

Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)¹

Lisa Brambilla

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Marialisa Rizzo

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Gabriella Seveso

Università degli Studi di Milano-Bicocca

Abstract

Negli ultimi due decenni, la Marvel Cinematic Universe ha portato sugli schermi la trasposizione delle trame e di alcuni personaggi dei fumetti Marvel, ideati a partire dagli anni Sessanta; ha prodotto diciotto film, spin off, video giochi, gadgets e merchandising ispirati ai film, ottenendo un successo internazionale fra giovani e giovanissimi. In alcuni casi, il passaggio dal fumetto al cinema ha comportato modifiche e censure riguardo alle caratteristiche dei personaggi, al loro ruolo, alle loro avventure. Il contributo introduce alcuni personaggi femminili presenti in questi film, a partire dalla consapevolezza che essi possono svolgere una funzione culturale ed educativa profonda, proponendo modelli identitari, di relazioni, di ruoli, in particolare rivolti ad adolescenti. L'analisi pedagogica proposta si focalizza sulle differenze o similitudini rispetto ai modelli presenti nel fumetto e riflette sugli aspetti connessi alla rappresentazione del corpo, sulle relazioni con gli altri personaggi, sul ruolo rivestito all'interno dell'intreccio narrativo.

From 2000 to 2020, Marvel Cinematic Universe has brought on screens the transposition of the plots and some characters of the Marvel comics, conceived from the Sixties, producing eighteen official films, some spin-offs, video games, gadgets and merchandising inspired by the movies and achieving international success among

¹ Il presente contributo è frutto della collaborazione e della comune rielaborazione fra le autrici: tuttavia, Lisa Brambilla è responsabile del sottoparagrafo 4.4 e delle Conclusioni; Marialisa Rizzo è responsabile dei paragrafi 1, 2 e 3; Gabriella Seveso del paragrafo 4 (ad esclusione del sottoparagrafo 4.4).

young and very young. Sometimes, the transposition from the medium of comics to cinema has involved modifications, differences, significant about the characters, their role, their adventures. This paper introduces some female characters present in these films, because they can play a deep cultural and educational role, showing adolescents models of identity, relationships, roles. The pedagogical analysis in particular focuses on the differences and similarities with the models present in the comic and reflects on the representation of the body, on the relationships with the other characters, on the role in the narrative plot.

Parole chiave: stereotipi di genere; educazione; adolescenza; super-eroine; MCU

Keywords: gender stereotypes; education; adolescence; female superheroes; MCU

1. Premessa: oggetto di indagine

Il presente contributo vuole offrire alcune parziali e provvisorie riflessioni sulle figure di super-eroine presenti nei film Marvel degli ultimi due decenni. Si tratta di pellicole che si sono rivolte a un pubblico estremamente ampio – per genere, età, come per diffusione geografica – e che hanno ottenuto generalmente un buon riscontro da parte della critica oltre a un enorme successo di pubblico. Un successo che ha alimentato diffusione e significatività dei profili eroici proposti, resi attrattivi in parte anche dallo stesso consenso da essi ottenuto, ben sfruttato su un piano economico. I personaggi di queste serie cinematografiche sono ormai entrati a pieno titolo nell'immaginario collettivo, in particolare di giovani e giovanissimi, dato testimoniato anche dalle eccezionali vendite di gadgets e di oggettistica varia, dalle imitazioni, dalla loro comparsa in videogame molto popolari. Possiamo, dunque, inferire che i personaggi maschili e femminili del cinema Marvel costituiscono modelli di ruolo incisivi e molto diffusi fra adolescenti e preadolescenti, oltre che nel mondo degli adulti. Una *lettura pedagogica*, dunque, appare quanto mai interessante, a partire dalla consapevolezza che il cinema, come altre narrazioni visive, rappresenta ai nostri giorni un dispositivo educativo e formativo fondamentale nel veicolare messaggi estremamente pervasivi, anche e soprattutto in merito ai ruoli di genere (Trisciuzzi, 2013; Dyer, 2004; Marone, 2001). Nel cinema, nelle serie tv (Biasin, 2020), nei nuovi social media, le narrazioni collaborano a rendere ancora più accessibili una miscela di modelli (prodotti su altri medium), dando al contempo vita a un complesso di esperienze e didattiche educative informali (Tramma, 2009), fruibili dalle giovani generazioni in autonomia, senza una mediazione adulta e d'ordine critico. All'interno di questi compositi modelli, le dimensioni di genere, da un lato, richiamano in maniera più o meno esplicita archetipi e stereotipi presenti nella cultura fin dall'antichità (Giallongo, 2014), dall'altro possono mostrare mutamenti e trasformazioni relativi a quegli stessi stereotipi, prodotti da cambiamenti più o meno condivisi, diffusi o profondi nella società e nella cultura stessa (Grossi, Ruspini, 2007). Come Raquel Gonçalves Salgado (2012) afferma, alcune rappresentazioni attuali, in merito alle differenze di genere, propongono modelli che possono problematizzare in maniera positiva e destabilizzare i modelli di ruolo tradizionali, agendo nell'interfaccia fra scene dei media e vita quotidiana e mostrando ruoli complessi, frastagliati e non del tutto stereotipati.

2. Le super-eroine dell'universo Marvel

Negli anni Sessanta del XX secolo, la casa editrice Timely Publication si trasforma in Marvel e dà alle stampe il fumetto *Fantastic Four*, dando inizio ad una serie innumerevole di avventure di super-eroi e super-eroine create in particolare dalla fantasia di Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko. Marvel a partire dal 2009 è entrata a far parte della Walt Disney Company: attualmente, è una delle principali società di intrattenimento e pubblica le storie di circa 8000 personaggi, oltre a detenere i diritti di un merchandising molto cospicuo, che comprende videogiochi, gadgets di vario genere, abbigliamento.

Fin dagli anni Sessanta, i protagonisti dei fumetti Marvel sono non solo super-eroi ma anche super-eroine che, in alcuni casi, hanno ricoperto ruoli apprezzabili e di primo piano in vicende complesse e avvincenti. Il numero di personaggi femminili presenti in questi fumetti, pur essendo inferiore a quello dei personaggi maschili, è talmente elevato che già di per sé può costituire un dato interessante di riflessione. Le storie di cui le super-eroine

sono state e sono protagoniste o comprimarie si sono frammentate, moltiplicate e sviluppate sovente in parallelo, riempiendo gli albi di diverse serie. Inoltre, poiché le avventure di queste super-eroine si sono dipanate nel corso di decenni (ovvero in un arco temporale che spazia dal 1962 al 2019), le loro caratteristiche hanno subito nel tempo alcune modifiche e, in molti casi, le loro vicissitudini hanno rispecchiato ora i mutamenti sociali ora i considerevoli fenomeni politici e culturali che sono accaduti. L'evoluzione delle protagoniste ha dunque accolto sia i femminismi, via via ritirati dalla piazza, ma in parte assorbiti dalla cultura diffusa (Cutrufelli et. al., 2002, pp. 335-373), sia le esigenze di espansione e trasformazione del mercato (Marone, 2012) e il connesso predominio dell'ideologia neocapitalista (Boarelli, 2019). Di grande successo presso il pubblico, i personaggi femminili proposti intercettano così nuovi bisogni di autonomia, scelta, *agency* delle donne e delle adolescenti, proponendo figure di protagoniste sovente attive, inquiete, alla ricerca di una ridefinizione di sé: in questo senso, possono rispondere ad interrogativi profondi dei soggetti in crescita, pur correndo il rischio, in alcuni casi, di de-soggettivizzazione e mercificazione dei bisogni stessi (Simone, 2012)ⁱ.

