

AniMOweb 2004
Donne e pari opportunità

Teatro San Carlo via San Carlo 5 Modena

Immagini femminili nel fumetto italiano

Di Samanta Zaghini

Tratto dalla Tesi di Laurea
“Tecnologie, industria culturale ed immagini femminili
nell’Italia degli anni 90”

Immagini femminili nel fumetto italiano

Il fumetto

Origini

È interessante notare come il fumetto sia nato nello stesso anno del cinema: nel 1895, nel breve volgersi di pochi mesi, i fratelli Lumière “mostrarono i frutti delle loro ricerche sulla riproduzione delle immagini in movimento (...) e R. Outcault pubblicò sul ‘New York World’ del 7 luglio, supplemento domenicale a colori, la prima tavola di *Yellow Kid*”¹.

Caratteristiche

Come Sergio Brancato sostiene, nella presentazione all’opera di Marco Pellitteri *Sense of Comics*, il fumetto è ritenuto dai più un mezzo minore; nonostante questo giudizio formulato senza una base di dati attendibili, le *bande dessinée* rimangono una “potente macchina di progettazione delle forme dell’immaginario, in grado di riverberare i propri effetti sui linguaggi tecnologicamente più evoluti (o apparentemente tali) che le respirano accanto”.² Basti pensare a cosa è stato il rapporto tra i fumetti e il cinema dalla fine degli anni 70 e, sottolinea Pellitteri, come questo avvenga perché l’investimento del fumetto sul corpo dello *spettatore* (definizione molto più adatta di *lettore*), “coinvolge una sensorialità espansa ed attrezzata, basata su soluzioni tecnicamente sofisticate”.³

I comics, secondo Pellitteri, sono oggi allo stesso tempo sia una “forma narrativa”, che un “mezzo di comunicazione di massa” quanto una “forma d’arte contemporanea”. Sono una forma letteraria in quanto danno vita a delle storie, utilizzando dei linguaggi letterari, e non solo, visto che utilizzano pure altri linguaggi, tipo quello dell’illustrazione e della sequenza impaginata d’immagini.

“Il fumetto, al pari del romanzo, o del racconto, o del poema, è una delle tante forme in cui la letteratura può presentarsi”: non a caso uno dei più grandi autori di fumetti Hugo Pratt, ha definito il fumetto “Letteratura disegnata”.

Il fumetto è anche un “mass media”, dal momento che è stampato: la stampa, intesa come fenomeno globale, è uno straordinario strumento informativo. Oltretutto può essere non solo un veicolo di storie fini a sé stesse o di pubblicità (visto che gli storyboard degli annunci pubblicitari vengono disegnati come fumetti), ma anche di messaggi didattici ed educativi.

¹ Per approfondimenti, vedi “Sociologie dell’immaginario: forme del fantastico e industria culturale” di Sergio Brancato, il capitolo *Il magnifico bastardo. Critica e fumetto, connubio imperfetto*, dove viene perfettamente spiegato il motivo per cui, il fumetto, nel corso degli anni è sempre stato bistrattato dalla critica.

² Tratto dalla presentazione di Sergio Brancato a “Sense of comics. La grafica dei cinque sensi” di Marco Pellitteri (pag. 9). Roma Castelvevchi, 1998.

³ “Sense of comics. La grafica dei cinque sensi”, pag. 9.

Per finire esso è anche una “forma d’arte contemporanea” in quanto “comunica ed esprime, nelle sue manifestazioni più alte, concetti, valori e composizioni formali di indubbio livello estetico”.⁴

Il fumetto si può quindi definire multimediale, “perché oltre al disegno e al testo, si aggiunge tutta una serie di co-linguaggi, di derivazioni che sono tratte da altri settori della narrativa e/o della rappresentazione: il cinema, il teatro, la pittura...”.

Perciò il fumetto, spesso denigrato e sottovalutato a causa della sua banalità strutturale, è al contrario “un intreccio fittissimo di linguaggi di sovrapposti e fusi gli uni con gli altri, formanti una sorta di ‘superlinguaggio’ che ancora non è stato studiato e compreso in tutte le sue diramazioni e chiavi di lettura” (Pellitteri, in *Sense of Comics*, pag.14).

Inoltre il fumetto è paradossale in quanto è “monosensoriale”, poiché una storia a fumetti, apparentemente la si guarda e basta: si ritrova coinvolto un solo senso fisico e cioè la vista, ma allo stesso tempo è anche “multisensoriale”, dato che, si sfogliano le pagine e lo si tiene in mano (tatto), ne si sente l’odore inconfondibile della carta (olfatto) e se ne immaginano i suoni grazie alle forme onomatopoeiche (udito). “Ma questi sono riferimenti sensoriali oggettivi: la multisensorialità risiede piuttosto in tutto ciò che la storia narra” e rievoca in noi.

Osmosi

L’originalità del fumetto risiede nel fatto che le impressioni sensoriali interiori sono suggerite dall’andamento della vicenda stessa, ma soprattutto dall’uso del co-linguaggio grafico e a volte anche d’altri co-linguaggi, come quello cinematografico.⁵

Il fumetto è in continuo rapporto con il cinema ed i videogiochi: è successo per Tomb Raider, in cui la protagonista di un videogioco lo diventa anche di un fumetto e poi di un film; oppure come per Milo Manara che da qualche anno, oltre a pubblicare i suoi fumetti su carta, ha creato delle storie interattive su cd-rom; Druuna di Serpieri è passata invece dalla carta ai bit dei videogiochi per pc; per non parlare poi dei manga giapponesi dai quali, il più delle volte, vengono tratti cartoni animati o film d’animazione.

La donna nel corso del tempo

Dagli anni 20 agli anni 70

Origini e realtà sociale

Per i paesi occidentali, il 900, il secolo dei fumetti è stato il secolo dell’emancipazione femminile. Le donne sono nate principalmente come figure di contorno, riuscendo solo poi, lentamente, a guadagnarsi spazi di maggior importanza, sino ad imporre la propria presenza scenica, tanto da ottenere dei ruoli da protagoniste assolute.⁶

⁴ Ibidem. Pagg.12/13.

⁵ “Sense of Comics”. Opera citata.

⁶ “Amori di carta: coppie celebri, eterni fidanzati, e altri libertini nel fumetto”. A cura di Paolo Guiducci e Francesca Cevoli. Villa Verucchio (RN). La Pieve, 1997.

I comics sono nati negli Usa, società capitalista per eccellenza e l'immagine femminile che se ne trae è quella duplice della moglie-madre e dell'oggetto sessuale.

Queste donne di carta spesso sono arrivate ad imporre alle donne reali dei modelli precisi di comportamento e canoni estetici, come negli stereotipi della moglie, della madre, dell'eterna fidanzata, della falsa emancipata; il più delle volte non corrispondono alla realtà della condizione femminile e delle lotte per l'emancipazione, non hanno nulla di reale, ma riflettono un unico punto di vista che è, come sempre, quello maschile.

