1969; tr. it. dall’edizione inglese *I fondamenti della teoria del linguaggio*, a cura di G. C. Lepschy, Torino, Einaudi, 1968).
- Lévi-Strauss, Claude
1964 *Anthropologie structurale*, Paris, Plon (tr. it. *Antropologia strutturale*, Milano, il Saggiatore, edizione ebook 2015).
1971 *L’homme nu*, Paris, Plon (tr. it. *L’uomo nudo*, Milano, Il Saggiatore, 1974).
- Mattozzi, Alvise
2005 “L’inversione dei supercorpi: il corpo del supereroe tra azione e passione”, in Daniele Barbieri (a cura di), *La linea inquieta: emozioni e ironia nel fumetto*, Roma, Meltemi, 125 - 156.
-

- Restaino, Franco
2004 *Storia del fumetto: da Yellow Kid ai Manga*, UTET, Torino.
- Snell, Bruno
1946 *Die Entdeckung des Geistes. Studien zur Entstehung des europäischen Denkens bei den Griechen*, Hamburg, Claassen & Goverts, 1946 (tr. it. *La cultura greca e le origini del pensiero europeo*, Torino, Einaudi, 1963²).
- Wittgenstein, Ludwig
1953 *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Basil Blackwell (tr. it. *Ricerche filosofiche*, Einaudi Torino, edizione ebook 2014).