A partire dal 2008, Marvel ha fondato la Marvel Cinematic Universal, un franchise mediatico che ha dato vita alla trasposizione cinematografica di numerose vicende dei super-eroi e delle super-eroine dei fumetti Marvel: in particolare, dal 2008 ad oggi, sono uscite nelle sale di tutto il mondo le avventure del gruppo degli Avengers, dipanatesi in una serie di diciotto film principali e di un notevole numero di film di filoni secondari e/o di serie televisive. Il passaggio dalla carta stampata alla pellicola ha reso necessari alcuni ripensamenti in merito alle caratteristiche, alle vicende biografiche, ai ruoli che super-eroi e super-eroine hanno impersonato. Questi aggiustamenti sono molto probabilmente legati alle diverse peculiarità dei medium (fumetti *versus* grande schermo), ma anche ad un adeguamento a orizzonti culturali mutati: i protagonisti e le protagoniste delle strisce sono nati negli anni Sessanta e hanno riempito le pagine dei *comics* per tutti i decenni successivi; i loro corrispettivi cinematografici hanno visto la luce ormai nel XXI secolo, in uno scenario mondiale cambiato, che ha inevitabilmente prodotto variazioni nel clima educativo diffuso (Tramma, 2018; 2019). Dato l'elevato numero di personaggi femminili e maschili proposti da Marvel Comics in questi settanta anni e quello altrettanto consistente di MCU, il contributo privilegia tre casi, scelti in base alla loro rilevanza nei *comics* e *on screen*.

3. Considerazioni metodologiche

Dopo avere preso in considerazione le peculiarità tipiche delle interpreti del MCU, il percorso proposto focalizza l'attenzione soltanto su quelle maggiormente significative come co-protagoniste e come esempi sintomatici della rielaborazione visiva.

Le categorie di analisi che faranno da filo conduttore di questa riflessione sono costituite dalla rilevanza delle super-eroine all'interno della trama del film, dal loro ruolo, dal loro aspetto fisico. Occorre sottolineare che i super-eroi e le super-eroine dei fumetti e dei film si contraddistinguono per le trasformazioni del corpo e per la loro fisicità mutante; sono entrambi dotati di capacità speciali e/o di poteri che agiscono sulle dimensioni o sulle caratteristiche del loro aspetto, per es.: la forza, la velocità, la resistenza ad urti, traumi o alla fatica, l'invecchiamento limitato o rallentato, la possibilità di ridurre o aumentare le proprie dimensioni e così via.

Date le spettacolari trasformazioni del corpo nei fumetti e nei film è inevitabile chiedersi come reagiscano gli e le adolescenti, ovvero soggetti che stanno vivendo profondi cambiamenti fisici e ridefinendo la loro percezione del sé corporeo.

Inoltre, queste super-eroine dai corpi “mutanti” sono proposte in un contesto, all’interno del quale l’immagine femminile è ancora pesantemente soggetta a stereotipi molto vistosi e in particolare a un processo di costante oggettivazione, che, come scrive Alessandra Altamura, riprendendo anche Chiara Volpato (2011), riduce le donne nei media «a corpi seriali, uguali, interscambiabili, privi di individualità; alle donne vengono richiesti pochi atteggiamenti stereotipati, ruoli limitati, corpi e volti identici» (Altamura, 2017, p. 108). Questo processo rende, quindi, per le adolescenti (ma anche per i loro coetanei) molto complesso e conflittuale il rapporto con la propria corporeità reale e con la propria immagine corporea, da un lato proponendo ideali di bellezza irraggiungibili e irreali, dall’altro perpetuando una oggettivazione che porta a percepire le donne come oggetto di desiderio ma non come soggetti in grado di agire, pensare, scegliere (Lopez, 2017).

4. Tre personaggi femminili

Anche se le super-eroine MCU sono decisamente cospicue compaiono come protagoniste di primo piano soltanto in un film già proiettato nella sale e in un altro da poco uscito: *Captain Marvel* (2019) e *Black Widow* (in uscita nel 2020, ma posticipato per pandemia); a questi è possibile aggiungere *Ant Man and the Wasp* (2018), in cui la super-eroina ricopre il ruolo di co-protagonista. Nelle restanti pellicole, i personaggi femminili ricoprono ruoli a volte di co-protagoniste all’interno di avventure corali (*The Avengers*, 2012; *Guardiani della Galassia*, 2014; *Avengers Age of Ultron*, 2015; *Captain America Civil War*, 2016; *Guardiani della galassia II*, 2017; *Black Panther*, 2018; *Avengers Infinity War*, 2018; *Avengers Endgame*, 2019), oppure di personaggi secondari e di comprimarie. Le protagoniste, come i loro corrispettivi maschili, incarnano tratti innovativi e per certi versi rivoluzionari rispetto all’immagine tradizionale di super-eroe: esse, infatti, per esplicita volontà del loro ideatore, Stan Lee, si presentano come personaggi dotati di capacità sovrumane, di audacia, di spirito di sacrificio, ma sono anche caratterizzate da personalità molto complesse e tormentate. Le figure femminili di spicco, come quelle maschili, si trovano in diversi casi coinvolte in situazioni drammatiche, costrette ad affrontare dilemmi etici tormentosi e angoscianti; in altri, si scontrano con i componenti del proprio stesso gruppo, per prese di posizione diverse o per divergenze moraliⁱⁱ. Da questo punto di vista, tutti i componenti della squadra, superando il tradizionale modello di super-eroe proposto dai fumetti dagli anni Sessanta – ovvero un essere superiore per capacità fisiche, estraneo alla sofferenza e al dubbio –, diventano ulteriormente attrattivi; più vicini alla vita quotidiana e più simili alle identità complesse, molteplici, cangianti che la abitano e più prossimi alle contemporanee tribolazioni (Ehrenberg, 1999; Forni 2020). I personaggi Marvel, sia maschili che femminili, si trovano sovente ad interrogarsi sulla propria storia, sui propri poteri, sui confini etici dell’intervento che intendono mettere in atto o che hanno già compiuto, sono tormentati da dubbi e paure, in taluni casi sono lacerati da richieste di fedeltà opposte e contraddittorie. Queste caratteristiche sono la cifra che contraddistingue i personaggi Marvel dalla loro nascita fino ad oggi e che sembra non differenziare i generi di appartenenza. Inoltre, almeno nel fumetto, l’apparizione delle super-eroine pare rispondere a una sorta di principio egualitario: il gruppo originario degli Avengers, risalente al 1963, si costituisce su un regolamento scritto da Tony Stark/Iron Man e

approvato dal gruppo, che sottolinea che l'adesione al gruppo «non può essere rifiutata «per motivi di razza, colore, credo, sesso e per la condizione di nascita e di provenienza». Considerando l'anno di pubblicazione, queste ultime parole appaiono molto interessanti: siamo negli Stati Uniti, in un momento storico in cui ancora non si erano verificati consistenti movimenti di emancipazione femminile e in cui la lotta per i diritti civili degli afroamericani stava per iniziare. Il testo di Betty Friedan, infatti, *The Feminine Mystique*, veniva pubblicato proprio nello stesso 1963, e avrebbe dato luogo solo negli anni successivi a una riflessione e ad iniziative dirompenti sulla scena pubblica statunitense in merito al dibattito sul ruolo delle donne, così come i movimenti contro le discriminazioni nei confronti degli afroamericani prendevano il via proprio nello stesso anno e avrebbero dato vita alle più imponenti manifestazioni a partire dal '63. Il regolamento degli Avengers nel fumetto sembra, quindi, mettere in scena con un lieve anticipo alcune importanti campagne contro le discriminazioni e appare rivoluzionario, poiché propone alle super-eroine vere e proprie pari opportunità di entrare a far parte del *men's team* a prescindere dalle differenze individualiⁱⁱⁱ. Nella trasposizione cinematografica, questo evento fondativo non appare, sebbene sia evidente che il gruppo può contare sull'adesione di persone di qualsiasi appartenenza. Nonostante questo messaggio egualitario, i film proposti al pubblico favoriscono le figure maschili (si vedano tutte le vicende di Captain America). La scelta, frutto o meno di un'intenzionalità, ha profonde implicazioni educative, rinforzando sotto molti aspetti presso le giovani generazioni ruoli tradizionali di genere (Ulivieri, 2007; Hoominfar, 2019).

