

Comics e identità marginali. Il fumetto transfemminista

Sara Pastore

Comics and marginal identities. The transfeminist comic. *Through the many shapes on which they take and via the many channels hosting their passage, narratives have a strong impact on the perception, interpretation and – even – production of the social reality. This research aims to observe the queer and transfeminist comic as an example of the actualization of two specular dynamics: the politicization of narrations and the narrativization of politics. These comics, indeed, become spaces where narration rises to militancy, growing into a political tool, and the resistance offers itself to the storytelling, inaugurating a communicative virtuous circle. In so doing, even if they are coming from the standpoint of the marginal and the dominated ones, such comics thrive to be one of the most influent driving forces of the overcoming of heteronormative discourse. This process will be observed through the reading of two specific case studies: Bitch Planet, a graphic novel published in 2017 by the American Image Comics, and the online-offline activity of the Italian Josephine Yole Signorelli, also known as Fumettibrutti. The chosen works will enable the observation of comics' political vocation, by means of the multilayer lens of a typically mediological approach. The focus, then, will be both on the thematic-poetic element and on the formal and distributive one. In order to frame the representation of alternative socio-sexual identities in comics, the observation of the case history will be preceded by an overview of the social and political implication of artistic and creative practices and, more specifically, of comics' disposition for teaming up with marginal voices and liminal spots in the social sphere.*

Keywords: *comics, webcomics, media studies, transfemminismo, gender studies.*

A comic's politics: la voce sociale dei fumetti

L'analisi dei movimenti sociali testimonia come le dinamiche di attivazione della resistenza passino per pratiche discorsive che si rivelano come parti strutturali dei movimenti stessi (d'Anjou, Van Male 1998). Se da un lato infatti esse risultano imprescindibili al fine di far emergere e fissare le intenzioni collettive comuni, dall'altro talvolta costituiscono l'unica forma di azione collettiva agibile e tollerabile: si pensi ad esempio ai regimi dittatoriali, in cui censura e controllo dell'informazione pubblica sono spesso parte dell'armamentario del potere ufficiale. In tali contesti, infatti, l'opposizione ha la possibilità di esprimersi attraverso messaggi embeddati in fumetti, film ed altre immagini generate dalla cultura popolare (Neria, Aspinwall 2016).

Nel loro studio sulle strips umoristiche della produzione a fumetti messicana degli anni Settanta, Neria e Aspinwall illustrano come – in un contesto in cui nessuno osa nemmeno scrivere una lettera di protesta, manifestare per strada o aprire un sito web – il contenuto politico dei fumetti stabilisce i criteri reciproci

riguardo identità di gruppo e giustizia. Modernizzazione, dinamiche di genere, abusi di potere, povertà: sono solo alcuni degli argomenti portati al centro dell'attenzione da questi comics che, facendo leva sull'immaginario sociale comune dei lettori, hanno contribuito a fissare il regime come l'Altro che è possibile – ed opportuno – contestare e mettere in discussione.

Il potenziale politico dei comics, dunque, è evidente. E si può dire che esso abbia due facce, o due radici. In primo luogo, esso è considerabile come una materializzazione della vocazione attivista delle pratiche artistiche in senso ampio. In secondo luogo, esso risale alla capacità intrinseca dei comics di instaurare un dialogo con le marginalità. Riguardo la disposizione politica dell'attività estetica, esemplare è la vicenda dell'arte visiva statunitense degli anni Ottanta e Novanta del Novecento, la quale si configura come ricca di insights circa i processi di trasposizione del tema della malattia nell'ambito della creatività estetica.

Lo stigma comunicativo e il mandato di ostilizzazione perpetrato dal discorso dominante ha infatti sollevato e liberato l'arte dal paradigma *art for art's sake*: dalla AIDS Series di Masami Teraoka, alle illustrazioni di Haring, sino ai dipinti surrealisti di Frank Moore, questi anni sono pieni di esempi di opere che, a fronte dell'inefficienza comunicativa dei mezzi di informazione e divulgazione tradizionali, propongono se stesse come veri e propri generatori di *awareness* attraverso la formula *shock and scare* (letteralmente: sconvolgi e spaventa). *Act Up* (AIDS Coalition To Unleash Power), fondazione statunitense nata nel 1987, è forse il caso più esemplare di questo processo in cui forze politiche ed estetiche confluiscono nella produzione di *empowering* di una determinata comunità. Marcatamente antiautoritarie, inadeguate, scomode: le azioni comunicative verbali, visive e performative dei membri di Act Up si muovono dunque sull'asse della disobbedienza civile, la quale diventa uno strumento fondamentale al fine di fronteggiare una crisi che è socioculturale prima ancora che sanitaria.

Ma lo statuto dei comics come territorio ad hoc per l'espressione dell'opposizione non deriva solo da una più generale affinità delle pratiche artistiche con le rivendicazioni sociali. A monte di tale dinamica, infatti, troviamo alcuni degli attributi più specificamente inerenti al medium fumettistico. Essi sono

la sua innata tendenza coesivo-comunitaria e la sua predisposizione a pratiche di realizzazione indipendenti e autonome.

Comics tra culture giovanili ed etica bottom-up

La tendenza coesivo-comunitaria dei comics – tendenza ascrivibile ad un vasto array di dinamiche cross-mediali, ma che da sempre nel fumetto trova uno spazio privilegiato – si coglie perfettamente nel legame di questi ultimi con le culture giovanili. Sintesi sinergica tra parola e immagine, soluzione grafica in grado di oltrepassare i limiti dell’alfabetizzazione attraverso la forza iconica dell’illustrazione, il fumetto si impone nel landscape culturale moderno ponendosi a fianco degli altri media audiovisivi, in primis il cinema, con cui condivide un tratto genetico fondamentale: il montaggio. È infatti proprio attraverso la tecnica del montaggio, vale a dire la giustapposizione funzionale delle immagini (Brancato, Chirchiano, Fichera 2018), e nella conseguenziale significazione dei vuoti, che si dipana il potere comunicativo dell’uno e dell’altro medium, declinandosi in una modalità che lascia molto spazio all’inferenza del fruitore.

La poliedricità espressiva e la versatilità fruitiva dei comics sono perfettamente esemplificate dalla parabola italiana: debuttato nel 1904 sul *Novellino*, lo statunitense *Yellow Kid* inaugura la stagione fumettistica in Italia ponendosi come opzione in bilico tra educazione e entertainment, andando a costituire un altro tassello del grande progetto filosofico educativo nazionale e della sua missione pedagogica (Colombo 1999). Ma la vocazione comunicativa dei comics era troppo ampia per essere relegata alla nicchia dell’infanzia e, a partire dagli anni Trenta, la versatilità del medium si sprigiona attraverso la felice declinazione nazionale di prodotti d’oltreoceano: sotto l’egida di affermate case editrici quali la Nerbini e la Bonelli, il fumetto compie passi in avanti lungo la catena alimentare mediale rompendo gli argini del mandato pedagogizzante e diventando linguaggio prediletto di una moltitudine di sottoculture e nicchie di consumo, acquisendo una propria autonomia e un proprio spazio stilistico.

