

Publicato il: ottobre 2024

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Comicsgate. Black shadows on western comics

Comicsgate. Ombre nere sul fumetto occidentale

di

Domenico Francesco Antonio Elia

domenico.elia@uniba.it

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

Abstract:

The paper aims to denounce the forms of online hate speech (Pasta, 2019, pp. 173-190; Santerini, 2021, pp. 64-74) promoted since 2016 by the US far-right movement *Comicsgate* (Condis & Stanfill, 2022, pp. 953-980) against the recent comic book production published by DC and Marvel, accused of showing women portrayed in masculine attitudes and features. This movement was partially inspired by the theories exposed in Frederic Wertham's volume *Seduction of the Innocent* (1954), where he accused comics of promoting a subversive characterization of femininity (Tilley, 2018, pp. 354-372). The failure of the two major US comic book publishers, whose products are marketed throughout the West, to take a stand against *Comicsgate* shows a lack of acknowledgement of the role played by comics in the construction of European children and adolescents' collective imagination.

Keywords: Hate speech, Comics, Wertham, Comicsgate, Imagination.

Abstract:

L'obiettivo del contributo è denunciare le forme di *hate speech* online (Pasta, 2019, pp. 173-190; Santerini, 2021, pp. 64-74) promosse dal 2016 dal movimento statunitense di estrema destra *Comicsgate* (Condis & Stanfill, 2022, pp. 953-980) nei confronti della recente produzione fumettistica edita dalla DC e dalla Marvel, accusata di mostrare donne ritratte in atteggiamenti e sembianze maschiline. Questo movimento si è ispirato parzialmente alle teorie esposte da Frederic

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XVI - n. 4, 2024

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_16405

Wertham nel volume *Seduction of the Innocent* (1954), nel quale i fumetti erano accusati di promuovere una caratterizzazione sovversiva della femminilità (Tilley, 2018, pp. 354-372). La mancata presa di posizione delle due principali case editrici statunitensi, i cui prodotti sono commercializzati in tutto l'Occidente, nei confronti del *Comicsgate*, dimostra la mancanza di riconoscimento del ruolo svolto dal fumetto nella costruzione dell'immaginario collettivo infantile e adolescenziale europeo.

Parole chiave: Hate speech, Fumetti, Wertham, Comicsgate, Immaginario.

1. Il ruolo del fumetto nella costruzione dell'immaginario occidentale

Nell'ultimo ventennio le suggestioni euristiche storico-educative hanno rivelato come il fumetto, lungi dall'essere una produzione editoriale dal limitato apporto formativo (Carioli, 2023) costituisca una delle basi della letteratura per l'infanzia continentale "sia nel senso di una reale circolazione europea di opere e di personaggi sia nel senso di un immaginario collettivo comune dei bambini europei" (Julia et al., 2004, p. 265). Il fumetto non può essere, tuttavia, derubricato a medium narrativo (Bindi & Raffaelli, 2021, pp. 7-12) rivolto esclusivamente all'infanzia o all'adolescenza (Taussig, 2011). Negli ultimi cinquant'anni, infatti, esso è stato capace di affermarsi "come uno strumento capace di esprimere anche messaggi complessi su temi rilevanti e, perciò impiegabile per una pluralità di scopi e di pubblici" (Cancellieri, 2023, p. 105).

La lettura dei fumetti, infatti, si mostra capace di agevolare i processi creativi di mondi alternativi a quello reale, sfruttando le lacune spaziali collocate tra una vignetta e l'altra, al cui interno i lettori possono reiventare le storie, modificandone i significati ufficiali (Kirkpatrick, 2023, p. 167). Già alla fine del secolo scorso le ricerche di Munoz (1999) suggerivano la necessità di analizzare la potenzialità dei fumetti nel saper descrivere ovvero trasformare le rappresentazioni culturali, apportando un contributo significativo alla costruzione dell'immaginario collettivo (Elia, 2024, p. 236). Nel corso del Novecento, tuttavia, i fumetti hanno sofferto in termini di diversificazione etnica e di genere (Toren, 2010, p. 63) sostenendo, al contrario, una cornice narrativa al cui interno sono stati privilegiati personaggi maschi, bianchi ed eterosessuali (Cunningham, 2010), nella convinzione che rappresentazione e identità rappresentassero un binomio indissolubile. Secondo questa tesi una lettrice, per esempio, tenderà a identificarsi con un personaggio femminile; alla stessa stregua, un lettore afro-americano troverà coinvolgenti gli albi dei fumetti al cui interno agiscono personaggi afro-americani, e così via (Spieldenner, 2013, p. 236). Non bisogna sottovalutare, tuttavia, il ruolo svolto dalla produzione fumettistica nell'offrire spazi di evasione rispetto alle norme sociali e culturali contemporanee. Questo fenomeno si è verificato, ad esempio, nel fumetto *underground* americano a partire dalla seconda metà del secolo scorso, che è stato capace di esplorare tematiche attinenti alla controcultura coeva (Murray & Nabizadeh, 2023, p. 12).

L'immaginario promosso dai fumetti, dunque, si è dimostrato profondamente connesso alle dinamiche socio-culturali proprie del secolo breve (Hobsbawm, 1995) che ha attraversato, rispecchiandone peculiarità, limiti e ambiguità. Recentemente, tuttavia, in linea con le tendenze progressiste che hanno caratterizzato la politica statunitense durante la presidenza di Barack Obama (2009-2017), anche il fumetto americano ha mostrato un'apertura nei confronti di figure e personaggi precedentemente trascurati nella produzione *mainstream*, avviando una riflessione sul ruolo dei

supereroi neri, considerati non più esclusivamente come espressioni simboliche e contrarie all'egemonia dominante, ma anche – come suggerisce Nama (2009) – come metafore afrofuturistiche, il cui obiettivo era quello di immaginare l'identità nera in forme nuove e provocatorie rispetto al passato.

