

## Informazione digitale a fumetti e narrazioni “resistenti”: il *world-building* del portale Graphic News

Federica Epifani e Antonella Rinella

**Digital comic information and narratives of resistance. The world-building of Graphic News portal.** *Together with the strengthening of independent graphic journalism publishing, in Italy “no fiction” comics are spreading also in mainstream publishing. On one hand, we find what we call “mutant” comics, which are progressively exploiting communication opportunities given by the web, becoming available as e-books while preserving their paper format. On the other hand, throughout the web are spreading experimental experiences like the one implemented by Graphic News, the first made in Italy open access portal. By adopting the approach of popular geopolitics, this research analyses the structure and the contents of the portal, focusing on reportages which are the result of comic authors’ direct observation, as well as on their ability to help the reader to get embedded in difficult environments, with specific regard to migration issues.*

**Keywords:** graphic journalism, critical geopolitics, digital comics, “world-building”, Graphic News portal.

### 1. Graphic novel cartaceo, “mutante” e nativo digitale: i tre volti del fumetto post-moderno

In Italia, la trasformazione del fumetto da prodotto di edicola a volume venduto nelle librerie/fumetterie comincia alla fine degli anni Novanta ad opera di un denso e vivace caleidoscopio di case editrici indipendenti, come la Coconino Press (nata nel 2000 a Roma), la Tunué (fondata nel 2004 a Latina) e la Bao Publishing (sorta a Milano nel 2010)<sup>1</sup>. Negli ultimi anni, si sono verificate anche numerose acquisizioni di realtà specializzate nella pubblicazione di fumetti da parte di colossi editoriali generalisti<sup>2</sup>, i quali stanno progressivamente ampliando nelle loro collane lo spazio dedicato ai *comics* (si pensi a Einaudi, Mondadori e Feltrinelli).

Questi nuovi fumetti post-moderni, caratterizzati da “una dimensione editoriale che li porta a competere nel mercato dei libri (e dunque li sgancia dai tradizionali supporti, in primis dal *comic-book* o dalla rivista di concezione europea)”

---

·Sebbene l’impostazione metodologica sia da considerarsi comune, i paragrafi 1 e 3 sono da attribuirsi ad Antonella Rinella, il paragrafo 2 a Federica Epifani.

<sup>1</sup> Una puntuale disamina è presente in Brandigi (2013, pp. 39-44) e Tosti (2016, pp. 843-913).

<sup>2</sup> Ricordiamo in particolare che il gruppo Rizzoli nel 2008 ha rilevato la Lizard, casa editrice fondata nel 1993 da Hugo Pratt; nel 2009 il gruppo Fandango ha acquisito la Coconino Press.

(Brancato 2018, p. 17), vengono sempre più frequentemente indicati con il termine di *graphic novel* (usato sia al maschile che al femminile)<sup>3</sup>, accezione che rischia di diventare una sorta di “prezzemolo lessicale” semanticamente indeterminato, usato talvolta per interessi commerciali, talaltra per esterofilia e, purtroppo, anche per prendere le distanze dal fumetto (che è ancora considerato da molti come un prodotto di “serie B”). Le diverse definizioni esistenti al riguardo sembrano concordare su due caratteristiche di massima<sup>4</sup>: 1) il *graphic novel* riflette “il deciso riposizionamento dei *comics* nell’economia globale della comunicazione” (ibidem, p. 19) e il consolidarsi di “pubblici nuovi e quantitativamente limitati intorno ad una pratica di consumo dai caratteri episodici, in cui manca l’assetto rituale dell’appuntamento fisso con la periodicità della testata” (ibidem, p. 18); 2) il *graphic novel* presenta una trama narrativa spesso poderosa, tipica del romanzo, che spazia dal genere “fiction” alla tipologia narrativa autobiografica o storico/biografica, fino alla forma del *graphic journalism*. Quest’ultima, a sua volta, può assumere la veste del reportage (frutto prevalente/esclusivo dell’osservazione diretta dell’autore) o dell’inchiesta (prodotto di un’ampia lettura/interpretazione di testimonianze indirette - interviste, dati quantitativi, fonti bibliografiche, cartografiche, ecc.), presentando dunque un chiaro intento comunicativo di informazioni, giudizi positivi e/o critiche inerenti singoli contesti spazio-temporali e/o lo scenario globale nel suo complesso.

Il successo e i riconoscimenti internazionali attribuiti ad opere come “Palestine” di Joe Sacco (2001) e “Persepolis” di Marjane Satrapi (200-2003) evidenziano che il *graphic novel* “di realtà”, spesso dedicato a contesti spazio-temporali “difficili” (guerra, degrado sociale, emigrazione, disastri ambientali, ecc.) incontra ampio gradimento del pubblico, probabilmente perché tale formula sembra offrire non solo agli artisti, ma anche e soprattutto ai lettori/“complici

---

<sup>3</sup> L’Accademia della Crusca fa presente che sembra prevalere l’uso al femminile sia nel world wide web (ad eccezione della maggior parte dei siti specializzati in fumetti) sia nei dizionari italiani (solo lo Zingarelli evidenzia la possibile alternanza di genere)(Olmastroni, 19 luglio 2013), aggiungendo, però, che “di norma i forestierismi provenienti da lingue che non presentano la categoria di genere per i sostantivi di cosa, come nel caso dell’inglese, assumono il genere della parola italiana corrispondente” (che è *romanzo* e non *novella*)(ivi): dunque, “guardando la questione da un punto di vista linguistico e in linea con l’orientamento degli esperti, il genere maschile sarebbe preferibile” (ivi); per tale ragione, nel presente lavoro adottiamo l’uso al maschile del lemma.