La cultura, a volte, è la descrizione di un mondo maschile che definisce l'identità della donna in relazione a se stesso, e non alla donna stessa.⁷ Purtroppo, questo è un problema presente anche nel fumetto odierno, che vede la donna, non com'è veramente, ma come la desidera l'uomo: in parte a causa dei canoni estetici ed in parte a causa dei disegnatori stessi (maschi), che impongono al personaggio il loro imprinting sessuale.

I personaggi femminili del fumetto dimostrano di aver perfettamente interiorizzato il ruolo della donna (assunto dalla società capitalistica con la divisione del lavoro per classe, sesso e cultura): tutte le loro caratteristiche fisiche e psicologiche sono un ossequioso omaggio alla "mistica della femminilità", somma di una serie di condizionamenti e miti; insomma la donna delle strisce, prima ancora d'essere personaggio è funzionale ai dinamismi sociali volta per volta, e contemporaneamente diretta, al pubblico femminile attraverso i suoi messaggi conformizzanti.

- **Mogli-matriarche**

La serie delle mogli-matriarche americane nasce in funzione del consumo e per contribuire alla stabilizzazione della famiglia.

- **Le segretarie**

Negli anni in cui l'America (a causa dell'esplosione del settore terziario e del diffondersi degli uffici industrializzati) ha stretto bisogno delle "ragazze d'ufficio", il ruolo delle donne umettate è quello di convincere le giovani ad intraprendere un lavoro, che però non offrirà loro molte possibilità di carriera o di guadagno. Le segretarie delle strisce nascono così in funzione di una fase dello sviluppo capitalista negli anni 30-40, negli anni bellici l'America chiede alle masse femminili una partecipazione massiccia nei settori produttivi dell'industria.

Le protagoniste di carta offrono alle lettrici il modello della donna efficiente, priva di vezzi femminili, che non perde il suo tempo con la famiglia, ma che si dedica solo al lavoro.

Questi prototipi sono creati in funzione della donna fredda e ragionatrice, chiamata a sorreggere la nazione.

- **Le maggiorate**

Nel secondo dopoguerra si offre alla donna, attraverso i fumetti, l'identificazione in un'immagine molto femminile, non più preoccupata di produrre, ma solo di apparire appetibile e desiderabile.

Con il mito della maggiorata, della bambola stupida ma bella, le eroine delle strisce sono in funzione di una femminilità più dolce e disponibile, che faccia dimenticare la parentesi della guerra e ricacci la donna tra parrucchieri e istituti di bellezza. Queste donnine dal sex appeal malizioso, sembrano sventolare la bandiera dell'emancipazione, ma in realtà sono solo simboli del sesso e di prestigio per l'uomo che riesce a conquistarle.

⁷ "Le donne di carta: personaggi femminili nella storia del fumetto". Rossella Laterza e Marisa Vinella. Dedalo Libri. Bari, 1980.

- **Le donne libere**

Negli anni 60 si affiancano alle produzioni monopolistiche delle case editrici gruppi di dissenso. Il panorama dei modelli femminili comincia a frantumarsi in una serie di messaggi, differenti secondo la qualità del pubblico. Continua la scalata alla conquista della libertà sessuale da parte delle eroine di carta, che assumono il ruolo di protagoniste assolute dei loro fumetti, portatori di modelli eversivi. Nascono così le donnine libere dai tabù sessuali e la loro maggiore disponibilità, motivata da una scelta autonoma, si traduce in una sete illimitata di “maschi” e di sesso. Tutto ciò porta inevitabilmente al ribaltamento del tradizionale rapporto uomo-donna.

Anche queste immagini femminili però vengono usate, in funzione di una rivoluzione sessuale che nei fumetti colti assume la colorazione di denuncia sociale e dei costumi (qui il sesso si nasconde dietro l'alibi dell'“impegno” intellettuale). Il mito del capovolgimento della morale viene invece decisamente fuorviato nelle produzioni più volgari, in cui il tema della liberazione è più esplicitamente distorto. Il sesso e la violenza che queste “femmine fumettate” emanano, è la prova del rifiuto dell'immagine della donna liberata, la cui reale lotta per l'emancipazione appare, sulle strisce, manipolata e filtrata da un'ottica partigiana. Le eroine del fumetto pornografico non esprimono che la rivincita dell'uomo sulla donna, vista in queste storie come una dominatrice virago, crudele e sanguinaria, che è in funzione di un'esperienza schizofrenica del sesso. Questa produzione fumettistica quindi non è specchio del desiderio di liberazione della donna d'oggi, ma soddisfa le esigenze di consumo di un pubblico esclusivamente maschile.

Immagini femminili negli anni 80 e 90

Gli ultimi due decenni del fumetto sono segnati dall'avvento del computer e dell'elettronica, e soprattutto dalla massiccia invasione dell'estetica nipponica. Arrivano i manga e i cyborg, ritorna la fantascienza, con ambientazioni post-atomiche e panorami apocalittici. Le scene di sesso e violenza si fanno più esplicite, le emozioni più forti, con un linguaggio grafico spettacolare di stampo volutamente tecnologico, che avvicina il fumetto ai videogame. Gli eroi sono alternativamente uomini o donne, in un rapporto di parità ormai consolidato.

Alle soglie del terzo millennio, i rapporti sentimentali nelle strips risentono della generale crisi di valori e perdita di centro delle generazioni contemporanee. Il fumetto indaga tematiche esistenzialistiche, con personaggi ricchi di sfumature sentimentali e razionali. La confusione dei sessi è una delle novità di quest'ultimo periodo, liberato dagli stereotipi omosessuali del fumetto pornografico.

Quindi in questi anni, all'interno del fumetto si realizza una svolta nella proposizione di personaggi femminili. Alcuni esempi celebri: Legs Weaver, investigatrice spaziale; Sara Pezzini in Wichtblade, procace investigatrice; Julia, criminologa. Alcune sono “figlie” di Valentina, con cui condividono il fisico sinuoso, appariscente e sensuale (Sara e Legs); altre ne hanno ereditato la curiosità, l'intuito investigativo, il gusto per l'avventura e il brivido, la determinazione. Ma l'invasione e il successo di figure femminili resta Lara Croft protagonista di Tomb Raider, un'eroina nata dalla fantasia di Alan Smith, il quale sostiene che, per progettare e tratteggiare Lara, si è semplicemente (!) ispirato alla realtà circostante: “La donna di oggi deve avere tutto: un corpo femminile, curato, atletico. Allo stesso tempo deve essere forte, capace di svolgere mansioni riservate in passato agli uomini senza mai mostrarsi debole. Ma non è tutto: deve esser gentile e sensibile, ma deve anche saper diventare dura”.

