

Elisa Giomi

(YOUNG) SISTERS IN ARMS

LA “GIRLIFICATION” DEI
GENERI AUDIOVISIVI
TRADIZIONALMENTE MASCHILI

Z^AP^RU^DE^R

Zapruder. Storie in movimento
Rivista di storia della conflittualità sociale

Faster, Pussycat! Kill! Kill!

A cura di: Giuseppe Cilenti, Ilenia Rossini
e Chiara Stagno

«Zapruder», n. 50, settembre-dicembre 2019

pp. 79-99 (stampa)

pp. 80-100 (digitale)

ISSN 1723-0020

Mimesis edizioni

Questo contributo costituisce per me l'occasione per approfondire l'analisi di un fenomeno che giudico sempre più rilevante, cui avevo accennato nella mia esplorazione delle figure femminili a diverso titolo violente – guerriere, poliziotte, spie, ecc. – nei generi audiovisivi tradizionalmente maschili (Giomi e Magaraggia 2017): il protagonismo di giovani e giovanissime. A prima vista, il processo sembrerebbe ascrivibile a pure logiche di marketing, che esigono, pur nella ripetizione e nel *more of the same*, un minimo grado di diversificazione: la *girlification* di generi come fantascienza, fantasy, action aumenta infatti – lo vedremo – all'aumentare, più in genere, dei profili femminili in ruolo protagonista.

E tuttavia, dall'ambito degli Youth Studies provengono importanti indicazioni, che inducono a leggere adolescenza e adolescenti come metafora (Wolf, Coats, Enciso *et al.* 2010), trasposizione simbolica di un'agenda sociopolitica più ampia, e di temi e istanze che non riguardano solo i giovani (Petrone, Sarigianides e Lewis 2015, p. 516). Mi chiedo dunque quale sia lo specifico significato di giovani donne in parti che la cultura mediale popolare riservava un tempo ai soli uomini. Per rispondere alla domanda ripercorrerò dapprima i momenti più salienti di questo trend, con un occhio anche a comparti produttivi diversi da cinema e tv; in secondo luogo, analizzerò la costruzione di genere delle eroine, facendo riferimento sia al piano visivo che a quello narrativo, e mostrando come negli anni si siano registrate linee di continuità ma anche di rottura; infine proverò a elaborare un'ipotesi interpretativa della valenza simbolica di queste figure, allargando così lo sguardo alla società contemporanea e ai

processi e attori che hanno recentemente calcato la scena pubblica, perlomeno nei paesi occidentali. Limitata all'Occidente e ai prodotti mainstream è dunque anche la selezione di titoli cinematografici e televisivi che citerò o su cui mi soffermerò. La scelta è inoltre dettata dall'esigenza di confrontare forme mediali provenienti da contesti produttivi e istituzionali analoghi o assimilabili, e destinate a pubblici altrettanto sovrapponibili. Le serie tv e i film presi in considerazione sono nordamericani (per la maggior parte) ed europei. Tutti hanno avuto circolazione globale.

Porrò particolare attenzione ad alcune produzioni, a mio avviso emblematiche di tre diverse fasi del processo di *girlification* dell'audiovisivo mainstream: il film *Nikita* di Luc Besson (Francia, Italia, 1990), i suoi remake e adattamenti televisivi; la saga cinematografica di *Hunger Games* (Usa, quattro film tra 2012 e 2015); il film *Hanna* di Joe Wright (Usa, Regno unito, Germania, 2011) e soprattutto la serie che ne è stata ispirata (*Hanna* di David Farr, Usa, 2019-), paradigmatica delle novità intervenute negli ultimissimi anni.

BREVE STORIA DELLE EROINE NEI GENERI MASCHILI E DEL LORO CORPO: UN'ICONOGRAFIA (NON PROPRIO) NUOVA

Dagli anni settanta, la presenza di *female leads* nelle narrative mediali tradizionalmente maschili interessa simultaneamente forme diverse: i fumetti (si pensi a *Elektra* di Frank Miller, Usa, 1981); il cinema, dove *blaxploitation* (*Coffy*, Usa, 1973 e *Foxy Brown*, Usa, 1974, entrambi di Jack Hill) e fantascienza (*Alien* di Ridley Scott, Regno unito, Usa, 1979) fanno da apripista; naturalmente la tv, grazie soprattutto a poliziesco e varianti, tra i generi da sempre più prodotti da questa industria: si pensi a *Wonder Woman* (Usa, 1975-1979) o a *Charlie's Angels* (Usa, 1976-1981). Si tratta, come è intuibile, dell'effetto del femminismo, che, nelle parole di Inness «creò una nuova visione della donna, più "tosta", contribuendo a un ambiente in cui essa poteva adottare ruoli più aggressivi» (Inness 2004, p. 6). Spesso, però, l'ingresso femminile in narrative maschili avvenne al prezzo di standard estetici, tutt'altro che innovativi, centrati su sensualità, bellezza e glamour. Corpo e look delle eroine, che molta parte hanno avuto nel decretarne il successo, si sono imposti fin da subito all'attenzione della critica femminista, che negli

anni novanta, fin dai classici lavori di Tasker (1993; 1998) e Inness (1999), è apparsa scettica verso *tough girls* apparentemente difformi rispetto ai tradizionali ruoli di genere ma profondamente iscritte entro un regime scopico “oggettualizzante”.

Gli anni novanta costituiscono un periodo di ulteriore consolidamento delle *tough girls* nella cultura popolare, benché spesso sotto il segno della contraddizione appena descritta.

L’ambito del fumetto è paradigmatico e consente di mettere da subito a fuoco la relazione tra iconografia delle eroine e logiche di marketing. Figure come le protagoniste di *Barb Wire*, *Lady Death*, *Lady Rawhide*, *Razor*, *Avengelyne*, *Witchblade*, *Double Impact* o *Vogue* nella testata *Youngblood*¹ – alcune delle quali poi protagoniste di successi crossmediali in tv o cinema – sono caratterizzate da ruoli e prerogative tipicamente maschili: coraggio, uso della forza fisica e delle armi. Rientrano nel genere *bad girl*, un trend produttivo dell’industria del fumetto di metà anni novanta, che strizza l’occhio al consumatore-tipo, prevalentemente maschio e adolescente, cui offre la variante di un’eroina donna, armata e combattiva ma caratterizzata da marche sessuali iperboliche, abbigliamento sexy e/o fetish, pose ammiccanti.

