

Gloria Politi

---

UNIVERSITÀ DEL SALENTO  
e-mail: gloria.politi@unisalento.it  
 <https://orcid.org/0000-0002-7020-5381>

## Supereroi seriali: *Major Grom* e la costruzione di una mitologia nazionale russa post-sovietica

### Abstract

---

#### Serial Superheroes: *Major Grom* and the Creation of a Russian Post-Soviet National Myth

The concept of the “series” has become central to the study of contemporary storytelling, particularly within visual media such as film, television, and comics. Scholarship in Western media theory has highlighted the tension between recurring elements and variations, as well as the recursive structures that organize complex visual narratives. In contemporary Russian comics – most notably *Major Grom* – the episodic format acquires distinct characteristics, blending elements of the Western superhero model with the construction of a post-Soviet national imaginary. This article investigates how the serial form operates in *Major Grom*, understood both as a cultural practice and a mode of production. It focuses on the tensions between episodic structure, overarching narrative, and myth-making processes.

**Key words:** series, episodic structure, *Major Grom*, comics, myth-making

**Parole chiave:** serie, struttura episodica, *Major Grom*, fumetto, costruzione mitologica

## La serialità come cornice dei generi narrativi

La serialità e i generi non esistono come dimensioni separate, ma in un rapporto di reciproca interdipendenza: i generi forniscono cornici di senso, orientano l'interpretazione e definiscono aspettative, mentre la serialità ne garantisce durata, trasmissione e continuità nel tempo, permettendo agli schemi consolidati di evolvere e adattarsi senza perdere coerenza.

In questo contesto, i media, in particolare quelli che consolidano modelli espressivi e formati riconoscibili, si fondano su sistemi semiotici codificati, i cosiddetti *format*, capaci di organizzare percezione ed esperienza di specifiche aree dell'immaginario collettivo. Tali meccanismi operano attraverso la ripetizione di strutture narrative, visive e simboliche che, pur caratterizzate da ridondanza, offrono al pubblico punti di riferimento familiari e un codice condiviso di interpretazione. La ripetizione qui non va intesa come un semplice meccanismo di riciclo o di riproduzione, bensì come un principio generativo che sostiene i processi di trasformazione mediale, ciò che si definisce *mediamorfosi* (Fidler 2005, Piga 2014). Proprio la serialità, intesa come dispositivo capace di riproporre schemi ricorrenti e identificabili, consente ai media di estendersi nello spazio, colonizzando nuovi territori culturali e geografici, e parallelamente assicura un certo consolidamento della durata delle forme, stabilizzandole entro sistemi codificati e relativamente stabili. Alla stregua di una forza plastica, la serialità plasma i generi, ne conserva l'identità e al tempo stesso ne favorisce la metamorfosi, intrecciando continuità e novità in un flusso costante di rinnovamento.

Sin dai suoi albori, la letteratura ha funzionato come laboratorio dei meccanismi seriali, mostrando come strutture e schemi consolidati possano organizzare l'esperienza dell'immaginario collettivo. L'osservazione di simili modelli permette di comprendere, in termini generali, come la reiterazione strutturata (Eco 2011: 63) influenzi la percezione e favorisca nel tempo sia la continuità sia l'innovazione dei generi. Lungi dal voler intraprendere un'analisi storica dettagliata, è possibile riconoscere alcune caratteristiche comuni e sistemiche nell'evoluzione dei generi, che offrono un quadro di riferimento nello studio dei prodotti culturali contemporanei.

Si rileva innanzitutto che nei contesti visivi e di intrattenimento emerge una dimensione "popolare" e progressivamente proto-industriale di questo processo, in cui schemi e format consolidati convivono con innovazioni tecniche e narrative. Non sorprende, quindi, che tale trasformazione sia avvenuta soprattutto attraverso innovazioni collettive, sia sul piano tecnico, a livello dunque di organizzazione della pagina (uso dei segni e dei codici grafici), sia su quello mitologico, con la conseguente estensione e il successivo consolidamento di nuove forme di narrazione strutturata. La serialità non agisce soltanto come principio formale, ma costituisce un tessuto

culturale dinamico, capace di modellare identità, valori e immaginari condivisi. Nel fumetto in particolare, e più in generale nei linguaggi visivi, questa forza si manifesta nella tensione tra schemi consolidati e sperimentazioni narrative, generando un flusso persistente in cui continuità e innovazione si intrecciano e si alimentano reciprocamente. Pur riconosciuto come prodotto seriale a pieno titolo, proprio queste relazioni fanno emergere chiaramente come il principio della ripetizione strutturata abbia un'estensione più ampia e non si esaurisca in esso (De Pascalis, Pescatore 2018: 19–30). Nel racconto per immagini i codici si intrecciano secondo modalità specifiche poiché ciascun elemento appartiene a una catena narrativa le cui unità, pur disposte nello spazio, coesistono in sincronia (Groensteen 2012). Ciò che definisce l'“essere lì” del fumetto è la sua immobilità fondamentale, la simultaneità e il panoptismo delle unità, vale a dire il suo stato seriale (Lacroix 1991: 90). Ne deriva che, tanto nella produzione quanto nella lettura, l'illustrazione sequenziale non coincide con quella pittorica: tra l'unicità di un quadro o di una fotografia e il movimento dell'animazione, essa si colloca in una dimensione propria, intrinsecamente legata alla sequenza di immagini fisse (Groensteen 2012).

A ciò si aggiunge che la diffusione ricorrente dei prodotti popolari veicolati dai media di massa, assimilabile al modello che governa la produzione industriale delle merci, offre un punto di osservazione privilegiato per analizzare i processi di cambiamento sociale e creativo, spesso con maggiore efficacia rispetto alle produzioni artistiche tradizionalmente legate alla “cultura elevata”:

[...] la cultura elevata è un fenomeno largamente creato e consumato in ambienti urbani, mentre la cultura popolare è diffusa dalle industrie dei media nazionali. Tuttavia, le culture urbane includono forme di cultura create per la classe operaia che non si adattano alle tradizionali definizioni di cultura elevata. Di fatto, quest'ultima, nella definizione tipica in letteratura, corrisponde più strettamente alla cultura classica trasmessa da organizzazioni non profit, ma rappresenta solo una piccola porzione delle forme di cultura create e disseminate negli ambienti urbani.