Concludendo, si può affermare che l'ultima generazione di fumetti predilige le donne presentandole tutte affascinanti, sinuose e slanciate nel fisico, abili, intelligenti e spesso dotate di superpoteri. Una donna perfetta insomma, forse troppo per il mondo reale, dove deve lavorare dentro e fuori casa per tutto il giorno: magari potessero avere anche loro i superpoteri

Quel che è certo è che i vistosi mutamenti che hanno interessato la figura e il ruolo femminile nel mondo occidentale, negli ultimi 30 anni si sono effettivamente rispecchiati nelle eroine dei comics.⁸



Figura 1: Lara Croft e Sara Pezzini, eroine degli anni 90

⁸ “Fumette: Valentina, Eva Kant, Lara Croft e le altre”. Gabriella Seveso. Unicopli. Milano, 2000

La bambina

Dalla letteratura ottocentesca fino quasi ai giorni nostri, la figura della bambina era sempre legata all'identificazione vittimistica e orfana. Basta pensare alle varie Candy Candy, Anna dai capelli rossi, Heidi, Lady Georgie...tutte rigorosamente orfane e proprietarie di tutte le sfortune del mondo, ma nonostante queste riescono ad andare avanti. L'esordio fumettistico risale al 1924 con Little Orphan Annie.

La bambina filosofica

La bambina filosofica nasce dalla matita di Vanna Vinci nel 1999 e viene pubblicata all'interno della rivista Linus dal settembre 2000 al aprile 2001.

Questa bambina oltre a non aver niente a che spartire con queste orfanelle, è una sorta di Mafalda all'italiana, ed ha come punto di riferimento Lucy dei Peanuts. Come queste ha un corpo da bimba con una mente da adulta, intellettuale, ma anche simpatica, fuori dal coro, alle prese con i problemi di tutti i giorni: la nascita, la scuola, le giornate passate al mare. Il suo miglior amico è Lillo: uno scimpanzé che ha sempre la risposta giusta, dato che come tutti i peluche è muto! “Lillo è il Nichilista Assoluto” Lei si definisce nevrotica e nella vita non fa altro che “elucubrare, dissertare citare filosofie più o meno attendibili...”⁹ E' in grado, con una sola striscia di farti riflettere ridendo.



Figura 2: La Bambina Filosofica con Lillo il Nichilista

Lucy Van Pelt

Lucy Van Pelt dei Peanuts è nata “qualche” anno prima dalla mente di Schulz nel 1959. Anche lei, come la bambina filosofica, è quasi una donna, sebbene intrappolata in un corpo ancora bambino. Per quanto riguarda il carattere è però totalmente differente: lei risulta essere arcigna, determinata, persino arrogante, perfida nelle sue battute di volontaria e involontaria ironia impegnata nella distruzione morale dei maschi. Lei vede gli uomini o come nemici o come potenziali prede. Bisogna inoltre ricordare che Lucy è famosa anche per il suo tavolino da psicologa dei poveri, dove per pochi cents riesce a distruggere le fragili aspettative del povero paziente di turno. Per quanto riguarda invece il rapporto con gli adulti, è pressoché inesistente li intravede e poi scompaiono.



⁹ Tratto dall'intervista alla Bambina Filosofica in Linus del luglio 2000 pag 22 “Monologhi a Bologna”

Figura 3: Lucy al lavoro con il malcapitato di turno!

L'adolescente

Gea

Gea nasce nel 1999 dalla mano di Enoch. Gea ha quattordici anni, vive sola senza i genitori, morti in un incidente stradale, quando lei era ancora piccola. A tutti però lei dice, che il padre è un famoso ingegnere, in giro per il mondo, mentre la madre è un'altrettanto famosa cantante lirica, anche lei sempre in tournée.

Gea è intraprendente, vivace, un po' maschiaccio (veste unisex e sempre di nero, visto che non distingue bene i colori, sfreccia sul suo scooter, suona il basso in una band, pratica arti marziali,...).

Gea come Charlie Brown

Gea vive quindi in un mondo, non solo senza genitori, ma anche senza importanti figure di adulti, un po' come nei Peanuts di Schultz, dove i grandi non compaiono mai, al massimo si sente un vago bla bla, privo di significato: segno di incomunicabilità tra il mondo dei bambini/adolescenti e quello degli adulti? Senza dubbio. Nel caso dell'eroina di Enoch, a parte l'assistente sociale, sempre preoccupata per lei e che vuole incontrare i genitori della ragazza, c'è solo un fantomatico zio, mai visto. Questa solitudine Gea però la vive serenamente, è in fondo il sogno di tutti gli adolescenti vivere soli ed avere qualcuno che ti mantenga, ma senza vederlo mai.

Gea e il suo basso: uno strumento, un perché

Gea suona il basso: non è uno strumento scelto a caso. Infatti esso, a differenza della chitarra elettrica che è sempre davanti sul palco, rimane "nascosto", ma è comunque fondamentale per la melodia, se non la base di tutto. Gea è così: non è esibizionista, in fondo il suo compito lo svolge in segreto, ma è comunque di vitale importanza per l'umanità.

La ragazza è infatti un "baluardo" che combatte creature extraterrestri e mostri galattici, una sorta di Sailor Moon all'italiana, una paladina della giustizia, che combatte il Male). Ed è proprio dal suo basso, che al bisogno si estrae la spada che ogni volta utilizzerà per sconfiggere il nemico di turno.

La spada di Gea, il Baluardo

La spada di Gea non ha un nome e non è una spada magica nel senso classico del termine. È più che altro un tramite per manifestare e utilizzare in più modi l'energia psicospirituale che alberga in ogni Baluardo. È certo che essa può essere usata solo da Gea, come fu per ogni Baluardo che la precedette lungo la sua ascendenza matrilineare, passandosi la lama l'un l'altra come una sorta di testimone.¹⁰

Gea ha un'identità segreta

Gea vive due vite parallele: di giorno va a scuola e qualche volta si addormenta, per il troppo lavoro notturno, ma è un'ottima studentessa, soprattutto in latino, visto che per il suo "mestiere" è costretta a studiare dei libri in lingua antica. Durante la notte Gea va in missione, per combattere il male.

¹⁰ Una sorta quindi di *Wichblade*, la lama stregata che dà il nome all'omonimo fumetto americano degli anni 90, creata da Mark Silvestri, per la Top Cow, che ha come protagonista Sara Pezzini, una poliziotta molto sexy, la quale è scelta dalla lama, proprio come accadde prima di lei a tante altre donne, tra cui anche Giovanna d'Arco.



Figura 4: Gea in un momento di relax nella sua stanza

Lillian Browne¹¹

“La realtà in cui si muove la protagonista riserva sempre delle sorprese. Da un lato troviamo il mondo che ci circonda, dall’altro quello che vorremmo ci circondasse. *Lillian* è curiosa e scatena gli eventi, appartengano essi alla sfera sentimentale del quotidiano- l’amico d’infanzia che non la considera come vorrebbe lei -o a quella del fantastico (il genio della lampada liberato da lei, il folletto fin troppo intraprendente). E lo fa in maniera disinvolta, com’è tipico della sua natura. Non sapete che *Lillian* possiede “la vista”? E che sua cugina Alice è addirittura fidanzata con un folletto? Beh, è quello che vi apprestate a scoprire in questo viaggio nel Regno di Mezzo. Ma il mondo di *Lillian Browne* è popolato anche da un ombroso rubacuori di nome Holden, e dal misterioso genio della lampada Azarbin”.