È a partire dagli anni Sessanta, dunque, che il fumetto diventa spazio espressivo privilegiato della cosiddetta Cultura Sottile (Colombo 1999): quella cultura, rumorosa e sottintesa al tempo stesso, che si diffonde attraverso la dieta

mediale dell'ormai protagonista generazione di giovani legati tra loro da un lato da ideologie politiche dirompenti e dall'altro da consumi culturali affini che di tali ideologie costituiscono il riverbero sul piano dell'immaginario. Tex, Corto Maltese, Dylan Dog, Valentina: nel Pantheon tardonovecentesco del fumetto italiano si annoverano una serie di personaggi iconici le cui storie ed estetiche sono testimonianza di un cambiamento sociale, politico e culturale che ha il suo doppio nello spazio dei consumi mediali.

L'exasperazione della tendenza alla creazione di comunità attraverso i consumi culturali si attualizza dunque nel fumetto attraverso il suo legame storico con le identità giovanili.

Tale mutamento, inoltre, agendo come una forza sistemica – come sempre avviene nei processi mediali – esercita la propria influenza anche sulle dinamiche di produzione e di distribuzione. Si tratta, nello specifico, dell'irruzione in quella parte dell'universo mediale abitata dai comics, di dinamiche di medialità bottom-up e *Do It Yourself*, irruzione che deriva dalla particolare accessibilità sia delle risorse cognitive atte alla fruizione sia delle risorse materiali necessarie alla produzione.

La cultura *Do It Yourself* (DiY) è definibile nei termini di un cluster di interessi e pratiche incentrate e portate avanti dal movimento di contestazione giovanile: “Il DiY è una combinazione di azione stimolante, narcisismo, arroganza giovanile, principio, anti-storicismo, idealismo, indulgenza, creatività, plagiarismo, e allo stesso tempo rifiuto e appropriazione dell'innovazione tecnologica” (McKay 1998).

Espressione di resistenza e disobbedienza civile declinata nella sua forma mediale, la cultura DiY getta le sue radici nei terreni culturalmente fertili della contestazione e della ricerca dell'autenticità, compensando il sentimento di emarginazione istituzionale attraverso quello di empowerment radicale (McKay 1998).

A fianco ai ben noti esempi delle radio pirata degli anni Sessanta, al movimento di reclamazione e riformulazione degli spazi degli anni Novanta e alla scuola hacker tardonovecentesca, un posto di rilievo nella cultura della riappropriazione dei mezzi di comunicazione spetta alle fanzine.

Sparpagliate per l'appartamento, impilate precariamente sul tavolino da caffè, seppellite sotto vecchi cartoni della pizza, dimenticate tra i cuscini del divano, vi erano questi piccoli, stropicciati pamphlet fatti in casa. Piccole pubblicazioni piene di invettive estremamente strane e dirompenti nel loro design caotico. Erano delle zines. (...) In qualche modo questi piccoli fogli disordinati recavano in sé l'onestà, la gentilezza, la rabbia, la meravigliosa articolazione inarticolata, la vita senza compromessi che avevo scoperto (e perso) anni prima nella musica e nella politica radicale (Duncombe 1997).

Tecnicamente, si definiscono fanzine quei magazines non commerciali e non professionali i quali sono prodotti, pubblicati e distribuiti in maniera informale dai loro stessi creatori (Duncombe 1997). Nate negli anni Trenta come medium autonomo, esse hanno esordito nella scena sci-fi per poi diversificarsi e accogliere una moltitudine di forme, stili, soggetti e proprietà diverse. Realizzate a mano servendosi di materiali e tecnologie comuni esse si basano fortemente sull'etica del *Do It Yourself* e sulla nozione di comunità e partecipazione, al punto che è quasi impossibile tracciare una linea di separazione tra *zine makers* e *zine readers*, il che anticipa in maniera anacronistica una dinamica che sarà caratteristica dell'ecosistema del web 2.0.

Il fenomeno delle fanzines sarà protagonista di tutta la vicenda mediale dei decenni successivi, animando l'underground del mediascape e realizzando una storia parallela dei media in grado, di volta in volta, di emergere e contaminare con la sua energia la superficie. Assemblate ai margini della società, in bilico tra affermazione individuale e costruzione comunitaria, da tali margini le fanzine sconfinano infondendo negli altri media le proprie estetiche ed etiche.

In primis, ad accogliere la loro influenza, sono stati i comics. Per quanto infatti oggi il fumetto sia un medium quantomai mainstream, diffuso globalmente e alla base di un vero e proprio impero non più limitato soltanto al reame del cartaceo (basti pensare al cross e transmediale impero Marvel), esso condivide (soprattutto, ma non solo, nella declinazione alternativa degli *underground comix*) parte del suo patrimonio genetico con le fanzines.

Un esempio, fra tutti, è quello del re del fumetto novecentesco, eroe mainstream per antonomasia: Superman. Debuttato su carta nel gennaio 1933, a sancire il suo incontro con il pubblico non furono infatti le pagine di un giornale,

bensi quelle di una fanzine autoprodotta dagli stessi Siegel e Shuster, intitolata *Science Fiction. The Advance Guard of Future Civilization*.

Il legame tra fanzine e comics, oltre che sull'evidente piano dei supporti – prima cartacei e poi online – si attualizza su tre livelli: quello delle modalità di produzione e distribuzione (informali ed autonome); quello delle estetiche (legate alle forme del punk e la sua radicale riformulazione del bello); quello dei contenuti (ascrivibili all'ambito della rivendicazione e della contestazione). Tale legame, seppure non sempre manifesto a livello superficiale, permette di osservare alcuni momenti dell'evoluzione del linguaggio fumettistico, delle sue modalità di produzione, distribuzione e fruizione.

Un caso esemplare è quello dell'esperienza di Valvoline Motorcomics, il gruppo di autori che, a cavallo fra gli anni Settanta e Ottanta, coniuga una modalità sperimentale marcatamente ispirata alle avanguardie novecentesche con l'etica del DiY, contestualizzata nel quadro di un ripensamento profondo delle possibilità espressive dei comics:

Quando si afferma che l'esperienza di Valvoline (...) debba essere storicizzata occorre ricordare che tra gli anni Settanta e Ottanta il fumetto era uno dei mezzi di intrattenimento in cui le generazioni emergenti identificavano lo spazio della riflessione collettiva allora in atto sul mutamento di identità e culture. Gli anni Ottanta in particolare furono vissuti come reinterpretazione delle forme espressive dentro potenti vettori di mutamento dell'esperienze. Anche se non tutti se ne rendevano conto, quel periodo registrava i primi sensibili cambiamenti che investivano la natura tecnologica dei media e dunque la loro percezione sociale. (Brancato 2017)

È attraverso tali istanze di trasformazione che progressivamente il fumetto abbandona l'esclusiva funzione di intrattenimento del pubblico per diventare un atto politico, il quale non di rado si pone come voce dissonante nei confronti del discorso comune e dominante. Abilitando e, allo stesso tempo, abilitato da nuove modalità di produzione, distribuzione e consumo i comics materializzano la natura processuale e sociale dei media che, lungi dall'essere comprensibili nella loro dimensione reificata, si offrono come spazi di riflessione collettiva.