Negli anni Duemila, dunque, fu inaugurata la fase della “Nuovissima Marvel” che rifletteva l'America postrazziale della presidenza Obama: simboli di quell'epoca furono gli X-Men, personaggi mutanti, le cui storie, pubblicate dalla Marvel, narravano le vicende “di un meticciano perseguitato [...] costretto a combattere contro l'ottusità e le paure dei ‘normali’” (Panarari, 2020, p. 91). Gli intenti progressisti di questa stagione, tuttavia, non hanno ricevuto solamente apprezzamenti da parte del pubblico (Valtorta, 2016), ma sono diventati presto bersaglio di una serie di compagne di *hate speech* (Pasta, 2019, pp. 173-190; Santerini, 2021, pp. 64-74) promosse da lettori adiratisi a causa della trasformazione dei supereroi in soggetti profondamente rinnovati – tra i quali si annoverano uno Spiderman ispanico, una Thor femminile alle prese con la gestione di un cancro e *Ms. Marvel*, alias Kamala Khan, una sedicenne islamica d'origine pakistana – “che riflettevano le aspettative suscitate dalla prospettiva obamiana dell'America postrazziale, e che successivamente hanno interiorizzato la criticità della società negli anni della Grande crisi finanziaria” (Panarari, 2020, p. 92). Questo contributo, dunque, intende indagare sulle forme online di *hate speech* promosse nell'ambito del medium fumetto, cercando di lumeggiare l'eziologia di queste pratiche reazionarie che si legano, inevitabilmente, alle politiche delle grandi aziende produttrici di fumetti che tendono a preservare la base di lettori tradizionalisti “*meat and potatoes*” (lett. carne e patate), e giustificare così, in nome dei mancati guadagni, l'abbandono di titoli e personaggi ostili a un pubblico reazionario (Scott, 2019, p. 2). Il presente contributo, dunque, sulla base di queste premesse, intende approfondire il ruolo del fumetto all'interno dei processi di creazione dell'immaginario che, sviluppandosi a partire dall'età infantile, permane in quella adulta “come sedimento profondo di simboli” (Julia et al., 2004, p. 265).

2. I discorsi d'odio e la tossicità del fandom dei comics statunitensi

In questo contributo si adotterà la proposta tassonomica avanzata da Schweppe e Perry in merito agli *hate studies*, tanto più necessaria se si considera che l'odio rappresenta “un'etichetta sfuggente e concettualmente ambigua”¹ (Chakraborti & Garland, 2015, p. 2). Come risulterà dall'analisi effettuata in questo paragrafo, la violenza che emerge all'interno delle pagine web aventi di mira la diversificazione dei supereroi non risponde a ragioni emotive, bensì riflette le nozioni date per scontate di identità e gerarchia delle quali gli utenti si proclamano strenui difensori (Schweppe & Perry, 2022, p. 506). Secondo la classificazione delle due autrici i contenuti virtuali che saranno qui esaminati rientrano all'interno della categoria definita *hate speech*, che include ogni manifestazione o scritta contenente odio, pregiudizio o altre forme di ostilità palese: all'interno di questa categoria, secondo Waldron (2012, p. 34) sono inclusi contenuti e media differenziati, inclusi quelli presenti sulla rete, come i blog islamofobici. I discorsi d'odio di matrice razzista, infatti, si propagano nel Web sfruttando un fenomeno attualmente in corso, vale a dire “la rottura del tabù, stabilito alla fine della Seconda guerra mondiale e della Shoah, della norma generale di condanna di un'opinione apertamente razzista” (Pasta, 2019, p. 187). I social media contribuiscono all'affermazione degli *hate*

¹ Le traduzioni nel testo dall'inglese all'italiano sono, salvo indicato diversamente, a cura dell'Autore.

speech perché, a differenza dei media tradizionali e dei siti web statici, sono caratterizzati da maggiore interattività e consentono agli utenti di mettere in atto una socialità su piattaforma (Poell & Dijck, 2013, p. 6) al cui interno gli stereotipi razziali e di genere assurgono a dimensione strumentale per costruire ciò che Farkas definisce l'antagonismo proprio di questo spazio virtuale (2018, p. 464). L'incitamento all'odio assume ormai le dimensioni di un fenomeno strutturale, contribuendo a irrigidire le posizioni di potere all'interno delle società occidentali, nel tentativo di preservare la supremazia bianca ovvero l'eteronormatività (Carlson, 2020, p. 1): per questa ragione si ritiene necessario contrastare gli *hate speech*, anche quando quest'ultimi non sembrano provenire da un'autorità formale ovvero informale (Gelber, 2021, p. 15).

Negli Stati Uniti, tuttavia, l'incitamento all'odio non presenta una sua definizione legale, né appare vietato, poiché sarebbe in contrasto con la libertà di parola tutelata dal Primo Emendamento (Banks, 2010, pp. 234-235). Non stupisce, pertanto, che proprio in questo contesto geopolitico, nel quale la libertà personale è stata storicamente privilegiata rispetto all'impegno per assicurare l'uguaglianza dei suoi cittadini, inibendo così il 14° emendamento della Costituzione degli Stati Uniti (Carlson, 2020, p. 5), siano emerse le condizioni per esprimere *hate speech* nei confronti dei fumetti progressisti che cercavano di sovvertire i rapporti di potere precostituiti a favore del maschio bianco ed eterosessuale.

Punto di partenza di questa ricerca è rappresentato dall'attore sociale responsabile dei discorsi d'odio, ossia il *fandom*, inteso come l'insieme di soggetti uniti da una stessa passione, in questo caso dalla lettura dei fumetti dei supereroi statunitensi. In passato si riteneva, erroneamente, che la sua dimensione fosse prevalentemente progressista; non mancano, invece, *fandom* reazionari presenti sulla piattaforma Tumblr che esaltano alcuni stereotipi tossici – per esempio l'antagonista violento e problematico – come ha dimostrato la ricerca di Salter (2020) sulla ricezione da parte dei lettori del rapporto fra il Joker, uno dei principali avversari di Batman, e la sua compagna Harley Quinn.