<sup>4</sup> Cfr. in proposito Tosti 2016, pp.607-615.

silenziosi” (McCloud 2018, p. 76) due tipi di approcci: uno terapeutico per sconfiggere la sensazione di smarrimento “all’interno di un mondo in veloce e inquieta transizione” (Brancato 2018, p. 21), ed uno “autoriflessivo ai grandi eventi della storia recente” (ibidem). Brancato definisce questa tipologia di *graphic novel* come “una sorta di storiografia passionale” (ibidem), definizione alla quale si può affiancare anche quella di “geografia sensibile” data da Frémont (2007, p.78), accezione che ci pare rispondente perché gli autori di tali opere sono a loro insaputa dei geografi che esplorano il mondo attraverso non solo la vista, ma anche il tatto, il gusto, l’olfatto, l’udito, condividendo le proprie sensazioni con i lettori.

La geopolitica popolare (Sharp 1993, 1996), che si interessa all’analisi delle rappresentazioni territoriali veicolate dagli strumenti di cultura generalista e dai nuovi media, sta cominciando a guardare con attenzione al mondo dei *comics*<sup>5</sup> e in particolare alla loro capacità di resistere alle narrazioni mainstream (Fall 2015), facendo emergere “storie e memorie di ‘soggetti altri’, marginalizzati dalle narrazioni egemoniche” (Pepicelli 2018, p. 237) e sottoposti alla negazione dei propri diritti, “a condizioni di vita estreme, a discriminazioni non solo razziali ma anche sociali (nei confronti ad esempio di anziani e omosessuali), a crisi, sradicamento, crimini ambientali, disastri naturali” (Favaro 2018, p. 148)<sup>6</sup>. In particolare, di sicuro interesse per la disciplina geografica è la produzione dei fumettisti che, come sottolinea Horrocks (2004), invece di porsi come obiettivo quello di *raccontare una storia*, puntano a creare un *luogo*. Attraverso tale processo di “*world-building*”, e talvolta stando addirittura “dentro la propria opera, metanarrativamente o in veste di personaggio” (Brandigi 2013, p. 16), questi autori, che possiamo quindi definire “*embedded*”, riescono a usufruire di tutte le potenzialità espressive iconico-testuali dei *comics*. Per spiegare il “*world-*

---

<sup>5</sup> In particolare, Dittmer si è soffermato sui significati discorsivi capaci di assurgere a modello di riferimento dei miti, dei simboli, dei valori, degli eventi storici (in una parola dell’identità) presenti nei *comic-book* di Captain America (Dittmer 2005, 2007a), che vengono anche comparati sia con quelli della miniserie Watchmen (Dittmer, 2007b), sia con quelli di Captain Canuck (Dittmer, Larsen, 2007) e di Captain Britain (Dittmer, 2011).

<sup>6</sup> Nel nostro Paese, in seno all’Associazione dei Geografi Italiani (A.Ge.I), il gruppo di lavoro “Media e Geografia” (nato nel 2009 e coordinato prima da Elena dell’Agnese e poi da Fabio Amato) nel 2017 ha dato vita al sottogruppo “Comics e Geografia”, progetto specifico dedicato al fumetto, grazie al quale matura l’interesse per il tema e cominciano a comparire i primi contributi di autori italiani (de Spuches 2016; Gamba 2019, 2020; A. Rinella 2019; F. Rinella 2019; A. Rinella, F. Rinella 2020).

*building*”, Horrocks fa riferimento a Magic Boy, simpatico personaggio ideato da Kochalka (1999, 2004) che, svegliandosi da un incubo riguardante l’epistemologia della “nona arte”, in una vignetta spiega “the horrible truth about comics” (espressione che funge da titolo del fumetto in questione): “When we encounter a great work of art the physical word fades away as we step into this new reality. We are alive in a living word” (Kochalka 2004, p. 131).

In Italia, il *graphic novel* “di realtà” è il fiore all’occhiello della casa editrice BeccoGiallo (che dal 2012 è entrata a far parte del gruppo Fandango), nata nel 2005 a Treviso (e poi trasferitasi a Padova), specializzata nel *graphic journalism* di impegno civile, firmato da autori provenienti prevalentemente dalla scena underground italiana e da quella delle autopubblicazioni ([www.beccogiallo.it/graphic journalism](http://www.beccogiallo.it/graphic-journalism)). Anche la Round Robin editrice, nata a Roma nello stesso anno, dedica ben quattro delle sue dieci collane al *graphic novel*; in particolare, la collana denominata “Bolina” è finalizzata proprio al giornalismo d’inchiesta ([www.roundrobineditrice.it/catalogo/tuttelecollane](http://www.roundrobineditrice.it/catalogo/tuttelecollane)). La Round Robin propone i suoi prodotti editoriali anche nel formato e-book sulla piattaforma e-Pub, a prezzi molto contenuti (in genere 3,99 Euro), rendendoli immediatamente disponibili con un semplice “clic”. Lo stesso vale per Bao Publishing, che permette l’acquisto dei propri titoli in formato digitale su App Store, Amazon Kindle, Google Play e Kobo; inoltre, il sito aziendale consente di leggere gratuitamente un ampio estratto di ogni titolo del catalogo, favorendo così la fidelizzazione degli internauti ([www.baopublishing.it](http://www.baopublishing.it)).

La Bao Publishing ci offre lo spunto per introdurre, accanto alla tipologia dei *graphic novel* “mutanti” (che dal mondo cartaceo “reale” migrano verso il formato virtuale adeguandosi progressivamente alle opportunità comunicative offerte dalla rete), quella dei fumetti “nativi digitali”: infatti, la casa editrice ha come autore di punta Zerocalcare (al secolo Michele Rech), cresciuto artisticamente nel circuito underground e dei centri sociali, che deve al successo del suo blog ([www.zerocalcare.it](http://www.zerocalcare.it)) l’approdo nel mondo cartaceo mainstream con “La profezia dell’armadillo” (2011), fino ad arrivare alla candidatura del *graphic novel* “Dimentica il mio nome” (2014) al Premio Strega, che ha contribuito a consacrare come fumettista italiano più conosciuto dal pubblico generalista.