Negli anni novanta esordisce anche la prima protagonista attiva di un videogame: Lara Croft (*Tomb Raider*, Core Design, 1996) rompe con il ruolo-tipo della *damsel in distress*, cui i personaggi femminili erano stati relegati fino a quel momento, per vestire i panni di una *kick ass* che si muove con sicurezza tra esplorazioni estreme, arti marziali e armi high-tech. Una volta ancora, però, la potenziale sovversione del binarismo di genere che deriva dalla tensione tra «un’immagine concepita per essere contemplata in pose statiche e la collocazione di questa immagine nel contesto dell’action» (Tasker 1998, p. 70) è contenuta dalla preminenza della dimensione visiva: gli attributi quasi caricaturali tipici delle eroine dei fumetti – enormi pistole incluse – risultano persino più accentuati nell’estetica 3d del videogame (Schleiner 2001), che la versione cinematografica di Lara richiama attraverso luccicanti tutine sintetiche e la sensualità

1 *Barb Wire* creato da Chris Warner e dal Team CGW (Usa, 1994), *Lady Death* creato da Brian Pulido (Usa, 1991), *Lady Rawhide* creato da Donald Francis McGregor (Usa, 1999), *Razor* creato da Everette Hartsoe (Usa, 1992), *Avengelyne* creato da Rob Liefeld (Usa, 1995), *Witchblade* creato da Marc Silvestri e Michael Turner (Usa, 1995), *Double Impact* di Ricky Carralero (Usa, 1995), *Vogue* creato da Rob Liefeld (apparsa in *Youngblood*, Usa, 1992).

prorompente di Angelina Jolie (Giomi 2007).

Rimanendo nell'ambito del cinema, negli anni novanta combattenti e guerriere escono dalle riserve di *blaxploitation* e fantascienza per penetrare in generi come action, war, western, spionaggio, *road movie* e thriller, nel ruolo di tutrici o di nemiche dell'ordine, di poliziotte o fuorilegge. Nella prima decade del duemila, il trend è ormai stabile, e interessa anche avventura, fantasy e supereroi, come mostra il moltiplicarsi degli studi in tema (cfr. Early e Kennedy 2003; McCaughey e King 2001; Inness 2004; Neroni 2005; Schubart 2007; Owen, Stein e Vande Berg 2007; Brown 2011; King e Smith 2012; Shepherd 2012). Siamo tuttavia ancora lontani da una reale parità di genere: se prendiamo l'action, ad esempio, tra i 1.387 film distribuiti negli Usa dagli anni sessanta al 2014, le *female leads* compaiono soltanto in 173 di questi, pari al 12% (Heldman, Lazarus Frankel e Holmes 2016).

Uno degli aspetti a mio avviso più interessanti del tentativo di diversificare le sempre più numerose *strong female leads* del grande schermo è proprio l'introduzione di giovani e giovanissime. Ancora una volta, non si tratta di una novità assoluta: adolescenti e giovani adulte avevano calcato le scene dell'horror fin dagli anni settanta, in particolare nei *rape revenge movies* e negli *slasher movies* (si pensi alle *final girl*, ovvero le uniche superstiti ai massacri di film come *Venerdì 13* di Sean S. Cunningham, Usa, 1980). Si trattava però di casi isolati. A partire dal 2010, la *girlification* dei generi maschili diviene invece fenomeno macroscopico. Per limitarsi ai titoli più noti al pubblico italiano, preadolescenti e adolescenti vestono i panni di (co)protagoniste in *Kick-Ass* (Matthew Vaughn, Usa, Regno unito, 2010; sequel di Jeff Wadlow del 2013), nel citato *Hanna*, in *Sucker Punch* (Zack Snyder, Usa, 2011), in *Barely Lethal-16 anni e spia* (Kyle Newman, Usa, 2015) e, naturalmente, in molti titoli della saga di *Star Wars: Star Wars: Il risveglio della Forza* (J.J. Abrams, Usa, 2015), *Rogue One: A Star Wars Story* (Gareth Edwards, Usa, 2016), *Star Wars: Gli ultimi Jedi* (Rian Johnson, Usa, 2017) e il recentissimo *Star Wars: L'ascesa di Skywalker* (J.J. Abrams, Usa, 2019). Tra le saghe, ve ne sono poi alcune interamente centrate su giovani eroine ribelli, che molto hanno contribuito al fenomeno della *girlification*: accanto a *Hunger Games*, occorre ricordare *Divergent* (tre film tra 2014 e 2016, un quarto per il 2017 ma poi cancellato) e *The Mortal Instruments*,

che ha però avuto più fortuna come adattamento televisivo (*Shadowhunters: The Mortal Instruments*, Usa, 2016-2019). Si tratta in tutti i casi di trasposizioni cinematografiche di acclamate saghe letterarie ascrivibili ai generi *young adult dystopia* o *young adult urban fantasy*, nei quali rientrano anche pellicole – ugualmente caratterizzate dal protagonismo di giovanissime – quali *The Thinning* (Micheal Gallagher, Usa, 2016; sequel del 2018) o *I Am Mother* (Grant Sputore, Australia, Usa, 2019).

Anche in tv la fantascienza appare il genere di elezione per le giovani combattenti: *Revolution* di Eric Kripke (Usa, 2012-2014), *Orphan Black* di Graeme Manson e John Fawcett (Canada, 2013-2017), *The 100* di Jason Rothenberg (Usa, 2014-), oltre alla già citata serie di *Hanna*. Vale infine la pena di menzionare i videogame, che a partire dal 2013 (di nuovo, sulla scorta del successo di *Hunger Games*) si sono volti al protagonismo di adolescenti femmine, come Ellie in *The Last of Us* (Sony Interactive Entertainment, 2013).

Un ulteriore elemento di novità risiede nella fisicità delle eroine, che negli anni è andata molto diversificandosi: se le protagoniste di *Sucker Punch* e *Barely Lethal-16 anni e spia* sono sessualizzate e “lolitesche”, molte altre esibiscono una corporatura bambinesca ma non eroticizzata, esile e minuta, in grado di veicolare un’idea di innocenza naïf e apparente fragilità che crea un potente contrasto con la loro letale efficienza di combattenti, ma configura anche una rottura con la politica testuale di sessualizzazione della violenza femminile ampiamente praticata da molto audiovisivo statunitense. Si è osservato, d’altro canto, come è proprio questo corpo acerbo e delicato, tipico dell’età pubescente, a determinare la conformità delle eroine all’ideale di femminilità normativa (definita anche in termini etnici, giacché sono tutte bianche, spesso bionde, convenzionalmente “carine”) e a potenziare un tratto fondamentale della loro costruzione di genere: lo stadio di “crisalide” (Nash 2006, p. 23), di immaturità sessuale e disinteresse per le relazioni sentimentali in cui molte eroine si trovano all’inizio della loro parabola. È questo il momento di volgere l’attenzione al piano narrativo.