Ci sembra ora opportuno soffermarci sull'analisi di alcune figure di spicco dello schermo, qui proposte: Wasp, la prima dell'universo Marvel e le successive Captain Marvel e Vedova Nera. L'analisi consente di riflettere intorno alle scelte compiute nel passaggio dalle avventure dei *comics* all'*on-screen*, vale a dire nell'utilizzo di linguaggi diversi e nell'ampliamento dell'*audience*. Davanti a quest'ultima osservazione, è infatti doveroso chiedersi se, all'espansione del pubblico, che caratterizza il medium cinematografico, sia corrisposto il tentativo di proporsi controcorrente (o collusivamente) al clima diffuso; clima certamente educante anche se non sempre edificante in termini di un'educazione *di e del* genere (Brambilla, 2016). L'ipotesi è che, con tale ampliamento, ci si sia mossi in entrambe le direzioni: ora aprendo a nuove e plurali possibilità di identificazione; ora, invece, a nuove (rinnovate) criticità.

4.1 Wasp/Vespa

Wasp-Vespa è, all'interno del fumetto, la prima super-eroina Marvel e unica donna presente nel gruppo originario: come molti personaggi della serie, possiede una doppia personalità, ovvero è una donna comune, Janet Van Dyne, che, a causa dell'esposizione alle particelle Pym, può ridursi alle dimensioni di un insetto (da qui il nome di Wasp), ma può anche raggiungere dimensioni gigantesche; può emettere scariche elettriche capaci di stordire e acquista tanto più forza quanto più le sue dimensioni sono minuscole. Nel fumetto, Wasp ricopre indubbiamente un ruolo di primo piano: durante la prima riunione degli Avengers, Wasp svolge il ruolo di Presidente e decide il nome del gruppo, che resterà invariato per i decenni successivi. Le vicende in cui Wasp è coinvolta la vedono molto agile, coraggiosa, con un ruolo attivo nella risoluzione dei casi, e sovente con un ruolo anche di aggregatrice e di pacificatrice qualora all'interno del gruppo sorgano dei contrasti. La partecipazione da parte di Wasp alle avventure degli Avengers corre parallelamente alle sue vicissitudini sentimentali.

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

Innamorata inizialmente di Hank Pym/Ant Man, suo salvatore e alleato, ne diviene la moglie, ma è costretta anni dopo al divorzio per l'instabilità mentale del fragile consorte, verso il quale peraltro Wasp mantiene atteggiamenti di affetto. Wasp assume per un periodo molto lungo il ruolo di leader degli Avengers negli anni '80. Nella trasposizione cinematografica, Wasp è il personaggio femminile che subisce la trasformazione più rilevante rispetto alla carta stampata: non compare, infatti, nei film più importanti della serie e in particolare in quelli che vedono il gruppo di super-eroi e super-eroine impegnate/i in avventure corali. Appare, invece, in due film, *Ant Man* e *Ant Man and the Wasp*, all'interno dei quali, però, assume un ruolo estremamente secondario: Wasp, infatti, sul grande schermo, è rimasta prigioniera in una realtà parallela e insondabile, la realtà quantica, a causa di una delicata missione all'interno di un ordigno. Il marito, Hank Pym e la figlia Hope, anche lei soprannominata Wasp e dotata degli stessi poteri della madre (con curiosa e significativa sovrapposizione del nome e dei ruoli fra madre e figlia), affranti per la sua perdita, vivono ricordandola con la speranza di poterla recuperare un giorno. Infatti, riescono in modo stupefacente a liberarla nel film *Ant Man and the Wasp*, all'interno del quale Hank Pym si ricongiunge nel regno quantico con la moglie Janet Van Dyne (prima Wasp) dopo ben trent'anni. Janet, riportata nel mondo reale, riesce a donare parte della sua energia per cercare di guarire perfino la nemica Fantasma/Ava Starr. Senza soffermarsi sulla articolata trama del film, è il caso però di osservare come il personaggio di Janet-Wasp (madre) non compaia se non in frammenti di ricordi nel film *Ant Man* e in due scene finali nel film *Ant Man and the Wasp*: il suo ruolo sembra essere quello di attendere nella realtà quantica il marito, quasi novella Penelope, e quello di riabbracciare, commossa e con poche parole, la figlia. Il personaggio della figlia, invece, Hope-Wasp, mostra alcune caratteristiche ricorrenti nei personaggi femminili Marvel: coraggiosa, amante del rischio, priva di paure, estremamente atletica e determinata ad assumere in molti passaggi dell'intreccio un ruolo direttivo fondamentale per risolvere situazioni pericolose o senza via d'uscita. Hope-Wasp è la prima super-eroina a comparire come comprimaria nel titolo di un film (insieme con Ant Man, con il quale intreccia una relazione sentimentale) e incarna un modello di giovane donna sensuale, ma anche molto intelligente e competente nell'ambito della fisica e della matematica: certamente, un modello interessante nella realtà attuale, che vede ancora una scarsa presenza delle ragazze nei percorsi STEM e una loro sovra-rappresentazione nei percorsi di studio umanistici, in tutti i Paesi europei (Biemmi 2019, Seveso, 2021). Si tratta, quindi, di una super-eroina che propone alle ragazze di oggi un'evidente passione e abilità nelle discipline che tradizionalmente sono percepite come "maschili" e che tuttora suscitano diffidenza nelle adolescenti: ricordiamo, in merito, che proprio questa problematica è oggetto di recenti iniziative e interventi nelle scuole superiori e nelle università.

4.2 Black Widow/Vedova nera

La seconda super-eroina che abbiamo citato è invece Natasha Romanoff/Vedova Nera, che ha fatto la sua apparizione nell'universo del fumetto nel 1964, acquistando nel corso del tempo sempre maggiore spessore e notorietà. Da bambina e ragazzina è stata addestrata da parte del KGB a tutte le arti marziali, al combattimento e all'uso delle armi; poi è stata sottoposta a un particolare trattamento che ha incrementato la sua agilità, resistenza e forza, rallentandone l'invecchiamento. Dapprima spia sovietica avversaria degli Avengers, poi ne entra a far parte raggiungendo anche ruoli di comando. Nei fumetti, Natasha assume un ruolo sempre più rilevante nel

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

corso dei decenni e conquista anche alcune serie dedicate solo a lei. Nella trasposizione cinematografica è uno dei personaggi più importanti della serie, sovente risolutiva nei momenti apicali delle avventure del gruppo: Natasha è un personaggio molto determinato, che sa assumere decisioni in maniera autonoma, a volte anche contrapponendosi a super-eroi che rivestono un ruolo di leadership (si veda la sua posizione in *Captain America-Soldato d'inverno* o in *Civil War*). Nell'ultimo film della serie, si sacrifica donando la propria vita per permettere di recuperare una delle gemme salvifiche. Interpretata dall'attrice Scarlett Johansson, con un fisico sensuale ma anche molto atletico, Vedova Nera è una donna tormentata e non priva di conflitti interiori, ma in grado di affrontare il pericolo con freddezza e con lucidità, sebbene, rispetto alla versione dei *comics*, abbia perduto alcune caratteristiche di estrema spietatezza, con una trasformazione che la rende in qualche modo più accettabile al grande pubblico e a una cultura di massa imperniata su un canone più tradizionale, ancora incline a preferire donne "sante e sacrificali" (Ulivieri, 1999/2020). Significativo il fatto che il personaggio, che avrebbe dovuto comparire come secondario nei primi film della serie, abbia via via assunto uno spessore sempre maggiore, grazie al notevole gradimento da parte del pubblico, oggi vero e proprio *prosumer*^{iv}. Nel 2020, gli sceneggiatori hanno deciso di dedicare a Vedova Nera un intero film che ricostruisce le complesse vicende biografiche della super-eroina, probabilmente anche influenzati dal desiderio espresso in questo senso dalla celebre attrice che la interpreta^v.

