

## La provincia e la periferia: tecniche e strumenti per raccontare lo spazio marginale nel fumetto italiano contemporaneo

Rodolfo Dal Canto, Università dell'Aquila

**The province and the periphery: techniques and tools for narrating the marginal space in contemporary Italian comics.** *This paper aims to analyze how the centrality of marginal spaces such as the province and the periphery is realized in contemporary Italian comics through the discussion of three case studies: Non mi posso lamentare by Paolo Cattaneo (2019), Malibu by Eliana Albertini (2019), and Padovaland by Miguel Vila (2020). After a brief historical contextualization, some of the main approaches to spatiality in comics will be illustrated, a complex and layered aspect of this multimodal medium. This will be followed by an introduction to the three selected comics, the stories they tell and the relationship they establish with the different Italian territorial realities they refer to. Finally, the analysis will be conducted, trying to take into consideration all the aspects related to spatiality, whether these are the graphic and drawing style or the mise en page and the layout, without ever disregarding the narrative dimension. It will be conducted a medium-specific analysis which will allow for the identification and discussion of the techniques through which the focusing of marginal spaces is achieved within some contemporary Italian comics.*

**Keywords:** comic, graphic novel, comics studies, space, margine, suburbs.

### 1. Introduzione: il fumetto e lo spazio urbano

È da almeno due secoli che la città si è imposta come spazio protagonista dell'età contemporanea, svolgendo conseguentemente un ruolo centrale all'interno delle produzioni culturali. Del resto, è nel contesto urbano che nasce e si sviluppa il romanzo moderno, mettendo in scena la vita, gli spazi e le contraddizioni delle città in rapido sviluppo, caratterizzate in una prima fase da un alto tasso demografico e da una complessità (di rapporti, di tempi, di relazioni) crescente (Righini 2009, p. 47). È in un contesto simile che, verso la fine del XIX secolo, negli Stati Uniti cominciano ad essere pubblicate le prime strisce a fumetti sui quotidiani: un esempio celebre è *Yellow Kid* di Richard Felton Outcault, originariamente intitolato *Hogan's Alley* come la via dello *slum* di New York in cui era ambientato. All'inizio della propria storia il fumetto è fortemente influenzato dal contesto in cui viene prodotto, anche per poter permettere ai potenziali lettori di fruirne e di riconoscersi:

Siamo negli Stati Uniti dell'ultimo decennio dell'Ottocento, un paese in fortissimo

sviluppo, pieno di persone che hanno origini diverse e parlano lingue diverse, o addirittura faticano a leggere. (...) Per questo si è già diffusa l'abitudine nei giornali più popolari di fare ampio uso delle immagini e di pubblicare ricchi supplementi a colori la domenica, suggestivi e divertenti, rivolti insieme agli adulti poco letterati e ai bambini (Barbieri 2009, p. 13).

Senza proporre in questa sede una storiografia della rappresentazione dello spazio urbano nel fumetto, possiamo notare come il medium, fin dai suoi esordi, fosse legato alla "urban culture" (Fraser 2019, p. 136): la città diviene l'ambientazione delle strisce e degli albi di supereroi pubblicati nei decenni successivi, dalla Metropolis di *Superman* fino alla New York di *Spiderman*, passando per l'oscura e gotica Gotham City di *Batman* (Uricchio 2010). Anche con la crisi dell'albo supereroistico degli anni '60 e '70 (Williams 2020, p. 27) e la produzione dei "comix" underground, la città non perde di rilevanza all'interno delle narrazioni per immagini: nel fumetto americano underground spesso è proprio l'artista al centro, che racconta in maniera grottesca e ironica il proprio quotidiano e il fermento culturale di quegli anni, cui partecipa proprio nei grandi centri urbani (Hatfield 2005). Un nome su tutti all'interno del panorama statunitense che realizza questo tipo di racconto è Robert Crumb, mentre in Italia alcuni anni dopo abbiamo Andrea Pazienza che all'interno de *Le straordinarie avventure di Pentothal* offre una rappresentazione della città di Bologna come un "nucleo caotico di uno sfascio a venire presto o magari già in corso. Un intrico di tensioni e ingiustizie, di abusi e di attese di vendette" (Del Buono 1997, p. 4) che al tempo aveva sorpreso e affascinato lettori e lettrici.

È proprio l'autobiografismo, insieme alla presenza di tematiche e disegni pensati per un pubblico adulto, a porre delle importanti premesse per l'avvento di ciò che verrà definito *graphic novel* (Baetens e Frey 2014, p. 55). Mentre il 'romanzo grafico' continua a sfuggire a una definizione precisa per essere considerato di volta in volta un formato editoriale, un genere o un 'modo' di fare fumetto, a seconda dell'approccio con cui viene analizzato (Di Paola 2019, pp. 26, 116, 176-177), dall'altra parte è certamente possibile individuarne alcune caratteristiche peculiari. Tra queste ci sarebbe proprio una maggiore attenzione allo spazio, come conferma quello che viene considerato da molti studi il primo *graphic novel*: si

*La provincia e la periferia: tecniche e strumenti per raccontare lo spazio marginale nel fumetto italiano contemporaneo.*

tratta di *A Contract with God* di Will Eisner, una raccolta di quattro racconti a fumetti ambientati in una New York che svolge spesso il ruolo di protagonista. Rispetto alla funzione dello spazio, leggiamo in *Graphic Novel: an introduction*, il seminale studio di Baetens e Frey:

The reasons for this foregrounding of space are twofold. First, drawing a character often implies also drawing the setting in which that character will evolve. Second, and more importantly, the sheet of paper or the computer screen on which the artist is working is always a space itself, whose characteristics cannot be wiped out at the moment of publication (ivi, p. 167).

Una maggiore preminenza data allo spazio, dunque, si manifesta sia nell'attenzione alla rappresentazione dei luoghi, sia nelle modalità di gestione dello spazio della pagina, del *layout*, che cerca di superare le convenzioni o di sperimentare nuove modalità di racconto. Tale tendenza si sviluppa parallelamente a un'evoluzione dal punto di vista tematico. Dopo il successo dei "big three", *Watchmen* (1985), *Maus* (1986) e *The Dark Knight Returns* (1986) (ivi, p. 80), il *graphic novel* comincia a definirsi sia come formato che come narrazione di ampio respiro con una "unità tematica" (Di Paola 2019, p. 116), "una struttura narrativa da romanzo" (Scarpa 2022, p. 180), mentre, negli anni successivi, prendono forma dei testi con un'esplicita componente autobiografica, in cui autori e autrici raccontano il proprio vissuto, spesso anche con un taglio storiografico o giornalistico. Ad aprire la strada in questo senso, oltre al già citato Art Spiegelman, sono le opere di Joe Sacco (1993), Marjane Satrapi (2000-2003) e Alison Bechdel (2006) (Beaty e Woo 2016).

Questi hanno avuto una forte influenza sullo sviluppo del medium: il *graphic novel* viene progressivamente recepito come tipologia di fumetto con una certa aderenza alla realtà, in grado di trattare temi seri e complessi (Beaty 2012, p. 18, Trabacchini 2022, p. 136). È con queste premesse che il *graphic novel* arriva in Italia, influenzando la produzione dei primi autori che si affermano nel nascente mercato del fumetto da libreria, in particolare Gipi e Igort (Varrà 2022, p. 34). Le opere di questi autori si caratterizzano per quelle specificità individuate da Baetens e Frey, tra cui evidenziamo un'attenzione per storie legate alla realtà o al vissuto dell'autore, insieme a un segno autoriale riconoscibile (Fasiolo 2012):

Si racconta una storia d'amore, la provincia, una società urbana oscura perché non è mai stato fatto prima con il fumetto, e lo si fa in una maniera programmaticamente seducente ed emozionante (Stefanelli 2022, p. 83).