La presenza di un *fandom* caratterizzato da tali povertà comunicative ed educative deriva, tra gli altri aspetti, dalla presenza, nel fumetto statunitense, di una diffusa vena razzista, che risale agli albori della creazione dei supereroi. Secondo Gavalier (2013), la prima figura di supereroe statunitense che assume uno pseudonimo e indossa un costume per nascondere la sua vera identità sarebbe quella di Ben Cameron, alias il Gran Drago, protagonista del romanzo di Thomas Dixon Jr. intitolato *The Clansman: A Historical Romance of the Ku Klux Klan* (1905), fonte d'ispirazione per il discusso manifesto razzista cinematografico *The Birth of Nation* di D.W. Griffith prodotto nel 1915. Cameron avrebbe inaugurato il modello stereotipato dell'eroe intento a salvare la sua terra dagli antagonisti che altrimenti rimarrebbero impuniti perché le forze dell'ordine sarebbero loro conniventi. Il ruolo del *villain*, tuttavia, era attribuito agli ex schiavi neri che avrebbero dominato su quelli che in passato erano i loro padroni dopo la conclusione della guerra civile nel 1865. Questo modello confluì nella cultura popolare statunitense che, circa tre decenni più tardi, avrebbe dato vita all'eroe di Superman, nonostante i creatori del celebre alieno proveniente da Krypton – Siegel e Shuster – giovani ebrei figli di immigrati fossero avversi alle posizioni razziste di Thomas Dixon Jr. Sebbene questa tesi possa apparire estrema, non c'è dubbio che gli autori e gli editori del fumetto, sin dall'epoca della nascita del genere *pulp* nella prima metà del Novecento, abbiano pubblicato storie ricche di contenuti erotici e razzisti (Jones, 2004, p. 97). Nel periodo compreso tra gli anni Trenta e la Seconda guerra mondiale, corrispondente alla *golden age* del fumetto (Barbieri, 2014, p. 38) – così chiamata perché i supereroi

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XVI - n. 4, 2024

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_16405

americani conobbero in questa fase un grande successo di pubblico – Gavalier sostiene che questi abbiano difeso l’utopismo americano espresso nella Dichiarazione d’indipendenza americana e nella Costituzione statunitense (Bolton, 2010, p. 47) mediante il ricorso ai mezzi antidemocratici propri della violenza autoritaria esercitata dai vigilantes mascherati (Gavalier, 2016, p. 1).

Nel secondo dopoguerra la produzione fumettistica continuò a promuovere un immaginario razzista: a questo proposito le ricerche condotte da Carrington e Short hanno documentato come il fumetto britannico coevo mostrasse un’Inghilterra al cui interno erano riproposti i ruoli sessuali tradizionali e la raffigurazione dei non bianchi in posizioni stereotipate ovvero inquadrati in una luce peggiorativa (1984, p. 13). Più di recente Aman (2023) si è interrogato sul ruolo del settimanale belga a fumetti *Journal de Spirou* nel propagandare messaggi – fino agli anni Sessanta – a favore della supremazia bianca nei confronti dei neri africani del Congo, che risultavano così disumanizzati.

Nonostante non siano mancate dichiarazioni rilasciate da autori come Stan Lee contro il razzismo, il quale sosteneva che era “la piaga sociale più pericolosa per il mondo di oggi” (Cunningham, 2009, p. 16), esso ha continuato a caratterizzare a lungo la produzione a fumetti, considerando la presenza di autori neri come “una minaccia all’ordine sociale” (Murphy, 2020, p. 41). Anche nel campo della rappresentazione femminile, del resto, non mancano rappresentazioni stereotipate, come è accaduto, per esempio, nel caso di Super Girl, creata nel 1959 e divenuta nella recente serie televisiva prodotta dalla DC Comics dal 2015 al 2021 un simbolo del neoliberismo che ripropone “i sistemi di discriminazione e di oppressione che pretende di rinnegare, vendendo agli spettatori una versione del potere femminile che si basa su nozioni di successo e fallimento radicate nella medesima ideologia neoliberista” (Miller & Plencner, 2018, pp. 68-69). Contraddizioni e ambiguità, del resto, sono particolarmente avvertibili all’interno dei “molteplici modi attraverso i quali produttori e consumatori immaginano il corpo femminile nero” (Whaley, 2015, p. 182). La caratterizzazione stereotipata dei personaggi femminili dimostra che il percorso necessario per giungere a una resa diversa di quest’ultimi è certamente ancora impervio (Kooyman, 2016, p. 2).

Esistono, tuttavia, spazi di destabilizzazione del corpo femminile all’interno dei comics, che affrontano argomenti ritenuti tradizionalmente ripugnanti dalla cultura patriarcale attraverso quello che Hoerl e Kelly hanno definito come il gioco abietto incarnato, ossia “la rappresentazione scioccante, ma divertente dei corpi delle donne per destabilizzare i tabù patriarcali che caratterizzano l’abiezione e che esiliano le donne dall’ordine simbolico” (2021, p. 124), inteso come uno spazio prettamente maschio, bianco ed eterosessuale nel quale la donna è percepita come una minaccia allo status quo (Creed, 2005, p. 16).

3. Le connessioni fra il *Comicsgate* e l’ideologia politica reazionaria dell’*Alt-right*

In risposta alla fase progressista avviata dal fumetto statunitense durante la presidenza Obama si è affermato il *Comicsgate*, in particolare all’interno del subreddit *r/WerthamInAction*, uno spazio virtuale dedicato a uno specifico argomento e “moderato” da volontari che stabiliscono le regole di partecipazione (Rouse et al., 2024, p. 68). Questo fandom, legato all’ideologia politica di estrema destra di *Alt-right*, ritiene che la rappresentazione della diversità e dell’inclusione di genere all’interno dei fumetti sia forzata: per questa ragione rivolge una serie di attacchi online nei confronti degli autori dei fumetti considerati eterodossi rispetto alla tradizione e perciò ritenuti indegni (Stanfill, 2020, p. 125). Si tratta di un fenomeno – quello della delusione di un certo *fandom* rispetto alle scelte

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XVI - n. 4, 2024

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_16405

progressiste delle principali aziende, Marvel e DC, impiegate nella pubblicazione di fumetti – che è stato a lungo trascurato dalla ricerca accademica, a favore, invece, di quegli ambienti tendenzialmente inclusivi (Goodman, 2015, 13), nonostante “il rapporto tra società digitale e diffusione di contenuti estremi [sia] da tempo al centro dell’indagine scientifica” (Pasta, 2022a, p. 188).