La storia, da come si può intuire dal piccolo riassunto tratto dallo stesso volume, si svolge in parallelo, tra il mondo reale, con i problemi di tutti i giorni, e la terra di mezzo abitata dai folletti. Il passaggio dal primo al secondo mondo è simile all’avventura di Alice nel paese delle meraviglie: non a caso Lillian incontra un coniglietto che la porta in un altro regno, proprio come Alice.

Le amicizie tra le ragazze sono “normali”, nel senso che i rapporti tra donne non necessariamente finiscono in amicizie ambigue che si terminano poi condividendo lo stesso letto, come accade ad esempio in *Spraylitz*. Qui nessuna è lesbica, per essere più precisi. A volte sono gelose una dell’altra, spesso sono complici, a volte litigano, esattamente come accade nella vita reale.

Lillian a volte invece di cercare, proprio come Alice, scappa dai sentimenti dall’amore. E’ la tipica ragazza carina che non corrisposta dall’amico d’infanzia, cambia aria e vita, look...in amore quindi vince chi fugge? Gelosa e orgogliosa. Alla fine della storia, finalmente il suo amore sarà riconosciuto e soprattutto contraccambiato.



Figura 5: Lillian nel Paese delle meraviglie

¹¹ “Lillian Browne” Vanna Vinci Collana Mondo Naif. Kappa Edizioni. Bologna 2000



Figura 6: Bellezze al bagno, mentre l'amica ci prova

Figura 7: Kate riesce a mettere ko un intero branco

Anna

Anna nasce nel 1996 dall'unione di 2 menti: Giovanni Mattioli e Vanna Vinci. Anna è una studentessa universitaria, morettina che veste sempre di nero e che spesso indossa un cappello da strega. Lei sogna ad occhi aperti, anche se questo non le impedisce di avere una vita sociale, ma ha degli amici alquanto strani, come il gatto parlante e il fantasma Egidio, un famoso giurista rinascimentale sepolto a Bologna, che spesso la invita a cenare sul tetto, nonostante il tempo avverso. La protagonista si offre questa scappatoia dal reale con innocente consapevolezza, senza passare per "lunare" a tempo pieno. In ogni modo queste fughe non sono altro che le varie sfaccettature della sua emotività¹².

In questa storia, ciò che conta è quello che passa per la mente dei personaggi: le paure, le fantasie, i sentimenti, i rimorsi... Non importa ciò che accade realmente perché all'interno dei personaggi c'è un mondo altrettanto reale ed importante, soprattutto quello della protagonista, che ha una fervida immaginazione e tanta curiosità, tipicamente femminile. Un po' come la Valentina di Crepax, ma senza tutto il torbido e l'erotismo. Non che qui l'eros non sia presente, anzi, ma è molto più delicato. Qui non ci sono scene di sesso, bensì d'amore, e tutto è coperto da un lenzuolo, non c'è niente d'ostentato, è lasciato tutto all'immaginazione. Finalmente un'autrice che rappresenta l'erotismo femminile in maniera egregia, riuscendo a tradurre su carta il mondo di noi donne, che amano fantasticare, alle quali piace percepire i sentimenti e vederli rappresentati... In più, prima della scena in cui i due fanno l'amore, c'è tutta una serie d'immagini in cui si corteggiano e flirtano.

¹² "Ragazine di carta. Lolite metropolitane, monelle rampanti e cherubine del male nei fumetti" François Vidoc. Edizioni 3ntini&C. Ferrara 2000



Figura 8: Una delicata scena d'amore

La free lance

Valentina

Guido Crepax, a differenza di altri autori, ha redatto personalmente una carta d'identità per la sua creatura e quel che è originale è che la stessa, nel corso degli anni, invecchierà.

“Mi chiamo Valentina Rosselli... Sono nata a Milano nel 1942. Casualmente il giorno di Natale... Mio padre ha fatto la campagna di Russia, ma non avrebbe potuto, dal momento che era ebreo. Ho avuto l'anoressia mentale quando ancora non era una malattia di moda...I miei genitori sono morti in un incidente aereo nel 1962, quando avevo 20 anni. Ho dovuto abbandonare l'università. ... facevo architettura e mi piaceva molto uno dei miei professori. Poi, per fortuna, un famoso fotografo ha scoperto che me la cavavo bene con la macchina fotografica. Da allora sono successe tante cose. Crepax ha voluto che invecchiassi proprio come una persona reale. Ma invecchiare è più bello quando si è ancora giovani”.

Bella forza, lei ha 50 anni solo sulla carta, ma il fisico non è cambiato per niente: dopotutto è pur sempre una donna di carta, quindi al massimo si può ingiallire (!). A questo proposito, il tema dell'eterna giovinezza è sottolineato nel secondo episodio intitolato “7° piano, scala a destra”. Valentina s'accorge dei primi capelli bianchi (che però si possono sempre tingere), gli occhi un po' cadenti (ma basta truccarli), che vedono sempre meno (ma ci sono pur sempre le lenti a contatto), il corpo...ma conclude con un “Hm...Mica male!”. Tutto sommato sembra quasi una crisi di mezza età fasulla, tanto per far contente le lettrici che si potrebbero rispecchiare in lei: l'eroina ha pur sempre lo stesso viso, lo stesso corpo, senza smagliature né cellulite, e nemmeno qualche chilo di troppo che s'insinua sempre nei punti sbagliati, mai dove dovrebbero! Come ho già detto, è pur sempre una donna di carta, cosa si può pretendere da una così, ma soprattutto da un uomo, che in fondo l'ha creata, assieme alle sue incertezze, che possa capire i problemi di una signora che è giunta a metà del suo cammino, in un mondo ed in una società dove si vive ossessionati dalla bellezza, dalla perfezione? Si pretende troppo da un fumetto, anche se in fondo è bello pensare che un problema si possa risolvere così facilmente e rapidamente e soprattutto un uomo abbia potuto pensare anche solo per un momento come si possa sentire una donna ad una certa età della sua vita.

Benchè Valentina sia un personaggio ormai “datato”, voglio lo stesso parlare di lei, perché ha creato un genere. Valentina è stata la prima donna a “vendicare” le infinite eterne fidanzate del mondo dei balloons¹³.

Lei è stata anche la regina del caschetto. Quest'acconciatura è nata con Louise Brooks, la diva del cinema del muto. Negli anni 20, le donne compirono un gesto molto coraggioso: si tagliarono le lunghe trecce. Il caschetto fu portato anche da Coco Chanel, simbolo ed artefice nella moda della liberazione femminile di quegli anni, che fu liberazione in modo particolare di tutte le lunghezze: di gonne e capelli.¹⁴

¹³ Basti pensare ad Olivia, eterna fidanzata di Braccio di Ferro, la quale aveva una testata tutta sua, ma il fidanzato gliel'ha portata via, diventando lui, l'unico protagonista, relegandola in un ruolo marginale.

¹⁴ “Corpi di donne/corpi di uomini” tratto da “Moda, corpo, mito: storia, mitologia e ossessione del corpo rivestito” di Patrizia Calefato. Roma Castelvecchi, 1999

Valentina femminista?