IL PIANO NARRATIVO: L’ARCHETIPO DELLA “FIGLIA”

Una delle più complete analisi di questa figura si deve a Rikke Schubart (2007), la cui esplorazione parte dalla *Nikita* di Besson,

che la studiosa considera una narrativa prototipica. Le affascinanti combattenti, d'altronde, rappresentano da sempre figure predilette da questo regista: si pensi a *Lucy* (Francia, 2014), alla Laureline di *Valerian e la città dei mille pianeti* (Francia, 2017) e ad *Anna* (Francia, 2019). In *Nikita* si trova un tema che diverrà caro a molte altre produzioni: una giovane, meglio se “sbandata” (Nikita è un'adolescente delle *banlieu* parigine, tossicodipendente e componente di una gang), viene allenata e trasformata in killer professionista dallo stato, da un intero sistema maschile, o da un singolo uomo.

Nel caso di *Nikita* si tratta dei servizi segreti francesi, per il remake statunitense (*Nome in codice: Nina*, di John Badham, Usa, 1993) di quelli americani, e per la *Nikita* protagonista dell'omonima serie di Joel Surnow e Robert Cochran (Canada, 1997-2001) di un'organizzazione antiterroristica segreta. Sydney Bristow della serie *Alias* di J.J. Abrams (Usa, 2001-2006) è reclutata quando è ancora una studentessa da quella che si rivelerà un'organizzazione terroristica nemica degli Stati Uniti e anche per Katniss Everdeen di *Hunger Games* si tratta ancora di un intero sistema maschile: l'adolescente cacciatrice viene trasformata in una combattente-star degli *Hunger Games*, sadico reality show in cui giovani e giovanissimi “tributi” dei distretti di Panem – la nazione controllata da un governo accentratore e distopico guidato dal feroce Presidente Snow – devono fronteggiarsi fino a che non rimarrà un solo superstite.

Anche laddove l'eroina sia stata cooptata da un'organizzazione, a condurre il suo addestramento è un singolo mentore, più adulto, con cui spesso nasce una relazione sentimentale: accade tra *Nikita*, nelle diverse versioni cinematografiche, e l'agente Bob (nella serie tv il ruolo è ricoperto dall'agente Michael Samuelle); accade tra Sydney e l'agente Michael; accade per Beatrice “Tris” Prior di *Divergent* con l'istruttore Tobias “Quattro” Eaton, che nel libro è un suo coetaneo (lei ha 16 anni e lui 18) ma nel film diviene un venticinquenne. Accade persino in *Léon* (Francia, 1994), altro film di Besson, dove l'omonimo sicario insegna i trucchi del mestiere alla dodicenne Mathilda, che se ne innamora. Anche Katniss ha un mentore maschio (Haymitch) incaricato non solo di prepararla agli *Hunger Games* ma anche di trovare sponsor che puntino su di lei. In altri casi l'addestratore è una figura maschile astratta, come Bryce, aiutante tecnico e allenatore di Lara Croft in *Lara Croft: Tomb*

Raider, di Simon West (Usa, 2001).

Infine, sono molti i casi in cui il mentore della giovinetta è il padre: in *Kill Bill*, di Quentin Tarantino (Usa, 2003; 2004), è Bill, padre putativo e amante, ad addestrare Beatrix Kiddo – un nome emblematico della sua natura di *kid*, figlia – e farne una componente della Deadly Viper Assassination Squad; Hit-Girl, supereroina del fumetto Marvel cui è ispirato il film *Kick-Ass* viene allenata da Big Daddy, un ex poliziotto ora dedito alla giustizia privata; Hanna, adolescente protagonista dell'omonimo film e della recente serie tv, è allevata da Erik, ex agente della Cia, che crede suo padre, e che la addestra a sopravvivere in condizioni estreme e divenire una letale combattente. Anche Charlie Matheson, la cacciatrice esperta nell'uso della balestra protagonista della serie *Revolution* deve la sua parabola all'uccisione, in circostanze misteriose, del padre, depositario del segreto che si cela dietro all'improvvisa sparizione dell'energia elettrica dalla Terra.

Un tema fondamentale nelle narrative che mobilitano l'archetipo della figlia, secondo Schubart, è quello che chiama *education*, e che non comprende solo l'addestramento militare, ma anche la socializzazione al ruolo di genere: il processo che fa di queste eroine delle assassine professioniste, guidato da un uomo più adulto o da un'intera organizzazione, paradossalmente avviene in parallelo alla loro trasformazione da ragazze devianti, indisciplinate, e a diverso titolo trasgressive in "vere donne". Man mano che l'addestramento progredisce e che evolve la *liaison* amorosa con Bob, vediamo la Nikita di Besson (e dei vari remake) maturare interessi, desideri, tratti tipici di un'identità femminile convenzionale. È assistita in ciò da una vera e propria maestra di eleganza, che le insegna a vestirsi, truccarsi, sorridere, sedurre, e più in generale a comportarsi secondo le aspettative di genere tradizionali, così da ingannare il nemico e utilizzare la femminilità per dissimulare la sua letale efficienza. Molti sono infatti i mascheramenti utilizzati da Nikita e Sydney per occultare la loro identità di spia, e tutti offrono l'occasione per potenziare ulteriormente il sex appeal dei personaggi (escort, prostitute, ecc.).