Le origini del *Comicsgate* risalgono alla metà dello scorso decennio: il movimento assunse l’apice della sua popolarità nel 2016, quando, dopo aver colpito le programmatiche impiegate nell’industria videoludica sotto l’hashtag #Gamergate (Fransico, 2018), oggetto di *hate speech* per i *comicsgater* divenne la serie della Marvel *Mockingbird*, scritta da Chelsea Cain e disegnata da Kate Niemczyk. Quest’ultima narrava le vicende dell’ex compagna del vendicatore Occhio di Falco, spia e agente dell’organizzazione segreta S.H.I.E.L.D, ed ebbe vita effimera, chiudendo i battenti dopo la pubblicazione dell’ottavo numero. *Mockingbird*, infatti, divenne bersaglio dell’hashtag #Comicsgate, contrario a questa serie, che metteva in ridicolo le immagini stereotipate del patriarcato, sovvertendole con ironia. Gli *hate speech* nei confronti di questa serie e della sua autrice, tuttavia, si accrebbero nel corso della sua breve esistenza editoriale tanto da costringere l’autrice a chiudere il suo account Twitter. L’episodio scatenante questa campagna d’odio è stato determinato dalla presenza, nella copertina dell’ultimo numero, di una maglietta della protagonista che riportava la scritta “Chiedimi della mia agenda femminista” (Curtis, 2021, p. 10). Non è da escludere che l’odio di *Comicsgate* per le donne sia basato su uno stereotipo di genere di lunga durata, retto sulla caratterizzazione del binomio maschio/razionale contrapposto a quello femminile/emozionale, che non tollererebbe dunque personaggi femminili dei comics determinati e razionalmente lucidi (Ahmed, 2015, p. 170). I *comicsgaters* ritengono che la diversificazione all’interno dei fumetti costituisca “una minaccia alla *whiteness* e/o alla civiltà occidentale” (Rouse et al., 2024, p. 70), che si regge sull’autorità esercitata dal maschio bianco eterosessuale. Non è infrequente, tuttavia, che questi utenti ricorrano alla localizzazione del razzismo altrove, mantenendo la centralità dell’uomo bianco, e rifiutandosi, tuttavia, di riconoscerla, secondo le logiche proprie del razzismo daltonico (Bonilla-Silva, 2003, p. 173) che conduce, dunque, alla contrapposizione tra quest’ultimo e la dimensione dell’evasione al cui interno si collocherebbe il fumetto, ritenendo, apparentemente, il razzismo come una questione seria al di fuori della sfera d’interesse propria del *fandom*.

Gli utenti che difendono e divulgano l’ideologia propria di questo movimento reazionario, inoltre, lamentano che la sostituzione di personaggi a fumetti storicamente eterosessuali e/o cisgender con le controparti LGBTQ+ sia stata perseguita intenzionalmente dagli autori dei fumetti *woke* per normalizzare gli individui *queer* (Condis & Stanfill, 2022, p. 11). Sotto questo aspetto le dichiarazioni dei *comicsgater*, raccolte da Rouse, Condis e Stanfill in un loro recente contributo (2024), insistono sulla rappresentazione pervasiva della politica dell’identità all’interno dei fumetti che equivale, nelle loro espressioni, agli attacchi contro i maschi bianchi; essi attingono pienamente ai vocaboli utilizzati dal movimento dell’*alt-right* per svalutare le sceneggiature dei fumetti evocando la tesi secondo cui questi sarebbero costruiti intorno all’ideologia *woke*, un termine che è stato adottato nel vocabolario della destra statunitense “per alludere alla pretesa della sinistra culturale di essere ‘sveglia’ di fronte alle ingiustizie sociali, a partire dal razzismo” (Borgognone, 2024, p. 139), ritraendo i soggetti appartenenti a questo schieramento che ne fanno uso come censori estremisti e intolleranti (Filmer & Vignozzi, 2022, p. 28) nei confronti di tutto ciò che è tradizionalmente associato alla dimensione maschile patriarcale e bianca.

Il *Comicsgate*, inoltre, ha esaltato opere che, in realtà, sono espressioni di segno opposto rispetto al loro orientamento: è questo il caso, ad esempio, del film *Black Panther*, ispirato alle vicende del supereroe omonimo, inteso come una celebrazione – per altro malintesa – della politica protezionista trumpiana coeva (Varda & Hahner, 2020, p. 7). Questo fumetto, pubblicato per la prima volta nel 1966, sebbene avesse attribuito il ruolo di supereroe a un uomo proveniente dall’Africa, cercando di offrire un volto alle idee contestatrici coeve, inizialmente fu realizzato secondo una logica narrativa occidentale (Griffin & Rossing, 2020) che rafforzò, pur condannando la colonizzazione e lo sfruttamento dei neri, gli stereotipi associati agli afroamericani e al *Black Power Movement* (Schulte & Frederick, 2020, p. 17). È stato necessario attendere l’opera della scrittrice nigeriano-statunitense Nnedi Okorafor (1974) affinché fosse recuperata nelle storie di *Black Panther* la nozione di Africa come un fondamentale luogo di *Blackness*, precedentemente marginale nella produzione fumettistica occidentale (Hodapp, 2022).

La caratterizzazione politica del *Comicsgate* (Camden & Zullo, 2021, p. 16) esprime la contrapposizione fra le posizioni reazionarie dell’*Alt-Right* e quelle di chi ritiene, invece, che il fumetto sia un medium capace di contribuire all’abbattimento del “contesto capitalistico neoliberale contemporaneo [...] che ha plasmato l’esperienza soggettiva vissuta tanto dalle vittime quanto dagli autori degli *speech date*” (James-Mc Bride, 2021, p. 1).

All’interno del *Comicsgate* sono presenti i cinque gruppi di funzioni sociali svolte da uno *speech date*, ossia la perpetuazione dei pregiudizi contro i gruppi minoritari (Bianchi et al., 2019), il mantenimento delle gerarchie di potere vigenti (Rosette et al., 2013), la legittimazione della violenza contro l’outgroup (Fasoli et al., 2015), il rispetto delle norme e dei ruoli interni (Carnaghi et al., 2011) e, infine, la coesione in seno al gruppo (Douglas, 2012). Si tenga presente, tuttavia, che sia il *Comicsgate* che il *Gamergate* non rappresentano un gruppo formalmente organizzato, ma si collocano all’interno di comunità di discorso, piuttosto che reggersi sulla presenza di leader capaci di stabilire una linea di condotta comune (Mortensen, 2018).