Il fumetto aveva in tal senso un enorme vantaggio rispetto agli altri linguaggi dell'industria culturale: costava poco. Lo si poteva fare in casa disponendo di scarsa materia prima, dal cartoncino (...) alle matite, dalla china al pennino. Bastava e basta assai poco per produrre un testo a fumetti, sebbene le culture della rete abbiano mutato radicalmente gli itinerari della pubblicazione e della lettura. In quegli anni la relativa economicità del mezzo permetteva ai suoi interpreti più innovativi di forzarne le forme tradizionali alla ricerca dei limiti, di spostarne in avanti i confini di produzione del senso narrativo. (Brancato 2017)

La bellezza del fumetto – racconta dunque l'artista italiano Igor Tuveri, in arte Igort, fra i principali protagonisti della parabola di Valvoline Motorcomics – è la sua capacità di oltrepassare qualsiasi barriera non solo nell'ambito della fruizione, ma anche in quello della produzione e della distribuzione, capacità che a partire dagli anni Settanta e Ottanta si rivela fondamentale nel destino del linguaggio fumettistico.

Comunità e contestazioni nello spazio mediale.

I media da sempre fungono da dispositivi tecnologici e culturali atti a rendere manifesti voci e argomenti della realtà sociale, agendo specularmente all'accademia nella formulazione di teorie e concetti, e alla vita quotidiana nella perpetrazione e nel consolidamento di determinati comportamenti collettivi.

Il web, la musica, la letteratura, si offrono dunque come territori di costruzione e diffusione di vari discorsi normativi che simultaneamente ci insegnano e rinforzano la divisione tra l'accettabile e l'inaccettabile. In tal modo, il ruolo dei media può essere anche quello della contestazione e della manifestazione del cambiamento, come ad esempio nel caso dei prodotti della queer culture. Se nei prodotti culturali mainstream la diversità è rappresentata infatti attraverso una stereotipizzazione atta a legittimare la stigmatizzazione della diversità, nel panorama mediale contemporaneo esistono testi volti a minare tali discorsi dominanti. Tali testi, partendo dalla zona underground dell'ecosistema dei media, progressivamente emergono in superficie imponendosi come modalità di recupero delle identità queer e dei discorsi di genere oltre gli schemi dell'eteronormatività. Se da un lato la maggior parte delle narrative

apparentemente entusiastiche riguardo l'inclusione delle marginalità fallisce nella rappresentazione delle reali strutture e dinamiche della dominazione,

esiste la possibilità che la rappresentazione queer all'interno della cultura popolare possa in una certa misura riformulare le narrazioni culturali egemoniche riguardo la sessualità non normativa. Poiché l'identità è il prodotto delle relazioni di potere, le identità e la cultura queer necessitano di un mutamento via via che l'inaccettabile diventa accettabile, per quanto transitoria questa accettabilità possa essere. (Peele 2007)

Tale dinamica si verifica appunto nel contesto dei comics i quali, grazie alla loro affinità intrinseca con le pratiche di produzione indipendenti e bottom-up e grazie al loro potenziale comunitario e collettivizzante, si offrono come medium privilegiato per l'espressione di voci e idee tradizionalmente marginali.

In generale, la cultura non eterosessuale come attività potenziale viene occultata e negata, in modo tale da occultare e negare l'esistenza stessa di queste identità. La magra collezione di assaggi (...) ci viene principalmente offerta dalle mani della maggioranza eteronormativa e, in quanto tale, quando testata fallisce in maniera lampante e clamorosa. (Peele 2007)

Se i media di per sé sono caratterizzati dalle istanze di aggregazione comunitaria e rispecchiamento culturale, per le loro proprietà i comics si presentano come naturalmente inclini a dialogare con le zone culturali più liminali. In qualità di prodotti accessibili sia da un punto di vista cognitivo che economico, e sia sul piano della produzione che su quello della fruizione, essi sono in grado di offrire una alternativa alle rappresentazioni dominanti delle alterità sopperendo alle evidenti carenze del sistema narrativo convenzionale.

Attraverso i queer comics la narrazione diventa militanza, assurgendo a strumento politico, e la lotta si offre alla narrazione, creando un circolo virtuoso comunicativo che, pur partendo dal basso, è in grado di diventare una delle forze motrici del superamento del discorso eteronormativo.

Scrivere come una voce queer significa resistere ai tentativi della nostra società di trattenerci, significa combattere contro forze che impediscono l'emersione di queste esperienze e, di conseguenza, significa accendere un sistema di

connessioni tra lettori e scrittori come parte vitale del task indispensabile della costruzione culturale. (Peele 2007)

Dal femminismo al transfemminismo. Una questione di intersezioni.

La rivendicazione sociale politica, dunque, passa inevitabilmente per una de- e ri-costruzione culturale. Nel caso del dominio eteronormativo e dell'ideologia patriarcale ciò diventa evidente nella dinamica di imposizione del protagonismo eteromaschile nei processi della creatività.

Il portato rivoluzionario che caratterizza i media queer, difatti, sembra raccogliere l'invito di una delle principali teoriche e attiviste del movimento femminista del tardo novecento italiano, Carla Lonzi, i cui articoli del *Manifesto di Rivolta Femminile* costituiscono un grido di battaglia teso alla rivendicazione di spazi di produzione e divulgazione al di fuori dell'istituzione dell'industria culturale, la quale non esaurisce tutte le manifestazioni possibili, bensì ne accoglie solo una piccola, reazionaria parte: quella della narrazione dominante.

Riesaminiamo gli apporti creativi della donna alla comunità e sfatiamo il mito della sua laboriosità sussidiaria. (...) Non riconoscendosi nella cultura maschile, la donna le toglie l'illusione dell'universalità. (Lonzi 1982)

E, ancora “La forza dell'uomo è nel suo identificarsi con la cultura, la nostra nel rifiutarla” (Lonzi 1982).

Il *Manifesto di Rivolta Femminile*, inoltre, lascia emergere in superficie lo sconfinamento del mandato anti-patriarcale del femminismo che, a partire dal Ventunesimo secolo, assume come caratteristica principale l'intersezionalità con altri discorsi volti a minare le fondamenta delle relazioni di potere e di dominio istituzionalizzate.

L'esperienza storica femminista si presenta infatti come la prima interruzione del monologo della civiltà patriarcale (Lonzi 1982) ed in quanto tale stringe un'alleanza naturale con la libera sessualità, con l'anticolonialismo, l'antirazzismo e tutte quelle pratiche di contestazione atte a cancellare e sfumare la categorizzazione identitaria dicotomica in quanto marchio dell'oppressore (Butler 1990).

Il femminismo si è dunque evoluto nelle sue opzioni più contemporanee, tra cui il transfemminismo, attraverso un continuo processo di messa in discussione e messa in comunicazione, vale a dire tramite la convergenza politica di margini diversi: femminismo, prospettiva LGBTQ, post-colonialismo e post-strutturalismo.

Per resistere all'addomesticamento del femminismo e perpetrarne una prospettiva critica, il transfemminismo contemporaneo si batte contro la configurazione di potere costruita tra il soggetto e l'altro, la relazione binaria tra uomini e donne e la stabilità interna di tali termini. Questi ultimi, infatti, sono da inquadrare all'interno della matrice eterosessuale, vale a dire quella griglia di intelligibilità culturale attraverso cui i corpi, i generi e i desideri vengono naturalizzati (Butler 1990).