Presentando la femminilità come una performance, un ruolo che può essere appreso e credibilmente recitato, queste produzioni sembrerebbero dunque esporre il carattere di costruito sociale del genere. Invece è qui in gioco una visione fermamente essenzialista:

per Nikita e per le sue epigone, appropriarsi del “corretto” ruolo sociale ed emotivo di una donna significa anche acquisire una «essenza, un “io” di genere» fortemente stereotipato e totalmente identificato con la sfera privata (amore, amici, casa, party, shopping), che – questo l’aspetto centrale – viene marcato come incompatibile con la violenza e il mestiere di killer (Schubart 2007, pos. 4217). Nikita, come Sydney di *Alias*, tenderanno ripetutamente di lasciarlo e lo vivranno come ostacolo al compimento del progetto sentimentale con i loro fidanzati: una volta “curata”, si suggerisce, la figlia non può tornare ad assumere tratti mascholini senza che ciò divenga doloroso. Per questa ragione, Schubart prende le distanze dalla tendenza postfemminista a leggere queste giovani eroine femminili come figure sovversive, che indeboliscono i confini tra generi (pos. 2990)². Al contrario, il binarismo di genere è fortemente ribadito: femminile e maschile, femminilità e violenza sono marcati come opposti, che possono coesistere nello stesso soggetto solo in modo provvisorio, all’interno di una *tomboy*, cioè un maschiaccio, in attesa di compiere il suo viaggio edipico, o di un’eroina “patologica” poi rieducata dal sistema.

La medesima scivolata essenzialista caratterizza a mio avviso *Hunger Games*: la forastica adolescente Katniss, perennemente in abiti maschili, a suo agio solo nei boschi e refrattaria a qualunque pratica cosmetica, viene sottoposta a un processo di femminilizzazione simile a quello delle Nikita cinematografiche e televisive. Grazie a un’équipe di stilisti e truccatori, al mentore e allo stratega, impara a mettere in scena un’identità di genere – fisica e psicologica – di tipo tradizionale, fondamentale per guadagnare il sostegno del pubblico e degli sponsor nella macchina spettacolare del reality show: fingerà di avere una relazione con un altro concorrente/nemico, Peeta Mellark, e a lui dovrà dare il suo primo bacio, in diretta nazionale. Una volta distrutto l’ingiusto sistema degli Hunger Games, riportata la pace a Panem e ritiratasi a vita privata nel suo vecchio Distretto, Katniss avrà compiuto anche un reale processo di socializzazione a quel ruolo di genere che prima si limitava a inscenare: si fida davvero con Peeta e assieme generano due biondi pargoli.

2 Emblematico di questa lettura è il lavoro di Brown (cfr. 2011; 2015).

Un'ultima notazione: in *Nikita*, sia nella versione francese sia nel remake statunitense, e inizialmente anche in *Alias*, a impedire alle eroine di lasciare la professione di assassine (e quindi il modello femminile antinormativo) sono proprio i loro addestratori, figure pigmalionesche in cui si mescolano i tratti dell'amante con quelli del padre, nel senso di artefici di queste creature che sono riluttanti a lasciarle andare verso una vita autonoma.

Quando il mentore dell'eroina è il padre biologico, e dunque l'archetipo della figlia viene mobilitato in modo persino didascalico, l'esito della relazione può essere assai diverso, e diversa è la valenza assunta dalla figura del genitore nel processo che porterà l'eroina a sviluppare una femminilità "appropriata". Un comune denominatore delle (moltissime) narrative di tipo action, crime o *sci-fi* a protagonismo femminile vede l'eroina ereditare il mestiere/la missione, spesso le capacità, dal genitore intensamente amato e/o perduto, oppure con cui ha un conflitto irrisolto. Tasker aveva colto perfettamente questo aspetto quando osservava la frequenza delle narrative edipiche di trasformazione, in cui la protagonista «si identifica con il padre, è in cerca di autorità o, più spesso, di riconciliazione con l'autorità» (1998, p. 69). La *tomboy* ne è figurazione paradigmatica: dovrà crescere e accettare limiti e responsabilità nei termini della sua eterosessualità (Tasker 1998, p. 69), superando il suo stadio immaturo e entrando nell'ordine simbolico del padre. Come abbiamo visto, Katniss Everdeen è educata non da una sola figura ma da un intero sistema maschile, e tuttavia si tratta di un'eroina – soprattutto nei romanzi – che funziona interamente per il padre: è totalmente identificata con la figura del defunto genitore, quasi ossessionata dal suo ricordo, e incapace di accettarne la perdita. Da lui ha imparato a cacciare, mezzo con cui sostiene la famiglia, e che le consentirà di vincere gli Hunger Games consacrandosi come eroina. Nelle pagine finali del romanzo, quando Katniss si ritira a vita privata, torna finalmente a cantare le canzoni che il padre le ha insegnato, prima cagione di ricordi troppo dolorosi, e ora segno dell'avvenuta riconciliazione con la di lui memoria. Dismettere i panni della combattente, accettare la perdita del padre e assumere un'identità di genere tradizionale sono tutt'uno. Esistono, naturalmente, narrative edipiche che, pur non presentando la figura della *tomboy*, mettono in campo gli stessi elementi: in *Lara Croft: Tomb Raider* (Usa, 2001) il regista Simon West riscrive

lo *script* del videogame facendo di Lara l'ennesima eroina che funziona per il padre defunto, anch'ella incapace di rassegnarsi alla perdita. Portata a termine la missione di Lord Croft e guadagnata la sua approvazione, nella scena finale Lara appare sulla sua tomba, avendo in un sol colpo elaborato il lutto, la riconciliazione con l'autorità paterna e *quindi* con la femminilità tradizionale: veste quei bianchi abiti da "modest lady" che il maggiordomo si ostinava a proporle in sostituzione del suo look *butch* (Giomi 2007; Smelik 2009, p. 186). Viceversa, altre *tomboy* si sottraggono al contenimento della narrativa edipica: Arya (*Game of Thrones* di David Benioff e D.B. Weiss, Usa, 2011-2019) cerca vendetta, in primis per l'uccisione dell'amato padre; egli auspicava per lei un futuro più femminile e adatto al suo lignaggio, ma la ragazza non entra nell'ordine simbolico del padre e anzi accentuerà progressivamente i tratti eversivi di guerriera vendicatrice (Tasker e Steenberg 2016, p. 4878).

LE "FIGLIE" DI OGGI

La parabola di Hanna appare più complessa. Cresciuta in completo isolamento nelle zone boschive della Polonia, con l'adolescenza la ragazza inizia a desiderare ardentemente di scoprire il mondo, e presto la sua curiosità imporrà a lei e al padre, Erik, di abbandonare il rifugio dove fino a quel momento si erano nascosti dalle persecuzioni di Marissa Wiegler: a capo di una sezione deviata della Cia, la donna, già responsabile della morte della madre di Hanna, ha il compito di eliminare anche la ragazza, scomoda prova dell'esistenza di un segreto programma di manipolazione genetica finalizzato a creare soldati perfetti.