Rispetto agli indicatori dell’odio online proposti nel modello formulato da Milena Santerini e Stefano Pasta (2022b, pp. 90-91), il *Comicsgate* sembra rispecchiare integralmente uno di questi, ossia la capacità espressa dai suoi membri di comunicare una serie di “espressioni di odio in forma verbale esplicita, ossia *hate words*, insulti verbalmente espliciti” (Pasta, 2023, p. 432) rivolti contro autori e seri ritenuti indegni.

4. Le origini storiche del *Comicsgate*: analogie e differenze rispetto all’opera di Wertham (1954)

Il *Comicsgate*, inoltre, riprende alcuni punti del volume *Seduction of the Innocent*, scritto dallo psichiatra Fredric Wertham (1954), al cui interno l’autore accusava i fumetti perché promuovevano una serie di contributi associati alla “violenza, crudeltà, sadismo, criminalità, percosse, promiscuità, perversione sessuale, odio razziale, disprezzo per gli esseri umani” (Wertham, 1994, p. 38). Tra le figure dei supereroi maggiormente criticate in questo volume spicca quella di *Wonder Woman*, creata dallo psicologo William Moulton Marston nel 1941 “con l’esplicito intento di raggiungere il pubblico femminile” (Barbieri, 2014, p. 39), e considerata da Wertham, invece, come un idolo pericoloso per un pubblico femminile che rischiava così di coltivare tendenze omosessuali (Tilley, 2018, p. 558). L’influenza di *Wonder Woman*, del resto, deve essere contestualizzata all’interno di una produzione a fumetti femminile che, sebbene annoverasse negli anni della *Golden Age* un numero limitato di

supereroine, tendenzialmente bianche e *cisgender*, si è rivelata capace di sfidare le norme di genere, offrendo ai lettori rappresentazioni di identità femminili forti che hanno costituito, pur all'interno di un contesto fortemente censorio, un precedente fondamentale per la nascita delle supereroine successive (Brunet & Davis, 2022, p. 53).

Il successo del volume si rivelò fondamentale per l'approvazione del *Comic Book Code* – sebbene Wertham lo ritenesse controproducente rispetto al raggiungimento dei suoi obiettivi (Park, 2002, p. 280) – nato come forma di autoregolamentazione da parte dell'industria del fumetto statunitense per evitare le ingerenze del governo nel settore, impossibilitato, del resto, a intervenire direttamente, perché avrebbe contravvenuto al Primo Emendamento della Costituzione. Nel 1954, dunque, fu approvato dalla Comics Association of America il *Comics Code*, un codice di autocensura la cui applicazione sarebbe stata monitorata dalla *Comics Code Authority* (Barbieri, 2014, p. 44): ogni prodotto avrebbe dovuto superare il controllo censorio – in alcuni casi sapientemente aggirato, come dimostra la serie a fumetti di *Li'l Tomboy* che promuoveva un forte anticonformismo femminile (Abate, 2015) – e l'approvazione sarebbe stata contrassegnata da uno specifico marchio.

Il movimento del *Comicsgate*, tuttavia, differisce per alcuni aspetti dalle teorie di Wertham: se nella denuncia di quelle che lo psichiatra definiva deviazioni sessuali dall'eteronormatività vi sono indubbiamente dei punti di convergenza, va specificato, tuttavia, come quest'ultimo fosse contrario alle posizioni razziste e denunciasse gli stereotipi sugli afroamericani presenti nei fumetti (Condis & Stanfill, 2022, pp. 2-3). Gli *speech hate* di questo movimento, dunque, sono diretti verso quanti manifestano posizioni progressiste nell'ambito del fumetto, nella convinzione che esprimano, in realtà, un odio nei confronti degli uomini bianchi ed eterosessuali e che costituiscano una forma di censura, sebbene più sottile rispetto a quella richiesta in passato da Wertham. Quest'ultima si dimostrerebbe, tuttavia, non meno pericolosa della censura attiva negli anni Cinquanta perché basata sull'imposizione del *politically correct* da parte delle grandi aziende produttrici di fumetto ai propri lettori: essi, qualora intendessero sottrarsi a questo orientamento sarebbero minacciati di ricevere un danno alla propria reputazione. Le posizioni dei *comicsgater* sostengono la centralità dei bianchi e lo status inferiore degli altri gruppi etnici, confermando ironicamente, perciò, che aveva ragione Wertham allorché sosteneva che i fumetti inculcavano nei lettori atteggiamenti propri dei suprematisti bianchi (Condis & Stanfill, 2022, p. 18).

5. Conclusioni: sviluppare il paradigma positivo di Ms. Marvel per contrastare gli hate-speech

Nel 2017 David Gabriel, vicepresidente senior delle vendite e del marketing della Marvel, ha rilasciato un'intervista nella quale attribuiva il calo delle vendite dei fumetti alla presenza di serie che includevano trame che richiamavano la diversità etnica e di genere (Scott, 2019, 2). Pur avendo ritratto questa affermazione in seguito alle polemiche sollevate dalla sua intervista e dai dati statistici che contestavano una responsabilità della crisi dei comics da attribuirsi a questi titoli, l'intervista ha concesso, senza riferirsi esplicitamente al *Comicsgate*, nuove legittimazioni a un fandom reazionario che alimenta questo movimento. La mancata risposta ufficiale delle grandi *major* del fumetto a questa campagna d'odio online (Shiach, 2018) è un segnale eloquente della volontà espressa di rinunciare a schierarsi a fianco dei loro disegnatori e degli sceneggiatori che non hanno risparmiato il loro impegno civile contro questi *hate speech*.

Non sono sostenibili neppure le accuse di inesperienza e ostilità al genere – mosse da Adams nel suo volume *Culture War: Art, Identity, Politics and Cultural Entryism* – rivolte agli autori di questi fumetti finiti nel mirino degli *hate speech*. Non vi è dubbio, del resto, che personaggi eterodossi rispetto al prototipo maschile, bianco ed eterosessuale siano esistiti nei fumetti anche prima delle recenti polemiche (Platzer, 2020, p. 106): la loro rappresentazione, tuttavia, ha dovuto spesso sottostare agli stereotipi di genere e razziali. Il fenomeno del *Comicsgate* e di altre forme analoghe, dunque, richiede una risposta educativa che dovrebbe svolgersi su due livelli intrecciati fra loro: per un verso, infatti, bisognerebbe evitare di negare la presenza di un fandom tossico, portatore di una serie di valori politici vicini a formazioni politiche di estrema destra; per un altro, invece, sarebbe necessario privilegiare strategie educative capaci di opporsi al complottismo, invitando le nuove generazioni a diffidare dal “pensiero magico, che attribuisce le cause degli eventi a fenomeni indistinti ed evita di compiere analisi razionali degli eventi” (Santerini, 2019, p. 118).