Poiché la lotta transfemminista si scaglia contro la coalizione tutta occidentale tra potere politico, scienze biologiche e medico-legali, e rappresentazione culturale, essa non può trionfare se non attraverso un'alleanza, volta ad aprire il campo alla variabilità e alla fluidità e a smascherare il processo per cui il discorso dominante (eteronormativo, colonialista, eterosessista) si fregia della connotazione del reale e consolida la propria egemonia attraverso un processo di auto-naturalizzazione.

Man mano che il femminismo ha cercato di mettersi in relazione continuativa con le lotte contro l'oppressione razziale e colonialista, è diventato sempre più importante resistere alla strategia epistemologica della colonizzazione, che subordinerebbe diverse configurazioni di dominio a una nozione transculturale di patriarcato. (...) Le teorie dell'identità femminista che elaborano i predicati del colore, della sessualità, dell'etnicità, della classe e dell'idoneità fisica terminano immancabilmente con un imbarazzato "ecc." alla fine dell'elenco. Attraverso questa traiettoria orizzontale di aggettivi, tali posizioni si sforzano di includere un soggetto situato, ma immancabilmente non riescono a essere complete. Il fallimento è tuttavia istruttivo: quale impulso politico deve essere fatto derivare dall'exasperato "ecc." che si trova così spesso alla fine di tali elenchi? È insieme il segno di un esaurimento e dell'illimitabile processo della significazione stessa. È il *supplément*, l'eccesso che necessariamente accompagna qualsiasi tentativo di postulare l'identità una volta per tutte. Questo illimitabile eccetera si offre però come un nuovo punto di partenza per la teorizzazione politica femminista. (Butler 1990)

L'intersezionalità, dunque, si offre come una delle prospettive più adatte attraverso cui leggere i nuovi femminismi, e in particolare il transfemminismo, nel quale lo stesso prefisso *trans-* sembra alludere all'attraversamento delle diverse categorie identitarie nella ricerca dell'equità.

Tale sconfinamento diventa così uno dei principi su cui si incardina il manifesto transfemminista, il quale definisce il movimento non come tentativo di appropriazione del discorso femminista, quanto piuttosto come un'azione volta ad estendere e ampliare il femminismo nel suo complesso attraverso la liberazione individuale e la coalizione collettiva (Koyama 2003).

Linguaggi transfemministi. Movimento e comunicazione.

Se l'intersezionalità rappresenta una delle principali caratteristiche del transfemminismo, a conquistarsi un posto di altrettanto rilievo è il linguaggio. Alla base del processo di rivendicazione dello spazio sociale vi è infatti un sistema di linguaggio, il quale esercita una pressione plastica sul reale agendo sopra e dentro i confini che individui e collettività considerano come tali. Ed è dunque all'interno dei confini tracciati dalle pratiche comunicative e attraverso specifici dispositivi linguistici che si muovono le identità marginali per fronteggiare il sistema autoritario dominante.

Il testo mediale, in questo modo, diventa una macchina da guerra, un atto potente ed un'affermazione di sovranità, che allo stesso tempo implica una relazione di eguaglianza con gli altri soggetti che parlano (Butler 1990).

Il linguaggio, nelle sue varie forme, assurge dunque a strategia di espressione e implementazione di libertà ed equità. La poesia – sostiene Audre Lorde, narratrice, poetessa e voce del movimento femminista tardonovecentesco – non è un lusso: essa è una necessità vitale indispensabile alla nostra esistenza. Rompendo il mandato del silenzio imposto dall'istituzione che perpetra il dominio, il linguaggio da un lato manifesta l'esistenza della volontà di contestazione e, dall'altro, attraverso la costruzione della realtà sociale operata da quei processi definiti come media, si fa esso stesso contestazione nell'istanza trasformativa del silenzio.

Possiamo starcene sedute nei nostri angoli mute per sempre, mentre noi stesse e le nostre sorelle veniamo rifiutate, mentre i nostri figli vengono distorti e distrutti, mentre la nostra terra viene avvelenata; possiamo starcene sedute nei nostri angoli sicuri mute come bottiglie, e comunque non saremo meno spaventate. (...) Il fatto che siamo qui e io pronuncio queste parole è un tentativo di rompere quel silenzio che ci attanaglia e di colmare alcune di quelle differenze tra di noi, perché non è la differenza che ci paralizza, ma il silenzio. E ci sono ancora tanti silenzi da rompere. (Lorde 1984)

Il mandato liberatorio del linguaggio e la sua portata rivoluzionaria si realizzano nel suo essere strumento di contestazione sin dai primi passi del movimento femminista. Campagne multimediali, sistema di divulgazione letterario e paraletterario (giornali, libri, pamphlet), performance pubbliche: sono tutte pratiche linguistiche attivate dalle manifestanti al fine di ottenere maggiore *awareness* ed *empowering*.

Sin dall'inizio, esse hanno mostrato un'inclinazione notevole nei confronti degli effetti propagandistici dello spettacolo; si sono rapidamente adattate alla necessità di esprimere le proprie opinioni visivamente e drammaticamente. C'erano marce per le strade e manifestazioni fuori l'Albert Hall, ad Hyde Park; questi incontri pubblici di donne, nella Londra Edwardiana, erano già di per sé abbastanza stupefacenti. I colori delle Suffragette erano utilizzati in maniera efficace; le donne erano vestite di bianco con fasce verdi e viola, e portavano con loro bandiere ricamate o decorate con colori accesi. (Walters 2005)

A partire dal XIX secolo, le *suffragettes* – termine coniato nel 1906 dal Daily Mail come etichetta denigratoria e adottata dal movimento militante in pieno stile provocatorio – instaurano una strategia comunicativa multimediale che sarà centrale nello sviluppo teorico, critico e pratico del movimento.

In pieno spirito novecentesco un posto di spicco in tale strategia spettava all'illustrazione:

La Artists' Suffrage League creò poster e cartoline drammaticamente efficaci. Una delle più note si compone di due livelli: Sulla parte di sopra, con il titolo "*Cosa una donna potrebbe essere senza comunque avere il diritto di voto*", ci sono le immagini di un'infermiera, una madre, una dottoressa, un'operaia; sulla parte di sotto, con il titolo "*Cosa un uomo potrebbe essere senza comunque perdere il diritto di voto*", sono rappresentati un carcerato, un matto, uno

schiaivista, un ubriacone e (in maniera piuttosto scorretta) uno zoppo descritto come “*non adatto al servizio*”. (Walters 2005)

L'efficacia di forme di linguaggio non didascaliche, la necessità di decostruzione (e ricostruzione) culturale insita nel mutamento sociale e la dissonanza della voce del movimento hanno determinato un sostanziale avvicinamento tra il femminismo ed il medium dei comics. Questi ultimi sono, infatti, poliedrici per natura intrinseca, per cui tendono ad abbattere le barriere di fruizione; alla base di saldi processi comunitari, soprattutto quelli periferici; e inclini a dinamiche di produzione e distribuzione autonoma e dal basso.