Ritrovatasi nella società civile e per la prima volta lontana dal padre (hanno deciso di separarsi per motivi di sicurezza), questa *tomboy* contemporanea incontra la teenager Sophie, che la inizia alle gioie dei party, della musica, dei primi baci, dello shopping e di abiti che «valorizzano le sue forme». Quando Hanna raggiunge il padre presso il covo in cui si nasconde assieme a ex commilitoni e agenti, l'uomo insiste perché la figlia torni a vestire gli informi abiti unisex che portava durante il loro isolamento. Ma la ragazza, che come Nikita ha sperimentato un modello di ruolo di genere tradizionale, si trova ormai a disagio in una vita fatta di combattimenti, fughe,

blitz e grigi abiti maschili. La figura di Erik, dunque, è molto diversa da quella dei padri delle *tomboy* di cinema e tv che completano il proprio viaggio edipico e si riconciliano con l'autorità paterna e la femminilità normativa. Erik somiglia piuttosto agli amanti/addestratori/padri putativi delle eroine come Nikita o Sydney, garanti del loro permanere nel ruolo non convenzionale di combattente. Apparentemente, anche Hanna segue una traiettoria simile a quest'ultime: scoperto che Erik non è il suo vero padre, si sottrae al suo controllo per ricongiungersi all'amica Sophie e tornare a vivere una vita da adolescente normale, completando, metaforicamente, il suo ingresso nella "vera" femminilità attraverso una romantica prima volta. Sembrerebbero fino a questo momento valere anche per Hanna le considerazioni che Schubart svolge su Nikita e sulla concettualizzazione della femminilità, in quella narrativa, come dato ontologico: sperimentare il mondo esterno e un'identità di genere da *girly girl* significa scoprire un'essenza con cui la vita da combattente letale diviene incompatibile. Ma nella versione tv di *Hanna* lo schema si complica. Quando Hanna incontra Erik, per proteggerla da Marissa Wiegler l'uomo decide di affidarla al padre biologico, con cui nel frattempo si è messo in contatto (un passaggio assente nel film). Questo è un uomo danaroso, che vive in una bella casa e ha una famiglia tradizionale. A lui Hanna si presenta offrendo la versione più conformista di sé, per volere di Erik, che l'ha accompagnata a comprare ciò che le occorre per iniziare una nuova vita: dalla valigia spuntano scarpe rosa e felpe con glitter. Quando la ragazza comprende che non si tratta di un affidamento temporaneo ma definitivo, e che Erik l'ha organizzato perché sa di non avere più scampo da Wiegler, si decide a raggiungerlo e salvarlo. Simbolicamente, in questo momento Hanna *sceglie* Erik, e la scena è paradigmatica: davanti al padre biologico che tenta di trattenerla, la ragazza mette fine alla recita di adolescente schiva e dà prova della sua abilità nel combattimento mandandolo al tappeto, per poi rubargli la macchina e scappare. La valigia con gli abiti rosa giace abbandonata. La parabola di Hanna è dunque opposta a quella di Lara Croft e di Katniss di *Hunger Games*: riconciliarsi col padre, riconoscergli questo ruolo, per lei non significa cessare di essere una combattente, ma tornare a identificarsi come tale. Questo ha precise implicazioni anche sul piano della costruzione di genere. Dai tempi di Nikita, Sydney e delle altre eroine degli anni

novanta, passando per *Hunger Games*, fino ad arrivare a *Hanna* si è compiuta una trasformazione. Nelle narrative degli anni novanta, la femminilità è sia essenza sia performance, ed è così anche per Katniss: spesso la vediamo con costumi e acconciature che ne esaltano la bellezza nei momenti topici degli *Hunger Games* e che hanno, anche nel suo caso, il valore di *masquerade* funzionale a dissimulare la natura di selvaggia *tomboy*. Ma per Katniss, come abbiamo visto, il ruolo di genere appreso durante la recita diverrà la vita vera, tutta all'insegna di un modello di femminilità normativo, con la sola deroga – si intuisce – di arco e frecce per cacciare. Al contrario, nel finale *Hanna* non abbandona ma addirittura radicalizza la sua identità di combattente, agendola non più nella forma eterodiretta che abbiamo visto fino a quel momento (tale per cui poteva al massimo rispondere alle minacce poste da altri). La ragazza si imbarca adesso in una missione tutta sua: salvato il padre dal fuoco della Cia, in una scena di sparatorie e inseguimenti tipicamente action, *Hanna* scopre che esistono molte altre giovani come lei, ugualmente nate nell'ambito del programma di manipolazione genetica della Cia, che fin dalla nascita le sta ancora addestrando come soldatesse in regime di totale isolamento dal mondo esterno. *Hanna* decide di liberarle e coinvolge il padre in questa missione, che all'uomo costerà la vita. In *Hanna* la visione essenzialista viene meno, la femminilità può essere performata, indossata e dismessa. Altrettanto accade con la violenza, che in questa serie non è marcata come incompatibile con la femminilità: emerge una costruzione di genere molto più instabile e fluida, che dispiega elementi sovversivi del binarismo. Da notare, infine, come nell'epilogo la serie si discosti nettamente dal film: anche qui *Hanna* viene messa a conoscenza delle sue origini e dell'esistenza di altri bambini come lei, ma nessuno di loro è sopravvissuto. La *Hanna* di Wright non ha alcuna missione da compiere, e anzi, prima di vedersi costretta a uccidere Marissa per non venirne uccisa a sua volta, dichiara alla donna di «non voler più fare male a nessuno»: un programmatico rifiuto dell'identità di combattente. Qui si inserisce un ulteriore elemento che attesta la trasformazione nella rappresentazione della giovane eroina intercorsa dai tempi di *Nikita*. Nonostante ci siano altre ragazze addestrate assieme a lei, noi vediamo *Nikita* interagire professionalmente solo con gli uomini. In *Alias* le altre donne assumono il ruolo di diaboliche