4.3 *Captain Marvel*

La terza ed ultima super-eroina qui presa in esame è Captain Marvel, unica ad avere un film a lei interamente dedicato già uscito nelle sale, nel 2019. Nel fumetto, Captain Marvel è un'identità segreta assunta da più di un personaggio: il primo Captain Mar-Vell è un ufficiale militare alieno, giunto sulla terra per spiare i suoi abitanti, poi pentito e passato a difendere i terrestri proprio dagli attacchi degli alieni. In questo caso, si trattava di un personaggio maschile, apparso negli U.S.A. nel 1967 e in Italia nel 1971. Un secondo Captain Marvel, invece, è Monica Rambeau, personaggio apparso negli Stati Uniti nel 1982 e in Italia nel 1990: sergente della Guardia Costiera, è in grado di trasformarsi in qualsiasi forma di energia ed entra a far parte di un nucleo antiterrorismo. Altri Captain Marvel delle serie di fumetti sono Phyla-Vell (bisessuale), Genis-Vell e Noh-Varr (maschili), Carol Danvers (femminile). Le vicende di questi personaggi sono molto complesse e contraddittorie.

Nella trasposizione cinematografica, gli sceneggiatori hanno proposto il personaggio di Carol Danvers/Captain Marvel, optando chiaramente per una super-eroina femminile, che fonde alcune caratteristiche e tratti biografici di Monica Rambeau e di Carol Danvers del fumetto: possiede una forza sovrumana, grazie ad una trasformazione delle particelle del suo corpo; è dotata, inoltre, di rapidità e della possibilità di mutare dimensioni. Molto lucida, razionale, disponibile a collaborare con gli altri super-eroi, Captain Marvel veste una tuta aderente che non rivela molto le sue forme e appare fondamentale nel risolvere situazioni di rischio sia nel film a lei dedicato sia nei film corali.

4.4 *Caratteristiche principali*

Dopo questa breve presentazione delle tre super-eroine, ci soffermiamo sull'analisi delle loro caratteristiche. È infatti indicativo che Wasp/Janet appaia solo per pochi minuti in due film. Wasp/Hope (figlia) è co-protagonista di un film e ha un ruolo secondario sebbene sia molto presente in un altro film. Vedova Nera riveste ruoli non di protagonista ma consistenti in tutti i film corali ed è protagonista di una pellicola, come Captain Marvel che compare con ruoli importanti in altri tre film corali. Se si confrontano queste circostanze con quelle riservate ad Iron Man, Captain America, Thor ed altri, non può sfuggire il ruolo ausiliario del femminile.

Per quanto riguarda invece le *funzioni* che esse ricoprono all'interno degli intrecci, ad eccezione di Wasp/Janet, le altre super-eroine svolgono un ruolo fondamentale, in molti casi risultando risolutive in situazioni di pericolo o di difficoltà. La tipologia di ruolo che le super-eroine rivestono è quella di combattenti, a volte in maniera anche spietata: quindi, esse sono dotate di aggressività e sono impegnate in duelli molto violenti, sembrano ricalcare lo stereotipo del maschile tradizionale in sintonia con quanto accade nei social^{vi}. Non sono comunque dipendenti da giudizi maschili, e si mostrano infatti determinate e autonome.

Per quanto concerne le *relazioni* che queste super-eroine intrecciano, esse sono implicate sovente in rapporti sentimentali che si rivelano sempre complessi, all'interno dei quali sono emotivamente coinvolte, svolgono una funzione di cura, protezione, affetto nei confronti di uomini che risultano a volte problematici, tormentati, non sempre maturi. Rispetto alle relazioni presenti nei fumetti, le super-eroine nel grande schermo incontrano storie affettive e sentimentali meno angoscianti, ma non a lieto fine. Dal punto di vista invece delle relazioni all'interno del gruppo, una caratteristica tipica di queste super-eroine è la loro funzione di aggregatrici, di pacificatrici, di personaggi che incoraggiano il gruppo nei momenti di difficoltà e che spronano a costruire alleanze: una caratteristica, quindi, che richiama doti tradizionalmente repute come “femminili”, quali l'empatia, l'ascolto, la cura. Come ricordato, nel caso di Wasp/Janet, la relazione di cura la spinge a donare parte della sua forza anche ad un personaggio nemico (Fantasma/Ava).

Merita poi un'analisi molto particolare la dimensione del *corpo* di queste super-eroine. Esse sono dotate di poteri che sono causati da eventi traumatici o negativi *da loro non controllati*, quali esposizione a particelle pericolose, trattamenti o esperimenti chimici ed elettrici (Vedova Nera, Captain Marvel) o da un uso di tecnologie raffinate e dotazioni sperimentali *create da un uomo* (Wasp/Hope). Captain Marvel e Vedova Nera sono quindi provviste di capacità superumane subite e non scelte; Wasp/Janet e Wasp/Hope sono invece personaggi che scelgono consapevolmente dotazioni tecnologiche, oltre ad avere uno speciale addestramento fisico. Le super-eroine cinematografiche sono caratterizzate da qualità connesse in parte con la forza fisica (Captain Marvel), in parte con l'agilità e la prontezza, o con l'uso di armi tecnologiche, e con capacità psicologiche: Vedova Nera, ad esempio, è in grado di resistere al lavaggio del cervello e di processare dati molto più rapidamente di un essere umano, è esperta nel combattimento in quanto veloce e agile. Con la sola eccezione di Captain Marvel, rispetto ai loro compagni super-eroi, queste super-eroine esibiscono comunque abilità più connesse con la destrezza che con la forza. Un aspetto interessante è costituito dalla dimensione della vulnerabilità. Mentre molti super-eroi non sono vulnerabili, alcune super-eroine presentano delle fragilità: Vedova Nera è ferita; Wasp/Janet si trova a volte imprigionata in una realtà altra cui non può sfuggire. Certamente, le super-eroine più recenti (Wasp/Hope e Captain Marvel), invece, sono personaggi privi di vulnerabilità, quasi che ci sia un'evoluzione del modello

femminile proposto, più tradizionalmente inteso, verso un ideale privo di limiti e di punti deboli, almeno fisicamente, e più simile a quello maschile. Si tratta di un ideale ben sostenuto e promosso all'interno di un clima socio-economico-culturale neoliberista (Baldacci, 2017, pp. 253-262) che educa all'esaltazione dell'efficienza, della performatività, del successo; dove la vulnerabilità, lungi dall'essere riconosciuta come condizione che accomuna ogni esistenza (Lopez, 2018), è esperienza da rifuggire o marginalizzare. Un ideale che pare quindi congeniale per le nuove super-eroine Marvel che, nella distanza dal femminile (minore e complementare al maschile) e nella sovrapposizione a parametri "maschili", più facilmente incontrano e conquistano il gradimento del pubblico odierno.