È questa la direzione che prevale negli anni successivi, almeno in Italia (Brancato 2010), con una crescente produzione di fumetti autobiografici che raccontano una dimensione spesso legata a qualche forma di marginalità, fino a identificare il *graphic novel* con un vero e proprio genere (Libardi 2022, p. 213). Sarebbe tuttavia riduttivo far coincidere la produzione contemporanea di *graphic novel* con il fumetto autobiografico: lo dimostra il vasto numero di fumetti pubblicati in questa veste che raccontano una dimensione marginale della realtà italiana proprio attraverso gli strumenti della fiction. Come ho già sostenuto (Dal Canto 2022), negli ultimi sei anni stiamo assistendo all'affermarsi di una *new wave* all'interno della produzione fumettistica italiana che si caratterizza in primis per l'attenzione a una dimensione territoriale specifica, quella provinciale e periferica, insieme a una certa poetica che viene adottata per raccontarla. Opere come *Padovaland* di Miguel Vila (2020), *Malibu* di Eliana Albertini (2019), *Bambino paura* di Juta (2021), *Un corpo smembrato* di Luigi Filippelli e Samuele Canestrari (2021), *Luna del mattino* di Francesco Cattani (2017), *Non mi posso lamentare* di Paolo Cattaneo (2019) fino a *Quasi nessuno ha riso ad alta voce* di Pastoraccia (2022) sono solo gli esempi principali di questo fenomeno che mette al centro proprio la rappresentazione di uno spazio marginale senza riferimenti autobiografici espliciti. In questi testi il fumetto si dimostra ancora una volta un medium particolarmente efficace nel raccontare uno spazio, proprio in virtù del suo essere una narrazione ibrida, multimodale, fatta di parole e immagini. E se è vero che l'attenzione allo spazio fa parte della storia del fumetto in generale e del *graphic novel* in particolare, questa *new wave* ci permette di indagare le attuali tecniche di rappresentazione e di racconto del margine, come questo può essere posto al centro, anche in relazione a quella seconda dimensione spaziale individuata da Baetens e Frey, vale a dire la pagina. Un'analisi che vada in questa direzione non può naturalmente prescindere dalla dimensione narrativa, con cui piuttosto deve essere messa in dialogo: considerando gli aspetti più prettamente

*La provincia e la periferia: tecniche e strumenti per raccontare lo spazio marginale nel fumetto italiano contemporaneo.*

grafici, spesso posti in secondo piano nelle analisi delle opere a fumetti (Trabacchini 2022, p. 137), arriveremo quindi a discutere le conseguenze che questi hanno sul racconto, passando per la *mise en page* e il *layout*, quelle operazioni in cui si realizza la tensione tra ‘frammentazione’ della storia nello spazio della pagina (o *breakdown*, Groensteen 1999, p. 142) e la sua ricomposizione attraverso le relazioni tra le componenti delle tavole a fumetti (*braiding*, *ivi*, p. 156). Ai fini dell’analisi, sono stati selezionati tre testi tra quelli pubblicati negli ultimi sei anni che pongono al centro del proprio racconto la provincia e la periferia. Questi sono: *Non mi posso lamentare* di Paolo Cattaneo (2019), *Malibu* di Eliana Albertini (2019) e *Padovaland* di Miguel Vila (2020). Questi testi sono esemplari di una certa poetica relativa alla rappresentazione del margine, ma è importante sottolineare che un’analisi condotta con il medesimo approccio poteva essere applicata ad altri testi del panorama italiano contemporaneo<sup>1</sup>.

## 2. *Gli approcci alla spazialità del fumetto*

Abbiamo già individuato come lo spazio nel fumetto sia caratterizzato da molteplici dimensioni: troviamo lo spazio diegetico, vale a dire quello rappresentato all’interno delle vignette; da considerare è naturalmente lo spazio che separa i *panels* (in tutte le sue variabili), secondo alcuni studi il carattere distintivo del medium (McCloud 1993, p. 100); abbiamo poi lo spazio della pagina, sede delle vignette e delle relazioni che le legano, analizzate da un punto di vista semiotico da Thierry Groensteen in *The System of Comics* (1999), al quale ci rifaremo. È chiaro come una tale conformazione includa uno spettro molto ampio di variabili e di combinazioni, di cui si possono prendere in considerazione diversi aspetti: per fare un esempio, l’approfondito studio di Groensteen sulla semiotica degli spazi e sull’insieme delle loro relazioni, o *arthrology* (*ivi*, p. 21) per usare le sue parole, non può prescindere dal considerare anche il contenuto dei *panels*, in quanto possono variare di forma, dimensione e posizione proprio in relazione a ciò che in essi viene mostrato. Utile a questo proposito è la tassonomia

---

<sup>1</sup> Oltre ai già citati in precedenza, segnaliamo all’interno di un elenco comunque non esaustivo: il secondo lavoro di Miguel Vila, *Fiordilatte* (2021) e il terzo fumetto di Eliana Albertini, *Anche le cose hanno bisogno* (2022), insieme a *24/7* di Nova (2021), *L’incanto del parcheggio multipiano* di Marino Neri (2018) e *Da sola* di Percy Bertolini (2021).

di Peeters (1998), che divide le relazioni tra *layout* e contenuto in quattro macrocategorie, insieme all'utile applicazione al fumetto di strumenti della narratologia da parte di Mikkonen in *The Narratology of Comic Art* (2017).

Ma abbiamo introdotto il nostro discorso muovendoci dal rapporto tra uno spazio 'reale', quello della città, e la sua rappresentazione all'interno del fumetto. Un approccio che metta in relazione queste due dimensioni è utile per arrivare ad analizzare le strategie con cui lo spazio viene raccontato nel medium e ci permetterà di osservare *come* questa relazione si realizza, attraverso quali strumenti. Ci avviciniamo a un argomento complesso, che chiama in causa il realismo e lo studio dei testi da un'angolazione sociologica e culturale. Il rapporto tra spazio disegnato e lo spazio reale cui esso si riferisce non è il focus analitico di questo articolo, ma alcune nozioni saranno utili ai fini dell'analisi. All'interno degli studi letterari è ormai assodata l'impossibilità di una vera aderenza al reale da parte di un testo (Bertoni 2007), il quale piuttosto si relaziona al contesto all'interno di un *discorso* che viene prodotto e sviluppato anche attraverso i prodotti culturali (Vallorani 2016) e contribuisce a un certo *immaginario* (Turnaturi 2003). In particolare per quel tipo di narrazioni in cui lo spazio risulta centrale, dobbiamo considerare come questo non si limiti a svolgere il ruolo di ambientazione della storia e che esista un rapporto sia con uno spazio "reale" preciso, che con l'immagine che abbiamo di esso (Tanca 2020). In questo modo il racconto andrebbe a contribuire all'immaginario in cui è inserito, a sviluppare un discorso attorno allo spazio in una certa direzione, ed è ciò che viene analizzato dall'approccio geocritico, ponendo al centro il "carattere dinamico di coimplicazione tra luoghi letterari e reali" (ivi, p. 24). Giada Peterle spinge la sua analisi oltre, sostenendo che, nel caso del fumetto, questo possa essere considerato uno strumento per mappare lo spazio: il racconto per immagini, proprio in virtù del suo essere pittorico e narrativo, consisterebbe in una "pratica spaziale" calata nel presente, un esercizio di narrativizzazione dello spazio (Peterle 2021, p. 129). In questo senso il racconto a fumetti può proporre una *contronarrazione* visuale all'interno della costruzione dell'immagine dei luoghi che abitiamo, ponendosi come "terzo spazio" di possibilità (ivi, p. 36). Ciò che verrà restituito dalla tavola a fumetti sarà allora "lo spirito del luogo", una mappa dell'immaginario, che