L'avvicinamento e il contatto del fumetto con il movimento transfemminista (che dunque implica la messa in gioco anche di altre identità marginalizzate per cittadinanza, sessualità, posizionamento sociale) è da inquadrare attraverso un'osservazione sistemica e multidimensionale tipica della mediologia. In primo luogo, il processo è rilevabile a partire dalla materia contenutistica e formale, poiché nessuna azione creativa si sviluppa in un vacuum sociale (Wolff), ma bensì essa risulta immersa in un contesto sociale determinato da variabili economiche, politiche, giuridiche e così via, che incidono inevitabilmente su di essa. In secondo luogo, essa emerge attraverso le specifiche opzioni in termini di canali e strutture di produzione-distribuzione-fruizione, poiché, prendendo in prestito l'assunto McLuhaniano, (anche) il medium è il messaggio (McLuhan 1964).

Due esempi: Bitch Planet e Fumettibrutti.

Sei compiacente? Non ti adatti al tuo ruolo? Sei troppo grassa, troppo magra, troppo espansiva, troppo timida, troppo religiosa, troppo mondana, troppo pudica, troppo sexy, troppo lesbica, troppo nera, troppo marrone, troppo come-andrà-a-loro-di-giudicarti-oggi? Potresti allora essere perfette per...Bitch Planet! (deConnick, De Landro 2014)

Arrabbiato, dissonante, radicale: definito dalla piattaforma Vox come una dichiarazione d'amore a tutte le donne forti e indipendenti, *Bitch Planet* è un graphic novel, uscito negli USA per la Image Comics tra il 2014 e il 2017 e

pubblicato in Italia dalla Bao Publishing nel 2016. Esso è frutto della collaborazione tra Kelly Sue deConnick e Valentine De Landro, l'una ai testi, l'altra ai disegni e alle copertine, ma entrambe co-creatrici dell'opera.

Dirompente per temi e design, *Bitch Planet* racconta di una società distopica in cui tutte le donne considerate come dissidenti – pur per una vasta gamma di ragioni diverse sarcasticamente poste sullo stesso piano, dall'omicidio alla seduzione illegittima – vengono spedite su un pianeta penitenziario dove vivono governate dalle logiche detentive stabilite su una Terra patriarcale, moralista e misogina. Già, dunque, in una condizione di privazione, dominazione e discriminazione, alcune delle detenute saranno forzate, per sostenere economicamente quello stesso sistema che ne determina l'emarginazione e la carcerazione, a partecipare ad un torneo di “Duemila”, una variante del calcio fiorentino, il quale – è presto evidente – strizza l'occhio a dinamiche brutali e immorali in stile colosseo.

Marcatamente transfemminista nel contenuto, dunque, il mandato militante di *Bitch Planet* non si riduce al suo solo intreccio: a meritare una maggiore attenzione, infatti, sono due elementi su cui la narrazione si incardina, sia verbalmente che graficamente. Questi sono la componente violenta e l'elemento fantascientifico.

Secondo uno dei maggiori teorici del postcolianismo, Frantz Fanon, i movimenti di contestazione atti a sovvertire i rapporti di potere, quegli scontri di forze opposte tra loro per loro stessa natura, non possono prescindere dalla componente violenta.

È impossibile sovvertire con un programma del genere una società, per quanto essa possa essere primitiva, se non si è deciso sin dall'inizio, vale a dire a partire dalla stessa formulazione del programma, di superare tutti gli ostacoli che si presenteranno nel processo. Il nativo che decide di mettere in pratica il suo programma, e di esserne la forza motrice, è pronto alla violenza in qualsiasi momento. Dalla nascita gli è chiaro che questo mondo angusto, disseminato di divieti, può essere messo in discussione solo dalla violenza assoluta. (Fanon 1963)

Sebbene il precetto fanoniano sia decontestualizzato e rideclinato nella sua chiave mediale, è impossibile non notare tra il trattato-manifesto postcoloniale e il

graphic novel la comune convergenza verso la categoria della violenza che, sia nella sua forma attualizzata che in quella rappresentata, costituisce un pilastro della contestazione.

È un azzardo ma così è andata: quindici anni fa. Uno stupido club anni Ottanta a New York City. Tu: ubriaco, odoravi di Abercrombie & Fitch. Io: schiacciata contro il muro mentre tu forzavi la tua mano nei miei pantaloni. Tenendo la mia sigaretta accesa vicino alla tua faccia ho provato a salvarmi con le parole. Rimpiango di aver perso l'opportunità di strapparti il cuore dal petto e ficcartelo, che ancora batteva, in fondo alla tua gola. Ti va di chiamarmi? (DeConnick, De Landro 2014)

Tra racconti di abusi verbalmente oltraggiosi, storie di vita radicali e illustrazioni ascrivibili all'estetica *splatter* e *gore*, la vicenda della ragazze imprigionate sull'Avamposto Detentivo Ausiliare – nome ufficiale di *Bitch Planet* – si dispiega come una chiamata alle armi del movimento femminista, mettendo in atto una strategia per cui il dominato si appropria di quella violenza, ideologica e materiale, che è caratteristica del dominante e che è essa stessa la causa principale della contestazione in sé.

Noi operiamo in un contesto di opposizione e minaccia, la cui causa non è certamente la rabbia che è diffusa fra di noi, ma piuttosto quell'odio virulento che si abbatte contro tutte le donne, tutte le persone di colore, le donne lesbiche e gli uomini gay, le persone povere (...). Non è la rabbia delle altre donne che ci distruggerà, ma il nostro rifiuto di assistervi, di ascoltare i suoi ritmi, di imparare da questa, di muovere oltre le modalità di rappresentazione verso la sostanza, di accettare quella rabbia come importante fonte di empowerment. (...) La rabbia delle donne può trasformare la differenza in potere. Perché la rabbia tra pari dà vita al cambiamento, non alla distruzione, e lo sconforto e la perdita che spesso causa non è fatale ma è un segno di crescita. (Lorde 1984)

La rabbia, dunque, diventa uno strumento strategico e fondamentale atto a denaturalizzare e sovvertire l'ordine sociale, e la violenza diventa il terreno fertile dove coltivare l'istanza di cambiamento. E ciò vale sia per la violenza attualizzata che per quella dipinta, raccontata o disegnata che, attraverso dispositivi mediali quali le performance di Act Up, o le tavole di *Bitch Planet*, diventa un'importante fonte di empowerment.

Ho succhiato la rabbia dalle labbra della lupa e l'ho usata per l'illuminazione, per la risata, la protezione, per accendere un fuoco in luoghi in cui non c'era luce, non c'era cibo, non c'erano sorelle, non c'era comunità. Non siamo né dee né matriarche né dimore del perdono divino; non siamo il dito che giudica o lo strumento che flagella; siamo donne continuamente costrette a rivolgersi a questo nostro potere di donne. Abbiamo imparato ad usare la rabbia come abbiamo imparato ad usare la carne degli animali morti, e ferite, picchiate, in continuo mutamento, siamo sopravvissute e cresciute. (...) Noi useremo qualsiasi forza a disposizione per combattere, compresa la rabbia, per contribuire a immaginare e costruire un mondo in cui tutte le nostre sorelle possano crescere, in cui i nostri figli possano amare, e in cui il potere di entrare in contatto con la differenza e la meraviglia di un'altra donna possa finalmente trascendere il bisogno di distruzione. (Lorde 1984)

La strategia estetica e poetica di *Bitch Planet*, dunque, utilizza la violenza – grafica, verbale e narrativa – per incarnare la disobbedienza civile dei movimenti di contestazione sociale, e lo fa associandola ad un altro sostanziale elemento, vale a dire quello sci-fi. *Bitch Planet*, difatti, attinge a piene mani da quell'immaginario fantascientifico che ha caratterizzato il linguaggio dei comics sin dalle origini e che, da sempre, permette alle narrazioni audiovisive di dispiegare le proprie possibilità espressive attraverso l'allusione alla realtà sociale mascherata da fiction.