Anche la pubblicazione dei due volumi di Francesco Savino e Stefano Simeone (2017, 2018) per i tipi della stessa casa editrice è il frutto del largo consenso raccolto in precedenza dal loro webcomic “Vivi e vegeta” ([www.vivievegeta.it](http://www.vivievegeta.it)). E va ovviamente citata la casa editrice Shockdom, che nel 2000 lancia il sito con i primi webcomic italiani ([www.shockdom.com](http://www.shockdom.com)), estendo poi la sua attività all’editoria cartacea dopo aver contribuito a far conoscere molti artisti digitali, come Sio (al secolo Simone Albrigi), autore del sito [www.scottecsmagazine.com](http://www.scottecsmagazine.com)<sup>7</sup>, attivissimo su tutti i canali social ed entrato nel mondo del *graphic novel* (in coppia con il fotografo Nicola Berardi) con l’opera “Storie migranti” (2019), edita nella collana FeltrinelliComics e disponibile anche in formato e-book su Kindle.

Nel prossimo paragrafo, ci occuperemo di un ampio numero di *graphic novel* “di realtà”, nati nel world wide web italiano ma dotati di un respiro internazionale, organizzati come “notizie disegnate” all’interno di un giornale virtuale di informazione: il portale Graphic News. Dopo aver analizzato la struttura e i contenuti del portale, ci soffermeremo sui reportage frutto dell’osservazione diretta dei fumettisti, evidenziando la loro capacità di far immergere il lettore in contesti spazio-temporali “difficili”, con particolare riguardo al tema delle migrazioni.

## *2. Graphic News: il mondo di oggi raccontato a fumetti*

Graphic News, il primo portale nativo digitale italiano, è un progetto della cooperativa Pequod, fondata a Bologna nel 2014 da Michele Barbolini, Pietro Scarnera, David Biagioni e Federico Mazzoleni, ideato con Gianluca Costantini ed Elettra Stamboulis dell’associazione Mirada<sup>8</sup> e realizzato con il sostegno del bando Culturability della Fondazione Unipolis e del bando 2015 Incredibol! (Innovazione Creativa di Bologna - [www.incredibol.net](http://www.incredibol.net)). L’obiettivo, sintetizzato nello slogan presente nella homepage (“Il mondo di oggi raccontato a fumetti”) è sperimentare le potenzialità del *graphic journalism*, attraverso l’uso di un apposito formato per il web che può essere letto su desktop, smartphone e tablet, fatto non tanto di tavole in successione verticale (ossia il classico “scroll” presente

---

<sup>7</sup> Scottecsmagazine è anche il titolo della pubblicazione trimestrale cartacea ideata da Sio edita da Shockdom.

<sup>8</sup> Associazione culturale nata a Ravenna nel 1997, che dal 2005 organizza Komikazen, festival internazionale dedicato al fumetto di realtà ([www.mirada.it/festival](http://www.mirada.it/festival)).

in molti blog di fumettisti italiani e non), usato in pochissimi casi in questo portale, bensì di slide, in parte animate, che è possibile far scorrere orizzontalmente come in una gallery. Come sottolineano i promotori al momento del debutto nel mondo virtuale il 26 marzo 2015:

La scelta del web non è casuale. Da un lato l'informazione oggi si muove prevalentemente nella rete, dall'altro questo spazio offre stimoli e possibilità ancora poco esplorate per quanto riguarda i nuovi formati digitali per il fumetto. Sperimentare insieme agli autori nuove modalità di costruzione delle storie per dare all'utente un'esperienza di lettura unica ed efficace è l'altro cuore pulsante del progetto. Graphic News è dunque prima di tutto una scommessa. La sua sostenibilità è posta in palio da costruire insieme ai collaboratori e ai lettori, per rendere questo spazio un luogo partecipato, accogliente ed incisivo, facendolo crescere a partire da questa prima release ([www.graphic-news.com](http://www.graphic-news.com)).

La homepage di Graphic News, caratterizzata da una grafica efficace e immediata, nella parte alta presenta un banner orizzontale sul quale sono riportati i link alle cinque sezioni del quotidiano (News, Cultura, Economia, Scienze e Sport), che, a loro volta, ospitano le “notizie fumetto”, disposte in ordine cronologico inverso (fig. 1). I *graphic novel* possono assumere la forma dell'inchiesta, dell'intervista, del reportage o dell'approfondimento. Ciascun fumetto viene presentato con una prima slide di copertina che riporta il titolo, il nome degli autori, un breve riassunto, la data di pubblicazione, un link alla sezione (in alto a sinistra) e uno in basso a destra riguardante il macro-contesto territoriale (Europa, America, Africa, Asia, o Medio Oriente - in basso a sinistra); cliccando su quest'ultimo, le “notizie fumetto” compaiono riclassificate in base al “contenitore spaziale” di appartenenza. Nel banner orizzontale vi è anche il link Rubriche che, a sua volta, rimanda a tre partizioni: 1) Euro 2016” (a cura di Marco Garofalo e Valderrama<sup>9</sup>: ospita 16 infografiche dedicate a vicende di calciatori e/o squadre di calcio del campionato europeo tenutosi quell'anno in Francia); 2) Kine (a cura di Federico Manzone: contiene nove recensioni a fumetti di film indipendenti) e 3) Political Comics (a cura di Gianluca Costantini: propone quattro notizie “disegnate”, tutte composte di una sola slide, inerenti l'uccisione dei blogger Giovanni Lo Porto e Washiqur Rahman, il progetto artistico “98

---

<sup>9</sup> Nome di un sito web dedicato al calcio ([www.valderrama.it](http://www.valderrama.it)).

weeks Research” avviato da giovani di Beirut e la start up in campo tecnologico promossa dalla Gaza Sky Geeks).

In alto a destra, accanto al link “Blog” (che contiene l’archivio e le notizie edite dalla redazione – progetti, call, appuntamenti, ecc.) sono posizionati i collegamenti ai canali social (Facebook, Medium, Instagram, Twitter). Il sito risulta fruibile anche in lingua inglese in molte delle sue partizioni, a conferma del respiro internazionale che Graphic News si propone di raggiungere nella sua *mission*, in cui si definisce come “un laboratorio, una redazione che parte dall’Italia e guarda al mondo, costruendo giorno per giorno relazioni, cercando sguardi e segni differenti” ([www.graphic-news.com](http://www.graphic-news.com)/chisiamo).