La cultura popolare diffusa tra il pubblico di massa non si adatta più allo stereotipo che la letteratura sociologica ne offre. In realtà, i tipi di cultura diffusi dalle organizzazioni dei media nazionali, sia tra il pubblico di massa, sia tra il pubblico specializzato, si stanno progressivamente differenziando. Inoltre, assomigliano spesso ai prodotti delle culture urbane, poiché le avanguardie assimilano sia le tecnologie usate per produrre la cultura dei media, sia le immagini e i temi di quest'ultima, mentre gli innovatori dei media saccheggiano gli archivi di tutte le forme di cultura in una ricerca disperata di immagini e temi non familiari (Crane 2005: 153).

Gli studi sui media hanno peraltro evidenziato come l'applicazione all'ambito estetico di criteri di riproducibilità costituisca un tratto distintivo della modernità, segnato dal passaggio dalle logiche dell'atto creativo unico e dell'intuizione individuale a quelle del profitto (Kelleter 2017: 7–34). Nel contesto contemporaneo, condizionato a livello globale dalla produzione di massa e dal capitalismo, i contenuti medialti assumono significato pieno solo nel processo interpretativo attraverso cui gli utenti attribuiscono loro un senso, integrandoli nei propri quadri culturali e nelle proprie pratiche di consumo. Si comprende dunque come la loro rilevanza dipenda dalla capacità di soddisfare le aspettative del pubblico, offrendo così all'analisi della serialità uno strumento per osservare le trasformazioni dei desideri collettivi in determinati contesti storici, sociali e culturali. Questo approccio consente infatti di considerare insieme le strategie dell'industria culturale e le preferenze di gruppi di fruitori sempre più ampi, fino a comprendere idealmente intere società.

Alla luce di quanto affermato, il fumetto russo post-sovietico rappresenta un terreno privilegiato per indagare la serialità. Il saggio propone dunque un focus su *Major Grom (Il maggiore Grom)*, esempio emblematico di costruzione ricorrente e modulare: episodi autoconclusivi e archi più ampi si intrecciano nella creazione di una mitologia nazionale post-sovietica, mentre la dinamica iterativa dell'opera agisce come motore capace di plasmare identità, valori e immaginari condivisi, rivelando come continuità e innovazione possano convivere in una forma coerente, riconoscibile e culturalmente significativa.

## Grom tra mito e tipico: l'eroe duplicemente narrativo

Nel vasto scenario contemporaneo della narrazione popolare, la figura di *Major Grom* assume un ruolo cruciale per evidenziare quella tensione profonda, individuata da Umberto Eco, tra il richiamo del mito e le esigenze del romanzo. Interrogandosi sulla natura e sulla funzione dei personaggi della narrativa moderna e, nello specifico, di quei protagonisti che abitano l'universo dei fumetti e delle produzioni seriali, Eco chiarisce come l'evoluzione dalla dimensione mitica a quella romanzesca comporti una trasformazione radicale del personaggio, marcato dal passaggio dalla fissità dell'archetipo alla mobilità del "tipico", dalla previsione dell'eterno al rischio dell'imprevedibile.

Applicando tale chiave di lettura al personaggio centrale del fumetto *Major Grom*, Igor' Konstantinovič Grom, alias il maggiore Grom del titolo, si coglie immediatamente il carattere duplice e strutturalmente instabile della sua costruzione narrativa. Egli si presenta come figura rigidamente normativa, incarnazione

di un'etica intransigente, eroe monolitico che si erge a baluardo contro il disordine morale e istituzionale della società che lo circonda. In ciò partecipa della natura del mito: come l'eroe classico o il superuomo moderno, Grom è riconoscibile, ripetibile, rassicurante nella sua coerenza. Per usare le parole di Eco, egli è "geroglifico" ed "emblema", somma visibile di aspirazioni collettive e ordine simbolico.

E tuttavia, immerso in una narrazione che si vuole "romanzesca", indirizzata a un pubblico abituato a consumare storie complesse, pluristratificate e psicologicamente fondate, il maggiore Grom non può sottrarsi al movimento centrifugo che mina la stabilità del mito. Il tentativo di offrirgli profondità psicologica, di umanizzarne i tratti, di iscriverlo in un contesto realistico dove emergono il dubbio, la perdita, la vulnerabilità, lo spinge verso una "universalità estetica" più che simbolica, cioè verso quella forma di compartecipazione emotiva che è propria del personaggio "tipico", figlio del romanzo e non della leggenda:

Il personaggio del mito incarna una legge, una esigenza universale, e deve in una certa misura essere quindi *prevedibile*, non può riservarci sorprese; il personaggio del romanzo vuole essere invece un uomo come tutti noi, e quello che potrà accadergli è altrettanto imprevedibile di quello che potrebbe accadere a noi. Il personaggio assumerà così quella che chiameremo una "universalità estetica", una sorta di compartecipabilità, una capacità di farsi termine di riferimento di comportamenti e sentimenti che appartengono anche a tutti noi, ma non assume l'universalità propria del mito, non diventa il geroglifico, l'emblema di una realtà soprannaturale, perché esso è il risultato della resa universale di una vicenda particolare. Tanto è vero che l'estetica del romanzo dovrà rinverdire per questo personaggio una vecchia categoria, la cui esigenza si avverte proprio quando l'arte abbandona il territorio del mito: ed è il "tipico" (Eco 2011: 133).