mantiene uno stretto dialogo sia con il proprio referente spaziale (esplicito o implicito) che con l'immagine che abbiamo di esso: lo spazio, dunque, si pone sia come carattere costitutivo che come un prodotto del fumetto (Dittmer 2014). I luoghi rappresentati possono assumere dunque "funzioni narrative" molteplici (Tanca 2020) che mettono in relazione: lo spazio reale e il modo in cui questo viene rielaborato nel fumetto; la spazialità diegetica e il ruolo che questa assume nella storia; la spazialità delle immagini nella pagina e i suoi significati all'interno dell'*arthrology* che si dispiega in un sistema definito appunto spazio-topico (Groensteen 1999, p. 21). È in particolare a quest'ultimo aspetto che faremo riferimento nel corso dell'analisi, evidenziandone le conseguenze sul piano narrativo.

Il testo di Groensteen, d'altra parte, fornisce una serie di nozioni utili in questa direzione: muovendo dalla premessa teorica di fumetto come linguaggio (ivi, p. 2), dimostra come esista una serie di relazioni complesse tra le componenti semiotiche di una pagina a fumetti (*panel, frame, balloon, strip, page, multiframe*), sintetizzate in ciò che definisce "iconic solidarity" (ivi, p. 17) e che costituirebbe, secondo il suo studio, la caratteristica essenziale del medium fumetto. Un tale approccio mette dunque al centro le conseguenze delle relazioni tra gli elementi della pagina sul piano del significato: la vignetta può veicolare significati differenti a seconda della propria cornice (*frame*), delle proprie dimensioni (*area*) e della posizione che occupa all'interno della tavola (*site*) (ivi, pp. 28-29). Questo significato è poi posto in relazione con le altre immagini che costituiscono il *layout* e in generale l'intero testo: se infatti l'*arthrology* si applica alla sequenza di immagini (*restricted arthrology*), nel fumetto non bisogna dimenticare che tali relazioni trascendono la singola sequenza e si possono realizzare anche tra vignette distanti tra loro (*braiding*) (ivi, p. 145). D'altra parte, queste nozioni hanno una forte ricaduta sulla storia e sull'esperienza di lettura, a cominciare dall'organizzazione narrativa con cui vengono raccontati gli eventi (Mikkonen 2017, p. 48), poi sul ritmo (ivi, p. 51) e sulla frequenza (ivi, p. 63). Questi, come accennato, non sono determinati esclusivamente dal *layout*, ma anche dal contenuto dei *panels*, dalla presenza o dall'assenza di testo, dallo stile grafico, tutti elementi che andranno presi in considerazione nel momento in cui si

analizzano le strategie di *mise en page* di uno spazio. L'ultimo aspetto in particolare si pone come determinante e, allo stesso tempo, di difficile definizione: lo "stile di disegno" è una nozione sfuggente e per analizzarlo ci rifaremo all'utile teorizzazione di *graphiation* promossa da Philippe Marion e poi ripresa da Jan Baetens (2001). Questa, facendo riferimento al termine "enunciation", lo rielabora adattandolo al caso del fumetto, un medium in cui leggiamo delle affermazioni, degli "statement", attraverso un linguaggio per immagini. *Graphiation* sarebbe dunque l'atto di dire qualcosa attraverso il disegno, "the graphic and narrative enunciation of the comics" (ivi, p. 147), e offre il vantaggio di unire il significato alle modalità con cui questo è comunicato, insieme al gesto dell'autore o dell'autrice che traccia il segno sulla pagina. Infine, essenziale è uno studio che possa rendere conto delle variabili interne a tale gestualità insita nel disegno: una scelta di minore o maggiore iconicità (McCloud 1993, p. 51), il tipo di tratto, lo spessore della linea, la sua modulazione, l'utilizzo dei colori o del bianco e nero, i segni di tessitura per ombre e superfici, per i quali, invece, ci rifaremo al sempre valido manuale di Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto* (1991).

Si può ora notare come la spazialità nel medium sia un argomento estremamente complesso e variegato, che coinvolge una grande quantità di approcci, discipline e competenze. In questa sede si è optato per una sintesi di alcune nozioni fondamentali, senza le quali un'analisi come quella che si vuole proporre non può ambire a risultare esaustiva. Nel prossimo paragrafo verranno allora presentate le opere selezionate come *case studies*, ne verrà riassunta la trama e presentato il territorio cui fanno riferimento, evidenziando i tratti che hanno in comune e le differenze.

### 3. *Il fumetto italiano contemporaneo e le aree interne: tre casi studio.*

Per avviare il discorso sulla rappresentazione di territori marginali nel fumetto italiano contemporaneo è necessario chiarire preliminarmente cosa si intenda qui per margine e per provincia. Ci rifaremo dunque alla definizione di "aree interne" ormai di uso comune sia negli studi geografici che nella progettazione territoriale. Sul sito di SNAI (Strategia Nazionale Aree Interne)

leggiamo che tale categoria vuole identificare le aree più periferiche in termini di salute, istruzione e mobilità. Queste coprono quasi i due terzi del territorio italiano (circa il 60%), includono il 52% dei Comuni e ospitano il 22% della popolazione (SNAI 2023). Sono luoghi periferici rispetto ai grandi centri urbani, oggetto di minori investimenti rispetto a questi ultimi, che risultano invece essere i “vincitori della globalizzazione” (Carrosio 2019, p. 42). Come conseguenza di politiche competitive, le aree interne tendono a essere lasciate indietro, con effetti significativi sia sul tessuto sociale che territoriale e l’emergere di gravi contraddizioni, in particolare davanti a tre fattori di crisi individuati da Carrosio: la crisi ambientale, la crisi fiscale dello stato e la crisi migratoria (ivi, p. 18). Uno scenario simile porta a una forte richiesta di protezione sociale da parte di chi abita questi territori, con connotati populistici spesso regressivi, complice anche la presenza di fattori culturali radicati e la concentrazione di diversi tipi di disuguaglianze (materiali, economiche, sociali), insieme alla convinzione di aver perso riconoscimento dal punto di vista della rappresentanza politica.

In questi luoghi si manifestano dunque diversi tipi di marginalità, con conseguenze anche sulla fisionomia del territorio: le politiche urbane devono trovare un modo per sopperire alla mancanza di risorse e di investimenti, con effetti ambientali significativi che includono il “debito ecologico” dato da processi di accelerazione economica (Rosa 2015, p. 25) fino a un sempre più massiccio consumo di suolo. Un tale insieme di fenomeni porta ad alti tassi di abbandono ed emigrazione verso i centri urbani, tassi di natalità inferiori rispetto alla media nazionale e una popolazione più anziana (De Rossi 2019, p. 36). In generale, si riscontra una scarsa possibilità di cambiare o migliorare la propria condizione, che ha come conseguenza una forte precarietà, lavorativa ed esistenziale. È inoltre importante notare come questa divisione permetta di individuare un fenomeno diffuso all’interno del territorio italiano, superando la divisione nord-sud che per lungo tempo ha caratterizzato lo sguardo sul tema. Tali problematiche riguardano territori estremamente differenti per cui, senza ignorarne le specificità, può essere utile uno sguardo d’insieme e trasversale sul fenomeno.