Il mediascape è infatti disseminato di esempi di storytelling in cui l'espedito fantascientifico è utilizzato come strategia specifica di dis-velamento del reale: attraverso il ricorso all'assurdo e il fantastico, declinato però nella sua versione del tecnologicamente raggiungibile, le narrazioni scifi assurgono a potenti metafore sociali, politiche e culturali. Letteratura, cinema, televisione, videogiochi e, non ultimo, il fumetto, mettono in atto tale pratica di osservazione e decostruzione critica della società attraverso la traduzione di quest'ultima sul piano dell'immaginario scifi.

Se è vero, dunque, che la fantascienza è politica, poiché si interroga sullo stare nel mondo e indaga i rapporti tra i vari attori – umani e non – di un dato ecosistema, essa ha un rapporto particolarmente complesso con alcune zone periferiche del movimento sociale, come ad esempio il femminismo. Il progresso tecnologico – su cui la narrazione scifi si basa – è infatti da sempre appannaggio

del dominatore, strumento del potere in quella coalizione politica, culturale e medico-scientifica (Butler 1990) il cui obiettivo è stato quello di naturalizzare la gerarchizzazione di genere. Non è un caso, infatti, che la cultura femminista si sia a lungo rivolta ad una tattica naturalista, ad esempio nel ricorso all'utopia preistorica dell'uguaglianza o di una perduta società giusta e matriarcale.

Un tentativo di riformulazione delle teorie femministe basate sulla riappropriazione tecnologica è costituito dal *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway, un *must-code* femminista, strumento, mito e concetto del ripensamento del femminismo contemporaneo atto a liberarlo da quella stessa stretta definitoria contro cui esso lotta, a partire dalla demolizione delle categorie stabilite dalla norma patriarcale.

Per Haraway, il cyborg è dunque un organismo cibernetico, un ibrido di macchina e organismo, una creatura della realtà sociale così come una creatura della fiction. Se noi siamo chimere – come sostiene l'autrice del Manifesto – di organico e inorganico – il cyborg è allora la nostra ontologia, e ci restituisce la nostra politica (Haraway 1991).

Il Manifesto, di conseguenza, si configura come un tentativo di elaborare una mitologia comune a femminismo, socialismo e materialismo. Tale tentativo si basa sulla blasfemia – che permette ad individui e collettività di difendersi dinnanzi ai tentativi di sopraffazione del pensiero dominante – e sull'ironia, vale a dire l'ammissione e l'accettazione delle identità contraddittorie, senza che esse debbano forzatamente risolversi in un tutto più coerente (Haraway 1991).

Il cyborg, dunque, è al centro della strategia di riconquista dello spazio tecnologico e politico. Esso, inoltre, è al centro della cultura contemporanea: dalla science fiction alla medicina moderna, il cyborg manifesta quel legame tra vita materiale ed immaginario, tra struttura e sovrastruttura, che è alla base degli studi mediologici e tecnoculturali. Gettando un ponte fra la costruzione della realtà sociale e la sua narrazione sul piano dell'immaginario, il cyborg avverte la società contemporanea del suo ingresso in una fase di rapido e radicale mutamento, di cui incorpora e assembla le varie istanze: sembra infatti che il cyborg si ponga come nemico (tecnologicamente) naturale della tradizione occidentale, quella

dell'ideologia del progresso, del razzismo, del capitalismo eterocentrico e dell'appropriazione della natura.

Opponendosi a queste dicotomie e alla loro naturalizzazione, definendo l'altro da sé come accettabile ed addirittura incorporabile, il cyborg delinea un'opzione alternativa al processo di binarizzazione tipicamente occidentale, arricchendo i movimenti di contestazione, come i femminismi contemporanei, attraverso la dialettica della fluidità e dell'indefinitezza.

Nello spazio del movimento femminista, il cyborg costituisce una possibilità locale che si prende una vendetta globale (Haraway 1991), esasperando lo slogan del femminismo novecentesco «*il personale è politico*». Migrando dal territorio fantascientifico in quello della contestazione politica, il cyborg è in grado di introdurre nel campo un intero nuovo armamentario, i cui strumenti sono spesso storie raccontate e riraccontate, versioni che capovolgono e dislocano il dualismo gerarchico delle identità naturalizzate (Haraway 1991).

Le immagini cyborg possono indicarci una via di uscita dal labirinto di dualismi attraverso i quali abbiamo spiegato a noi stessi i nostri corpi e i nostri strumenti. Questo è il sogno non di un linguaggio comune, ma di una potente eteroglossia infedele. È l'immaginazione di una femminista invasata che riesce a incutere paura nei circuiti dei supersalvatori della nuova destra. Significa costruire e distruggere allo stesso tempo macchine, identità, categorie, relazioni, storie spaziali. Anche se entrambe sono intrecciate nella danza a spirale, preferisco essere cyborg che dea. (Haraway 1991)

Il cyborg è dunque femminista perché si oppone a tutta una serie di dualismi alla base della discriminazione stessa: sé/altro; corpo/mente; cultura/natura; maschio/femmine; civilizzato/primitivo. Esso da un lato ci informa della possibilità di non fare riferimento a nessuna teoria totale, poiché vive nell'esperienza dei confini e della loro decostruzione, informandoci dell'errore dell'universale, dall'altro evidenzia il ruolo attivo e positivo che la tecnologia stessa ha al fine di evitare di incorrere in una sua stigmatizzazione ed un suo utilizzo errato (la demonologia tecnologica di cui parla appunto Haraway).

Parlare delle possibilità che nascono dall'incontro tra assurdo e reale, tra fantastico e scientifico – parlare di fantascienza – significa realizzare quel presupposto insito nell'attività comunicativa della specie che lega tra loro tre

elementi fondamentali al processo di ominazione: la capacità dell'autocoscienza; la tensione verso la relazione con l'altro; la facoltà dell'immaginare. È proprio in questo senso che va dunque letta la strategia di prodotti medialità che, come nel caso di *Bitch Planet*, scelgono di parlare della società attraverso l'opzione fantascientifica.