Il personaggio "mitologico" del fumetto vive una doppia sfida: deve essere un archetipo, perciò esprimere aspirazioni collettive e rimanere immediatamente riconoscibile – come avviene per Superman, caso limite evocato da Eco<sup>1</sup> – ma al tempo

---

1 L'analisi di Eco conserva oggi tutta la sua validità scientifica. Nonostante siano trascorsi decenni dalla sua prima riflessione sul supereroe americano, i principi individuati dallo studioso restano strumenti utili per comprendere la costruzione dei personaggi nella narrazione popolare contemporanea: "Ora Superman, che è per definizione il personaggio che nulla può contrastare, si trova nella preoccupante situazione narrativa di essere un eroe senza avversario e quindi senza possibilità di sviluppo. A ciò si aggiunga che, per precise ragioni commerciali (anche queste spiegabili attraverso una indagine di psicologia sociale), le sue avventure vengono vendute a un pubblico pigro che sarebbe atterrito da uno sviluppo indefinito dei fatti, tale da impegnare la sua memoria per più settimane di seguito; ed ogni storia si conclude nel giro di poche

stesso ha necessità di adattarsi alle esigenze di una produzione che sia espressione della “cultura alta” e dunque modellata sulle regole del romanzo, la cui cifra è data da un continuo sviluppo e da tratti dinamici e imprevedibili.

In questa tensione irrisolvibile tra l’esigenza di mantenersi archetipico e la necessità di evolversi come individuo risiede il nucleo problematico e fertile della sua costruzione. Sulla scia dell’analisi socio-semiotica cui si è fatto riferimento, anche per il supereroe russo privo di superpoteri, la permanenza in un sistema narrativo seriale, ovviamente destinato a rinnovarsi continuamente per motivi editoriali, commerciali e persino “politici”, richiede una mediazione delicata tra immobilità e trasformazione. Ne deriva una figura che, pur non raggiungendo pienamente lo statuto di mito (Lévi-Strauss 2016), non compie nemmeno integralmente il percorso

---

pagine, anzi, ogni albo settimanale si compone di due o tre storie complete, ciascuna delle quali pone, sviluppa e risolve un particolare nodo narrativo senza lasciare altre scorie. Esteticamente e commercialmente privato delle occasioni basilari per uno sviluppo narrativo, Superman pone seri problemi ai suoi soggettisti. Vengono via via prospettate varie formule per provocare e giustificare un contrasto: Superman per esempio è affetto da una debolezza, viene cioè reso praticamente inerme dalle radiazioni della kriptonite, un metallo di origine meteoritica che naturalmente i suoi avversari si procurano con ogni mezzo per neutralizzare il loro giustiziere. Ma una creatura dotata di tali superpoteri, e di superpoteri intellettuali oltre che fisici, trova facilmente il mezzo di trarsi da tali impacci, ed è ciò che Superman fa, uscendo vincitore da simili vicende. Si consideri inoltre che, come tema narrativo, l’attentato ai suoi poteri attraverso la kriptonite non offre una gamma tanto vasta di soluzioni, e può essere usato solo con parsimonia.

Non rimane quindi che mettere Superman a confronto con una serie di ostacoli, curiosi per la loro imprevedibilità, ma in definitiva sormontabili da parte dell’eroe. In tal caso si ottengono due effetti: anzitutto si colpisce il lettore con la stranezza dell’ostacolo, [...]; in secondo luogo, grazie alla indubbia superiorità dell’eroe, la crisi viene superata rapidamente e il racconto può mantenersi nel limite della *short story*.

Ma questo non risolve nulla. Infatti, vinto l’ostacolo, e vinto entro un termine prefissato dalle esigenze commerciali, Superman ha pur sempre *compiuto qualcosa*; il personaggio di conseguenza ha fatto un gesto che si iscrive nel suo passato e grava sul suo futuro; in altre parole ha fatto un passo verso la morte, è invecchiato sia pure di un’ora, ha accresciuto in modo irreversibile il magazzino delle proprie esperienze. *Agire*, quindi, per Superman come per qualsiasi altro personaggio (e per ciascuno di noi) significa *consumarsi*.

Ora Superman non può consumarsi, perché un mito è inconsumabile. Il personaggio del mito classico, si è visto, diventava inconsumabile proprio perché all’essenza della parabola mitologica apparteneva l’essersi egli già consumato in qualche azione esemplare; oppure gli era del pari essenziale la possibilità di una rinascita continua, simboleggiando egli qualche ciclo vegetativo o comunque una certa quale circolarità degli eventi e della vita stessa. Ma Superman è mito a condizione di essere creatura immessa nella vita quotidiana, nel presente, apparentemente legato alle nostre stesse condizioni di vita e di morte, anche se dotato di facoltà superiori. Superman immortale non sarebbe più uomo, ma dio, e l’identificazione del pubblico con la sua doppia personalità (quella identificazione per cui è stata escogitata la doppia identità) cadrebbe nel vuoto (Eco 2011: 135–136).

dell'eroe romanzesco: Igor' Grom appare così sospeso, liminale, emblema delle contraddizioni dell'immaginario culturale che lo ha generato.

Da siffatta ambivalenza scaturisce la possibilità di un'analisi più approfondita del "potere narrativo" di *Major Grom*; un potere che non consiste nella semplice ripetizione di schemi ideologici o simbolici prestabiliti, ma nell'abilità degli autori di sfruttare le potenzialità, con maggiore o minore successo, del mezzo, prima fumettistico e poi filmico, per plasmare la figura di un nuovo eroe contemporaneo, efficace e tutt'altro che provvisorio. *Major Grom* appartiene dunque alle narrazioni seriali nella sua specifica essenza di prodotto culturale inserito nel vasto mercato dei testi di finzione che, in concorrenza con cinema e romanzo, hanno acquisito negli ultimi decenni un rilievo crescente pure in Russia.