Tale varietà di situazioni e contesti trova riscontro nella produzione

fumettistica italiana: le province raccontate nei fumetti sono molto diverse tra loro e identificano una realtà marginale che spesso si colloca geograficamente nel nord della penisola. I tre *case studies* individuati per questa analisi sono ambientati in zone del nord Italia: *Padovaland* di Miguel Vila, come esplicita già il titolo, racconta una possibile provincia padovana; *Malibu* di Eliana Albertini è ambientato in provincia di Rovigo; mentre in *Non mi posso lamentare* di Paolo Cattaneo vediamo la periferia della città di Genova. I tre territori sono naturalmente molto diversi, per collocazione, storia, distanza da un centro urbano, ma condividono alcuni aspetti che i tre fumetti mettono a fuoco. *Padovaland* e *Malibu* hanno molto in comune soprattutto dal punto di vista narrativo: entrambi propongono un racconto corale in cui le linee narrative dei protagonisti si intrecciano in quanto abitanti dello stesso territorio; le due storie si concentrano sulle meschinità, gli egoismi e le insicurezze dei personaggi. Per quanto riguarda la gestione dei protagonisti, possiamo qui parlare di *alignment*, inteso come “spatial attachment to a character” (Mikkonen 2017, p. 103) e concentrato sui percorsi spazio-temporali dei protagonisti attraverso una focalizzazione esterna, che non ce ne mostra i pensieri. Tale scelta offre un doppio vantaggio: permette di porre lo spazio in primo piano, in quanto può essere raccontato e attraversato (o “mappato” per usare un’efficace espressione di Giada Peterle 2021, p. 74) sulla pagina proprio grazie ai movimenti e alle pratiche che i personaggi realizzano (De Certeau 1980, p. 14). Inoltre, l’utilizzo di una focalizzazione esterna su diversi personaggi produce una sensazione di straniamento, rende il lettore osservatore invisibile di persone con cui fatica a indentificarsi.

Sia nel fumetto di Eliana Albertini che in quello di Miguel Vila è inoltre possibile individuare quell’impossibilità di miglioramento della propria condizione e il desiderio di fuga rilevati dalle ricerche geografiche svolte sul territorio. In *Padovaland* una delle protagoniste, Catia, esprime la volontà di andarsene dopo la laurea (“va bene tutto, basta che non sia Padova”, Vila 2020, p. 151), mentre il resto dei personaggi vive quella precarietà, lavorativa ed esistenziale, cui abbiamo accennato, come Irene che perde il lavoro, Giulia che è vittima di una violenza, e Nick che ammette di aver mentito sulla propria identità per piacere agli altri. Anche la sovrapposizione tra incipit ed epilogo suggerisce

un senso di chiusura: nelle prime pagine viene inquadrata dall'alto una villetta, insieme a una scritta fatta con lo spray sulla strada antistante, "Luisa torna da me ti prego" (ivi, p. 9); nella sequenza finale vediamo la stessa casa, dalla stessa angolazione, ma la scritta è stata cancellata e sostituita da "Luisa troia" (ivi, p. 156). È possibile leggere in queste tavole una presenza violenta che parla proprio attraverso lo spazio, uno sguardo che non può essere restituito e che sancisce la chiusura di quel territorio sui personaggi (Dal Canto 2021).

Tali dinamiche si riscontrano anche in *Malibu*: viene raccontato il permanere di stereotipi razzisti e classisti, insieme a episodi di violenza nei confronti di due donne e la resistenza al cambiamento che tocca i territori raccontati nel fumetto. Ma anche in questo caso è l'episodio che apre e chiude il racconto a gettare una luce sinistra sull'intero testo e sul territorio che in esso viene raccontato: la seconda sequenza del fumetto mostra alcuni automobilisti che assistono a un incidente, senza che però questo venga reso visibile al lettore, mentre l'ultima scena torna sullo stesso luogo, nello stesso momento, mostrando finalmente l'accaduto anche ai lettori e rivelando che tra le vittime dello scontro ci sono due personaggi della storia (Albertini 2019, p. 24, p. 150): in questo caso, dunque, la coincidenza tra incipit ed epilogo è sia spaziale che temporale. Possiamo notare come, dal punto di vista narrativo, nei due fumetti di Miguel Vila ed Eliana Albertini manchi una qualsiasi apertura nel finale e, anzi, è proprio lo spazio a sancire la chiusura del racconto e il suo riavvolgersi su sé stesso.

Il caso di *Non mi posso lamentare* presenta delle significative differenze. Il fumetto di Paolo Cattaneo si concentra su un singolo protagonista, Danilo, di cui racconta gli ultimi giorni nella periferia di Genova, dove abita. Danilo, infatti, è un uomo malato terminale e la sua compagna aspetta un bambino che non riuscirà a conoscere e che, probabilmente, non è figlio suo. Il protagonista passa le giornate vagando negli spazi in cui ha vissuto, incontrando vecchie conoscenze e, soprattutto, scrivendo lunghe lettere per il nascituro che nasconde in vari luoghi, come in una caccia al tesoro. Per queste operazioni Danilo sembra prediligere i luoghi abbandonati, sia per l'evidente desiderio di stare da solo e non essere interrotto mentre scrive, sia perché gli permettono di nascondere buste e scatole per il bambino nella speranza che nessuno le trovi accidentalmente. Il racconto è

ricco di flashbacks, Danilo diventa sempre più nostalgico e ripercorre alcuni eventi significativi della propria vita. Dal punto di vista della narrazione, *Non mi posso lamentare* utilizza una focalizzazione interna che si manifesta sia attraverso i pensieri di Danilo, sia attraverso le parole che scrive nelle lettere, rese visibili al lettore sulla pagina. Qui la periferia viene raccontata come spazio marginale attraverso la solitudine del protagonista, la sua condizione di precarietà esistenziale prossima alla morte, ma anche dagli spazi deserti e quelli abbandonati, l'assenza di servizi culturali e luoghi di aggregazione. Questi ultimi aspetti si riscontrano anche nei fumetti di Eliana Albertini e Miguel Vila: non ci sono spazi per attività, i luoghi in cui si svolge l'azione sono la strada, i bar e i supermercati o i centri commerciali, spazi, questi ultimi, presenti in tutti i tre casi studio<sup>2</sup>. Emblematico in questo senso è ciò che lamentano dei giovani adolescenti in *Malibu*: “Che palle. Non c’è niente. Non c’è niente che possiamo fare. Ancora in scooter dobbiamo andare in giro. E tutto il nostro tempo lo usiamo così. Ci vuole una vita” (Albertini 2019, pp. 40-41), dicono poco prima di entrare in un vecchio stabile mai completato, perché “Qui praticamente possiamo fare il cazzo che ci pare” (ivi, p. 43). È lo stesso vagabondare che pratica Danilo, che lo porta in luoghi come una villa diroccata, o un cementificio abbandonato.