antagoniste, a cominciare dalla stessa madre di Sydney, Irina Derevko, spia del Kgb, e dalle sue sorelle, fino alle donne appartenenti alle organizzazioni che Sydney fronteggia. Lo schema resta sostanzialmente immutato per Tris di *Divergent* e per il suo gruppo di dissidenti – la cui principale antagonista è Jeanine Matthews, a capo di una fazione nemica, gli Eruditi – e per Katniss, che nell'ultimo film dovrà scoprire come la guida dei ribelli, Alma Coin, autoproclamatasi presidente dopo aver rovesciato il governo di Snow, sia altrettanto assetata di potere e priva di scrupoli³. Tutte queste eroine condividono il medesimo destino di isolamento dal proprio genere, e i loro unici alleati sono i mentori/amanti o i fidanzati, espressione del sistema maschile in cui si muovono. Se Nikita e Tris escono di scena lasciando gli amati in lacrime (la prima scappa, la seconda muore), Sydney e Katniss concludono la loro parabola assieme a loro, da mogli e madri, in scenari marittimi (Sydney) o bucolici (Katniss). La coppia eterosessuale, insomma, è l'unica vera formazione sociale capace di resistere al disgregarsi di tutte le altre, l'unico legame autentico e duraturo, che, iniziato nel momento distopico, gli sopravvive per divenire cellula fondativa di una nuova vita o addirittura di una nuova civiltà.

Anche Hanna può contare sull'aiuto del padre, ma accanto a lui da subito si inserisce la coetanea Sophie. Non solo: quando Hanna decide di liberare quelle che chiama le sue "sorelle", le ragazze dal dna modificato addestrate come soldatesse dai servizi segreti devianti, stringe un sodalizio immediato con una di loro, Apprendista 249, una ragazza afroamericana. Persino la "cattiva", Marissa, che nel film del 2011 uccide Erik e intenderebbe fare altrettanto con Hanna, nella serie si converte e protegge le due ragazze dalla rappresaglia della Cia, giocando un ruolo cruciale nella loro salvezza. Anche la scena finale di questa serie tv, come in *Alias* e *Hunger Games*, è collocata in uno scenario bucolico. Assieme a Hanna, però, non ci sono fidanzati/mariti o figli, ma un'altra ragazza, l'Apprendista 249, appunto, che Hanna tiene saldamente per mano mentre entrambe si affacciano con determinazione e speranza

3 Si tratta dello stesso messaggio di un altro successo della fantascienza contemporanea, il bellissimo libro *Ragazze elettriche*, in inglese significativamente *The Power* (Naomi Alderman 2016, I ed. italiana 2017), in cui il rovesciamento del sistema di potere patriarcale a opera di quello matriarcale finirà per rivelarne analoghi tratti degenerati e oppressivi.

sulla nuova vita che si apre per loro. Il legame elettivo, il legame salvifico, capace di produrre il rovesciamento di un potere ingiusto e oppressivo non è la coppia eterosessuale ma quello, tutto interno al genere femminile, con una “pari”.

CONSIDERAZIONI FINALI: IL SIGNIFICATO CULTURALE E POLITICO DELLE *YOUNG HEROINES* CONTEMPORANEE

Facciamo un piccolo passo indietro, per tornare a quegli anni novanta in cui esordiscono *Nikita* e *Alias*. Accanto a loro, compariva in tv *Buffy l'ammazzavampiri* di Joss Whedon (Usa, 1997-2003): un *teen drama* ibridato con elementi gotici e soprannaturali, che anche in questo caso portava in scena una giovane donna in ruolo e territorio tradizionalmente maschile. Un aspetto raramente colto dalla critica è la valorizzazione, in questa serie, delle relazioni tra donne (e in particolare dei legami lesbici), presentate come positive e capaci di alimentare un «eroismo reciprocamente benefico» (Ross 2004, p. 238). Si trattava, però, di un caso isolato. *Hanna*, al contrario, è paradigmatica di quello che oggi appare un trend abbastanza stabile. Si pensi all'alleanza – perlomeno iniziale – tra Clarke e Lexa di *The 100*; si pensi a Sarah Manning di *Orphan Black* e al legame con le sue sorelle-cloni: pur nella profonda diversità di personalità, stile di vita, professione, orientamento sessuale e identità di genere (c'è anche un clone trans F-to-M), le ragazze impareranno a rispettarci e solidarizzare, nella sfera privata come in quella pubblica; sapranno far fronte comune contro la multinazionale che le ha create e che rivendica la proprietà sulle loro esistenze, troveranno l'antidoto al difetto genetico che le condannerebbe a morire e salveranno la vita delle altre 274 cloni affette dalla stessa malformazione.

È possibile individuare in queste serie una metafora dell'ordine delle relazioni di genere perché tutte scelgono di collocare le donne nel ruolo dei soggetti che più fanno le spese di un sistema di potere liberticida – si tratti di multinazionali, di organizzazioni militari o di veri e propri regimi. In *The Handmaid's Tale* di Bruce Miller (Usa, 2017-), altra serie di fantascienza distopica tratta dal bestseller di Margaret Atwood, ciò avviene perché l'oligarchia maschile riduce in schiavitù le poche donne fertili rimaste (le ancelle, appunto), destinando le altre ai ruoli – altrettanto ancillari e funzionali

alla riproduzione di quel sistema patriarcale – di domestiche, guardiane, prostitute. In *Hanna* i servizi segreti deviati selezionano intenzionalmente neonate femmine per modificarne il codice genetico e farne soldati “perfetti” (altra novità introdotta rispetto al film, dove i bambini geneticamente modificati sono di ambo i sessi); in *Orphan Black*, la narrazione si incentra sulle ragazze, benché esistesse anche una linea di clonazione maschile. Non resta, a questo punto, che chiedersi quale sia il referente del mondo esterno cui rimanda, simbolicamente, il crescente protagonismo femminile e giovanile nelle produzioni che abbiamo esaminato o solo menzionato. In altri termini, per tornare alla domanda di ricerca iniziale: quale “agenda sociopolitica più ampia” è possibile scorgere dietro alla *girlification* che ha interessato queste narrative? L’analisi di Brown coglie molti aspetti rilevanti. A suo giudizio, alle giovani eroine contemporanee

è permesso essere forti, intelligenti, e violente in forme impensabili per le teenager mediali delle generazioni passate, ma esse sono anche portatrici di un messaggio di resistenza di classe e di stampo antiautoritario all’interno di un contesto di genere [...]; un messaggio di critica culturale dei sistemi di oppressione patriarcale (Brown 2015, p. 168).