Ciò non dipende solo dalla loro capacità di adattamento ai diversi canali di diffusione, ma anche dal modo peculiare con cui generano mondi immaginari. Alla base vi sono gli elementi chiave della fiction, che consentono al lettore di immergersi in una realtà alternativa. Per essere riconosciuta come tale, la narrazione richiede un coinvolgimento volontario in uno spazio mentale specifico, fondato sulla priorità dell'immaginazione rispetto alla percezione e sulla coesistenza, nella mente del lettore, di due livelli di realtà: quello inventato, con i suoi personaggi e le sue regole, e quello reale, assunto come repertorio interpretativo. Sebbene inizialmente questi due mondi possano apparire inconciliabili, l'esperienza del reale è necessaria per dare senso alle vicende rappresentate, poiché, come osserva Jean-Marie Schaeffer (2005), la comprensione di queste ultime non può che fondarsi sull'insieme delle rappresentazioni di cui dispone il ricevente. Pertanto l'immersione in quell'universo simulato è sempre sostenuta dalle conoscenze pregresse della realtà, e la narrazione trova nel lettore o nello spettatore un "buon" interprete nella misura in cui egli è capace di riconoscere e decifrare gli eventi a partire dal proprio mondo. In tal senso va delineandosi una definizione del potere della finzione: la sua forza risiede nella produzione di un regime percettivo particolare, in cui realtà e immaginario si compenetrano, e la conoscenza della prima diviene condizione di possibilità per l'accesso al secondo. Riprendendo la concezione di Schaeffer, una fiction artistica

[...] si attiva in modalità immersiva: essa è "vissuta" e viene immagazzinata nella memoria del lettore o dello spettatore come un universo virtuale chiuso su se stesso e autosufficiente, anche se le sue tracce mnemoniche possono essere riattivate più tardi in contesti reali attraverso dinamiche associative. La riuscita di una fiction artistica può essere valutata solo in termini metaforici, parlando di successo o di fallimento dell'opera, con giudizi che ne sanciscono l'"efficacia" come vettore di immersione, come universo e come proposta artistica. In altre parole, le sue "condizioni di felicità" dipendono dal grado

di soddisfazione della nostra immersione nell'universo che crea e dalla nostra valutazione estetica delle sue proprietà mimetiche e artefattuali (Schaeffer 2005: 24)<sup>2</sup>.

Se l'efficacia della fiction dipende dalla sua capacità di attivare un'esperienza immersiva e memorabile, la prospettiva di Morin permette di comprendere che tale esperienza non resta confinata in un universo chiuso, ma si radica nell'intreccio costante tra immaginario e realtà. L'immaginario non costituisce un dominio marginale, bensì una categoria estesa, che attraversa sogni notturni e diurni, proiezioni e fantasticherie della coscienza, fino a incidere sulla dimensione stessa della percezione. Si potrebbe affermare che la nozione di "reale" esista solo nella misura in cui viene continuamente nutrita dall'immaginario: anche la cosiddetta realtà "micro-fisica", quando è tradotta in schemi e rappresentazioni, non possiede consistenza se non attraverso le immagini individuali che la sostanziano. Persino nell'atto percettivo più elementare emerge una dimensione proiettiva, infatti una semplice lettura non si riduce alla sequenza lineare dei segni, ma si struttura attraverso la ricostruzione di insiemi significativi, in cui la percezione stessa viene continuamente modulata da anticipazioni e schemi interpretativi. Gli eventuali errori di decodifica non derivano quindi da una semplice distrazione, ma dall'interazione dinamica tra le strutture cognitive, le aspettative e le rappresentazioni immaginative che costituiscono la soglia stessa dell'esperienza percettiva. In questo senso, l'immaginario non si oppone al reale, ma ne costituisce una componente strutturale e insostituibile, senza la quale non sarebbe possibile né esperire né comprendere il mondo (Morin 1993: 15–21).

## Igor' Grom e i suoi universi seriali, immaginari e narrativi

Il personaggio di Igor' Grom occupa una posizione di rilievo nella produzione fumettistica russa contemporanea. Nato nella fucina creativa della casa editrice Bubble, è protagonista di tre cicli principali: *Major Grom (Il maggiore Grom)*, *Igor' Grom* e *Major Igor' Grom (Il maggiore Igor' Grom)*. La saga, che ha il suo incipit in *Major Grom* (ottobre 2012), è frutto della fantasia di Artem Gabreljanov e di Evgenij Fedotov, in collaborazione con Konstantin Tarasov, responsabile del design grafico e della definizione iconica del protagonista, caratterizzata da una fisionomia immediatamente riconoscibile e coerente con la narrazione.

---

<sup>2</sup> Qui e di seguito, ove non diversamente indicato, la traduzione è mia G.P.

Igor' Grom è un maggiore del corpo di polizia di San Pietroburgo, noto per il suo carattere determinato e il rigore inflessibile nei confronti dei criminali. Benché privo di superpoteri, si distingue per l'eccellenza nelle tecniche di combattimento corpo a corpo, per spiccate capacità di ragionamento logico e per l'abilità investigativa di alto livello<sup>3</sup>. Nella serie iniziale, il protagonista si confronta con numerosi avversari, ma il principale antagonista è Čumnoj doktor, alias il "medico della peste"<sup>4</sup>. Si tratta di un giustiziere che nasconde la propria identità dietro un'inquietante *masque à bec* e che, grazie ad un costume hi-tech provvisto di lanciapiamme, elimina chiunque sia riuscito a sfuggire alla giustizia. La decisione del criminale di celarsi sotto tale camuffamento non è priva di significato: come la figura storica del medico della peste si proponeva di riconoscere e contenere il morbo, così egli mira a compiere una catarsi simbolica della città, estirpando ciò che considera un'infezione morale, incarnata dalla sopraffazione e dall'arroganza umana. La maschera, quindi, assume una funzione duplice, poiché nasconde la vera identità del colpevole e al contempo richiama un archetipo storico di vigilanza e di intervento estremo contro il male, trasformando il delitto in una forma distorta di giustizia morale.

Il passaggio alla seconda serie si dispiega nelle ultime puntate della prima, quando una sequela di eventi tragici porta Igor' al ricovero in una clinica psichiatrica e all'abbandono del distintivo e del suo amato lavoro. Tuttavia, la ferma determinazione a far trionfare la giustizia e a combattere i soprusi resta immutata, spingendolo a proseguire la propria missione come investigatore privato. *Igor' Grom* (gennaio 2017–marzo 2021), sequel di *Major Grom*, è stato realizzato nell'ambito dell'iniziativa editoriale "Vtoroe dychanie" (*Secondo respiro*), promossa da Bubble nel gennaio 2017, che ha lanciato contestualmente tre nuove serie mensili: *Sojuzniki* (*Gli alleati*), *Besoboj* (*Il cacciatore di demoni*) e *Mirochodcy* (*I pellegrini dei mondi*). Il terzo ciclo, *Major Igor' Grom*, costituisce il secondo sequel della saga e segna il reintegro in servizio del protagonista.