D'altra parte, questi spostamenti e vagabondaggi permettono agli autori di mostrare i luoghi, di metterli in primo piano e restituircene l'atmosfera. La tecnica di raccontare una passeggiata è particolarmente efficace a tale scopo in un medium come il fumetto, proprio perché permette allo spazio di dispiegarsi sulla pagina, di essere mostrato insieme alle pratiche che in esso vengono messe in atto dai personaggi (e che, infatti, è molto usata nel genere del reportage e del giornalismo a fumetti) (Peterle 2021, pp. 74-79). La presenza di spazi abbandonati svolge funzioni narrative molteplici: da un lato rende conto dello stato di abbandono in cui versano spesso questi territori, del consumo di suolo e della mancanza di adeguati investimenti; dall'altra racconta la necessità di uno spazio altro, un luogo in cui ci si possa sottrarre dallo sguardo della città per svolgere attività impreviste, di scoperta, o, per riprendere l'analisi di Tanca, di “territorializzazione” (Tanca 2020, p. 59). Non è un caso se proprio qui i

<sup>2</sup> E non solo: in altro fumetto ambientato in provincia, *24/7* di Nova (2021), l'azione si svolge quasi interamente all'interno del supermercato in cui lavora il protagonista.

*La provincia e la periferia: tecniche e strumenti per raccontare lo spazio marginale nel fumetto italiano contemporaneo.*

personaggi di *Malibu* fanno dei graffiti sui muri o se Danilo nasconde le proprie preziose lettere: si tratta di un'appropriazione, una "contronarrazione" come quella teorizzata da Peterle, che mostra pratiche impreviste di utilizzo di uno spazio (De Certeau 1980, p. 155). Tale esigenza, se da un lato emerge come necessità da parte dei protagonisti, dall'altra viene frustrata dall'assenza di altri spazi in cui possa essere soddisfatta.

Nella dialettica tra spazio commerciale e luogo abbandonato si manifesta il protagonismo della provincia, la scelta da parte degli autori di porre l'ambiente in primo piano. A questo proposito è importante rilevare proprio la differenza tra le nozioni di "luogo" e di "spazio": se il primo consiste nell'"ordine (qualsiasi) secondo il quale degli elementi vengono distribuiti entro rapporti di coesistenza" e "una configurazione istantanea di posizioni" (ivi, p. 175), il secondo include le pratiche, le attività, le relazioni, le variabili di tempo che in esso vengono realizzate (ibidem). Lo spazio si pone dunque come la realizzazione di un luogo e del suo potenziale, "un luogo praticato" (ivi, p. 176). Nei fumetti selezionati è dunque possibile notare come quello commerciale sia uno "spazio", in quanto attraversato e regolato da una serie di norme e pratiche, mentre quello abbandonato mostri in un primo momento le caratteristiche del "luogo", che necessita di essere raccontato, vissuto e territorializzato per diventare spazio.

Se però le dinamiche e i significati che abbiamo illustrato possono essere letti grazie al *ruolo*, alla *funzione narrativa*, che spazi e luoghi svolgono all'interno del racconto (Tanca 2020, p. 59), dall'altra parte questi sono realizzati da tecniche e strategie non solo narrative: la rilevanza di un certo passaggio o una certa sequenza e, al suo interno, di uno spazio, si realizza nel fumetto grazie al concorrere di numerose variabili. Vediamo allora quali sono le strategie attraverso le quali si realizzano.

#### *4. Tecniche e strumenti per il racconto dello spazio nel fumetto contemporaneo (1): il disegno.*

Per muovere i primi passi all'interno di questa analisi, è certamente opportuno iniziare dal disegno. Trattandosi di un medium che utilizza un linguaggio per immagini, nel fumetto le scelte relative allo stile sono determinanti rispetto alla resa della storia sulla pagina. Nel caso di *Malibu* e di *Padovaland*, i

luoghi sono i soggetti delle prime inquadrature dei due fumetti, attraverso le quali veniamo introdotti nel territorio in cui si svolge la storia. In entrambe le opere le strade e gli edifici sono disegnati con un tratto netto, preciso e non modulato, con un effetto realistico (Barbieri 1991, p. 19). Chi abita o ha conosciuto quei luoghi, li riconosce immediatamente: le villette a schiera, i palazzi residenziali, i balconi, i depositi dell'acqua, il grande centro commerciale; in generale il *setting* che viene presentato nell'incipit risulta familiare, grazie a un segno che cerca la trasparenza (Barbieri 2017, p. 22) e ad alcune inquadrature dall'alto, che aiutano il lettore ad entrare in quello spazio e a riconoscerne il profilo. Un secondo elemento che colpisce rispetto alla rappresentazione degli edifici è l'assenza di segni di tessitura: le superfici sono omogenee, poche le zone d'ombra e sono assenti segni di sporco o di usura (Barbieri 1991, p. 27). Nel fumetto di Miguel Vila le facciate sono colorate in maniera omogenea da tinte pastello mentre in Eliana Albertini, che in quest'opera fa a meno dell'uso del colore, le superfici dei palazzi e delle case sono completamente bianche. L'effetto d'insieme è quello di uno spazio privo di segni del passare del tempo, in cui mancano anche tentativi di appropriazione da parte degli abitanti (Tanca 2020, p. 63). In particolare, se il centro commerciale viene raccontato come *spazio*, inteso come luogo di cui ci vengono mostrate le pratiche e le norme che lo attraversano, in queste pagine esso emerge come *nonluogo*, per riprendere la celebre definizione di Augé (1992): questo, infatti, si pone come privo di identità e storia, sempre uguale a sé stesso, e caratterizzato da una relazionalità molto precisa, limitata ad attività quali il lavoro e fare la spesa. Significativo che in *Malibu* le tavole ambientate all'interno del supermercato siano silenziose nonostante la presenza di numerosi personaggi, mentre nelle sequenze di *Padovaland* che si svolgono all'interno del centro commerciale i protagonisti sono spesso in contatto con persone all'esterno, attraverso chat e telefonate, ignorando anche in questo caso chi gli sta intorno. Quello commerciale, dunque, da *spazio* diviene *luogo*, o meglio, *nonluogo*, andando a incontrare quella stabilità individuata da De Certeau: una configurazione di posizioni, un processo che è possibile realizzare attraverso i racconti, i quali "incessantemente, trasformano i luoghi in spazi o gli spazi in luoghi" (De Certeau 1980, p. 177). Ancora a livello di tessitura, è importante

notare l'assenza di graffiti o di altre scritte sui muri, presenti solo in due casi eccezionali: abbiamo già discusso della scritta sulla strada che apre e chiude *Padovaland*, mentre in *Malibu* una scritta su un muro viene realizzata all'interno della sequenza che si svolge nello stabile abbandonato, raccontando in questo caso la possibilità di appropriazione da parte dei personaggi, ma anche, da parte del luogo, la possibilità di diventare *spazio* attraverso l'utilizzo che ne fanno i protagonisti, di accogliere dei movimenti e delle temporalità nuove, confermando la doppia direzione del movimento del racconto individuato da De Certeau (ibidem).

La linea non modulata con cui vengono descritte le strade e gli edifici della provincia va nella stessa direzione sopra descritta, comunicando la sensazione di osservare un paesaggio stabile, impermeabile al cambiamento, mentre anche il gesto degli autori qui viene mascherato dietro al disegno. In questo caso la *graphiation* (Baetens 2001) tende a ridurre la propria riconoscibilità, considerazione che risulta calzante anche per i disegni di Paolo Cattaneo: in *Non mi posso lamentare* gli edifici sono rappresentati da linee ancora più nette e squadrate e da campiture di colore omogenee, anche in virtù della tecnica digitale utilizzata dall'autore.