Le democrazie occidentali dovrebbero affrontare gli *hate speech* attraverso un’azione educativa mirata, senza ricorrere necessariamente a una legislazione ad hoc; tuttavia, per poter agire in tale senso, è necessario educare il consumatore dei contenuti on-line, nel quale ogni spettatore si è trasformato “grazie allo smartphone che porta in tasca” (Pasta, 2019, p. 176), favorendo misure atte a promuovere un dialogo basato sui principi di tolleranza e inclusività. Inoltre, il sostegno della comunità di lettori di fumetti e dalle aziende produttrici di queste pubblicazioni si rivelerebbe strategico nello smascherare gli *hate speech* e promuovere i valori democratici e pluralistici (Gorenc, 2022, p. 423).

Sarebbe auspicabile, dunque, che gli autori e gli editori dei comics attribuissero a personaggi slegati da un fandom reazionario ruoli più centrali all’interno degli albi, mostrando che possono padroneggiare le medesime situazioni rischiose che attanagliano i loro colleghi bianchi, maschi ed eterosessuali, senza concentrarsi esclusivamente sulla loro diversità in termini di genere ed etnia rispetto a quest’ultimi (Bikowski, 2021, p. 9). Un personaggio che avrebbe potuto rappresentare molto bene queste indicazioni era *America Chavez*, una giovane supereroina latina e lesbica la cui serie, tuttavia, all’inizio del 2018, è stata cancellata dalla Marvel, adducendo una ragione legata all’andamento insoddisfacente delle vendite, sebbene molti blogger siano convinti che a causare questo risultato deludente sia stato anche un marketing deludente, incapace di sostenerla adeguatamente. In modo analogo, altre serie come *Iceman*, *The Unbelievable Gwenpol*, *Generation X*, *Hawkeye* e *She-Hulk* che avevano come protagonisti donne, individui non bianchi e LGBTQ sono state chiuse (Jiménez, 2018, p. 8). Un altro personaggio che ha sfidato, con maggior successo, le convinzioni del *fandom* tossico è stata Kamala Khan, alias *Ms. Marvel* (2013), una ragazza americano-pakistana di fede musulmana: questa eroina ha aiutato i lettori a comprendere come le qualità che rendono i supereroi apprezzati dal pubblico – il coraggio, la resilienza, la volontà di proteggere gli altri – sono riscontrabili in tutti gli esseri umani. *Ms. Marvel*, dunque, non solo si è dimostrata capace di sconfiggere i discorsi d’odio che si accompagnano alla rappresentazione stereotipata dei musulmani (Al-wazedi, 2018), ma ha costretto i lettori a riconsiderare il loro campo visivo rispetto ai soggetti tradizionalmente emarginati (Landis, 2019, p. 13). Kamala ha sviluppato una contro-narrativa sui musulmani capace di rivolgersi a un pubblico più vasto, inducendo perciò il lettore ad avviare un processo di disidentificazione e a rimettere in discussione gli stereotipi culturali dei quali il fumetto è stato a lungo portatore (Landis, 2016, p. 44). Non costituisce motivo di sorpresa,

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XVI - n. 4, 2024

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_16405

dunque, constatare come in breve tempo questa serie, sfidando le convenzioni americane post 11 settembre 2001, sia stata capace di assurgere le dimensioni di un'iconografia transnazionale, ibridando l'immagine classica dei supereroi americani con l'ethos proprio dell'eredità islamica e plasmando le forme contemporanee di narrazione grafica collocate al crocevia di culture diverse (Mahmutovic, 2022, p. 880). Nel dicembre del 2002, pochi mesi dopo gli attentati terroristici compiuti sul suolo statunitense, la Marvel aveva già introdotto Dust, alias Sooraya Qadir, una mutante di origine afgana: la fortuna di questo personaggio, tuttavia, concepito per svolgere una funzione ponte tra l'Islam e l'Occidente, ben presto decadde (Davis & Westerfelhaus, 2013, p. 807), perché non sviluppò la dimensione ibrida che ha caratterizzato, invece, Kamala. I cambiamenti occorsi al fumetto nel secondo decennio del nuovo secolo sono stati certamente rilevanti e hanno portato all'incremento dei personaggi e delle autrici delle serie femminili; tuttavia, la diffusione di fenomeni come il *Comicsgate* rivolti contro queste testate dovrebbe far riflettere sulle resistenze opposte a questa difficile sfida (Curtis & Cardo, 2018, p. 12).

Riferimenti bibliografici:

- Abate, M.A. (2015). 'Always gettin' in trouble': the *Li'l Tomboy* comic-book series, the good female consumer, and the fifties bad girl. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6(1), 59-90.
- Ahmed, S. (2015). *The Cultural Politics of Emotion*, 2nd ed. New York: Routledge.
- Al-wazedi, U. (2018). I Am the Maker of My Image: Marvel's *No Normal* and the Comic Book Muslim Woman. *South Asian Review*, 39(1-2), 239-251.
- Aman, R. (2023). Spirou in the Congo: colonial racism and civilizing mission in *journal de Spirou* 1938-1960. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 14(6), 853-874.
- Banks, J. (2010). Regulating hate speech online. *International Review of Law, Computers & Technology*, 24(3), 233-239.
- Barbieri, D. (2014). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci.
- Bianchi, M., Carnaghi, A., Piccoli, V., Stragà, M., & Zotti, D. (2019). On the descriptive and expressive function of derogatory group labels: An experimental test. *Journal of Language and Social Psychology*, 38(5-6), 756-772.
- Bikowski, K. (2021). Holy Problematics Fabman!: how current representations create a missed opportunity for superhero comics to aid in gay youth identity development. *Journal of Gender Studies*, 30(3), 282-291.
- Bindi, V., & Raffaelli, L. (2021). *Che cos'è un fumetto*. Roma: Carocci.
- Bolton, A. (2010). *Superheroes: Fashion and Fantasy*. New York: Yale University Press.
- Bonilla-Silva, E. (2003). *Racism without racists: Color-Blind racism and the persistence of racial inequality in the United States*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Borgognone, G. (2024). Fine della storia? Sheldon Wolin tra arcaismo e rinnovamento politico. *Storia del pensiero politico*, (1), 133-150.
- Brunet, P., & Davis, B. (2022). *Comic Book Women: Characters, Creators, and Culture in the Golden Age*. Austin: University of Texas Press.
- Camden, V.J., & Zullo, V.L. (2021). "My claim to fame is footnotes": an interview with Derf Backderf. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(4), 281-297.