Inoltre, un elemento estremamente rilevante che segna queste super-eroine è la relazione irrisolta con la dimensione della *maternità*: Vedova Nera è stata sterilizzata, proprio per potenziare meglio le sue caratteristiche e per impedirle di avere "distrazioni"; Wasp/Janet, (che nel fumetto, non è madre, ma matrigna di Nadia), nella versione cinematografica, pur essendo madre, non può relazionarsi con la figlia perché si trova imprigionata in una realtà parallela per trent'anni, così come sua figlia Wasp/Hope vive solo di frammentari ricordi, e può riabbracciarla solo dopo un periodo di assenza così lungo; Captain Marvel non mostra legami con la madre, sebbene nel film compaia una sorta di mentore al femminile, con un ruolo significativo^{vii}. Il materno resta assente o marginale nella produzione Marvel (quanto in quella Disneyana) a differenza di altre produzioni in cui la maternità, le relazioni tra donne, il protagonismo delle donne (piccole, adulte e anziane) è decisamente presente se non centrale, come ricorda Maria Teresa Trisciuzzi (2015) a proposito, ad esempio, del cinema di animazione di Hayao Miyazaki. Ancora una volta, quindi, l'immaginario rappresentato in questi film sembra mostrare la difficoltà della cultura occidentale nel pensare il materno, nell'intreccio tra una sua sacralizzazione e una riduzione ad un mero determinismo biologico. Una difficoltà che segna marcatamente la nostra storia culturale e che la crisi economica globale e la pandemia Covid-19 ripropongono. Qui, il rafforzarsi di un "welfare familistico" a carico delle donne (Sampugnaro, 2017) intrecciato a un familismo «morale» (Tramma, 2020, p. 169; Brambilla, 2020), che torna a celebrare (e normare) la centralità della famiglia e del materno, rinnovano implicitamente l'inconciliabilità della maternità con attività professionali (Aassve et. al., 2020). Una inconciliabilità che sembra persistere e mantenersi sin dentro la dimensione del fantastico; dove, forse, l'assenza di figure materne (o la loro marginalità) meglio risponde alla necessità di guadagnare una distanza da un'essenzializzazione che mal concilierebbe con il profilo delle super-eroine o che si dà come inevitabile conseguenza di un adeguamento al modello maschile di super-eroe.

Infine, si rende necessaria anche una riflessione sulle modalità di *rappresentazione fisica* delle super-eroine: nell'universo Marvel del fumetto, pur avendo subito trasformazioni nel corso dei decenni, esse, fin dall'inizio, esibiscono un abbigliamento e una fisicità molto sensuale, con corpi sinuosi sottolineati da abiti aderenti. Nel corso dei decenni, si assiste in maniera vistosa ad una iperfemminilizzazione del fisico delle super-eroine, che diventano sempre più formose, con gambe molto lunghe, seni e fianchi pronunciati, volti maggiormente erotizzati. Questa trasformazione è parallela ad una ipermascolinizzazione dei super-eroi, che nel corso dei decenni sono disegnati con muscoli sempre più prorompenti, volti sempre più squadrati^{viii}. È da sottolineare che il disegno grafico dei super-eroi presentava già negli anni Sessanta caratteri di questo tipo e nei decenni successivi li ha amplificati; il cambiamento è forse maggiormente vistoso nel caso del corpo ipersessualizzato delle super-eroine.

In merito, riguardo all'ipersessualizzazione e al ruolo emancipato di un'altra celebre super-eroina, Lara Croft, la studiosa Maja Mikula sottolinea come sia difficile definire se si tratti di un'icona femminista o di una fantasia sessista (Mikula, 2003). Nella trasposizione cinematografica Marvel, sia Vedova Nera sia Wasp/Hope sono donne molto sensuali, sovente abbigliate con tute nere di pelle molto aderenti; non sono però donne che mostrano in maniera vistosa la propria femminilità. Wasp/Janet, pur essendo anziana, appare comunque molto curata, ma non iperfemminilizzata. Captain Marvel, ultima super-eroina ideata, pur indossando un abbigliamento aderente, è un personaggio che non esibisce una femminilità esasperata e che meno appare ammiccante e seduttiva, quasi un'evoluzione verso una femminilità non esibita, che lascia spazio alla protagonista di poter essere vista e considerata nell'economia della narrazione non esclusivamente in subordine alla propria avvenenza. Fatta salva questa eccezione, i corpi delle super-eroine non paiono tuttavia s-oggetti di narrazioni del tutto nuove. Certamente forti, dotate di poteri straordinari, proseguono ad ogni buon conto ad essere belle, prossime e adeguate al canone estetico corrente, che non sembra in alcun modo venire problematizzato o perturbato dai più recenti profili di queste super-eroine. I personaggi maschili dei film, al contrario, sebbene appaiano fortemente ipersessualizzati, con esibizioni di corpi molto scultorei e seduttivi, restano indiscussi protagonisti.

5. Conclusioni provvisorie

La costruzione dell'identità di genere nei e nelle adolescenti, come sottolineato da molteplici ricerche, è frutto di un complesso intreccio di fattori, all'interno dei quali anche le rappresentazioni fornite dai media svolgono un ruolo non secondario. Figure, comportamenti, valori che sono veicolati da questi ultimi, infatti, possono proporre una reiterazione, latente o esplicita, di stereotipi e di modelli tradizionali, oppure presentare smagliature e contraddizioni di questi stessi modelli (Capecchi, 2006; Sandri, 2015). Gli e le adolescenti, che si trovano in un momento particolarmente delicato della costruzione della propria identità, risultano estremamente esposti a questi messaggi, divenendo fruitori non sempre consapevoli e consumatori di messaggi molto pervasivi e incisivi.

Appare, quindi, un compito ineludibile per la pedagogia riflettere sui modelli di genere presenti nei media e sulle loro ricadute nei percorsi formativi e progettare interventi rivolti a ragazzi e ragazze al fine di favorire in loro consapevolezza e capacità di costruire percorsi di soggettività autonoma.

Il presente lavoro ha proposto alcune considerazioni su personaggi comparse negli ultimi anni sugli schermi a seguito di trasposizioni di storie presenti nei fumetti. Dall'analisi delle tre fra le più note super-eroine Marvel, è possibile notare come si tratti di personaggi che presentano *contraddizioni* rispetto ai tradizionali stereotipi di genere. Dal punto di vista dei ruoli ricoperti, siamo di fronte a super-eroine molto vitali, fondamentali nel dipanarsi della trama, attive, dotate di decisionalità e di volontà spiccata: in questo senso, sembrano sfuggire ai tradizionali ruoli passivi e secondari riservati di solito ai personaggi femminili, andando incontro alle esigenze di affermazione anche delle più giovani generazioni di donne. L'assunzione di un ruolo più attivo e attrattivo per le adolescenti in crescita verso l'adulthood rende però queste super-eroine anche dedite ad azioni violente, caratterizzanti tradizionalmente il maschile. In alcuni casi, tuttavia, tale violenza assume un profilo più difensivo e protettivo. Un profilo pedagogicamente interessante, di cui sarebbe necessario però esplorare le effettive

opportunità di apertura verso un'alternativa alla violenza maschile, che non ricada entro una riedizione di un canone femminile tradizionale.

Il tema della corporeità costituisce poi un nucleo centrale nelle vicende e nelle caratteristiche di queste super-eroine: la loro fisicità si colloca nella dimensione del *deinos*- dello stupefacente e inaspettato e nella dimensione della metamorfosi, dimensioni che sono molto frequenti e presenti nella letteratura per ragazzi/e e nell'immaginario collettivo (Filogrosso, 2015). Le metamorfosi che esse subiscono o creano certamente le portano a superare i limiti fisici umani, ma a mantenere una certa vulnerabilità. Laddove presente, tale vulnerabilità sembra mettere in scena e ribadire diversità, complementarità e subordinazione del femminile rispetto al maschile, trovando una qualche corrispondenza con alcune tendenze (auto ed etero) squalificanti il femminile, espresse dallo stesso mondo adolescenziale (Lorenzini, 2019). Non esprime né sembra sempre riuscire a suggerire infatti la possibilità di una soggettività "altra" e alternativa a quella espressa dai super-eroi, più prossima a quell'«ideale androcentrico dell'indipendenza individuale» (Fraser, 20016, p. 96) e parte di quello «spirito del capitalismo neoliberale [... che] include [...] una narrazione maschilista dell'individuo libero, privo di responsabilità e artefice di sé» (Ivi, p. 98).

In questo quadro, risulta molto significativa la negazione della maternità, che evidentemente costituisce tuttora l'impensato della nostra cultura; espressione, per antonomasia, di potenza – non sempre riconosciuta e più spesso "addomesticata" e/o oggetto di "furto" (Rigotti, 2010) – e, allo stesso tempo, di vulnerabilità e interdipendenza.