Queste caratteristiche risultano particolarmente evidenti se paragonate al tratto utilizzato per descrivere i personaggi: in *Malibu* gli abitanti del Polesine sono disegnati con una linea tonda, morbida, definiti da pochi tratti stilizzati. Si riscontra un livello di iconicità marcato (McCloud 1993, p. 51), lontano da quel realismo che abbiamo visto per gli spazi. Lo stesso si può dire per *Non mi posso lamentare*, in cui i personaggi sono descritti da un disegno che raggiunge volontariamente il grottesco: le teste sono deformi, i tratti dei volti sono rappresentati dalle forme più disparate, persino il colore della pelle non è realistico e tocca il viola, il verde e l'azzurro. Anche Miguel Vila adotta un disegno significativamente diverso per i personaggi, con un tratto morbido che, come nel caso di Paolo Cattaneo, insiste sui difetti fisici e le imperfezioni dei protagonisti. Vedremo nel paragrafo dedicato al *layout* e alle inquadrature come una tale scelta sia connessa alla questione dello sguardo e della prospettiva, centrale all'interno del discorso che *Padovaland* sviluppa rispetto alla provincia.

Il contrasto tra gli ambienti e i personaggi risulta evidente: i primi sono descritti da un disegno realistico, composto da linee nette, che comunica stabilità e distanza. In particolare, nelle opere di Miguel Vila e Paolo Cattaneo si riscontra una certa insistenza su edifici non abitativi come capannoni industriali, fabbriche, o depositi dell'acqua: le loro forme, le superfici omogenee, l'assenza di finestre, sembrano raccontare un paesaggio non umano, cui i personaggi non riescono ad appartenere. Dall'altra parte, proprio il tratto grottesco con cui sono descritti i protagonisti non invita lettori e lettrici all'identificazione, contribuendo alla generale sensazione di straniamento che domina gli spazi.

Limitandoci al disegno, è dunque possibile notare un tratto specifico dedicato alla rappresentazione dei luoghi che comunica tutta una serie di significati. Ma, come accennato, nel medium fumetto, non possiamo limitarci all'aspetto esclusivamente grafico, come anche a quello narrativo: l'effetto di generale realismo dei luoghi deve essere messo in relazione con gli altri elementi della pagina per poterne riconoscere tutte le sfaccettature. Abbiamo visto come la prima sequenza di *Padovaland* e quella di *Malibu* introducano il territorio in cui si svolge la storia, con inquadrature silenziose, senza dialoghi e senza personaggi. Anche all'interno dei testi, le strade sono spesso deserte, con al massimo una o due persone che le attraversano. Questa assenza di personaggi, o anche solo di comparse, si riscontra anche in molte inquadrature di *Non mi posso lamentare*. Si tratta di un paesaggio vuoto, disabitato, che produce un effetto duplice: da una parte, mette in primo piano lo spazio rappresentato, vero protagonista di queste sequenze; dall'altra, il lettore non si sente rassicurato dal realismo dei luoghi, dal riconoscerli. L'assenza di persone produce ulteriore straniamento ed è il caso di sottolineare che una tale penuria di comparse si riscontra in altri fumetti che raccontano il margine come *Quasi nessuno ha riso ad alta voce* di Pastoraccia (2022), *Luna del mattino* di Francesco Cattani (2017) e *Da sola* di Percy Bertolini (2021). Si tratta di un paesaggio familiare, reso riconoscibile grazie a tratto realistico, che viene privato di familiarità proprio attraverso un'assenza. In alcune pagine, come le *doppie splash pages* che separano le scene di *Malibu*, i luoghi rappresentati risultano *spettrali* e inquietanti, come se qualcosa (o qualcuno) dovesse essere lì dove invece non c'è nessuno (Fisher 2016, p. 11).

In questo paragrafo, dedicato al disegno, si è visto come non sia stato possibile prescindere da elementi propri della narrazione e da altri più relativi alla distribuzione delle immagini, alla messa in pagina e alle inquadrature. La presenza o l'assenza di personaggi all'interno di una data sequenza, ad esempio, potrebbero essere considerate aspetti afferenti all'analisi del racconto, ma hanno delle conseguenze sul ritmo di lettura e, d'altra parte, sono conseguenza di scelte relative al disegno, alle inquadrature e al *layout*. Un'analisi specifica di questi ultimi aspetti è ciò cui è dedicato il prossimo paragrafo.

*5. Tecniche e strumenti per il racconto dello spazio nel fumetto contemporaneo (2): layout, inquadrature e ritmo.*

Abbiamo già accennato alla rilevanza della *mise en page* per la realizzazione di un'opera a fumetti: è infatti all'interno delle diverse operazioni che questa include che si manifestano le relazioni proprie della grammatica del medium, dalla frammentazione della storia in singole immagini, alla loro disposizione sulla pagina all'interno di un sistema (Groensteen 1999, p. 117) fino alla loro fruizione da parte del lettore. Questa, infatti, non si limita a considerare le immagini in sequenza, ma include anche il colpo d'occhio sulla tavola e la lettura tabulare (Mikkonen 2017, p. 43). Abbiamo visto, inoltre, come un certo stile di disegno, unito alla scelta di raccontare delle storie afferenti a una dimensione quotidiana ambientate in un territorio marginale, abbia portato proprio quest'ultimo a emergere dallo sfondo e diventare elemento rilevante, quando non centrale, dell'opera. Tuttavia, è anche attraverso (e, in alcuni casi, è soprattutto grazie a) l'uso del *layout* e delle inquadrature che questa operazione si realizza nei tre fumetti presi in esame. Consideriamo la sequenza di apertura di *Malibu*: se l'assenza di dialoghi e di personaggi permette di concentrarsi sul luogo, è importante notare come questo sia rappresentato all'interno di vignette di ampio formato, almeno di mezza pagina. Lo stesso vale per *Padovaland*: le prime tavole includono *panels* a tutta pagina sul paesaggio, seguite da vignette il cui focus sono sempre degli edifici, di dimensioni maggiori della metà della pagina. Scelte simili si trovano anche in *Non mi posso lamentare* di Cattaneo, che sfrutta l'intero spazio della tavola per descrivere un edificio, in particolare un supermercato, una

fabbrica, o alcuni dei luoghi abbandonati in cui si reca il protagonista. In generale possiamo notare come, per dare rilevanza a uno spazio, gli autori ricorrano a vignette di grande formato, che possano abbracciarne l'ampiezza. D'altra parte, questi edifici non vengono mai esauriti da una singola vignetta, da un'unica inquadratura: nonostante la dimensione dei *panels*, infatti, ci viene mostrata solo una parte dei fabbricati e degli immobili rappresentati, dando l'impressione a chi legge di essere davanti a un edificio imponente, una sensazione cui contribuiscono anche le numerose inquadrature dal basso.