La scrittura ha avuto un ruolo cruciale per il mito occidentale che distingue tra culture orali e scritte, mentalità primitive e civilizzate, e più di recente per l'erosione di quella distinzione nelle teorie postmoderniste, che attaccano il fallogocentrismo dell'Occidente, con la sua adorazione per l'opera monoteista, fallica, autoritaria e singolare, il nome unico e perfetto. (...) Abbandonare il campo della scrittura può essere mortale. (...) La scrittura cyborg non può parlare della Caduta, immaginare un'antica integrità prima del linguaggio, della scrittura, dell'Uomo. La scrittura cyborg parla del potere di sopravvivere che non deriva dall'innocenza originaria, ma dalla conquista degli strumenti che marchiano il mondo, che le ha marchiate come altro. (Haraway 1991)

Questa strategia che coniuga l'immaginario scifi e la richiesta violenta della contestazione politica è in grado di creare uno spazio inedito tale da essere riconosciuto dalle identità che abitano le periferie sociali come territorio a partire dal quale esprimere la propria voce. Oltre all'elemento poetico-estetico, la battaglia comunicativa intrapresa da *Bitch Planet* fa anche leva sul potenziale comunitario insito nel linguaggio fumettistico, che in questo caso si manifesta in stratagemmi quali gli inserti tipo fanzine con pubblicità, finte corrispondenze e notizie, e – soprattutto – l'appendice in coda ad ognuno dei due numeri intitolata *Bitch Planet. Guida alla discussione*. Qui, in mezza pagina di testo, le autrici ingaggiano una discussione estemporanea con i loro fruitori, informandoli sulle teorie critiche femministe alla base del loro storytelling; interrogandoli su elementi dell'intreccio quali i personaggi e il world-building; stimolando riflessione sulle modalità di dispiegamento dei movimenti sociali.

L'appendice metanarrativa di *Bitch Planet* vuole dunque instaurare un dibattito che ha come risultato quello di sancire il legame tra i piani della produzione, della distribuzione e della fruizione mediale. Legame che è proprietà di ogni pratica mediale ma che, nella storia dei comics, ne ha caratterizzato l'evoluzione in termini di fluidità e versatilità.

Questa dinamica ritorna e si manifesta a pieno all'interno del lavoro di un'illustratrice e narratrice italiana, Josephine Yole Signorelli, nelle cui tavole il contenuto di stampo transfemminista – in questo caso d'ispirazione marcatamente autobiografica – si allaccia alle nuove modalità del creare, distribuire e consumare comics legate all'ecosistema delle tecnologie informatiche e digitali.

Linguaggio figlio della modernità, medium audiovisivo accostabile al cinema, il fumetto ha difatti saputo evolversi adattandosi al mutamento del mediascape via via che il proliferare di nuovi elementi nell'habitat ne ridefiniva i confini, sia influenzando sulle tecniche di produzione, divulgazione e consumo, sia aprendo il campo a nuove estetiche e poetiche.

La produzione di Fumettibrutti – pseudonimo di Josephine Yole Signorelli – ha molto da dire sulle derive contemporanee del fumetto e, in particolare, di quelle della sua versione socialmente e politicamente posizionata. Di tale esperienza a spiccare maggiormente sono la fluidità e la versatilità di forme e canali, le quali permettono al claim transfemminista di ottenere un riverbero multidimensionale che si dipana su e tramite più piani: nello specifico, sono significativi, nel caso di Fumettibrutti, due transiti, da considerare come continui, ciclici e mai definitivi: quello tra lo spazio online e lo spazio offline e quello tra lo spazio *on page* e lo spazio *off page*.

Le vignette di Fumettibrutti coniugano l'efficacia espressiva dell'illustrazione singola con la vocazione comunicativa dello storytelling, spesso tramite la fortunata struttura del *four panel* – format nato in Giappone con lo *Yonkoma* ma diffusosi globalmente grazie a prodotti di straordinario successo come quelli dell'universo Peanuts – collocandosi in un panorama mediale percorso da fenomeni la cui caratteristica è quella di oltrepassare e sovvertire i principi di classificazione dei prodotti culturali, quali la transmedialità e la convergenza.

La carriera di Fumettibrutti ha dunque inizio sui social media: questi ultimi sono infatti riconosciuti dall'artista come uno spazio in grado di accogliere la propria produzione artistica, permettendole – attraverso la risonanza e il successo di pubblico conquistato online – di sconfinare nello spazio più tradizionale della pubblicazione editoriale. È infatti nel 2019 che Signorelli ottiene un contratto per

la sezione comics della rinomata casa Feltrinelli, sancendo così il potenziale divulgativo dell'ecosistema del web 2.0 e della sua vocazione a sovvertire le strutture top-down dell'industria culturale moderna.

La stessa Signorelli, nel corso di un'intervista per l'outlet editoriale Luz¹, sostiene infatti come il web per lei sia stato uno strumento potentissimo, poiché le ha permesso di essere supportata dal basso solo in virtù della sua arte, senza che nessuno la pubblicizzasse ufficialmente.

La storia di Fumettibrutti è dunque la storia di un'intera generazione di comics, la cui ascesa è il risultato dell'incontro tra l'affinità con le dinamiche bottom-up insite nel linguaggio del fumetto e quelle proprie del web 2.0. Ed è attraverso la conquista di questo inedito spazio comunicativo che l'artista è in grado di dare risonanza al proprio discorso transfemminista che, facendo leva sull'esperienza personale, tocca argomenti di interesse individuale e collettivo, quali il coming out, i diritti civili, gli hate crimes e la rappresentazione culturale delle minoranze.

L'alternanza tra online e offline si struttura dunque come un transito perpetuo e non definitivo, un processo continuo in cui il prodotto mediale acquisisce maggiore visibilità attraverso la convergenza di più opzioni fatiche. Il comportamento trans- e crossmediale dei comics cui è riconducibile la vicenda di Fumettibrutti nel suo passaggio dalle vignette su Instagram ad ormai tre graphic novel e un'antologia ufficialmente pubblicate², si dispiega attraverso un'ulteriore dinamica anch'essa rivelatrice della tendenza allo sconfinamento di tale linguaggio mediale. Si tratta del passaggio – ancora una volta da intendere come continuo e dinamico – tra l'*on page* e l'*off page*, riconoscibile ad esempio nell'esperienza del *Cheap Festival*.

Cheap è un progetto di public art fondato nel 2013 a Bologna dalla collaborazione di sei artiste: attraverso una call for artist aperta, le organizzatrici reclutano artiste e artisti invitati ad intervenire sul paesaggio urbano attraverso il proprio personale linguaggio, posizionandosi a metà fra le pratiche curatoriali, la street art e l'attivismo. Definito dalle organizzatrici come un progetto, un

¹ *Io, Libera*. Intervista a Fumettibrutti a cura di Marina Pierri (https://luz.it/spns_article/fumettibrutti-intervista/), consultato il 29.11.2020

² Ci si riferisce a: *Sporchi e Subito*; *P. La mia Adolescenza Trans*; *Romanzo Esplicito*; *Anestesia*, tutti editi da Feltrinelli Comics.

collettivo o uno sguardo, Cheap consiste in una serie di iniziative che, attraverso un materiale effimero come la carta, si propone di spostare nella dimensione pubblica la riflessione sullo spazio urbano, sul territorio, sull'esperienza sociale individuale e collettiva.

È nell'estate del 2020 che Cheap lancia uno dei suoi progetti di public art più di successo: esso prende il nome di *La lotta è FICA* e nasce con il presupposto di dare voce a specifiche identità marginali ponendo le loro istanze sotto gli occhi di tutti, attraverso un'appropriazione dello spazio pubblico che è funzionale all'inserimento nel discorso pubblico.