La dimensione di classe è senza dubbio una costante delle narrative degli ultimi dieci anni: da Katniss a Tris, da Sarah Manning fino a Hanna e all’ancella Offred, si tratta di eroine provenienti da famiglie modeste o da intere comunità deprivate delle risorse e dei diritti più essenziali per mano di un sistema che opprime e sfrutta i molti a beneficio dei pochi. In *Hunger Games* è denunciato con forza il contrasto tra la continua lotta per la sopravvivenza degli abitanti del Distretto 12, da cui proviene Katniss, e i fasti di Capitol City, dedita a un consumismo sfrenato, di una qualità pacchiana e a tratti perversa; altrettanto accade in *Divergent*, dove l’opposizione interessa lo stile di vita umile della fazione degli Abneganti e quello lussuoso e glamour dei corrotti Eruditi. Hanna e il padre (sia nel film sia nella serie) vivono inizialmente da primitivi e poi da profughi, appoggiandosi a ripari di fortuna o alle povere abitazioni dei loro amici, mentre Sarah di *Orphan Black*, una vera e propria “randaglia”, si divide tra la casa della madre adottiva e lo squat del fratello; le

antagoniste di Hanna e Sarah, rispettivamente Marissa Wiegler e la clone “cattiva” Rachel Duncan, sono invece rappresentate come donne algide e di gran classe, depositarie di un capitale economico che va a braccetto con quello culturale. Si distinguono per asettica eleganza e magnificenza tecnologica le realtà che le due donne coordinano: gli ambienti dei servizi segreti deviati in *Hanna* e il Dyad institute in *Orphan Black*, entrambi metafora di un uso distorto della ricerca scientifica da parte dell’establishment politico e militare (nel primo caso) o economico (nel secondo).

Le giovani protagoniste lottano per un ordine sociale più equo, insorgendo contro i “poteri forti” e le disumane logiche del capitalismo globale, anche nelle loro ramificazioni biopolitiche e bioetiche, efficacemente messe a tema attraverso una lente di genere. Il tema della ribellione antiautoritaria, d'altronde, trova nell’adolescenza figurazione paradigmatica e la sua centralità è testimoniata dai titoli stessi: per menzionarne solo alcuni, il terzo film di *Hunger Games* (diviso in due parti) si chiama *The Hunger Games: Mockingjay*, in italiano *Hunger Games: Il canto della rivolta* (di Francis Lawrence, Usa, 2014; 2015); il secondo libro e film della serie *Divergent* è *Insurgent* (il film è di Robert Schwentke, Usa, 2015); l’ultimo episodio di *Orphan Black* è *Rimediare alle ingiustizie di molti* (2017).

Qui l’analisi di Brown, a mio avviso, rende giustizia a un’altra valenza cruciale delle *young heroines* contemporanee, soprattutto se considerata alla luce della più generale cultura di cui è espressione la stragrande maggioranza delle forme mediali mainstream a protagonismo femminile circolate a partire dalla fine degli anni novanta. Questa cultura, come è noto, è definita “postfemminista”: una retorica dominante che dà per scontate le battaglie femministe, per risolte le ingiustizie sociali e dunque per superata la necessità di un’azione politica collettiva, riducendo tutto a una questione di scelta personale, che ogni donna sarebbe in condizioni di fare. O meglio: dovrebbe fare, pena risultare l’unica responsabile dei suoi fallimenti.

A giudizio di Brown, le eroine che abbiamo menzionato determinano un superamento della retorica postfemminista: se sanno riconoscere e opporsi a ingiustizie e sperequazioni è proprio grazie alla loro capacità di autodeterminarsi, di *scegliere* soggettivamente e agire in modo difforme da tutti gli altri. Ma questa scelta, lungi dal nascere

ed esaurire la propria spinta entro i confini dell'esistenza individuale, è costruita come compatibile con l'azione collettiva. Di più: è proprio la rivoluzionaria esperienza personale della ragazza a ispirare l'azione politica collettiva (2015, p. 179).

L'esplorazione di Brown, però, si ferma al 2014 e non include dunque titoli come *Orphan Black*, *The Handmaid's Tale* o *Hanna*. A mio avviso, la chiave di lettura per comprendere le più ampie valenze culturali del trend di femminilizzazione e girlificazione di narrative un tempo solo maschili risiede nel comune spostamento dell'accento – particolarmente evidente in queste ultime produzioni – dall'eroismo individuale alla capacità di creare legami con altri, ma soprattutto con altre, come condizione per un'azione incisiva sulla realtà sociale e politica⁴. Leggo in questo spostamento una metafora della ripresa su scala globale della mobilitazione femminista, e trovo a tal proposito illuminante la scelta delle ancelle della saga tratta da Atwood come icona delle ultime manifestazioni, incluso lo sciopero globale femminista dell'8 marzo scorso, prodotte dal movimento internazionale *Ni Una Menos* in molte città, anche italiane.

Questa rete, così come molti collettivi femministi e transfemministi contemporanei, presenta tratti inediti: l'intrecciarsi, proprio di una prospettiva intersezionale che ne costituisce il riferimento teorico principale, con altri movimenti per la giustizia sociale e ambientale (antirazzismo, antifascismo, anticapitalismo, antispecismo); la critica al sistema binario del genere e la "alleanza" con persone Lgbtqia, in nome di discriminazioni e disuguaglianze che rispondono a una comune matrice eteropatriarcale. Da un lato, la *young female lead* della fiction televisiva e cinematografica, nel suo essere donna e adolescente, rappresenta l'emersione di un soggetto politico nuovo, ma dall'altro intercetta di questo soggetto un tratto reale: la presenza crescente, nell'attivismo femminista, di giovani e giovanissime. Le narrative che portano in scena questa eroina non si limitano allora a "rispecchiare" il riconfigurarsi dell'ordine delle relazioni di genere, ma lo favoriscono, alimentando con il loro materiale immaginifico, con le loro icone, modelli e

4 Tengo a segnalare che il tema della sorellanza e le valenze politiche del protagonismo e dei legami femminili sono affrontati anche dal recente numero di «Dwf» dedicato alla fantascienza, che purtroppo non ho potuto consultare giacché in stampa contemporaneamente a questo lavoro (si veda Bevilacqua e Castelli 2019). Limitatamente al genere della *young adult dystopia*, segnalo invece Day, Green-Barteet e Montz 2016.

storie il fabbisogno simbolico di una nuova soggettività femminile, anagraficamente più stratificata, di cui valorizza le pratiche relazionali e politiche.