È importante considerare, tuttavia, che la pagina a fumetti è uno spazio in cui si dispiega anche un tempo (Mikkonen 2017, p. 38), e, di conseguenza, oltre ad essere parte di un sistema spazio-topico (Groensteen 1999, p. 21), essa è manifestazione di un sistema *crono-topico* (Bernardelli 2018): ogni spazio, ogni *site*, porta con sé anche un significato temporale. Da una prospettiva di lettura, una vignetta ampia su un paesaggio invita a spendere più tempo per essere letta e fruita di una di dimensioni minori, concentrata su un dettaglio. Questo dipende anche dalle funzioni svolte dalle vignette all'interno dello spazio della tavola, che sono inevitabilmente legate al loro contenuto. Un esempio sono le *doppie splash-pages* presenti in *Malibu*, ma ancora più chiara in questo senso è una pagina della sequenza di apertura di *Padovaland* (p. 11): qui vediamo una delle protagoniste, Giulia, mentre si sposta in bicicletta lungo la strada, (1) lancia un'occhiata verso l'alto, (2) viene inquadrato il palazzo che sta osservando, (3) la sua ruota striscia contro il marciapiede e (4) cade dalla bicicletta. Il momento della caduta è significativamente raccontato da ben otto piccole vignette, mentre la veduta sul palazzo è descritta da una sola ampia inquadratura, che occupa un quarto della pagina. Il risultato è chiaro: la sequenza di vignette relative alla caduta ci racconta una serie di *frame* dalla durata molto breve, ottenendo un effetto di *ralenty* che ricorda quello cinematografico (Barbieri 1991, p. 244), mentre l'inquadratura sul palazzo richiede un maggior tempo di lettura, invita all'osservazione. Le funzioni in gioco sono due: quella narrativa, per cui al centro troviamo la rappresentazione di un'azione (Mikkonen 2017, p. 60); e quella pittorica, il cui scopo è quello di descrivere piuttosto che di raccontare (ivi, p. 85). È bene sottolineare che le due funzioni non si escludono a vicenda, ma sono presenti insieme in varia misura, in

relazione alle loro caratteristiche all'interno dell'*arthology* e del loro contenuto. Tali funzioni sono determinanti anche per il ritmo di lettura: in sequenze composte da vignette la cui funzione è principalmente descrittiva, la progressione narrativa rallenta (fino a fermarsi, in alcuni casi) e di conseguenza anche il ritmo (ivi, p. 60). Questo dipende certamente sia dalla dimensione che dalla posizione delle vignette, ma nondimeno dal disegno: una vignetta con maggiori dettagli e un grado maggiore di realismo invita a rallentare, ad osservare ciò che viene rappresentato (Barbieri 1991, p. 166). È, questa, un'altra strategia per porre lo spazio al centro: rallentando o sospendendo la narrazione, ciò che resta sono gli spazi, veri protagonisti di queste sequenze.

La pagina citata da *Padovaland* ci permette di approfondire un altro aspetto dei testi, che è quello dello sguardo: in questo caso l'autore utilizza un vero e proprio montaggio alternato, inquadrando la protagonista dall'alto, come se qualcuno (o qualcosa) la stesse osservando dal palazzo che compare nella vignetta successiva, significativamente inquadrato dal basso, dalla prospettiva di Giulia. Non si tratta dell'unico caso presente nel fumetto, che spesso vede coinvolti in questi *cross-cutting* i già citati depositi dell'acqua. Una tale scelta produce l'impressione che gli edifici stiano osservando e spiando i protagonisti, ed è in questa stessa direzione che va la già citata attenzione dell'autore per i difetti dei personaggi. Siamo davanti ad un "displacement of the observer's perspective" (Kukkonen 2013, p. 60) o a quelle che Barbieri chiama "oggettive irreali" (Barbieri 1991, p. 135), un espediente reso più esplicito anche dalla forma delle vignette utilizzate da Miguel Vila, spesso tonde e isolate da spazio bianco, proprio come se qualcuno (e noi con lui) stesse osservando i personaggi da un binocolo. Questa tecnica, dunque, rende vivi gli spazi, gli dona un'*agency*, e allo stesso tempo rende lettori e lettrici consapevoli del proprio atto di lettura e di osservazione, portandoli a sentirsi complici delle dinamiche che caratterizzano quello spazio. Nella provincia di *Padovaland* i personaggi vengono osservati in spazi come la biblioteca o il supermercato (Vila 2020, pp. 40-41), attraverso i cellulari (ivi, p. 23-24), dalla strada (ivi, p. 10-11) e dagli edifici. Questo straniamento in Vila è reso esplicito dall'utilizzo delle inquadrature e del *framing* delle vignette, ma si trova anche in *Malibu* e *Non mi posso lamentare*, grazie al

già citato utilizzo di inquadrature ampie e silenziose sui luoghi. Un altro esempio, che sfrutta una tecnica più legata alla diegesi, è quella adottata in un altro fumetto che pone al centro la provincia: in *Bambino paura* di Juta (2021), sulle facciate delle case del paesino in cui si svolge la storia cominciano ad apparire dei grandi occhi disegnati. Di nuovo troviamo lo sguardo del luogo, la sua *agency* attraverso dei segni tracciati da una presenza che non può essere identificata, uno sguardo che non può essere ricambiato.

### 6. Conclusioni

Attraverso i *case studies* selezionati, è stato possibile osservare e discutere alcune strategie grafiche e narrative che il *medium* fumetto ha a disposizione per porre in primo piano lo spazio, per dare centralità a ciò che di solito svolge la funzione di sfondo. Tale dinamica risulta particolarmente evidente nei fumetti selezionati proprio in quanto si tratta di territori marginali, come la provincia e la periferia. In questo senso si realizza un doppio movimento relativo al margine: quello che si muove da una marginalità sociale, politica e di rappresentazione delle “aree interne”; e quello che porta all’emergere dello sfondo sulla pagina, alla sua messa al centro. Le diverse tecniche che sono state individuate e discusse sembrano allora concorrere a una maggiore rilevanza di ciò che di solito è impercettibile (Schneider 2010, p. 39) e che si realizza all’interno della dialettica individuata da Schneider tra noia e contemplazione: la prima riguarda un quotidiano in cui non succede molto, il racconto di una o più *slice of life* caratterizzate da una routine che diviene straniante, una *sameness* che esemplifica una scarsità di alternative. Il secondo elemento della dialettica è la contemplazione (ivi, p. 58), un’osservazione attenta e non funzionale, la ricerca del nuovo e del non ordinario che si realizza attraverso la dilatazione e il rallentamento. Abbiamo visto come attraverso il vagabondaggio i protagonisti di questi testi riescano a realizzare una serie di pratiche che da una parte li sottrae allo sguardo degli spazi della provincia (basti pensare a Danilo e alle sue lettere o agli adolescenti di *Malibu*) e dall’altra gli permette proprio di restituire lo sguardo sui luoghi, di farli vivere attraverso nuove pratiche. Complici di questa dialettica sono lettori e lettrici che, attraverso l’incontro tra camminata e lettura, partecipano

della contemplazione dei luoghi (De Certeau 1980, p. 151). Davvero allora il fumetto, attraverso il disegno, la *mise en page*, le inquadrature, il racconto, offre la possibilità di mappare uno spazio e offrirne una “contronarrazione” (Peterle 2021, p. 36).

È anche interessante notare come tale processo si realizzi grazie alla presenza di due realtà differenti quali lo spazio commerciale e il luogo abbandonato e il loro racconto per immagini: il primo si mostra in tutto il suo essere *nonluogo* che respinge la territorializzazione e partecipa dell’*agency* inquietante del territorio; il secondo da luogo diviene spazio, poiché attraversato e vissuto. In quanto tale, si mostra come *eterotopia* (Foucault 2006), spazio alternativo e non-normato, in grado di accogliere degli attraversamenti e degli utilizzi non previsti. Questi sono vissuti all’interno di una dimensione strettamente individuale o ristretta al gruppo di amici, a rimarcare l’assenza di veri luoghi di aggregazione e creatività che possano accogliere una comunità. Si tratta di un ulteriore fattore di marginalità, che si impone nel racconto attraverso la ricerca da parte dei personaggi di questi luoghi, e arriva al lettore attraverso una narrazione lenta e descrittiva, pittorica, concentrata sul luogo e sul suo vissuto, la manifestazione di qualcosa di pieno (o che possa accogliere dei contenuti) a fronte di un quotidiano segnato dalla vacuità e dalla noia.