Fig. 1. La home page del portale Graphic News ([www.graphic-news.com](http://www.graphic-news.com)).

In basso, la homepage riporta il link all’elenco alfabetico di tutti gli autori: cliccando sul singolo nome si trovano i collegamenti ai loro canali social, ai fumetti che hanno prodotto per il portale e alle informazioni biografiche. Infine, il link “Chi siamo” presente nel banner ai piedi della homepage consente di leggere una pagina di informazioni sulla nascita e sulle finalità del portale; lo stesso banner riporta i link alla newsletter, ai contatti con la redazione e alle principali FAQ.

Dalla nostra analisi dei contenuti del sito, emerge che nelle cinque sezioni

risultano presenti in totale 90 fumetti (di cui 33 disponibili anche nella versione in lingua inglese), pubblicati dal 25.3.2015 al 31.10.2018. Circa metà delle notizie riguarda la cronaca interna ed estera (sezione News: 44 *graphic novel*; 48,9%). Il contesto spaziale più esplorato è rappresentato dall'Europa (62 fumetti; 69%). L'unico fumetto privo di precisi riferimenti spaziali è quello dedicato al bullismo, disegnato da Erika Lerma, presente nella sezione News (tab. 1).

Tab. 1 Graphic News: classificazione dei *graphic novel* pubblicati nel portale secondo la sezione e il contesto spaziale di appartenenza (elaborazione delle autrici).

Sezioni	Contesti spaziali						TOTALE
	Europa	America	Asia	Africa	Medio Oriente	a-spaziali	
News	29	2	3	4	5	1	44
Cultura	14	6	0	0	0	0	20
Economia	9	3	1	0	0	0	13
Scienze	7	0	1	0	0	0	8
Sport	3	2	0	0	0	0	5
TOTALE	62	13	5	4	5	1	90

Procedendo alla lettura dei 90 *graphic novel*, abbiamo individuato 22 opere che possono essere considerate come dei veri e propri reportage in quanto si fa riferimento esplicito alla fase di osservazione diretta compiuta dagli autori, evidenziata attraverso il disegno dei loro “alter ego” nelle tavole e/o l’uso di pronomi in prima persona singolare/plurale, di verbi declinati al tempo presente e del discorso diretto nelle didascalie e nei *balloon*. L’analisi della tab. 2 mostra che i temi maggiormente trattati da queste narrazioni “*immersive*” autodiegetiche sono: 1) la resistenza urbana da parte di gruppi informali che rivendicano il proprio “diritto alla città” (Lefebvre, 1968) opponendosi ai progetti di riqualificazione *top-down* (*graphic novel* nn. 4, 5, 11, 12, 13) o alle forme di degrado ambientale (n. 6); 2) le migrazioni, i confini e, soprattutto, i “muri” costruiti dalla “Fortezza Europa” per respingere i migranti (nn. 2, 8, 10, 17, 18, 19, 20).

Tab. 2. Elenco dei *graphic novel* “embedded” presenti in chiaro sul portale Graphic News (nostra elaborazione).

n.	Data	Titolo	Autori	Luogo	Keywords
1	25.3.2015	Povere Veneri	Francesca Zoni	Bologna: zona Fiera, zona Savena	Sfruttamento della prostituzione
2	25.3.2015	No direction home	Mattia Moro	Bologna, edificio ex scuola Merlani	Migrazioni, autogestione

*Informazione digitale a fumetti e geo-grafie “resistenti”: il world-building del portale “Graphic-news”*

3	25.3.2015	Ercolano Usa	Cristina Portolano	Ercolano: MAV (Museo Archeologico Virtuale)	Valorizzazione territoriale
4	28.5.2015	Çapulung	Federico Manzone	Istanbul	Movimento Gezi Park, resistenza urbana
5	1.6.2015	Zia zucchero	Federico Manzone	Istanbul	Movimento Gezi Park, resistenza urbana
6	18.6.2015	I mostri della laguna	Michele Benincasa	Venezia	Navi da crociera, inquinamento laguna, resistenza urbana
7	24.7.2015	Predappio città aperta	Cristina Portolano, Pietro Scarnera	Predappio	Architettura razionalista e turismo ‘nostalgico’ nella città natale di Mussolini
8	4.8.2015	La bolla di Ventimiglia	Emanuele Giacometti	Ventimiglia	Migrazioni, frontiera Italia-Francia
9	21.9.2015	Al bar della memoria	Valentina Sozzi	Bologna: Alzheimer Café	Assistenza anziani
10	2.10.2015	Un giorno andrò in Europa	Chiara Abastanotti, Sara Creta	Melilla (Marocco)	Migrazioni, frontiere
11	10.12.2015	I fantasmi di Expo	Umberto Torricelli	Milano: itinerario da piazza Duomo all’ingresso Expo Cascina Merlata	Resistenza urbana
12	25.2.2016	Milano fermata Isola	Elena Mistrello	Quartiere Isola, Milano	Gentification, resistenza urbana
13	22.3.2016	Perché ho aiutato Blu a cancellare i suoi murali	Brochendors Brothers	Bologna	Blu, street art, resistenza urbana
14	12.5.2016	Le motociclette di Pechino	Christine Klein	Pechino	Traffico urbano, mezzi di trasporto
15	5.8.2016	La favela scomparsa	Nicola Gobbi, Simone Scaffidi	Rio de Janeiro	Grandi eventi, riqualificazione urbana top-down, giustizia socio-spaziale
16	22.9.2016	Gli scogli di Taranto	Mattia Moro	Città vecchia di Taranto	Degrado urbano, resistenza urbana
17	1.11.2016	La vita in una scatola	Sofia Bacchini, Sophie Lamoretti	Gerusalemme: campo profughi di Shu’fat	Migrazioni, confini
18	28.11.2016	Do you remember Balkan Route? (I parte)	Emanuele Giacometti	Ásotthalom (Ungheria)	Migrazioni, confini, rotta balcanica
19	28.11.2016	Do you remember Balkan Route? (II parte)	Andrea Bruno	Campo profughi Šid (Vojvodina, Serbia)	Migrazioni, confini, rotta balcanica
20	28.11.2016	Do you remember Balkan Route? (III parte)	Brochendors Brothers	Croazia: campo profughi presso Slavonski Brod; Krajici Slovenia: Rijeka (Fiume), Dravgonja	Migrazioni, confini, rotta balcanica
21	22.12.2016	La retrovia del terremoto	Simone Pace	Rieti	Terremoto Italia centrale estate 2016
22	8.8.2018	Locus Festival Soundtrack	Brochendors Brothers	Locorotondo (Bari)	Evento culturale “glocale”