In conclusione, possiamo, dunque, affermare che se da un lato le super-eroine del grande schermo, rispetto alle loro corrispettive del fumetto, propongono un modello femminile nuovo ancora più marcato, caratterizzato da decisionalità e azione, dall'altro, sembrano progressivamente svincolarsi da una corporeità ipersessualizzata, per affermare, senza ostentazione, una fisicità complessa e anche seducente.

La complessità che esse propongono se, da un lato, permette di aprire lo scenario per le nuove generazioni a modelli femminili meno deterministici/unidimensionali, dall'altra, pare risentire delle contraddizioni dell'attuale clima educativo diffuso (Tramma, 2019; Casalini, 2011; 2018).

Quanto, infatti, le super-eroine Marvel prese in analisi si approssimano e sovrappongono ai correnti canoni di femminilità (e mascolinità) e quanto riescono a travalicarli, problematizzarli, denaturalizzarli, proponendo alle giovani (e ai giovani) nuove possibilità di esistenza? Quanto la dimensione del fantastico nella filmografia qui considerata riesce a stimolare immaginazioni, desideri e ri-posizionamenti di chi assiste alle gesta delle nuove super-eroine? Non solo i corpi, ma anche le esperienze e le relazioni che queste super-eroine intrecciano con altri personaggi (uomini e donne) sono davvero «trasgressiv[e] e indocili», ovvero riescono «con la loro presenza disturbante [a] sfida[re] e mina[re] consuetudini, stereotipi e pratiche oppressive consolidate» (Pasolini, 2020, p. 14)? O, almeno, forniscono stimoli alle adolescenti per «guardare la realtà in modo differente» (Lopez, 2017, p. 175)? Quanto peso e che ruolo gioca invece nella loro ideazione l'imperativo (economico) di *intrattenere* il pubblico femminile e maschile, di catturarne l'attenzione, senza di necessità turbarlo o infastidirlo, portando questo protagonismo all'interno di un perimetro androcentrico, addomesticato a uso e consumo del mercato (in cui sembra in parte nuovamente risuonare quel "mi disegnano così" di Jessica Rabbit)?

Le domande in questione presentano un profilo pedagogico di grande rilevanza, considerato il peso educativo dei condizionamenti culturali che si celano nei fumetti come nei film (Marvel e non solo) (*Ibidem*).

Come ricordano gli studi letterari, la ricerca sulle personagge permette di portare «alla luce figure multiple, costruite con elementi multiformi [...] poli-segniche, polisemiche [...] [che] si muovono, si spostano, affrontano imprese. [Personagge che] non sono fedeli a modelli e non li riproducono, [ma che] più spesso come accade in narrazioni che vivono nell'epoca di ciò che viene dopo – dopo il moderno, dopo il femminismo, dopo la fine dei grandi sistemi ideologici – con i modelli ci giocano» (Sarasini, 2019, p. 21). Il testo, come lo schermo, può tradursi in luogo di riproduzione della cultura e di un ordine di genere, come pure farsi spazio di sperimentazione, tanto per chi scrive/chi produce, quanto per chi legge/chi assiste. Sempre è spazio di ricerca in grado di offrire importanti occasioni di esplorazione e analisi pedagogica. Una ricerca necessaria per proseguire lo studio del dispositivo educativo che il cinema rappresenta, esplorandone contenuti e didattiche a partire da uno sguardo di genere che assuma l'analisi della caratterizzazione di personaggi e personagge nella più ampia economia dell'intera tecnicità del film (Chaudhuri, 2006); ricerca che non può prescindere dallo studio intorno a *come* i film producono significati e come si rivolgono a spettatori e spettatrici anche giovani o giovanissimi/e. A come, attraverso il medium cinematografico (luci, movimenti della videocamera, storie, caratterizzazioni dei personaggi, voce narrante ecc.) (*Ibidem*), il/la regista^{ix} abbia prefigurato (scientemente o meno) la costruzione del maschile e del femminile e della relazione tra i generi. Una ricerca che potrebbe proficuamente includere l'esplorazione dei differenti modi mediante cui la pellicola sollecita il punto di vista, i desideri, le immedesimazioni e identificazioni (come pure il fastidio o il disappunto) di chi guarda alle gesta di queste super-eroine. Sollecitazioni che potrebbero seguire molteplici e non scontate diramazioni e percorsi. In questa direzione potrebbe proficuamente orientarsi una ricerca pedagogica intorno alle significazioni che le nuove generazioni – attratte dal mondo fantastico – offrono sulla galleria dei modelli che questo genere di narrazione cinematografica propone loro.

ⁱ Lo stesso sembra fare la moda (ora *curvyline*, ora *multiculturale*...), che tenta di intercettare tra le possibili acquirenti le “nuove” donne del mondo occidentale (Ferrara, 2018).

ⁱⁱ Sono queste le narrazioni che sembrano attrarre molte giovani contemporanee, che scelgono tra i loro modelli donne dette “forti”. Queste vengono definite in tal modo perché affrontano – in solitudine – situazioni complesse, in cui i conflitti avviati e le vittorie riconosciute (in parte diversamente dalle super-eroine di cui si sta parlando) sono tendenzialmente conflitti/vittorie personali e quasi mai collettivi (Brambilla & Rizzo, 2020).

ⁱⁱⁱ Il mondo dei comics si era già però interrogato sui messaggi, anche eventualmente discriminanti, presenti nelle storie proposte ai lettori. Ricordiamo che nel 1954, negli USA, era stata creata la Comics Magazine Association for America, in risposta alle pesanti critiche mosse al fumetto, accusato di essere non educativo: questa Associazione, oltre a svolgere un ruolo di autocensura, aveva provocato una riflessione su diversi aspetti delle storie e dei personaggi presentati. In alcuni casi, i fumetti hanno svolto anche un ruolo interessante, nei decenni successivi, nell'affrontare il tema delle discriminazioni (cfr. Duncan & Smith, 2009; Gray, Sandvoss & Harrington, 2007).

^{iv} È considerabile *prosumer* un pubblico che “collabora” alla riproduzione dei modelli promossi dai media ovvero che non è più solo loro destinatario, limitandosi a un ruolo passivo di consumatore/fruitoro. Il pubblico partecipa attivamente (e

gratuitamente) al processo di produzione/diffusione di tali modelli anche attraverso l'espressione del suo gradimento, assecondato (sfruttato/nutrito) da aziende molteplici per aumentare i loro margini di profitto (Staglianò, 2016; 2018).

^v Il film, molto atteso, sarebbe dovuto uscire nelle sale cinematografiche nel maggio del 2020, ma l'uscita è stata posticipata all'inizio del 2021 a causa della pandemia COVID.

^{vi} A ricalcare questa proposta anche i social. Si veda, a titolo d'esempio, la pagina Facebook (e il fenomeno) delle "Donne Alpha". La pagina e i commenti di chi la segue sono disponibili al link: <https://it-it.facebook.com/Donna-Alpha-1503597219875730/>. (Data ultima di consultazione: 28.12.2020).

^{vii} Oltre a questa figura, nel film *Captain Marvel* la maternità coinvolge altre due personagge: la migliore amica (terrestre) della protagonista, madre di una bambina e una esponente (donna e madre) di un gruppo di creature aliene di cui *Captain Marvel* prende le difese. Due esemplificazioni della maternità differenti: la prima (dove è assente la figura paterna, dove la diade madre-figlia diventa occasione per esplicitare (attraverso le parole della bambina) nel film la centralità di questa relazione e la sua importanza nel veicolare alle nuove generazioni (di bambine) messaggi e modelli di agency femminile; la seconda, assai più tradizionale, dove il padre (guerriero) lascia la famiglia mentre la madre bada alla prole in attesa del suo ritorno.

^{viii} Per un'analisi delle conseguenze del fenomeno, si veda quanto analizzato da Gronchi (2019, 241-254).