Rappresentare il femminismo intersezionale, antirazzista, body e sex positive: è questo il core di "La lotta è FICA", il nuovo progetto di public art di CHEAP, composto da 25 poster realizzati da altrettante artiste e installati sulla centralissima Via Indipendenza a Bologna.

Nei poster sono rappresentate le lotte femministe che intersecano l'antirazzismo, trova fisicità lo sguardo queer sui generi, entrano i corpi delle donne, corpi trans e corpi eccentrici. Un divertissement femminista su poster per il quale sono state chiamate a raccolta 25 artiste: illustratrici, grafiche, fotografe, performer, fumettiste, streetartist – una pluralità di media che corrisponde ad un vasto campionario di biografie e visioni, unite dalle prospettive del transfemminismo.³

Tra questi pezzi a metà fra attivismo, design, vandalismo e *open air gallery* si annovera appunto un'illustrazione firmata Fumettibrutti che, tramite il suo consueto ricorso all'espedito autobiografico, raffigura una donna trans parzialmente svestita sul cui ventre, in rosso, campeggia la scritta "Fetishing ≠ Accepting". Feticizzare non significa accettare: attraverso tale disequazione l'artista dietro all'ormai iconico nome Fumettibrutti esercita la propria cittadinanza sociale partecipando al dibattito transfemminista di *La lotta è FICA*, un progetto attraverso il quale l'illustrazione dei suoi comics – ma anche quella di tante altre fumettiste, come Rita Petruccioli e Cristina Portolano – raggiungono un livello ulteriore di sconfinamento, aggiungendo gli spazi urbani al proprio armamentario mediale, al fianco delle piattaforme social e delle tradizionali case editrici.

³ *La Lotta è FICA*, CHEAP Festival: <https://www.cheapfestival.it/la-lotta-e-fica-il-video/>, consultato il 29.11.2020.

Conclusioni

Dal graphic novel – che negli ultimi anni conquista un posto di rilievo sugli scaffali delle librerie, irrompendo nei confini del consumo letterario generalista – al *four panel* – che inonda la rete con la sua estrema versatilità e la sua fruibilità immediata – il fumetto contemporaneo si rinnova continuamente nei format, nelle tecniche e nelle narrazioni, dando vita a prodotti inediti rispetto alla tradizione seriale e di massa del medium.

Il presente contributo è nato con l'obiettivo di evidenziare come tali prodotti, non di rado, si sappiano offrire quali consumi culturali in grado di soddisfare i bisogni mediali e sociali delle più diverse soggettività dialogando con le marginalità e insinuandosi nelle periferie dello spazio sociale di cui rompono gli argini e diffondono istanze e narrative.

Attraverso l'osservazione della sinergia tra comics e movimento transfemminista si è cercato inoltre di motivare questa tendenza dei fumetti e di estendere la comprensione di alcune loro proprietà fondamentali, quali il rapporto di congiunzione con specifiche pratiche attiviste; il loro ruolo nelle culture giovanili; l'affinità con pratiche di produzione e distribuzione DIY, nonché con le relative specificità culturali; la fluidità di forme e canali di transito.

L'osservazione critica di esperienze di tal genere, in ultima analisi, si può rivelare un potente strumento atto a comprendere l'attuale posizionamento del fumetto nel mediascape globale, inquadrandolo sia come prodotto socialmente rilevante e innovante, sia come linguaggio continuamente rinnovato e innovato. Il rapporto tra identità marginali e fumetto, in questo senso, si struttura come un dialogo reciproco e sistemico, da cui entrambe le parti in causa traggono valore e, mentre la periferia della società trova una potente cassa di risonanza nei comics, questi ultimi ritornano a smentire la loro più di una volta conclamata obsolescenza, rimarcando la loro estrema adattabilità ai mutamenti del mediascape contemporaneo.

Riferimenti bibliografici

Abruzzese A. (1976), *Forme Estetiche e Società di Massa*, Marsilio: Venezia
Abruzzese A., Borrelli D. (2000), *L'Industria Culturale*, Carocci: Roma

- Aspinwall M., Neria L. (2016), *Popular Comics and Authoritarian injustice frames in Mexico*, in *Latin American Research Review*, Vol. 51, No. 1
- Brancato S. (2017), *L'imperio dei segni. Igort tra Walter Benjamin e Walt Disney*, edizioni d'if: Napoli
- Brancato S., Chirchiano E., Fichera F. (2018), *Il Mondo dei Media*, Guida Editore: Napoli
- Butler J. (1990), *Gender Trouble. Feminism and the subversion of identity*, Routledge: London, New York
- Colombo F. (1999), *La Cultura Sottile*, Bompiani: Milano
- D'Anjou L., Van Male J. (1998), *Between Old and New: Social Movements and Cultural Change*, in *Mobilization. An International Journal*, 3(2)
- DeConnick S., De Landro V. (2016), *Bitch Planet. Volume 1*, Bao Publishing: Milano
- DeConnick S., De Landro V. (2017), *Bitch Planet. Volume 2*, Bao Publishing: Milano
- Duncombe S. (1997), *Notes from the Underground. Zines and Politics of Alternative Culture*, Verso Books: London, New York
- Fanon F. (1963), *The Wretched of the Earth*, Grove Press: New York
- Fumettibrutti (2018), *Romanzo Esplicito*, Feltrinelli Comics: Milano
- Fumettibrutti (2019), *P. La mia Adolescenza Trans*, Feltrinelli Comics: Milano
- Fumettibrutti (2020), *Anestesia*, Feltrinelli Comics: Milano
- Galvan M. (2018), *Making Space: Jennifer Camper, LGBTQ anthologies, and queer comics communities*, *Journal of Lesbian Studies*, 22:4, 373-389
- Haraway D. (1991), *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late Twentieth Century*, Routledge: New York, London
- Koyama E. (2003), *The Transfeminist Manifesto*, in *Catching a Wave: Reclaiming Feminism for the Twenty-First Century*, ed. By Dicker R., Piepmeier A., Northeastern University Press: New England
- Lock Swarr A., Nagar R., A cura di, (2010), *Critical Transnational Feminist Praxis*, SUNY Press: New York
- Lonzi C. (1978), *Sputiamo su Hegel*, Gammalibri: Milano
- Lorde A. (1984), *Sister Outsider*, Ten Speed Press: Berkeley
- Louge D., Mitchell A., Cho H., Sea M. (2017), *#silence=violence*, *Art Journal*, 76:3-4, 122-125,
- Lund M. (2018), *Comics Activism. A (partial) Introduction*, in *Scandinavian Journal of Comic Art* Vol. 3:2
- Manovich L. (2013), *Software Takes Command*, Bloomsbury Books: New York and London
- McKay G. (1998), *DiY Culture: Party & Protest in Nineties Britain*, Verso Books: London and New York
- Murphy M., *Zap! Pow! Out!: Twentieth Century Queer Comics* (2003). Neureuther Book Collectio Essay competition, 17
- Peele T., ed. by (2007), *Queer Popular Culture. Literature, Media, Film and Television*, Palgrave MacMillan: New York, Houndmills
- Preciado P. (2018), *Counter-sexual Manifesto*, Columbia University Press: New York
- Walters M. (2005), *Feminism. A very short introduction*, Oxford University Press: Oxford.