Oggi viene definita antesignana di un'immagine di donna indipendente e spregiudicata, una femme fatale, consapevole e lucida nella sua malizia; non è assolutamente un'eterna fidanzata, ma, benché sia "impegnata" con Phil è, al contrario, alla continua ricerca di uomini: non si può certo dire che la fedeltà rientri nei suoi principi. È in definitiva una libera artefice della propria vita.

Valentina è un'affermata fotografa, così tra un servizio fotografico e l'altro Valentina si ritrova, suo malgrado coinvolta, in situazioni misteriose, talvolta pericolose, in avventure investigative; districandosi ogni volta, grazie al suo intuito, o per una sorta di evoluzione onirica della storia stessa.

Lei non indaga perché obbligata, ma per una semplice curiosità, tipicamente femminile e per una sorprendente ingenuità; altre volte, invece, è solo protagonista di situazioni in bilico tra l'erotismo, rappresentato in raffigurazioni sado-maso dove mostra compiaciuta il proprio corpo nudo. Comunque, anche se viene violentata e sodomizzata frequentemente, Valentina non è mai una vittima passiva: infatti non si farebbe mai e poi mai maltrattare da nessuno, perché le sue storie non sono ambientate nel medio evo o in paesi sperduti, come le precedenti Guendaline & company.

Valentina ai giorni nostri...nel bene e nel male

Lei vive ai nostri tempi, a Milano.¹⁵ Le sue storie avventurose s'intrecciano con la sua vita quotidiana e privata. Ella ha infatti un marito, Phil, un figlio, Mattia e nel fumetto il tempo trascorre inesorabile come nella realtà. Lei vive nel nostro continuum temporale e ne rispecchia, di conseguenza, anche le nevrosi e i vari contorcimenti mentali.

Valentina diventa madre, per la prima volta

Vivendo nella nostra realtà, come molte donne, Valentina, diventa madre. Per la prima volta, in un fumetto, un'eroina viene ritratta durante la gravidanza e il parto: fu uno scandalo per quei tempi (Valentina con gli stivali, 1979). Logicamente non verrà rappresentata in modo lineare, come del resto accade in tutte le sue storie, ma in una "Trama scomposta e disordinata, in cui la protagonista sembra vivere una storia di prigionia e percepisce attorno a sé richieste pressanti quanto assurde (...)"¹⁶.

Valentina ha un ruolo contraddittorio: infatti rappresenta la donna ammaliatrice e seduttiva, che alla fine però non travia l'uomo, ma finisce per traviare sé stessa. D'altra parte, l'unico tipo di rapporto che intesse con gli uomini, è solo quello erotico - seduttivo: non è complice di Phil, come lo è Eva Kant di Diabolik; il suo compagno è solo lo strumento che le permette di tornare ogni volta alla realtà; in più non è leale nei suoi confronti, perché è talmente presa dal suo narcisismo ed egocentrismo, da non potersi permettere la fedeltà; stringe così dei legami sentimentali e incontri di solo sesso, senza una reale comunicazione, perché resta ogni volta intrappolata nel suo mondo onirico,

¹⁵ "Le donne di carta personaggi femminili nella storia del fumetto". R. Laterza, M. Vinella. Dedalo libri, Bari 1980

¹⁶ Tratto da Fumette. Vedi capitolo VII *Valentina, navigatrice dell'onirico*, pag. 165.

al quale nessuno può partecipare né capire completamente.¹⁷



**Figura 9: Quale donna ha un corpo così a 50 anni?
Forse Cher, ma lei è più di carta di Valentina!**



Figura 10: Valentina in una giornata "normale"

¹⁷ "Fumette". Opera citata

Miele

Nel 1986, nasce Miele, forse il personaggio femminile più famoso di Manara, protagonista dei volumi *Il profumo dell'invisibile* e di sei storie brevi intitolate *Candid camera* del 1988.

Le donne di Manara sono tutte simili e compiono sempre gli stessi gesti ripetitivi; possono avere caratteri diversi, ma alla fine giungono sempre a fare le medesime azioni, anzi un'unica cosa: sesso e vengono sodomizzate: infatti l'atto sessuale "classico" non è quasi mai applicato. In più queste donne sono "vestite", ma soprattutto svestite, in modo uguale. Possono partire anche con un vestito lungo, ma dopo un paio di vignette l'hanno già tolto, o, il più delle volte, si è accidentalmente strappato: poverine, con quello che l'avranno pagato?! E le rappresenta alla fine sempre senza mutande o in ogni modo nude: solo inizialmente qualcosa copre le loro parti più delicate... poi tutto fa la stessa fine dei vestiti, strappati o perduti.

Queste donne, quindi sono vittime o carnefici? Certo sono intelligenti, affermate, spesso appartenenti al mondo della televisione, alla quale Manara lancia delle critiche feroci, ma c'è sempre poi uno o più uomini che le umilia, che le mortifica: ne *Il profumo dell'invisibile* l'uomo invisibile di turno. Le donne di Manara sono delle bellezze classiche, come è classico e tradizionale il modello tipico che utilizza nelle sue storie: una bella donna osservata, insidiata, violata da brutti uomini. Questi non sono mai innamorati di lei, ma solo attratti fisicamente. È il modello iconografico di Susanna e i vecchioni, tratto dalla Bibbia.

Tornando a Miele quindi, lei lavora nel mondo dello televisione, il più delle volte è una giornalista, ma non nel senso classico del termine, infatti spesso si trova in posizioni scomode e soprattutto scoperte: a volte deve interpretare la moglie sodomizzata dal marito, altre deve fingersi passante che accetta uno strano compromesso... solo una volta si trova in una situazione veramente drammatica: una volta infiltratasi nel concorso di Miss Italia, conosce una ragazza aspirante ballerina che non riuscendo ad esibirsi come vorrebbe, tenta il suicidio e solo Miele appunto si ricorda di lei.



Figura 11 Miele si prepara per lo scoop:
telcamera

Figura 12: Miele salva una ragazza e distrugge la

La velina

Vanda

Vanda nasce nel 1991 da Cinzia Leone. come l'ha definita l'autrice stessa Vanda è "uno zuccherino". Bionda, occhi chiari, fisico perfetto e slanciato, forme giuste al posto giusto. Lei è una sorta di Letterina di Passaparola d'altri tempi: è carina e le piacerebbe sfondare nel mondo dello spettacolo. Anche se non è stupida, non ha le basi per fare uno show e, infatti, puntualmente l'assumono per il suo aspetto fisico e ha successo semplicemente perché mostra il suo bel corpo, all'inizio inconsciamente, poi sempre più consapevole di esso. Corpo visto quindi come un pregio ma anche come un difetto, perché non sarà mai presa sul serio da nessuno, soprattutto dagli uomini, come Gegè, per il quale, una vale l'altra: lui le mostra nei suoi spettacoli e poi se le porta a letto, ma prima se le "intorta" bene per farle innamorare, tutte indistintamente. Comunque sia, anche se può sembrare il prototipo della donna oggetto, non è esattamente così, in quanto è sempre lei che decide di mettersi in mostra, di spogliarsi, sia col suo primo fidanzato, dove è lei che si toglie lentamente la maglietta, ed è sempre lei che creerà scalpore tra il pubblico, mentre si taglia e si toglie il micro costumino di scena!