^{ix} Nel caso del film *Captain Marvel*, la regia è doppia e include una regista donna, Anna Boden, che ha scritto e diretto la pellicola insieme a Ryan Fleck.

Bibliografia

Aassve, A., Cavalli, N., Mencarini, L., Plach, S., & Livi Bacci, M. (2020). The COVID-19 pandemic and human fertility. *Science*, 369(6502), 370-371.

Altamura, A. (2017). Corpi, donne e schermi. L'immagine della donna nei video musicali. In A. G. Lopez (a cura di), *Decostruire l'immaginario femminile. Percorsi educativi per vecchie e nuove forme di condizionamento sociale* (pp. 107-125). Pisa: Edizioni ETS.

Ammaniti, M. (2015). *La famiglia adolescente*. Bari-Roma: Laterza.

Antoniazzi, A. (2012), *Contaminazioni, Letteratura per ragazzi e crossmedialità*. Milano: Apogeo

Arioli, A. (2020). *Dar voce alla differenza: un compito per l'educazione*. In D. Bruzzone & E. Musi (a cura di), *Aver cura dell'esistenza. Studi in onore di Vanna Iori* (pp. 122-128). Milano: FrancoAngeli.

Baldacci, M. (2017). *Oltre la subalternità. Praxis e educazione in Gramsci*. Carocci: Roma.

Biasin, C. (2020). Le tv series come pedagogia pubblica degli adulti: rappresentazioni mediatiche in discussione. *MeTis. Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*, 10(1), 1-17.

Biemmi, I. (2019). Female students in the STEM disciplines: an investigation of "atypical" academic routes. *Rivista di Pedagogia e Didattica*, 14, 203-219.

Boarelli, M. (2019). *Contro l'ideologia del merito*. Bari-Roma: Laterza.

Brambilla, L. (2016), *Divenir donne. L'educazione sociale di genere*, Pisa: Edizioni ETS.

Brambilla, L. (2020). Donne e Covid-19. L'educazione sociale di una fatica indicibile. *Studi sulla Formazione*, 2(23), 107-115.

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

- Brambilla, L., & Rizzo, M. (a cura di) (2020), *Giovani, modelli e territori. Esplorazioni pedagogiche attorno al divenire di ragazzi e ragazze nella contemporaneità*, Milano: FrancoAngeli.
- Burke, P. (2001). *Eyewitnessing The Uses of Images as Historical Evidence*. London: Reaktion Books.
- Cagnolati, A. (a cura di) (2007). *Tra negazione e soggettività. Per una rilettura del corpo femminile nella storia*. Milano: Guerini e Associati.
- Cagnolati, A., Pinto Minerva, F., & Ulivieri, S. (a cura di) (2013). *Le frontiere del corpo. Mutamenti e metamorfosi*. Pisa: Edizioni ETS.
- Cambi, F. (a cura di) (2000). *La tensione profetica della pedagogia*. Bologna: Clueb.
- Caronia, L. (2020). Pedagogia della vita quotidiana. Come costruiamo i mondi a cui apparteniamo. In D. Bruzzone & E. Musi (a cura di), *Aver cura dell'esistenza. Studi in onore di Vanna Iori* (pp. 53-62). Milano: FrancoAngeli.
- Casalini, B. (2018), *Il femminismo e le sfide del neoliberismo. Postfemminismo, sessismo, politiche della cura*. Roma: IF Press.
- Casalini, B. (2011). Rappresentazioni della femminilità, postfemminismo e sessismo. *Iride*, XXIV, 62, 43-59.
- Chaudhuri, S. (2006), *Feminist film theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*. New York: Routledge.
- Cohen, S. (1999). *Challenging orthodoxies: toward a cultural history of Education*. New York: Peter Lang.
- Contini, M. G., & Demozzi, S. (a cura di) (2016). *Corpi bambini. Sprechi di infanzie*. Milano: FrancoAngeli.
- Cortés, I. F., & Poggi, F. (2019). Con o senza diritto. Il diritto e le disuguaglianze di genere. *AG. About Gender*, 8(15), 1-28.
- Covato, C. (2020). *Educatrici e bambine fra passato e presente*. In Bruzzone D. & Musi E. (a cura di). (2020). *Aver cura dell'esistenza. Studi in onore di Vanna Iori* (pp. 135.143). Milano: FrancoAngeli.
- Cutrufelli, M. R., Doni, E., Gaglianone, P., Belotti, E. G., Lama, R., Levi, L., Lilli, L., Marani, D., Ravaioli, C., Rotondo, L., Saba, M., Di San Marzano, C., Serri, M., Taglaventi, S., Turnaturi, G., & Valentini, C. (2002). *Il Novecento delle italiane. Una storia ancora da raccontare*. Roma: Editori Riuniti.
- Dato, D., De Serio, B., & Lopez, A.G. (2015). *La formazione al femminile. Itinerari storico-pedagogici*. Bari: Progedit.
- Dyer, R. (2004). *The Matter of Images. Essays on Representation*. London-New York: Routledge. (Original work 1993).
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form & culture*. New York, NJ: Continuum.
- Ehrenberg, A. (1999). *La fatica di essere sé stessi: depressione e società*. Torino: Einaudi.
- Federici, E. (2015). *Quando la fantascienza è donna. Dalle utopie femminili del secolo XIX all'età contemporanea*. Roma: Carocci.

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

- Ferrara, A. (2018). *I nuovi canoni estetici della bellezza? Non esistono. Europa multiculturale, nuovi trend da Parigi*. Disponibile al link: https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/beauty_fitness/2018/09/30/i-nuovi-canoni-estetici-della-bellezza-non-esistono-_d53030a1-997f-40cc-af06-08d289f188aa.html
- Filigrasso, I. (2015). Storie di metamorfosi. Identità, conformazione, cambiamento. *Rivista di Storia dell'educazione*. 2, 85-97.
- Forni, D. (2020). Young adults and tv series. Netflix and new forms of serial narratives for young viewers. *MeTis. Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*, 10(1), 296-312.
- Fraser, N. (2016). Oltre l'ambivalenza: la nuova sfida del femminismo. *Scienza & Politica*, XXVIII(54), 87-102.
- Ghiglione, A., & Rivoltella, P.C. (a cura di) (1998). *Altrimenti il silenzio. Appunti sulla scena al femminile*. Milano: Euresis Edizioni.
- Giallongo, A. (2014). Emozionanti mostri femminili tra storia e cinema. *El Futuro del Pasado*, 5, 51-64.
- Giallongo, A. (2013). *La donna serpente. Storia di un enigma dall'antichità al XX secolo*. Bari: Dedalo.
- Gray, J., Sandvoss, C., & Harrington, C.L. (Eds.) (2007). *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. New York, NJ: New York University Press.
- Gribaldo, A., & Zapperi, G. (2012). *Lo schermo del potere. Femminismo e regime della visibilità*. Verona: Ombre Corte.
- Gronchi, A. (2019). La violenza simbolica nei media: caratteristiche ed effetti sociali. In F. Dello Preite (a cura di). *Femminicidio, violenza di genere e globalizzazione* (pp. 241-254). Lecce: PensaMultiMedia.
- Grossi, G., & Ruspini, E. (a cura di) (2007). *Ofelia e Parsifal. Modelli e differenze di genere nel mondo dei media*. Milano: Cortina.
- Hoominfar, E. (2019). Gender Socialization. In W. Leal Filho, A. Azul, L. Brandli, P. Özuyar, T. Wall (Eds). *Gender Equality. Encyclopedia of the UN Sustainable Development Goals*. Cham, CH: Springer.
- Loiodice, I., Plas, P., & Rajadell, N. (a cura di) (2011). *Percorsi di genere. Società, cultura, formazione*. Pisa: Edizioni ETS.
- Lopez, A. G. (2017). Sovvertire l'immaginario. La letteratura fantascientifica al femminile e l'educazione di genere. In A. G. Lopez (a cura di). *Decostruire l'immaginario femminile. Percorsi educativi per vecchie e nuove forme di condizionamento sociale* (pp. 175-190). Pisa: Edizioni ETS.
- Lopez, A. G. (2018). *Pedagogia delle differenze Intersezioni tra genere ed etnia*. Pisa: Edizioni ETS.
- Lopez, A. G. (a cura di) (2017). *Decostruire l'immaginario femminile. Percorsi educativi per vecchie e nuove forme di condizionamento sociale*. Pisa: Edizioni ETS.
- Lorenzini, S. (2019). Le adolescenti. tra ipervalutazione e svalutazione di sé. In S. Ulivieri (a cura di). *Le donne si raccontano. Autobiografia, genere e formazione del sé* (pp. 219-232). Pisa: ETS.