BIBLIOGRAFIA

- Bevilaqua, M. e Castelli, F. (a cura di)
(2019) Sisters of the Revolution. *Lecture politiche di fantascienza*, «Dwf» n. 121-122.
- Brown, J.A.
(2011) *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*, University press of Mississippi, Jackson.
(2015) *Beyond Bombshells. The New Action Heroine in Popular Culture*, University press of Mississippi, Jackson.
- Day, S., Green-Barteet, M.A. e Montz, A.L.
(2016) *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction*, Routledge, London.
- Early, F. e Kennedy, K. (eds.)
(2003) *Athena's Daughters: Television's New Women Warriors*, Syracuse university press, Syracuse.
- Giomi, E.
(2007) *Lara Croft: ein neues Vorbild für Actionheldinnen und Frauen?*, in *Mediennutzung, Identität und Identifikationen*, Hrsg. L. Mikos, D. Hoffman und P. Winter, Juventa Verlag GmbH, Weinheim, pp. 67-82.
- Giomi, E. e Magaraggia, S.
(2017) *Relazioni brutali. Genere e violenza nella cultura mediale*, Il Mulino, Bologna.
- Heldman, C., Lazarus Frankel, L. e Holmes, J.
(2016) «Hot, Black Leather, Whip»: *The (De)evolution of Female Protagonists in Action Cinema, 1960-2014*, «Sexualization, Media, & Society», 2(2), pp. 1-19.
- Inness, S.A.
(1999) *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- Inness, S.A. (ed.)
(2004) *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, Palgrave Macmillan, New York.
- King, D. e Smith, C.L. (eds.)
(2012) *Men who Hate Women and Women who Kick their Asses. Stieg Larsson's Millennium Trilogy in Feminist Perspective*, Vanderbilt university press, Nashville.
- McCaughey, M. e King, N. (ed.)
(2001) *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*, University of Texas Press, Austin.
- Nash, I.
(2006) *American Sweethearts: Teenage Girls in Twentieth-Century Popular*

Culture, Indiana university press, Bloomington.

Neroni, H.

(2005) *The Violent Woman: Femininity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*, State University of New York Press, Albany.

Owen, S., Stein S.R. e Vande Berg, L.R.

(2007) *Bad Girls: Cultural Politics and Media Representations of Transgressive Women*, New York, Peter Lang Publishing.

Petrone, R., Sarigianides, S.T. e Lewis, M.A.

(2015) *The Youth Lens: Analyzing Adolescence/ts in Literary Texts*, «Journal of Literacy Research», n. 46(4), pp. 506-533.

Ross, S.

(2004), "Tough enough": *Female Friendship and Heroism in Xena and Buffy*, in *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, ed. S.A. Inness, Palgrave Macmillan, New York, pp. 231-255.

Schleiner, A.-M.

(2001) *Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games*, «Leonardo», n. 34(3), pp. 221-226.

Schubart, R.

(2007) *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970-2006*, McFarland (versione Kindle), Jefferson.

Shepherd, L.J.

(2012) *Gender, Violence and Popular Culture: Telling Stories*, Routledge, New York.

Smelik, A.

(2009) *Lara Croft, Kill Bill, and the Battle for Theory in Feminist Film Studies*, in *Doing Gender in Media, Art and Culture*, eds. R. Buikema, L. Plate, I. van der Tuin et al., Routledge, London-New York, pp. 195-207.

Tasker, Y.

(1993) *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, Routledge, London-New York.

(1998) *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema*, Routledge, London-New York.

Tasker, Y. e Steenberg, L.

(2016) *Women Warriors from Chivalry to Vengeance*, in *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagement*, eds. A. Gjelsvik and R. Schubart, Bloomsbury (versione Kindle), London, pp. 4596-5137.

Wolf, S.A., Coats, K., Enciso, P. et al.

(2010) *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*, Routledge, London-New York.

DIETRO LE QUINTE

Nel 2003, laureata da un paio di anni, vinsi una borsa di studio per un semestre presso il College of communication dell'Università di Austin, Texas. Tra i vari corsi, ne frequentavo uno chiamato Feminist and Queer Film Theory, che mi mise alla prova fin dal titolo (impiegai settimane per capire il termine queer) ma mi ripagò con letture edificanti. Tra queste, fotocopiato in un pratico formato A4 e non fronte-retro, la cui spedizione in Italia mi costò ben più che comprarlo nuovo, il libro di Yvonne Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (1993). Oggi è, a ragione, ritenuto un testo seminale, e per me fu la prima occasione di contatto con la rappresentazione delle *tough girls* nella cultura popolare. Negli anni, ho spostato l'attenzione verso una nozione di *toughness* femminile che include anche l'esercizio di violenza (combattenti, rivoluzionarie, poliziotte, criminali), e questa linea di ricerca ha costituito il necessario complemento all'analisi, intrapresa dal 2010, della copertura mediale di femminicidio e violenza di genere. Sul piano scientifico, la specularità dei ruoli – donne che agiscono e che subiscono violenza – restituisce una visione sinottica delle rappresentazioni del femminile che circolano nella nostra società e cultura. Sul piano personale (che, lo sappiamo, è sempre anche politico), monitorare l'evoluzione, negli anni, degli immaginari attorno alle eroine capaci di violenza mi ha riconciliato con lo studio dei media mainstream che da troppo tempo riproducono una cultura dello stupro attraverso la normalizzazione della sopraffazione materiale e simbolica sui corpi e sulla soggettività delle donne. La letteratura di settore, infatti, mette in relazione l'intermittente affiorare, nelle narrative popolari, di personaggi femminili violenti con momenti storici in cui va riconfigurandosi l'ordine delle relazioni di genere. Mai come oggi questi personaggi sono stati tanto numerosi e diversificati quanto a posizionamenti anagrafici, di età, di classe, di orientamento sessuale e razza. Lo leggo come un segnale importante e con entusiasmo mi dedico a indagarne forme e significati.

Poi però ripenso a una di queste narrative, il romanzo *The Power* (*Ragazze elettriche*), che troverete anche nelle note di questo saggio, e che mette in guardia contro i rischi del rovesciare un sistema di potere nella sua forma uguale e contraria. È allora che mi ricordo che per fare il cambiamento, come studiose, accademiche e attiviste, dobbiamo saper fare anche la differenza.