Tra le uscite fumettistiche dedicate a Grom, particolare rilievo spetta a *Major Grom 1939*, pubblicato nel 2019, primo numero di una serie ambientata nell'epoca sovietica e caratterizzata da uno stile grafico ispirato all'estetica dell'Età d'oro dei comics. Il volume è frutto delle strategie narrative e di marketing adottate dall'editore, che ricorre all'espedito del "libro fittizio" – in questo caso, una serie di "fumetti

---

3 A differenza dei fumetti americani, in cui il supereroe rappresenta un archetipo del post-umano, dotato di capacità straordinarie e autonomia morale, i fumetti russi contemporanei pongono maggiore attenzione alla dimensione collettiva, alla moralità quotidiana e alla relazione tra i personaggi. L'eroismo non è strettamente legato a poteri sovrumani o al superamento dei limiti umani, ma alla capacità di agire con determinazione, giustizia e coesione all'interno di un contesto sociale riconoscibile (Saduov 2019: 275–285).

4 Per un approfondimento cfr. il saggio di Filippo Bazzocchi (2021) dal titolo *Major Grom: Čumnoj Doktor. Un supereroe del nostro tempo*.

fittizi” – per costruire e consolidare l’identità del celebre protagonista. Attraverso la riscoperta artificiosa di storie considerate perdute, Bubble realizza un ponte tra la tradizione sovietica e la cultura pop contemporanea, proponendo una reinterpretazione dei suoi personaggi iconici, in cui la celebrazione del passato si integra con narrazioni dense di ideali patriottici e avventure coinvolgenti.

Nel 2021 è la volta del romanzo *Major Grom*, dove Aleksej Volkov trasferisce la trama originaria del fumetto nella prosa narrativa e offre l’opportunità di un’analisi più approfondita delle dinamiche interne alla vicenda e della caratterizzazione dei protagonisti. L’anno successivo, nel 2022, viene pubblicato *Razumovskij*, anch’esso in forma romanzesca, che racconta la parabola di Sergej Razumovskij attraverso le prospettive di chi lo ha potuto incontrare e conoscere personalmente, ampliando così la portata interpretativa e accrescendo la complessità del ciclo di Grom.

L’accoglienza positiva da parte dei lettori ha favorito un’espansione transmediale del personaggio. Nel 2017 Igor’ Grom approda al cinema con il mediometraggio *Major Grom*, della durata di circa trenta minuti, interpretato da Aleksandr Gorbatoev e diretto da Vladimir Besedin. A questo segue, nel 2021, il lungometraggio *Major Grom: Čumnoj Doktor (Major Grom: Il medico della peste)*, con Tichon Žiznevskij nel ruolo principale e Oleg Trofim alla regia. Nel gennaio 2023 viene poi presentato il film *Grom: Trudnoe detstvo (Grom: un’infanzia difficile)*, prequel incentrato sull’infanzia di Igor’ Grom, realizzato per la prima volta senza riferimenti diretti a un fumetto esistente. Tuttavia, ad un momento precedente – dicembre 2022 – risale un’edizione speciale dal titolo *Grom: Trudnoe detstvo. Voschod Anubisa (Grom: un’infanzia difficile. L’ascesa di Anubi)*, che racconta gli eventi antecedenti a quelli rappresentati nella pellicola, in definitiva un prequel del prequel!

Il 2024 segna l’uscita di *Major Grom: Igra (Major Grom: Il gioco)*, nuova tappa nell’evoluzione del personaggio all’interno di un più ampio contesto transmediale. Se la cattura del “medico della peste” aveva consacrato Igor’ Grom come figura simbolica e celebrità cittadina, l’introduzione di un altro nemico, denominato “Fantasma”, inaugura una fase in cui l’eroe è chiamato a ridefinire il proprio ruolo narrativo. L’antagonista, concepito come presenza elusiva e destabilizzante, non solo amplia il repertorio dei conflitti, ma impone all’“eroe” un confronto con le ambiguità insite nella sua stessa identità. In questo senso, il film si colloca come continuazione e rielaborazione degli elementi caratteristici del fumetto, trasponendo ancora una volta le dinamiche psicologiche e simboliche del personaggio nel medium audiovisivo, capace di amplificarne la percezione e il coinvolgimento del pubblico.

Nella versione a fumetti, come in quella cinematografica, la fisicità di Igor’ Grom è di grande impatto scenico, con un corpo atletico, capelli scuri, occhi azzurri percorsi da una luce penetrante. La sua immagine è ulteriormente caratterizzata da elementi divenuti subito iconici: il berretto, la sciarpa grigia e la giacca marrone.

Le linee del volto, segnate da un mento volitivo e da sopracciglia la cui forma fa ricordare una saetta, completano il ritratto di un eroe dal profilo inconfondibile.

Il processo di ricodificazione di genere, che approfondisce la dimensione del mistero della seconda serie, determina anche un certo cambiamento nell'aspetto. Grom viene rappresentato con la barba, un marcatore visivo che segnala la sua evoluzione interiore e ne orienta la rappresentazione verso un registro più maturo e introspettivo. Quando la saga approda sul grande schermo con *Major Grom: Il medico della peste*, le esigenze del linguaggio filmico inducono a rielaborare alcune delle caratteristiche fisiche ed esteriori: le sopracciglia a forma di fulmine, efficaci sulla carta, vengono sostituite da una cicatrice sull'occhio sinistro, che arricchisce di maggiore realismo e intensità il volto del protagonista. Anche la sciarpa, segno distintivo del personaggio nei fumetti, viene eliminata, risultando ingombrante nelle sequenze d'azione e poco adatta all'estetica cinematografica (Trofim 2021).