- Cancellieri, A. (2023). Scienze sociali a fumetti. Caratteristiche e *affordances* di un campo emergente. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 64(1), 105-124.
- Carioli, S. (2023). Children's literature in the changing media context of the 1980s, from the periodical «L'Educatore» (1978-1987). *History of Education & Children's Literature*, 18(2), 249-266.
- Carlson, C.R. (2020). Hate speech as a structural phenomenon. *First Amendment Studies*, 54(2), 217-224.
- Carnaghi, A., Maass, A., & Fasoli, F. (2011). Enhancing masculinity by slandering homosexuals: The role of homophobic epithets in heterosexual gender identity. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37(12), 1655-1665.
- Carrington, B., & Short, G. (1984). Comics – A Medium for Racism. *English in Education. Research Journal of the National Association for the Teaching of English*, 18(2), 10-14.
- Chakraborti, N., & Garland, J. (2015). *Hate crime: Impact, causes and responses* (2nd ed.). New York: Sage.
- Condis, M., & Stanfill, M. (2022). Debating with Wertham's ghost: comic books, culture wars, and populist moral panics. *Cultural Studies*, 36(6), 953-980.
- Creed, B. (2005). *Phallic Panic: Film, Horror and the Primal Uncanny*. Melbourne: Melbourne University Publishing.
- Cunningham, B. (2009) (ed.). *Stan's Soapbox: The Collection*. New York: Marvel.
- Cunningham, P.L. (2010). The absence of black supervillains in mainstream comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1(1), 51-62.
- Curtis, N. (2021). Superheroes and the mythic imagination: order, agency and politics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 360-374.
- Curtis, N., & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18(3), 381-396.
- Davis J., & Westerfelhaus, R. (2013). Finding a Place for a Muslimah Heroine in the Post-9/11 Marvel Universe. New X-Men's Dust. *Feminist Media Studies*, 13(5), 800-809.
- Douglas, K.M. (2012). Psychology, discrimination and hate groups on-line. In A. Joinson (ed.) *The Oxford Handbook of Internet Psychology* (pp. 155-164). Oxford: Oxford University Press.
- Elia, D.F.A. (2024). Dal fumetto al *graphic novel*. Il contributo di Hugo Pratt. In A. Nobile, & A. Mazzini (eds.), *Quale letteratura per l'infanzia? Morfologia di una disciplina in trasformazione* (pp. 235-248). Venezia: Marcianum.
- Farkas, J, Schou, J., & Neumayer, C. (2018). Platformed antagonism: racist discourses on fake Muslim Facebook pages. *Critical Discourse Studies*, 15(5), 463-480.
- Fasoli, F., Carnaghi, A., & Paladino, M. (2015). Social acceptability of sexist derogatory and sexist objectifying slurs across contexts. *Language Science*, 52, 98-107.
- Filmer, D., & Vignozzi, G. (2022), "Don't Call me Woke!": Tracing the Pragmatic and Emotive Trajectory of the Word of Our Era". *I-LanD Journal. The Emotional Valence of Innovation and Change*, (1), 8-30.
- Fransico, E. (2018). Comicsgate Is Gamergate's Next Horrible Evolution. *Inverse*, 9 febbraio, <https://www.inverse.com/entertainment/41132-comicsgate-explained-bigots-milkshake-marvel-dc-gamergate>

- Gavaler, C. (2013). The Ku Klux Klan and the birth of the superhero. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 4(2), 191-208.
- Gavaler, C. (2016). The rise and fall of fascist superpowers. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(1), 70-87.
- Gelber, K. (2021). Differentiating hate speech: a systemic discrimination approach. *Critical Review of International Social and Political Philosophy*, 24(4), 393-414.
- Goodman, L. (2015). Disappointing Fans: Fandom, Fictional Theory, and the Death of the Author. *The Journal of Popular Culture*, 48(4), 662-676.
- Gorenc, N. (2022). Hate speech of free speech: an ethical dilemma? *International Review of Sociology*, 32(3), 413-425.
- Griffin, R.A., & Rossing, J.P. (2020). *Black Panther* in widescreen: cross-disciplinary perspectives on a pioneering, paradoxical film. *Review of Communication*, 20(3), 203-219.
- Hobsbawm, E.J. (1995). *Il secolo breve, 1914-1991: l'era dei grandi cataclismi*. Milano: Rizzoli.
- Hodapp, J. (2022). Fashioning Africanfuturism: African comics, Afrofuturism, and Nnedi Okorafor's *Shuri*. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 13(4), 606-619.
- Hoerl, K.E., & Kelly, C.R. (2021). Embodied abject play: women "sex comics" and abject feminism. *Text and Performance Quarterly*, 41(1-2), 123-139.
- James, Z., & McBride, K. (2021). Critical Hate Studies: A new perspective. *International Review of Victimology*, 28(1), 1-17.
- Jiménez, L.M. (2018). PoC, LGBTQ, and gender: The intersectionality of America Chavez. *Journal of Lesbian Studies*, 22(4), 435-445.
- Jones, G. (2004). *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*. New York: Basic.
- Julia, D., Pazzaglia, L., Betti, C., & Tognon, G. (2004). La storia dell'educazione come storia culturale. Interventi a cura di Fulvio De Giorgi. *Contemporanea*, 7(2), 263-286.
- Kirkpatrick, E. (2023). *Recovering the Radical Promise of Superheroes. Un/Making Worlds*. Santa Barbara (CA): Punctum Books.
- Kooyman, B. (2016). Black comics: politics of race and representation, edited by Sheena C. Howard and Ronald L. Jackson II. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(2), 224-226.
- Landis, W. (2016). Diasporic (dis)identification: the participatory fandom of *Ms. Marvel*. *South Asian Popular Culture*, 14(1-2), 33-47.
- Landis, W. (2019). *Ms Marvel, Qahera*, and superheroism in the Muslim diaspora. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 33(2), 185-200.
- Mahmutovic, A. (2022). *Ms. Marvel*: transnational superhero iconography. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 13(6), 869-883.
- Miller, K.L., & Plencner, J. (2018). Supergirl and the Corporate Articulation of Neoliberal Feminism. *New Political Science*, 40(1), 51-69.
- Mortensen, T.E. (2018). Anger, fear, and games: the long event of #GamerGate. *Games and culture*, 13(8), 787-806.
- Munoz, J.E. (1999). *Disidentifications*. Minneapolis, MN: University Press of Minnesota.
- Murphy, K.T. (2020). Ironheart, Marvel Comics, and The Crisis of Black Girl Representation. *The Black Scholar*, 50(4), 31-41.