All’interno del secondo sottogruppo, l’opera “Un giorno andrò in Europa”, frutto del reportage di Sara Creta e dei disegni e della sceneggiatura di Chiara Abastanotti, riguarda il primo “muro” costruito tra il 1995 e il 2005 dalla “Fortezza Europa” a Melilla, exclave spagnola in territorio marocchino, circondata dal mare e da due barriere metalliche parallele, alte sette metri e sormontate dal filo spinato, per i cui sistemi di sorveglianza visiva e sonora l’UE

ha investito circa 30 milioni di Euro (Furlanetto 10.11.2019) (fig. 2). Cliccando sul link “Approfondimenti” del banner orizzontale<sup>10</sup> compaiono il blog Melilla Frontiere Sur, i video dell’associazione Pro.de.in.Melilla e le foto di José Palazón Osma a cui sono ispirati alcuni dei disegni.

Altrettanto interessante è l’opera “Do you remember Balkan Route?”, frutto del viaggio intrapreso dalla redazione di Graphic News e da Smk Videofactory lungo la “Rotta balcanica” nel dicembre 2015, articolata in tre fumetti (nn. 18-20, tab. 2). La prima tappa, che porta la firma di Emanuele Giacometti, è dedicata al muro di filo spinato eretto al confine tra Ungheria e Serbia, in corrispondenza della cittadina di Ásothalom, guidata dal sindaco di estrema destra Lazlo Toroczka, promotore di una campagna di comunicazione sovranista volta a scoraggiare il passaggio attraverso l’Ungheria dei migranti diretti in Germania. Nel secondo *graphic novel*, Andrea Bruno descrive la realtà del campo profughi di Šid (Vojvodina, Serbia). Nel terzo, il collettivo Bronchedors Brothers racconta il proprio tentativo di ingresso nel campo profughi di Slavonsky Brod (figg. 3 e 4) e di avvicinamento al “muro” di filo spinato che separa Slovenia e Croazia, riportando l’intervista ad una volontaria e ad alcuni cittadini istriani che discutono sul tema delle migrazioni e del confine Schengen (figg. 5, 6). Cliccando sul link “Approfondimenti” del banner orizzontale compaiono i materiali audiovisivi girati durante il viaggio, che permettono di esaminare più nel dettaglio il paesaggio dell’estrema frontiera orientale dell’area Schengen, ascoltando numerose interviste che contrappongono alla visione sovranista del sindaco di Ásothalom quella dei singoli migranti e dei volontari delle organizzazioni no profit.

---

<sup>10</sup> Tale banner è presente al piede di ogni tavola dei fumetti pubblicati e presenta i link all’abstract, agli approfondimenti sul tema trattato e agli altri fumetti correlati presenti nel sito.

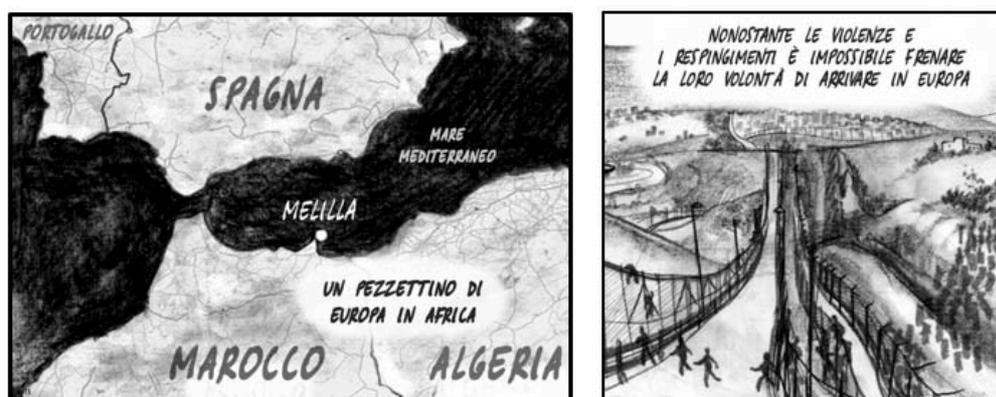
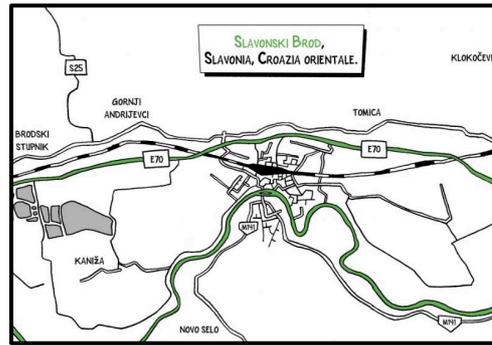


Fig. 2. Tavole nn. 4 e 21 del *graphic novel* “Un giorno andrò in Europa” di Sara Creta e Chiara Abastanotti pubblicato nel portale Graphic News.

Di volta in volta, procedendo nella lettura di tutti i reportage dedicati a questo tema, i “complici silenziosi” (McCloud 2018, p. 76) planano a volo d’uccello sui luoghi esplorati dai fumettisti (cfr. figg. 2, 3, 5), intervistano assieme a loro volontari delle associazioni no profit, cittadini europei (cfr. figg. 5, 6) e, soprattutto, toccano con mano le privazioni fisiche e morali sopportate da donne e uomini che non possono suscitare paura e repulsione ma, piuttosto, pieno rispetto e profonda empatia (cfr. fig. 7).