Pur facendo parte delle forze dell'ordine, Grom sceglie di non indossare l'uniforme ufficiale, preferendo un abbigliamento che "urla" la sua autonomia e rafforza il suo statuto di outsider. Tanto nei fumetti quanto negli adattamenti successivi, egli rimane fedele a un principio etico irrinunciabile che consiste nel rispetto della vita, persino di quella dei propri nemici. In tale scelta si riflette la sua cifra morale distintiva, che lo pone in contrasto con altri modelli di eroi più spietati. Accanto a questa fermezza, emergono altri dettagli che ne restituiscono l'umanità. Sul piano personale, spicca l'affezione per la *šaverma*<sup>5</sup> di San Pietroburgo, segno della sua radicata appartenenza alla vita di quella precisa città. Attorno a lui si delinea inoltre un nucleo di figure complementari: il giovane e inesperto agente Dima Dubin, che funge da spalla e contrappunto, la giornalista Julija Pčelkina, che lo affianca e ne sostiene le azioni; e infine Muchtar, il pastore tedesco che incarna la fedeltà silenziosa e la complicità più autentica.

Oltre alla piena padronanza del proprio ruolo, Grom si caratterizza per una lucidità e un'integrità tali da guidare ogni azione contro il crimine, anticipando le mosse dei malviventi e rispettando sempre il proprio codice etico. In questo, ricorda l'archetipo del classico detective americano incarnato da Harold Francis "Harry" Callahan, meglio noto come "Dirty Harry" (nell'adattamento italiano "Harry la

---

5 La *shaorma*, o *shaverma* (dall'arabo شاورما – *shawarma*), è un piatto mediorientale a base di carne cotta allo spiedo – pollo, agnello o montone, più raramente maiale – avvolta in *lavash* o *pita*, arricchita con cavolo, cetrioli marinati o salati, cipolla, salsa all'aglio e spezie a piacere, tradizionalmente consumata senza posate. Nel caso di Igor' Grom, questa predilezione gastronomica assume un valore narrativo più ampio: il gusto per la *šaverma* lo radica nella vita quotidiana della città, donandogli un'umanità concreta e familiare. Tra un'indagine e l'altra, tra inseguimenti e scontri morali, Grom resta ancorato a gesti semplici e condivisi, e il piacere di un cibo popolare diventa il simbolo tangibile del suo legame con la comunità, trasformandolo non solo in un eroe straordinario, ma anche in un cittadino immerso nella realtà urbana che difende.

carogna”), personaggio creato dall’autore televisivo e sceneggiatore statunitense Harry Julian Fink e reso celebre dall’interpretazione di Clint Eastwood nella serie cinematografica omonima degli anni Settanta (O’Brien 1996). Come Callahan, anche Grom combina un acuto senso della giustizia con metodi risoluti e talvolta estremi, pur restando ancorato a solidi principi morali perfettamente riconoscibili.

Grom emerge vivido tra i dettagli della vita quotidiana: la passione per il cibo tipico della sua città, la presenza discreta ma costante dei suoi sodali, pronti a condividere con lui i pericoli più insidiosi della dimensione urbana. Non è un’entità sovrumana distante dalla realtà, ma un uomo le cui virtù e fragilità si intrecciano con l’ambiente che lo circonda, dialogano con il lettore o lo spettatore, e gli donano una rara tridimensionalità. È proprio questo equilibrio tra eroismo e umanità, tra determinazione e imperfezione, a rendere credibile il poliziotto, quasi superuomo nelle capacità eppure tanto ancorato alla concretezza del mondo e alle tensioni della città che è chiamato a custodire.

Del resto, un elemento centrale nella costruzione del mondo di *Major Grom* è il costante intreccio tra finzione e riferimento sistematico al piano empirico: le vicende si svolgono in luoghi concreti ben noti ai lettori, le notizie di cronaca sono diffuse da media realmente attivi nella Russia odierna e numerosi dettagli della vita quotidiana – catene di negozi, marchi commerciali, eventi sportivi – rafforzano l’impressione di una storia saldamente radicata in uno spazio sociale riconoscibile. L’aderenza alla dimensione fattuale fa sì che persino il mondo finzionale appaia come una possibile estensione del reale, favorendo l’immersione del pubblico nel racconto.

All’interno di questo quadro realistico si sviluppa tuttavia una dimensione mitologica più complessa, che emerge soprattutto nella struttura e nell’evoluzione dei personaggi. Si considerino, per esempio, gli episodi d’esordio della serie, nei quali il Čumnoj doktor presenta tratti ambivalenti: egli, pur assumendo il ruolo di antagonista, suscita inizialmente la simpatia di una parte della società rappresentata, poiché si propone come vendicatore delle ingiustizie sociali. In tal senso il suo profilo riflette le tensioni politiche e culturali della Russia del primo decennio del XXI secolo, periodo in cui il fumetto viene pubblicato, e si colloca simbolicamente tra le figure archetipiche del giustiziere e del rivoluzionario. Con il procedere della narrazione, questa ambivalenza è sottoposta ad una progressiva rielaborazione tale da far assumere al personaggio i tratti di un antagonista pienamente definito, mentre il conflitto con Igor’ Grom si carica di un significato sempre più personale e simbolico.

Nella fiction, dietro la maschera del medico della peste si cela Sergej Razumovskij, imprenditore carismatico ma controverso, fondatore di un social network divenuto parte integrante della vita quotidiana dei cittadini di San Pietroburgo. Il suo cognome, derivato da *razum* (“ragione”, “intelletto”), funziona come nome parlante e allude a una mente acuta ma freddamente calcolatrice. In parallelo, anche il nome del maggiore pietroburchese assume valore simbolico: Grom, “tuono”

in russo, richiama la forza, la determinazione e la spinta irruente all'impegno morale che ne definiscono i tratti all'interno della serie.