- Murray, C., & Nabizadeh, G. (2023). Introduction: “public information comics”. *Law and Humanities*, 17(1), 6-16.
- Nama, A. (2009). Brave black worlds: black superheroes as science fiction ciphers. *African Identities*, 7(2), 133-144.
- Nobile, A. (2023). Letteratura per l’infanzia. Alcuni nodi problematici. *CQIIA rivista*, 13(39), 9-24.
- Panarari, M. (2020). L’immaginario dei comics supereroici e del cinema di sci-fi nell’America Obamiana. Un framing della comunicazione politica postmoderna. *Comunicazioni sociali*, (1), 86-97.
- Park, D. (2002). The Kefauver Comic Book Hearings as Show Trial: Decency, Authority and the Dominated Expert. *Cultural Studies*, 16(2), 259-288.
- Pasta, S. (2019). Razzismi espliciti banalizzati. L’ambiente digitale e il «ritorno della razza». In M. Santerini (ed.), *Il nemico innocente. L’incitamento all’odio nell’Europa contemporanea* (pp. 173-190). Milano: Guerini e Associati.
- Pasta, S. (2022a). Hate Speech, Fake News and Content Regulation on Social Networks in Europe. In A. Monnier, A. Boursier, & A. Seoane (eds.), *Cyberhate in the Context of Migrations* (pp. 187-214). Cham: Palgrave Macmillan.
- Pasta, S. (2022b). L’odio online e il posizionamento della Chiesa cattolica. *Veritas et Jus*, 25(2), 85-105.
- Pasta, S. (2023). Contrastare l’odio online con la partecipazione dei gruppi eletti a bersaglio. La proposta metodologica del progetto REASON – REAct in the Struggle against ONline hate speech. *QTimes*, 15(3), 429-445.
- Platzer, D. (2020/21). Reviewed Work(s): Culture War: Art, Identity, Politics and Cultural Entryism by Alexander Adams: Iconoclasm: Identity Politics and the Erasure of History by Alexander Adams. *The British Art Journal*, 21(3), 105-107.
- Poell, T., & Dijck, V. (2013). Understanding social media logic. *Media and Communication*, 1(1), 2-14.
- Rosette, A.S., Carton, A.M., Bowes-Sperry, L., & Hewlin, P.F. (2013). Why do racial slurs remain prevalent in the workplace? Integrating theory on intergroup behavior. *Organization Science*, 24(5), 1402-1421.
- Rouse, L., Condis, M., & Stanfill, M. (2024). Making fandom great again: silencing discussions of racism in reactionary and transformative fandoms. *Popular Communication*, 22(2), 67-79.
- Salter, A. (2020). #Relationship Goals? Suicide Squad and Fandom’s Love of “Problematic” Men. *Television & new media*, 21(2), 1-16.
- Santerini, M. (2019). Odio 2.0, neo-razzismi e culture del web. In M. Santerini (ed.), *Il nemico innocente. L’incitamento all’odio nell’Europa contemporanea* (pp. 107-124). Milano: Guerini e Associati.
- Santerini, M. (2021). *La mente ostile. Forme dell’odio contemporaneo*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Schulte, W., & Frederick, N. (2020). Black Panther and black agency: constructing cultural nationalism in comic books featuring Black Panther, 1973-1979. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 11(3), 296-314.

- Schweppe, J., & Perry, B. (2022). A continuum of hate: delimiting the field of hate studies. *Crime, Law and Social Change*, (77), 503-528.
- Scott., S. (2019). *Fake Geek Girls. Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*. New York: New York University Press.
- Shiach, K. (2018). Top comics creators denounce “Comicsgate” for the first time. *Polygon*. <https://www.polygon.com/comics/2018/8/29/17796422/comicsgate-online-harassment-darwyn-marsha-cooke-van-sciver>
- Spieldenner, A.R. (2013). Altered egos: gay men reading across gender difference in Wonder Woman. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 4(2), 235-244.
- Stanfill, M. (2020). Introduction: The Reactionary in the Fan and the Fan in the Reactionary. *Television & New Media*, 21(2), 123-134.
- Taussig, M. (2011). *I Swear I Saw This: Drawings in Fieldwork Notebooks, Namely My Own*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tilley, C.L. (2018). A regressive formula of perversity: Wertham and the women of comics. *Journal of Lesbian Studies*, 22(4), 354-372.
- Toren, B.J. (2010). Bam! Pow! Graphic Novels Fight Stereotypes in Academic Libraries: Supporting, Collecting, Promoting. *Technical Services Quarterly*, 28(1), 55-69.
- Valtorta, L. (2016). Capitan America contro Donald Trump: il nuovissimo mondo Marvel. *Minima & Moralia*, 21 giugno 2016. <https://www.minimaetmoralia.it/wp/libri/capitan-america-contro-donald-trump-il-nuovissimo-mondo-marvel/>
- Varda, S.J., & Hahner, L.A. (2020). *Black Panther* and the Alt-right: networks of racial ideology. *Critical Studies in Media Communication*, 37(2), 133-147.
- Waldron, J. (2012). *The harm in hate speech*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent*. New York, Toronto: Rinehart.
- Wertham, F. (1994). The curse of the comic book. *EIR*, 21(46), 37-43.
- Whaley, D.E. (2015). *Black women in sequence: re-inking comics, graphic novels, and anime*. Seattle: University of Washington Press.