Questi *graphic novel*, come molti altri riguardanti il tema delle migrazioni analizzati in altre ricerche (cfr. A. Rinella 2019), dunque, consentono di accendere i riflettori sul “cono d’ombra” che le narrazioni dominanti, con i loro gli stereotipi e luoghi comuni, proiettano su sistemi territoriali dilaniati da profonde ingiustizie socio-spaziali (Reynaud 1984). E ancora, tali opere pongono domande “scomode” ai “complici silenziosi” riguardo le loro personali idee di Europa (fig. 8), di accoglienza, rispetto delle diversità, domande alle quali è facile sfuggire a causa della “normalizzazione emotiva” e dell’assuefazione a quelle paure generate dai media mainstream, che spesso, purtroppo, finiscono col prendere il sopravvento sui doveri inderogabili di solidarietà dell’art. 2 della Costituzione italiana.



Figg. 3-6. Tavole nn. 2, 5, 16, 85 del *graphic novel* "Do you remember Balkan Route?" dei Brochendors Brothers pubblicato nel portale Graphic News.



Fig. 7. Tavole nn. 33 e 37 del *graphic novel* “Un giorno andrò in Europa” di Sara Creta e Chiara Abastanotti pubblicato nel portale Graphic News.

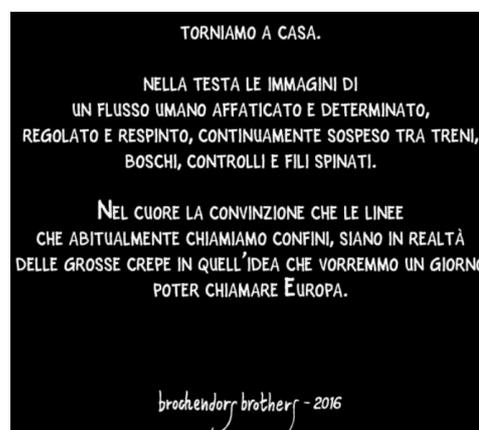


Fig. 8 - Tavola finale del *graphic novel* “Do you remember Balkan Route?” dei Brochendorff Brothers pubblicato nel portale Graphic News.

### 3. Alcune riflessioni conclusive

La fruizione in chiaro di Graphic News caratterizza la prima fase di vita di questo progetto sperimentale di comunicazione. A partire dal dicembre 2017 la redazione lancia un'originale proposta di autofinanziamento agli internauti, attraverso l'abbonamento ad un'app pensata per leggere e conservare i *graphic novel* pubblicati sul portale. La testata spiega così la sua decisione:

Sul web la vita è difficile per qualunque sito di informazione, a maggior ragione per un progetto indipendente come il nostro. Come fare informazione di qualità (nel nostro caso fumetti digitali di qualità) in un mondo dove ci siamo abituati a pensare che l'informazione sia gratis? Siamo convinti che Graphic News debba in qualche modo appartenere ai suoi lettori. Siete voi quindi a decidere se il nostro progetto è valido e se merita di proseguire. Noi pensiamo che ci sia bisogno, soprattutto nel panorama italiano, di una voce indipendente e di punti di vista originali. Se credete la stessa cosa, allora potete decidere di sostenerci. Potete farlo in vari modi, da una donazione volontaria a un sostegno più rilevante, al vero e proprio finanziamento di un articolo a fumetti ([www.graphic-news.com](http://www.graphic-news.com))<sup>11</sup>.

Durante la nostra lettura del portale tra giugno e settembre 2020, l'app in questione non risultava attiva e lo stato del portale (e dei canali social ad esso collegati) è apparso quiescente dal gennaio 2019. Abbiamo quindi deciso di contattare via mail Pietro Scarnera, uno dei fondatori di Graphic News, per conoscere le ragioni che hanno determinato l'interruzione della pubblicazione delle notizie a fumetti. Il 13 ottobre, in un colloquio telefonico che ci ha gentilmente concesso, l'autore ci ha spiegato che durante il 2018, mentre il pubblico rispondeva molto positivamente alla proposta della nuova app (che può essere considerata alla stregua delle forme di abbonamento proposte da molti quotidiani on line indipendenti), la piccola redazione si scontrava con un aumento della complessità organizzativa, sia sul versante amministrativo che su quello tecnologico, difficilmente conciliabile con gli altri impegni personali e professionali dei quattro fondatori, i quali hanno quindi deciso di sciogliere la cooperativa Pequod. Comincia così un periodo di stand-by delle attività, che lascia sospeso in una sorta di limbo il portale, il cui dominio è stato recentemente rinnovato per un altro anno; tale situazione ci fa sperare di poter ancora accompagnare vecchi e nuovi fumettisti "insorgenti" in altri viaggi ricchi di informazioni, emozioni, sensazioni "di prima mano" riguardanti contesti territoriali vicini e lontani.

Alla luce della ricerca condotta, possiamo affermare che i reportage pubblicati da Graphic News riportati nella tab. 2 possono essere considerati come una fonte geografica qualificata di dati e informazioni su molteplici contesti spazio-temporali, vero e proprio "elemento nodale di quei complessi sistemi

---

<sup>11</sup> In particolare vengono proposti all'internauta diversi ruoli (lettore, aficionado, sostenitore, ultrà, finanziatore di un *graphic novel*) con soglie di contribuzione via via crescenti (da 5 a 500 Euro).

simbolici connessi alle relazioni uomo/ambiente” (Lando 1993, p. 10), a condizione di non dimenticare che si tratta di quelle che Bianchi (1985) chiamerebbe “geografie private”, ossia di “documenti provenienti da individui non ufficialmente classificati come studiosi del territorio”, le cui narrazioni “sono pertanto filtrate attraverso l’esperienza individuale che stanno vivendo e non specificamente determinate da un codice scientifico” (ivi, p. 15). Non vi è dubbio, infatti, che le informazioni contenute in qualunque fumetto “di realtà” vadano opportunamente comparate e integrate con la ricerca sul campo, con l’utilizzo di altre fonti di osservazione indiretta quantitative e qualitative, nonché con l’attenta analisi dei filtri percettivi che influenzano il discorso dell’artista.