Vanda è "una soubrettina alle primissime armi, un po' svampita e piena di buone qualità" e buoni sentimenti.¹⁸

Vanda nasce nel 1936 in un fortino. Trascorrerà una vita abbastanza travagliata, ma poi il suo destino cambierà nel giro di quattro vignette. Vanda è diventata donna e perciò le crescono i seni: ad un certo punto...la sua vita...ha una svolta: finalmente è diventata donna. Ora è libera di incontrare il suo destino: il Varietà.

Un giorno infatti arriva al suo paese il circo: Vanda viene subito assunta, così su due piedi, anzi su due gambe. I circensi la porteranno a calcare per la prima volta le scene. La ragazza è normalmente impaurita: che deve fare? le danno un bikini con le stelle e le pronunciano solamente: "Guardali in faccia! Un bel sorriso, petto in fuori e le mani sempre sui fianchi!"... probabilmente sono le stesse parole proferite da Boncompagni alle varie Ambra del momento, o da Ricci alle Veline o alle Letterine...In fondo anche i fumetti hanno le loro piccole verità...

Vanda si vergogna e quando dovrebbe fare lo spettacolo scappa. Ma poi, trova il coraggio e inizia: nello sculettare perde il fiocchetto del suo costumino, così lo raccoglie, senza malizia, vista la giovane età e tutto questo al pubblico piace dato che in questo modo mostra tutte le sue forme: così la ragazza finisce per ripetere la scena all'infinito!

¹⁸ Tratto da "Una donna che disegna donne" su *Grafica & disegno*, già citata prima



Figura 13: Il “difficilissimo” provino!



Figura 14: La mossa che fa impazzire gli uomini!

Kay

Kay è protagonista di una storia di denuncia sociale di Milo Manara. La critica è rivolta nei confronti della televisione, che ha creato un mondo di privilegiati esattamente come accadeva prima della Rivoluzione Francese quando c'erano i nobili e il clero...e utilizzerà anche lo stesso strumento per eliminare le differenze sociali: la ghigliottina.

Kay è una potenziale Letterina che si sta allenando per un eventuale trasmissione che potrà fare, mentre il suo agente la chiama per un'audizione. La ragazza si reca così allo studio televisivo e viene scelta dal direttore “cul”turale della rete, che la chiama subito nel suo studio, per “spiegarle qualcosa sul programma”: egli la fa piroettare, per poi chiederle di mettersi un tanga, poiché devono far sognare il pubblico. Kay si toglie, con qualche titubanza, gli slip e continua a considerare l'uomo un “viscido porco”, tra sé e sé. Ma ecco che entrano all'improvviso dei loschi figurei, sono gli uomini di Robespierre, che li sequestrano. Da questo momento la ragazza rimarrà sempre senza biancheria, ma non per questo sarà imbarazzata o titubante. Saprà sempre cosa fare, non sempre nel senso sessuale. La donna, nonostante tutto, saprà comportarsi molto meglio degli uomini di turno (direttori, Dittatori...)



L'investigatrice

Julia

Il personaggio di Julia Kendall nasce nel ottobre del 1998 dalla mente di Giancarlo Berardi, già autore di Ken Parker nel 1977.

Julia è una minuta e leggiadra criminologa-detective. Questo genere è stato frequentato da donne sin dagli anni 30, con la dolce Connie, che, tra un pic-nic e l'altro durante la Grande Depressione, s'improvvisa giornalista ed investigatrice di successo

Il successo ottenuto dal genere noir al femminile è testimoniato dal fatto che dagli anni 60 sono aumentate trasposizioni televisive e cinematografiche. Negli anni 70 appunto, quando gli eroi erano quasi tutti uomini, la televisione propose all'interno di serie poliziesche, anche delle eroine. Celebre l'Emma Peel protagonista della serie tv "Agenti speciali" (The Avengers) che affiancava il suo collega con grande destrezza, con intuito, e con un'aderentissima tutina scura, quasi un simbolo delle eroine americane, che non si pongono mai nude davanti allo spettatore o al lettore di fumetti, ma hanno sempre una guaina che le avvolge. Questa è l'ipocrisia degli americani che per non dire che esse sono spogliate, le mettono una tutina aderentissima.

Sempre degli anni 70, chi non ricorda le Charlie's Angels)? Le tre investigatrici private, ingaggiate dal fantomatico Charlie, mai visto in faccia, dove le eroine si cimentavano nella risoluzione di complicati casi polizieschi, utilizzando sia il coraggio e la caparbia, sia il fascino e la seduzione tipicamente femminili: esse erano in grado di combattere e di non sbagliare un colpo con la pistola. Questa serie era stata realizzata per un pubblico prevalentemente femminile, in quanto non erano presenti scene crude e di violenza esplicita.

Verso la fine degli anni 70, ci sono anche i film horror e di fantascienza, tipici di quegli anni, con donne protagoniste, come Jamie Lee Curtis, nella saga di Halloween, Sigourney Weaver in quella di Alien.

Negli anni 90, la situazione cambia notevolmente. Non a caso, le protagoniste delle serie poliziesche e non, sono a contatto con delle scene molto più macabre, esattamente come i colleghi maschietti. In genere, questi personaggi femminili assumono le sembianze di donne un po' maschiline, sia per i lineamenti del volto che del corpo scolpito dalla ginnastica, e soprattutto le detective in gonnella, acquistano sempre più capacità d'azione e modi sbrigativi e un po' bruschi: queste donne si trovano ad affrontare dei casi sempre più violenti e sanguinosi. Questo si vede anche nelle ultime rappresentazioni cinematografiche dagli anni 90 ad oggi, a cominciare da Il silenzio degli innocenti, con Jodie Foster e Dana Scully in X-Files

Comunque sia, le donne dell'investigazione, sono tutte collegate con il mondo della psicologia, dato che esse sono sempre dedite a comprendere ed indagare le asperità dell'animo umano, nonché a ricostruire, con minuzia di particolari, moventi più o meno remoti. Queste detective in gonnella s'impegnano nella ricostruzione psicologica e/o sociologica del passato delle vittime e dei delinquenti, studiano le motivazioni ed i dettagli, esattamente come i colleghi maschi delle opere letterarie di H. Poirot, e a quelli televisivi come il tenente Colombo ed il cerebrale Ellery Queen.