Razumovskij incarna il lato oscuro dell'ambizione e del potere tecnologico, infatti la sua intelligenza, degradata e insensibile ai valori cristiani di umanità e perdono, lo conduce a una progressiva rovina personale, culminata nel ricovero in un ospedale psichiatrico dopo gli eventi criminali di cui è responsabile. In netto contrasto con la ferrea intransigenza di Grom, fiducioso nella legge degli uomini, il personaggio "negativo" consente di mettere in scena una tensione ricorrente tra ragione e responsabilità, talento individuale e giustizia sociale. Così, l'antagonista – elemento funzionale nello sviluppo della trama – assume valore emblematico per rappresentare i rischi di una razionalità svincolata da principi morali, agli antipodi dell'eroe, che esprime invece un ideale di integrità e di azione guidata da un saldo codice etico. Tale opposizione costituisce uno dei nuclei fondamentali della mitologia narrativa della serie: da un lato il valoroso protagonista, icona dell'ordine e della giustizia, dall'altro un avversario che si presenta come portatore di un sistema alternativo, spesso legittimato da motivazioni morali o ideologiche. Ecco che il fumetto, pur nella cornice di un impianto poliziesco e di azione, partecipa parimenti alla formazione di un immaginario mitico contemporaneo, nel quale tensioni sociali e conflitti etici sono sottoposti ad una rielaborazione attraverso forme narrative ricorrenti. Igor' Grom tende perciò al superamento del modello supereroico occidentale, presentandosi piuttosto come una figura di mediazione tra i codici globali della cultura pop e specifici stereotipi culturali nazionali russi.

La dimensione mitologica si rafforza in considerazione dello spazio urbano, marcato da una tradizione mediale già consolidata nella cultura popolare post-sovietica. A tal proposito, un riferimento paradigmatico è la celebre serie televisiva *Banditskij Peterburg* (Pietroburgo criminale), che nei primi anni Duemila ha contribuito a fissare nell'immaginario collettivo la metropoli come scenario drammaticamente percorso dalla criminalità, dalla corruzione e dal conflitto costante tra la legge e il delitto. L'universo narrativo di *Major Grom* si innesta dunque su un paesaggio fortemente mitizzato, rielaborato però in chiave differente, dove la città non è più soltanto il teatro dell'arbitrio e della violenza, ma diviene il luogo in cui può emergere la figura di un eroe positivo. Persino le ambientazioni si organizzano attorno ad alcuni tratti ricorrenti – il freddo, la notte, la pioggia, un'atmosfera rarefatta – che mirano a rappresentare San Pietroburgo come un organismo vivente e malato, un corpo corrotto bisognoso di "cure", rafforzando così la dimensione mitologica del conflitto tra caos e ordine.

A simile scenario, si sovrappone un ulteriore livello di memoria culturale, legato alla musica e alla dimensione generazionale. Assume particolare rilievo la celebre canzone *Peremen!* di Viktor Coj, utilizzata nella colonna sonora di apertura del film

*Major Grom: Čumnoj doktor*. Tradizionalmente interpretato come un inno legato alla stagione della Perestrojka, il brano mirava in realtà a rappresentare la trasformazione interiore dell'individuo in un periodo storico particolarmente complesso.

Nel lungometraggio il motivo, del tutto trasformato, si rivolge a un pubblico odierno e non più alla generazione degli anni Ottanta. La voce femminile di soprano, lenta e sospesa, si libra sopra un accompagnamento musicale essenziale e suggestivo, che spoglia il tema originario del suo impulso militante e performativo, assumendo una nuova funzione all'interno del tessuto filmico, come eco poetica di una memoria condivisa reinterpretata attraverso la lente del presente. *Peremen!* cessa così di essere un semplice slogan politico per trasformarsi in un segnale culturale, attraverso il quale la cultura pop post-sovietica rielabora la propria storia e partecipa alla costruzione di una mitologia mediale proiettata verso forme narrative attuali.

Nella stessa logica va letto *Major Grom 1939*, che colloca le origini dell'eroe in un passato storico trasfigurato e intreccia una genealogia finzionale tra la serie contemporanea e una più ampia tradizione culturale rappresentata dal fumetto slavo d'emigrazione (Politi 2025). Ciò risponde ad una specifica strategia di marketing identitario messa in atto da Bubble, volta non tanto ad ampliare l'universo narrativo quanto a costruire attorno all'eroe una mitologia che intreccia radici storiche ed elementi vitali dell'immaginario contemporaneo.

## Conclusioni

L'universo narrativo di *Major Grom*, nelle sue declinazioni fumettistiche, cinematografiche, letterarie e a breve anche televisive, rivela come la serialità non sia mai neutra, ma si definisca di volta in volta entro i contesti culturali, politici ed editoriali che la sostengono. Nato sulla carta, Grom evolve attraverso cicli narrativi, ricodificazioni di genere e trasposizioni transmediali, rimanendo tuttavia un personaggio fittizio i cui conflitti, incluse le battaglie contro pseudoeroi "ricchi" che si ergono a giustizieri criminali come Razumovskij, appartengono esclusivamente all'universo narrativo. La dimensione reale è quella dei suoi creatori, tra cui Artem Gabreljanov, figlio del magnate armeno Aram e fondatore della casa editrice Bubble. La serialità di Grom, sviluppata nel contesto russo post-sovietico, segnato da un'endemica "continuità discontinua" e da molteplici contaminazioni, evidenzia come le strategie narrative e le scelte estetiche se da un lato contribuiscono a delineare un carattere riconoscibile e coerente, dall'altro riflettono le specificità culturali e le dinamiche del mercato editoriale russo, rilevando il legame fra immaginario fantastico e condizioni concrete di produzione (Parker 2017).

L'analisi qui condotta ha permesso di cogliere come la serialità operi su due livelli complementari. Sul piano macrostrutturale, il prodotto editoriale *Major Grom* mantiene una struttura aperta e reversibile, in cui personaggi e trame incedono in un flusso continuo e i temi ricorrenti consentono variazioni entro confini riconoscibili, garantendo coerenza e continuità attraverso cicli narrativi, trasposizioni cinematografiche ed evoluzioni formali. Parallelamente, a livello microstrutturale, ogni segmento o arco narrativo funziona come spazio di sperimentazione, oscillante tra ripetizione e innovazione, con episodi che, pur conservando la propria autonomia, si inseriscono nella costruzione più ampia della serie. Grazie a questa doppia codificazione, *Major Grom* trasforma l'eroe in un frammento modulare, dove le singole storie dialogano con i lettori e gli spettatori, e dove anche i *fandom* diventano protagonisti attivi della costruzione e della reinterpretazione della saga.