Negli anni in cui è stata attiva, la redazione ha sempre pienamente rispettato la *mission* iniziale: promuovere “un’informazione a carattere di approfondimento, senza ansie da scoop e breaking news, per offrire nuove chiavi di lettura di quello che accade attorno a noi” ([www.graphic-news.com/chisiamo](http://www.graphic-news.com/chisiamo)). La cornice sistemica composta da 90 “notizie-fumetto”, dotata di una classificazione chiara e funzionale delle tematiche e dei contesti spazio-temporali presi in considerazione, ha rappresentato un precipuo, preziosissimo valore aggiunto al processo di *world-building* dei suddetti reportage, ognuno dei quali ha la capacità, come direbbe Corna Pellegrini (2007, p. 11) di “ridurre la *scala*”<sup>12</sup>, offrendo quadri che, semplificando la complessità, consentono al fruitore di giungere istantaneamente alla individuazione, e successiva interpretazione, delle informazioni relative al contesto spazio-temporale che il fumettista considera come “davvero importanti”. In altri termini, possiamo affermare che il portale Graphic News parla il linguaggio della “geograficità” (Balchin, 1972).

La piccola redazione è riuscita a curare con continuità il portale fino alla fine del 2018, a trasformare in opere cartacee alcuni prodotti (citiamo in particolare il reportage “Gli scogli di Taranto” di Mattia Moro e “Milano fermata Isola” di Elena Mistrello), nonché a promuovere incontri, corsi di formazione ed

---

<sup>12</sup> Espressione utilizzata dall’autore nell’introduzione al volume *Geografia diversa e preziosa. Il pensiero geografico in altri saperi umani* per definire l’abilità di sintesi mostrata da una trentina di grandi personalità da lui prese in esame (psicologi, letterati, politici, economisti, registi, poeti) e definite come *geografi*, in quanto nei loro scritti “hanno saputo rendere comprensibili ad altri quanto avevano conosciuto, impegnandosi direttamente nella descrizione e rappresentazione del mondo, ovvero nella ricerca di nuove vie per indagarlo” (ibidem, p. 15).

iniziative culturali nel mondo “reale”. Mantenendo ancora oggi on line i contenuti dei suoi primi anni di attività, continua a dare visibilità ad un congruo numero di artisti, molti dei quali nel 2015 erano appena esordienti. Alcuni di loro continuano a coltivare la passione per il *graphic journalism* anche oltre il world wide web: è il caso, ad esempio, di Mattia Moro ed Elena Mistrello, i quali sono autori (il primo con Giuseppe Scandurra, la seconda con Francesca Cognetti, Paolo Grassi, Elena Maranghi) di due recenti reportage a fumetti (rispettivamente sulla Bolognina e su San Siro) all’interno del *graphic novel* “Quartieri” pubblicato da BeccoGiallo (Cancellieri, Peterle 2019)<sup>13</sup>.

Per concludere, seguendo alcune riflessioni di McCloud (2018, p. 459) sul webcomic e adattandole al contesto nazionale e al caso di studio in esame, ci sentiamo di affermare che l’esperienza editoriale di Graphic News ha sicuramente contribuito a far saltare il “coperchio” della “scatola piccola” in cui la “nona arte” è stata costretta a vivere in Italia nel corso del XX secolo, “trasportandoci in luoghi dove non avremmo mai immaginato che il fumetto potesse andare” (ibidem, p. 733). E dove speriamo possa presto ritornare.

### Riferimenti bibliografici

- Balchin W. G., 1972, *Graphicacy*, «Geography», 57, pp. 185-195.  
 Bernardi N., Sio, 2019, *Storie migranti*, FeltrinelliComics, Milano.  
 Bianchi E., 1985, *Introduzione*, in E. Bianchi, a cura di, *Geografie private. I resoconti di viaggio come lettura del territorio*, Unicopli, Milano, pp. 13-25.  
 Brancato S., 2018, *Il fumetto e la post-serialità. Mutazioni di generi e formati nei comics: storia, biografia, autobiografia*, in A. Favaro, I. Incarico, a cura di, *Eurofumetto e globalizzazione. Studi su graphic novel e linguaggi dei comics*, Cut-up Publishing, La Spezia, pp. 15-24.  
 Brandigi E., 2013, *L’archeologia del graphic novel. Il romanzo al naturale e l’effetto Töpffer*, University Press, Firenze, [www.furpress.com](http://www.furpress.com) (ultima consultazione: 19.10.2020).

---

<sup>13</sup> Appare opportuno ricordare che nel marzo 2018 il webcomic italiano ha assistito alla nascita di “Stormi”, “una rivista online di *graphic journalism* antifascista, antisessista, antirazzista ed ecologista ideata da Giacomo Taddeo Traini e Mattia Ferri [...] nata sotto l’ala della casa editrice BeccoGiallo” ([www.stormi.info/chisiamo](http://www.stormi.info/chisiamo)), che pubblica sia storie inedite, sia materiale d’archivio, rigorosamente ispirate all’impegno civile. Dall’8 marzo 2018 al 19 ottobre 2020 risultano pubblicate in questo nuovo portale 43 opere a firma di oltre una quarantina di autori, alcuni dei quali (Alessio Lo Manto, Elena Mistrello, Liuba Gabriele, Emiliano Barletta) avevano già partecipato al progetto Graphic News.