Julia condivide quindi alcuni tratti con le eroine tipiche degli anni 70, ma contemporaneamente, essendo figlia degli anni 90, è simile per certi versi, anche alle eroine contemporanee. Il suo aspetto fisico è molto femminile e sinuoso: il viso è minuto, incorniciato da dei riccioli neri, gli occhi sono da cerbiatta, il corpo è esile e scattante, ma non

necessariamente alto e statuario, come le eroine standard degli ultimi anni; è in poche parole la copia dell'attrice Audrey Hepburn. Ricapitolando quindi, il corpo è figlio delle eroine anni 70, ma le storie inquietanti, farcite da particolari a volte splatter, sono tipicamente degli anni 90. A differenza delle protagoniste moderne, Julia non è in grado di usare nessuna arma da fuoco e non, non ha superpoteri, non pratica nessuna arte marziale. Perciò, non è assolutamente in grado di difendersi da sola, tramite la forza fisica: lei può solo contare sulla sua preparazione psicologica. Julia è definita dall'autore stesso, Berardi, come "una donna normale, che affronta la vita con le armi tipiche del suo sesso, quelle di sempre: l'intelligenza, la sensibilità, la partecipazione"¹⁹.

Julia, non è né una poliziotta né un'investigatrice, bensì è una criminologa che viene chiamata, di volta in volta dalla polizia, per indagare sui casi più difficili e complessi di criminalità. L'eroina è anche professoressa presso l'Università di Garden City, un'immaginaria cittadina americana, dove lei vive ed alterna le lezioni accademiche alla collaborazione con la polizia locale o con incarichi a lei affidati da privati. Da questa città, l'autore ricava storie che coinvolgono il lettore in un'identificazione problematica con gli eventi che richiamano tutte le grandi questioni della maturazione individuale e generazionale di un ambito culturale planetario come la guerra del Vietnam, il genocidio razziale, i serial killers e le violenze criminali, le identità e le differenze sessuali...

Per quanto riguarda l'approccio che utilizza Julia nelle sue indagini è scientifico: si basa su conoscenze psicologiche, sociologiche, antropologiche, psicoanalitiche, di medicina legale. Lei in ogni episodio deve stendere un profilo del killer di turno, poi partecipa o si trova coinvolta nelle successive indagini. Quel che rimane però è l'empatia e la partecipazione dell'eroina, la quale si mostra sempre animata dal desiderio, oltre di smascherare il colpevole di turno, anche e soprattutto di capirlo.²⁰

Le narrazioni al femminile

Le storie sono raccontate in prima persona, da Julia stessa. Infatti la protagonista sta stilando un diario personale e perciò la narrazione altro non è che la trasposizione del diario stesso e si dispiega in cima alle vignette con una grafia in corsivo, che dopo un anno circa è stato sostituito da una calligrafia più comprensibile in quanto era alquanto arduo da comprendere.

È rilevante come le storie di Julia siano centrate sia sulla ricostruzione biografica del criminale di turno, sia sulla ricostruzione autobiografica della vicenda, delle sensazioni della protagonista stessa. La rilevanza della conoscenza biografica ed autobiografica è un particolare approccio tipicamente femminile alla realtà. Lo ha notato A. Cavarero, autrice di *Tu che mi guardi, tu che mi racconti*,²¹ la quale sostiene che, nella cultura occidentale, il registro della conoscenza biografica è stata tipicamente femminile, mentre quello dell'astrazione, della riflessione filosofica - universale è stato espresso dalla cultura maschile. In particolare l'autrice sottolinea come un racconto mitologico esemplare sia quello di Edipo e la Sfinge. Lui rappresenta la teorizzazione filosofica, dato che è in grado di dare la risposta all'indovinello sulla definizione dell'uomo, ma ignora la sua identità, nonché biografia. Edipo sa cos'è, ma non chi è. Mentre la Sfinge è depositaria di un duplice sapere relativo anche alla conoscenza della storia particolare e della narrazione. C'è quindi una contrapposizione di fondo tra il sapere maschile - astratto e quello femminile - biografico.

¹⁹ *Il diario di Julia*, in "Gli occhi dell'abisso", albo n.1, p. 4.

²⁰ "Fumette" opera citata

²¹ "Tu che mi guardi, tu che mi racconti. Filosofia della narrazione" A. Cavarero, Milano, Feltrinelli, 1997

L'attenzione al biografico quindi presuppone una necessaria dimensione relazionale, una capacità d'indagine psicologica e una capacità di intimità che sono da sempre tipicamente femminili.



Figura 15: Julia impeccabilmente perfetta e femminile

Legs Weaver

Legs Weaver è nata da una costola di Nathan Never, proprio come Eva da Adamo.

L'eroina viene alla luce nel lontano giugno del 1991 sull'albo numero 1 di Nathan Never intitolato Agente Speciale Alfa.

Legs, creata dal trio sardo Medda, Serra, Vigna, è ispirata a Sigourney Weaver alias Rebecca Ripley della saga di Alien, non solo fisicamente ma anche nell'incrocio dei nomi dell'attrice e del personaggio interpretato; e al soldato Mc Coy del film *Strade di fuoco* di Walter Hill del 1984, per la durezza del carattere.

La rivalse delle donne nello spazio spetta quindi ad un personaggio nato non autonomamente, bensì creato in seconda linea rispetto ad un protagonista maschile. Nonostante Legs non sia la protagonista di questa testata, si distingue molto presto dalla nutrita schiera di personaggi secondari e co-protagonisti non meno interessanti, e conquista in poco tempo un albo tutto suo come evidente testimonianza del fatto del suo successo e del gradimento dell'eroina stessa.²²

Nasce così nel gennaio del 1995 l'albo intitolato *Le dame nere*, della nuova testata Legs Weaver con una protagonista femminile, Legs Weaver ha inserito nel suo team molte giovani disegnatrici di talento del calibro di Anna Lazzarini, Elena Pianta, Vanna Vinci e tante altre.

Legs, assieme al suo collega Nathan Never, collabora con un'agenzia privata di sicurezza e di vigilanza, l'Agenzia Alfa e riceve ordini ed incarichi da Edward Reiser.

Legs, gambe lunghe e sinuose, caschetto scuro spettinato, armi in pugno, si muove con abilità e grinta tra traffici illeciti e rapimenti, tra complotti spaziali e tesori nascosti, grazie soprattutto all'uso piuttosto disinvolto delle armi e della forza fisica (in genere qualità appartenenti allo stereotipo maschile) e grazie al suo inesauribile sorriso, humour e ottimismo. Esattamente il contrario del suo collega ed amico Nathan, la poliziotta del futuro lotta con coraggio e determinazione, ma anche con avvenenza, ironia e allegria.

Rapporto uomo e donna

La società presentata da Legs, nonostante ci siano molte donne tra i personaggi, non è un matriarcato, ma il potere è distribuito bene o male come nel presente, anche perché è lo stesso mondo creato su misura per Nathan Never.

Ribaltamento dei ruoli? Magari: certe cose non cambiano mai!

Per quanto riguarda i personaggi, non ci sono dei veri e propri ribaltamenti di ruolo: May, benché sia una donna indipendente e coraggiosa, resta comunque molto femminile ed innamorata degli uomini. Legs, assume degli atteggiamenti prettamente maschili, come l'uso della forza e delle armi, la spavalderia, la sfrontatezza, caratteri tra l'altro ereditati da un'altra donna di carta, ovvero Modesty Blaise.