## Bibliografia

- Bazzocchi Filippo (2021): *Major Grom: Čumnoj Doktor. Un supereroe del nostro tempo*. "Slavica Tergestina", vol. 27, II, pp. 98–145.
- Besedin Vladimir (2017): *Major Grom*. Bubble Studios, Moskva. <https://www.youtube.com/watch?v=RLt65JxNsWI> [accesso: 28.07.2025].
- Crane Diana (2005): *Cultura elevata "versus" cultura popolare (rivisitate). Una riconcettualizzazione delle culture registrate*. In: *Gli attrezzi per vivere. Forme della produzione culturale tra industria e vita quotidiana*. A cura di E. Mora. Vita e Pensiero, Milano, pp. 137–156.
- De Pascalis Ilaria Antonella, Pescatore Guglielmo (2018): *Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi*. In: *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*. A cura di G. Pescatore. Carocci, Roma, pp. 19–30.
- Eco Umberto (1984): *Tipologia della ripetizione*. In: *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*. A cura di F. Casetti. Marsilio, Venezia, pp. 19–36.
- Eco Umberto (2011): *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Bompiani, Milano.
- Fidler Roger (2005): *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media*. A cura di R. Andò, A. Marinelli. Guerini e Associati, Milano.
- Gabreljanov Artem, Fedotov Evgenij, Tarasov Konstantin, Kim Anastasija, Žuravleva Julija (2012–2016): *Major Grom*. Bubble Studios, Moskva.
- Gabreljanov Artem, Fedotov Evgenij, Tarasov Konstantin, Kim Anastasija, Žuravleva Julija (2017–2021): *Igor' Grom*. Bubble Studios, Moskva.

- Gabreljanov Artem, Fedotov Evgenij, Tarasov Konstantin, Kim Anastasija, Žuravleva Julija (2021–2025): *Major Igor' Grom*. Bubble Studios, Moskva.
- Groensteen Thierry (2012): *Il sistema fumetto*. ProGlo, Genova.
- Kelleter Frank (2017): *Five Ways of Looking at Popular Seriality*. In: *Media of Serial Narrative*. A cura di F. Kelleter. Ohio State University Press, Columbus, pp. 7–34.
- Kutuzov Kirill (2022): *Razumovskij*. Bubble Studios, Moskva.
- Lacroix Yves (1991): *Les lieux de la bande dessinée. Trois planches exemplaires d'Andreas Martens*. "Protée", vol. 19, n. 1: *Narratologies: États des lieux*, pp. 85–92.
- Lévi-Strauss Claude (2016): *Mito e significato. Cinque conversazioni*. Il Saggiatore, Milano.
- Morin Edgar (1993): *La conoscenza della conoscenza*. Feltrinelli, Milano.
- O'Brien Daniel (1996): *Clint Eastwood: film-maker*. B.T. Batsford, London.
- Parker John R. (2017): *The Russia House of Ideas: An Interview with Russian Comics Publisher Bubble*. "Comics Alliance", 31 March. <https://comicsalliance.com/bubble-comics-interview/> [accesso: 28.07.2025].
- Piga Emanuela (2014): *Mediamorfosi del romanzo popolare: dal Feuilleton al Serial tv*. "Between", vol. 4, n. 8. <https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1374/2331> [accesso: 28.07.2025].
- Politi Gloria (2025): *Major Grom 1939, un eroe sovietico. Strategie narrative e identitarie nell'universo crossmediale di Bubble editore*. In: *Animazione, fumetti e graphic novel nei paesi slavi*. A cura di A. Ajres. Accademia University Press, Torino, pp. 71–84.
- Saduov Ruslan T. (2019): *Opyt severoamerikanskoj komiks-industrii v organizacii proizvodstva sovremennogo rossijskogo massovogo komiksa*. "Studia Litterarum", vol. 4, n. 1, pp. 274–285.
- Schaeffer Jean-Marie (2005): *Quelles vérités pour quelles fictions?* "L'Homme", 3–4, n. 175–176, pp. 19–36.
- Trofim Oleg (2021): *Major Grom: Čumnoj Doktor*. Bubble Studios, Moskva.
- Trofim Oleg (2023): *Grom: Trudnoe detstvo*. Bubble Studios, Plus Studio, Moskva.
- Trofim Oleg (2024): *Major Grom:Igra*. Bubble Studios, Plus Studio, Moskva.
- Volkov Aleksej, Gorbut Aleksej, Martinovič Natal'ja (2019): *Major Grom 1939*. Bubble Studios, Moskva.
- Volkov Aleksej (2021): *Major Grom*. Bubble Studios, Moskva.

## Abstrakt

### Serialowi superbohaterowie: *Major Grom* i tworzenie postsowieckiego mitu narodowego

Koncepcja „serii” stała się centralnym punktem badań nad współczesnymi formami narracji, szczególnie w mediach wizualnych, takich jak film, telewizja i komiks. Badania prowadzone w ramach zachodniej teorii mediów uwypukliły napięcie między elementami powtarzalnymi a ich wariantami, a także znaczenie struktur rekurencyjnych, które organizują złożone narracje wizualne. We współczesnym komiksie rosyjskim – zwłaszcza w serii *Major Grom* – format epizodyczny nabiera odrębnych cech, łącząc elementy zachodniego modelu superbohatera z konstrukcją postsowieckiego imaginariusium narodowego. Niniejszy artykuł analizuje funkcjonowanie formy serialnej w *Majorze Gromie*, rozumianej zarówno jako praktyka kulturowa, jak i sposób produkcji. Koncentruje się na napięciach między strukturą epizodyczną, nadrzędną narracją oraz procesami mitotwórczymi.

**Słowa kluczowe:** seria, struktura epizodyczna, *Major Grom*, komiksy, mitotwórstwo