- Cancellieri A., Peterle G. 2019, a cura di, *Quartieri. Viaggio al centro delle periferie italiane*, BeccoGiallo, Padova.
- Corna Pellegrini G., 2007, *Geografia diversa e preziosa. Il pensiero geografico in altri saperi umani*, Carocci, Roma.
- de Spuches G., 2016, *Abitare la diaspora in Europa. Il graphic novel come forma di geopolitica popolare*, «Geotema», 50, pp. 78-84.
- Dittmer J., 2005, *Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture and post-9/11 Geopolitics*, «Annals of the Association of American Geographers», 95, 3, pp. 626-643.
- Dittmer J., 2007a, *America is Safe while its Boys and Girls Believe in its Creeds!:* *Captain America and American Identity prior to World War II*, «Environment and Planning, D: Society and Space», 25, 3, pp. 401-423.
- Dittmer J., 2007b, *The Tyranny of the Serial: Popular Geopolitics, the Nation and the Comic Book Discourse*, «Antipode», 39, 2, pp. 247-268.
- Dittmer J., Larsen, S., 2007, *Captain Canuck, Audience Response and the Project of Canadian Nationalism*, «Social and Cultural Geography», 8, 5, pp. 735-753.
- Dittmer J., 2011, *Captain Britain and the Narration on Nation*, «The Geographical Review», 101, 1, pp. 71-87.
- Fall J. J., 2015, *Resisting through and with Comics*, «Society & Space», <http://www.societyandspace.org> (ultima consultazione: 19.10.2020)
- Favaro A., 2018, *Nota per uno studio sulle forme di rappresentazione delle mutazioni sociali nel fumetto: disuguaglianza ed emigrazione*, in A. Favaro, I. Incarico, a cura di, *Eurofumetto e globalizzazione. Studi su graphic novel e linguaggi dei comics*, Cut-up Publishing, La Spezia, pp. 147-156.
- Frémont A., 2007, *Vi piace la geografia?* (ed. it. a cura di D. Gavinelli), Carocci, Roma.
- Furlanetto V. (10 novembre 2019), *Il muro di Melilla, dove è vietato dare da mangiare agli affamati*, [www.ilsole24ore.com](http://www.ilsole24ore.com), consultato il 9.10.2020.
- Gamba S., 2019, *Il discorso geopolitico nella graphic narrative*, in F. Salvatori, a cura di, *L'apporto della Geografia tra rivoluzioni e riforme. Atti del XXXII Congresso Geografico Italiano* (Roma, 7-10 giugno 2017), A.Ge.I., Roma, pp. 2.139-2.144.
- Gamba S., 2020, *Spazio e potere nella letteratura a fumetti*, Edicusano, Roma.
- Horrocks, D., 2004, *The Perfect Planet: Comics, Games and World-Building*, in M. Williams, ed., *Writing at the Edge of the Universe. Essays from the “Creative Writing in New Zealand”*, Canterbury University Press, Canterbury (New Zealand), <http://www.hicksville.co.nz/PerfectPlane.htm> (ultima consultazione: 18.10.2020).
- Kochalka J., 1999, *The Horrible Truth about Comics*, Alternative Comics, New York.
- Kochalka J., 2005, *The Horrible Truth about Comics*, in J. Kochalka, *The Cute Manifesto*, Alternative Comics, New York, pp. 113-164.
- Lando F., 1993, a cura di, *Fatto e finzione. Geografia e letteratura*, Etaslibri, Milano.
- Lefebvre H. 1968, *Le droit à la ville*, Éditions Anthropos, Paris.

- McCloud S., 2018, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, BAO Publishing Milano (edizioni originali: *Understanding Comics*, 1993; *Making Comics*, 2000; *Reinventing Comics*, 2006; Harper Collins Publishers, New York).
- Olmastroni S., 19.7.2013, a cura di, *Il genere di graphic novel*, [www.accademiadellacrusca.it](http://www.accademiadellacrusca.it).
- Pepicelli R., 2018, *Postfazione*, in T. Ben Mohamed, *La rivoluzione dei gelsomini*, BeccoGiallo, Padova, pp. 233-238.
- Reynaud A., 1984, *Disuguaglianze regionali e giustizia socio-spaziale*, Unicopli, Milano.
- Rinella A., 2019, *Geo-grafie dissonanti e profonde. Le migrazioni nel Mediterraneo a bordo del fumetto made in Italy*, WIP Edizioni, Bari.
- Rinella A., Rinella F., 2020, *Raccontare l'oscurità. Notti di guerra e di fuga attraverso i graphic novel*, in L. Gwiazdzinski, M. Maggioli, & W. Straw, a cura di, *Night Studies. Regards cross Sur les nouveaux visages de la nuit*. Elya éditions, La Plaine Saint-Denis, pp. 96-114.
- Rinella F., 2019, *Geo-grafie "ribelli". La narrazione dei problemi sociali e ambientali attraverso i comics: il caso della Puglia*, Wip Edizioni, Bari.
- Sacco J., 2001, *Palestine*, Fantagraphics, Seattle - Washington.
- Satrapi M., 2000-2003, *Persepolis*, L'Association, Paris.
- Savino F., Simeone S., 2017, *Vivi e vegeta. Un noir vegetariano*, vol. 1, Bao Publishing, Milano.
- Savino F., Simeone S., 2018, *Vivi e vegeta. Un noir vegetariano. Odio di palma*, vol. 2, Bao Publishing, Milano.
- Sharp J. P., 1993, *Publishing American Identity: Popular Geopolitics, Myth and the «Reader's Digest»*, «Political Geography», 12, pp. 491-503.
- Sharp J. P., 1996, *Hegemony, Popular Culture and Geopolitics*, «Political Geography», 15, pp. 557-570.
- Tosti A., 2016, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, Tunué, Latina.
- Zerocalcare, 2011, *La profezia dell'armadillo*, Bao Publishing, Milano.
- Zerocalcare, 2014, *Dimentica il mio nome*, Bao Publishing, Milano.

### Riferimenti sitografici

- [www.ageiweb.it](http://www.ageiweb.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.baopublishing.it](http://www.baopublishing.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.beccogiallo.it](http://www.beccogiallo.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.graphic-news.com](http://www.graphic-news.com) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.incredibol.net](http://www.incredibol.net) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.mirada.it](http://www.mirada.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.roundrobineditrice.it](http://www.roundrobineditrice.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.scottecsmegazine.com](http://www.scottecsmegazine.com) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.shockdom.com](http://www.shockdom.com) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.stormi.info](http://www.stormi.info) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.valderrama.it](http://www.valderrama.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.vivivegeta.it](http://www.vivivegeta.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)
- [www.zerocalcare.it](http://www.zerocalcare.it) (ultima consultazione: 19.10.2020)