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

- Luppi, E., & Pacetti, E. (2019). L'empowerment femminile nei luoghi di lavoro: metodologie, progetti e social media. In AA. VV. *A prescindere dal genere: pari opportunità, empowerment e diversità* (pp. 49-67). Bologna: Bononia University Press.
- Mainardi, A., Mangiatordi, A., Micheli, M., & Scenini, F. (2013). Gender differences in online consumption and content production among Italian undergraduate students, *Processi e Istituzioni culturali*, 3, 50.
- Mapelli, B., & Seveso, G. (2006). *Una storia imprevista. Femminismi del Novecento e educazione*. Milano: Guerini e Associati.
- Marescotti, E. (2020). *Adulteranza e dintorni. Il valore dell'adulterità, il senso dell'educazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Marone, F. (a cura di) (2012). *Che genere di cittadinanza? Percorsi di educazione ed emancipazione femminile tra passato, presente e futuro*. Napoli: Liguori.
- Marone, F. (2004). *Narrare la differenza. Genere, saperi e processi formativi nel Novecento*. Milano: Edizioni Unicopli, Milano.
- Mikula, M. J. (2003). Gender and Videogames: The Political Valency of Lara Croft. *Journal of Media and Cultural Studies*, 17(1), 79-87.
- National Academy of Sciences (2007). *Beyond Bias and Barriers: Fulfilling the Potential of Women in Academic Science and Engineering*. Washington, DC: National Academy of Sciences, National Academy of Engineering, and Institute of Medicine.
- Pasolini, A. (2020), Sconfinamenti. In A. Pasolini & N. Vallorani (a cura di), *Corpi magici. Scritture incarnate dal fantastico alla fantascienza* (pp. 11-88). Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Pinto Minerva, F., & Gallelli, R. (2004). *Pedagogia e postumano*. Roma: Carocci.
- Polenghi, S. (2005). Cinema per la memoria: il cinema come fonte storico-educativa. In P.L. Malavasi, S. Polenghi & P.C. Rivoltella (a cura di). *Cinema, pratiche formative, educazione* (pp. 19-52). Milano: Vita e Pensiero.
- Rigotti, F. (2010). *Partorire con il corpo e con la mente. Creatività, filosofia, maternità*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Sampugnaro, R. (2017). Sulle tracce del cambiamento: millennials e baby boomers a confronto. *Welfare & Ergonomia*, 1, 17-46.
- Sarasini, B. (2019). Perché le personagge. In R. Mazzanti, S. Neonato & B. Sarasini (a cura di), *L'invenzione delle personagge* (pp. 18-27), Roma: Iacobelli editore.
- Salgado, R. G. (2012). Da menina meiga à heroína superpoderosa: infância, gênero e poder nas cenas da ficção e da vida. *Cad. Cedes*, 86, 117-136.
- Sandri, M. (2015). La rappresentazione del ruolo di genere negli adolescenti attraverso i social media. *Nuova Secondaria*, 5, 8-12.
- Seveso, G. (2000). *Fumette. Valentina, Eva Kant, Lara Croft e le altre*. Milano: Edizioni Unicopli.

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

- Seveso, G. (2017). Diferenças de gênero e livros para a infância: reflexões sobre os estereótipos de gênero nos livros escolares italianos. *Crítica Educativa*, 2, 107-122.
- Seveso, G. (2021, in stampa). Genere e discipline STEM. Il ruolo della pedagogia nell'orientare ragazze e ragazzi. In AA. VV. (a cura di). *La responsabilità della pedagogia nelle trasformazioni dei rapporti sociali. Storia, linee di ricerca e prospettive* (pp. 519-525). Lecce- Rovato: PensaMultimedia.
- Simone, A. (a cura di) (2012). *Sessismo democratico. L'uso strumentale delle donne nel neoliberismo*. Milano-Udine: Mimesis.
- Staglianò, R. (2016). *Al posto tuo. Così web e robot ci stanno rubando il lavoro*. Torino: Einaudi.
- Staglianò, R. (2018). *Lavoretti. Così la sharing economy ci rende tutti più poveri*. Torino: Einaudi.
- Tramma, S. (2009). *Che cos'è l'educazione informale*. Roma: Carocci.
- Tramma, S. (2018). *Pedagogia sociale. Terza edizione*. Milano: Guerini.
- Tramma, S. (2019). *L'educazione sociale*. Bari-Roma: Laterza.
- Tramma, S. (2020). *Sulla Maleducazione*. Milano: Raffaello Cortina.
- Trisciuzzi, M. T. (2013). *Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia*. Roma: Carocci.
- Ulivieri, S. (a cura) (1999/2020). *Le bambine nella storia dell'educazione*. Roma-Bari: Laterza.
- Ulivieri, S. (2007). *Educazione al femminile. Una storia da scoprire*. Milano: Guerini.
- Ulivieri, S. (a cura di) (2014). *Corpi violati. Condizionamenti educativi e violenze di genere*. Milano: FrancoAngeli.
- Ulivieri, S. (a cura di) (2019). *Le donne si raccontano. Autobiografia, genere e formazione del sé*. Pisa: Edizioni ETS.
- Volpato, C. (2011). *Deumanizzazione. Come si legittima la violenza*. Roma-Bari: Laterza.
- Zanardo, L. (2010). *Il corpo delle donne*. Milano: Feltrinelli.
- Zanardo, L. (2012). *Senza chiedere il permesso. Come cambiamo la tv (e l'Italia)*. Milano: Feltrinelli.

Lisa Brambilla è ricercatrice presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca, dove insegna Progettazione pedagogica dei servizi educativi per il Corso di Laurea in Scienze dell'Educazione. È autrice di saggi in opere collettanee e autrice del testo *Divenir donne. L'educazione sociale di genere* (ETS, Pisa, 2016).

Contatto: lisa.brambilla@unimib.it

Marialisa Rizzo è dottoressa di ricerca in Scienze della Formazione e della Comunicazione. Collabora con l'insegnamento di Pedagogia sociale e interculturale, presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca. È autrice del testo *Tre generazioni di donne tra qui e altrove. Uno sguardo pedagogico alla grande migrazione interna italiana* (FrancoAngeli, Milano, 2021) e di articoli e saggi in opere collettanee.

Contatto: marialisa.rizzo@unimib.it

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>

Gabrielle Seveso è professoressa ordinaria presso il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione “R. Massa” dell’Università degli Studi di Milano-Bicocca, dove insegna Storia della Pedagogia e Storia delle Istituzioni educative. È autrice di numerosi saggi in opere collettanee e su riviste e di monografie. Ha curato *Corpi molteplici. Differenze ed educazione nella realtà di oggi e nella storia*, (Milano, 2017); è autrice di *L’educazione antica e l’incontro con l’altro. Supplici, esuli, ospiti, nemici in alcuni testi della Grecia antica* (Milano, 2018).

Contatto: gabriella.seveso@unimib.it

Lisa Brambilla, Marialisa Rizzo, Gabriella Seveso – *Dal fumetto al grande schermo: modelli educativi e super-eroine della Marvel (2000-2020)*

DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/12415>