I rapporti con gli uomini sono di due tipi: se sono amici è affettuosa e disponibile, mentre con i pretendenti è scontrosa e a volte violenta. Il futuro di Legs non è quindi un mondo dove non esistono differenze tra uomini e donne o dove i ruoli s'invertono, bensì ci si trova di fronte ad un'epoca di cambiamenti, di ridefinizione, che forse riflette anche la società odierna. Sicuramente i rapporti interpersonali tra sessi opposti, e non solo, sono difficili, nonostante i migliaia di modi per comunicare: rimane sempre un'incomunicabilità e un'incomprensione di fondo. È un mondo senza coppie, anche questo corrispondente alla realtà odierna, dove sempre più persone decidono di viver soli, di non sposarsi e di divorziare.



Figura 16: Legs di nome e di fatto! Pronta a combattere i criminali

...dal vivo: le vere donne italiane

Tramite l'utilizzo di statistiche del Censis e dell'Istat, cercherò di capire e dimostrare se il fumetto, nell'Italia degli anni 90, rappresenti o meno la realtà, in modo particolare dal punto di vista interpersonale tra uomo e donna.

Un'occhiata ai numeri

Nel 1995 si è tenuta a Pechino la Conferenza Mondiale delle Donne. I dati relativi al 1995, evidenziano il fatto che sia presente una grossa difficoltà, da parte delle nuove generazioni femminili, ad assumere il multi-ruolo classico imposto dalla società contemporanea, ossia quella di moglie-madre-lavoratrice. Tra le donne più giovani, quindi, diminuisce il ruolo ormai arcaico di casalinga-moglie-madre, piuttosto frustrante, ma allo stesso tempo, stenta a prendere piede quello impossibile di "lavoratrice in coppia con figli". Logicamente quest'ultimo modello è diffuso soprattutto tra donne adulte, con un alto tasso d'istruzione; ma ciò non significa che sia un ruolo facile da gestire, dato che non vengono forniti degli aiuti adeguati né da parte dello stato e nemmeno dalla società in generale, che considera queste donne che trascorrono poco tempo con i propri figli, delle madri snaturate! Sicuramente queste sono le Lara Croft del reale, donne impossibili da fermare, donne che in una giornata di 24 ore riescono a fare tutto!

I fumetti rappresentano la verità sui mestieri e professioni delle donne?

Tutto sommato, l'immagine femminile che si delinea nel fumetto italiano è abbastanza coerente con la realtà: ci sono infatti molte fotografe, studentesse universitarie, giornaliste...e poche casalinghe.

A questo proposito, vorrei sottolineare che quest'ultime appaiono appena nei fumetti e lo fanno solo come donne vogliose di sesso; mentre per quanto riguarda le studentesse, sono ben tratteggiate da Vanna Vinci, che ne rappresenta in pieno le caratteristiche più comuni.

Ora che ho dimostrato che le donne non vogliono più fare le casalinghe, ma che scelgono il "multiruolo", analizzerò quali posizioni occupa la donna negli anni 90.

La donna degli anni novanta

Le dinamiche occupazionali, il grado di partecipazione al mercato del lavoro, il livello di rafforzamento nell'ambito delle posizioni di vertice, mostrano un complessivo miglioramento della condizione delle donne e un progressivo restringimento dei differenziali, che tuttavia ancora permangono, tra uomini e donne. Infatti cresce la popolazione attiva soprattutto per effetto della partecipazione delle donne al mercato del lavoro, mentre risulta invariata quella maschile.

La maggior parte della popolazione è inserita nel settore terziario dei servizi, ma mentre gli uomini sono sparsi tra l'industria e i servizi, per quanto riguarda le donne, c'è un grosso distacco tra il settore secondario e terziario. Ma dato che le donne presenti nei fumetti, tranne qualche eccezione, si occupano di media, vediamo com'è il rapporto con essi.

Donne e media

La seguente analisi è tratta da Donne e media²³

"Negli anni novanta si registra un'impennata della presenza femminile nel mondo dei mass-media. Aumentano le

²³ Vedi sito internet www.palazzochigi.it/pariopportunita/cosa_intern/libro_donne/2000_J.Media

assunzioni di donne nelle redazioni e, secondo alcune stime, sono sempre le ragazze la maggioranza dei lavoratori precari del settore. Nel 1987, primo anno in cui l'iscrizione all'Ordine dei giornalisti diventa obbligatoria anche per i praticanti, le donne sono il 31,26 per cento degli iscritti. Dieci anni dopo questa percentuale è salita al 45,71 . 24 Si femminilizza dunque il mondo dell'informazione ma solo alla base, poiché il potere decisionale rimane saldamente in mano agli uomini.

Tornando ai fumetti, bisogna fare due precisazioni: per quanto riguarda la Valentina di Crepax, si può dire che sicuramente era una mosca bianca negli anni 60/70 e rappresentava un simbolo di emancipazione femminile. Vedere oggi una donna fotografa libera ed indipendente non crea certo scandalo ma ritrae una realtà, anche se ancora in minoranza rispetto agli uomini.

La seconda precisazione riguarda la donna del mondo dei media di Manara. Non a caso nel 1986 nasce proprio Miele, la giornalista, esattamente negli anni del boom. E anche lei non è una giornalista importante, ma semplicemente una che fa delle Candid Camera, dato che in cima alla piramide del successo c'è sempre un uomo; e lo stesso vale per Kay, la ballerina vittima dei rivoluzionari, ma anche del direttore che la vuole in tanga.

Qualche parola, dopo tanti numeri...

Concludendo posso comunque affermare che, tutto sommato, il fumetto è abbastanza coerente con la realtà. Infatti la donna nei comics degli anni 90 è sempre una figura femminile che studia o che lavora. Non esistono quasi più le casalinghe c'è il problema costante del multiruolo a cui è costretta ad adattarsi la donna. Multiruolo inteso come mogli-madre-lavoratrice. Questo magari non lo si evidenzia nei fumetti, ma le donne di carta sono sempre lavoratrici e mai casalinghe. Per quanto riguarda la sessualità invece, c'è chi le immagina più o meno disinibite, ma di questo non si può, trovare conferma nelle statistiche: chi si vergogna, chi si vanta...Di certo le donne sono più libere che negli anni 80. Il fumetto calca un po' troppo la mano, nel senso che immagina una donna ninfomane, a volte dominatrice a volta dominata; poi si viene anche a scoprire che l'uomo degli anni 90 ha spesso dei problemi sessuali: è attratto da un'immagine femminile esuberante, indipendente sul lavoro... ma allo stesso tempo, nella realtà ne è intimorito...

Negli anni novanta c'è l'ansia da prestazione: ormai le donne non subiscono e basta, ma giudicano e pretendono. L'uomo è vittima del suo sesso: una donna può fingere, lui no...E vai col Viagra...

A modo suo quindi il fumetto rispecchia abbastanza la realtà, non tanto nei sentimenti, quanto nelle scelte dei personaggi, delle professioni. Non bisogna però cadere nello stereotipo: ogni donna, nella realtà, è diversa dalle altre e contemporaneamente ha tante donne dentro di sé, che non si possono e non si devono catalogare.

²⁴ Rilevazione della Federazione nazionale della stampa.