È bene ricordare che le tecniche e le strategie qui analizzate non sono esclusiva dei fumetti selezionati, ma frutto di uno sviluppo che prende le mosse almeno dalla nascita del medium stesso. Il fumetto attua una serie di *ri-adattamenti* e *ri-mediazioni* (Bolter e Grusin 2000) e questo è vero anche per quanto riguarda la rappresentazione dei luoghi, dalla fotografia al cinema, come anche per i passaggi descrittivi dei romanzi (Barbieri 1991). Non era intenzione del presente contributo offrire una prospettiva storica rispetto allo sviluppo e alla diffusione delle modalità di racconto e rappresentazione dello spazio nel fumetto (uno studio, che, peraltro, non si può sperare di esaurire in un saggio), quanto piuttosto di descriverle in relazione alla possibilità di messa al centro del margine, uno spazio che necessita di essere raccontato. Per farlo si è scelto di prendere le mosse dalla produzione contemporanea italiana: come è già stato notato, negli ultimi sei anni sono numerosi i fumetti pubblicati che raccontano lo spazio della

periferia e della provincia, testi in cui si ravvisa la scelta di voler raccontare un territorio specifico senza romanticismi né facili stigmatizzazioni. Il focus qui sembra essere proprio il quotidiano, raccontato con un disegno che evita di essere pittorico o evocativo (Stefanelli 2022, p. 83) e una narrazione che insiste sullo straniamento, la coralità, la frammentazione. E se è importante andare a indagare quali sono i messaggi, i riferimenti, i contributi e soprattutto le critiche all'immaginario che queste opere propongono, è altrettanto necessario analizzare gli strumenti con cui vengono attuate, per meglio comprendere i testi, le prospettive e le potenzialità del medium, quelle già realizzate e quelle ancora possibili.

### **Riferimenti bibliografici**

- Augé M., 1992, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Editions du Seuil, Parigi; tr. it., 2009, *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano.
- Baetens J., Frey H., 2014, *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Baetens J. 2001, "Revealing Traces. A new Theory of Graphic Enunciation." in *The language of comics: word and image*, ed. Varnum R., Gibbons C. T., University Press of Mississippi, Jackson (MS), 145 - 155.
- Barbieri D., 1991, *I linguaggi del fumetto*, Fabbri-Bompiani-Sonzogno-ETAS, Milano.
- Barbieri D., 2009, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma.
- Barbieri D., 2017, *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma.
- Beaty B., 2012, *Comics versus art*, University of Toronto Press, Toronto.
- Beaty B., Woo B., 2016, *The Greatest Comic Book of All Time. Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*, Palgrave Pivot, New York.
- Bernardelli A., 2018, "I cronotopi grafici in Gipi. Il significato dello spazio-tempo nel graphic novel.", *Between* 8 (15), <https://doi.org/10.13125/2039-6597/3193>.
- Bertoni F., 2007, *Realismo e letteratura. Una storia possibile*, Einaudi, Torino.
- Bolter J. D., Grusin R., 2000, *Remediation: understanding new media*, MIT Press, Cambridge.
- Brancato S., 2010, "Il fumetto tra serialità e autobiografia", *Lo Spazio Bianco*, 15 ottobre 2010, <https://www.lospaziobianco.it/fumetto-serialita-autobiografia/>.
- Carrosio G., 2019, *I margini al centro. L'Italia delle aree interne tra fragilità e innovazione*, Donzelli, Roma.

*La provincia e la periferia: tecniche e strumenti per raccontare lo spazio marginale nel fumetto italiano contemporaneo.*

- Dal Canto R., 2022, “Un corpo smembrato di Filippelli e Canestrari: atto creativo e inquietudine”, *Lo Spazio Bianco*, 28 gennaio 2022, <https://www.lospaziobianco.it/un-corpo-smembrato-di-filippelli-e-canestrari-atto-creativo-e-inquietudine/>.
- Dal Canto R., 2021, “Lo sguardo silenzioso della provincia”, *Lo Spazio Bianco*, 16 febbraio 2021, <https://www.lospaziobianco.it/lo-sguardo-silenzioso-della-provincia/>.
- De Certeau M., (1980) 2009, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma.
- Del Buono O., 1997, “Prefazione”, in *Le straordinarie avventure di Pentothal*, Paziienza A., Baldini&Castoldi, Milano.
- De Rossi A., 2019, *Riabitare l'Italia: Le aree interne tra abbandoni e riconquiste*, Donzelli, Roma.
- Di Paola L., 2019, *L'inafferrabile medium. Una cartografia delle teorie del fumetto dagli anni Venti a oggi*, Alessandro Polidoro, Napoli.
- Dittmer J., 2010, “Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration”, in *Transactions of the Institute of British Geographers*, Vol. 35, No. 2, pp. 222–236.
- Dittmer, J. (ed.), 2014, *Comic book geographies*, Franz Steiner Verlag, Stuttgart.
- Fasiolo F., 2012, *Italia da fumetto: il graphic journalism e la narrativa disegnata che raccontano la realtà italiana di ieri e di oggi*, Tunué, Latina.
- Fisher M., 2016, *The Weir and the Eerie*, Repeater Books, Londra (UK); tr. it., 2018, *The Werid and the Eerie: lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum fax, Roma.
- Foucault M., 2006, *Utopie eterotopie*, Cronopio, Napoli.
- Fraser, B., (2019), *Visible Cities, Global Comics: Urban Images and Spatial Form*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Freud S., (1919) 1991, “Il perturbante”, in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Groensteen T., (1999) 2007, *The System of Comics*, University Press of Mississippi, Jackson (MS).
- Hatfield C., 2005, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Kukkonen K., 2013, *Studying Comics and Graphic Novels*, John Wiley & Sons, West Sussex (UK).
- Lucatelli S., Luisi D., Tantillo F., 2022, *L'Italia lontana. Una politica per le aree interne*, Donzelli, Roma.
- McCloud S., 1993, *Understanding comics: the invisible art*, Tundra Publishing, Northampton (MA).
- Mikkonen K., 2017, *The Narratology of Comic Art*, Routledge, London.
- Peeters B., (1998) 2007, “Four Conceptions of the Page”, *ImageText* 3, no. 3. <https://imagetextjournal.com/four-conceptions-of-the-page/>.

- Peterle G., 2021., *Comics as a Research Practice: Drawing Narrative Geographies Beyond the Frame*, Routledge, London.
- Righini M., 2009, “*Contemplando affascinati la propria assenza*”. *La città nella narrativa italiana tra Ottocento e Novecento*, Bononia University Press, Bologna.
- Rosa H., 2015, *Accelerazione e alienazione: per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Einaudi, Torino.
- Scarpa L., 2022, “Conversazione con Laura Scarpa”, in *Fare spazio. Conversazioni e riflessioni sul graphic novel in Italia*, ed. Hamelin Associazione Culturale, Hamelin, Bologna, 173-183.
- Schneider G., 2010, “Comics and Everyday Life: from Ennui to Contemplation.” in *European Comic Art* 3, no.1: 37-63, <https://doi.org/10.3828/eca.2010.4>.
- Stefanelli M., 2022, “Conversazione con Matteo Stefanelli.” in *Fare spazio. Conversazioni e riflessioni sul graphic novel in Italia*, ed. Hamelin Associazione Culturale, Hamelin, Bologna, 77-93.
- Tanca M., 2020, *Geografia e fiction. Opera film canzone fumetto*, Franco Angeli, Milano.
- Trabacchini A., 2022, “Promesse non mantenute. Sulla liberazione delle immagini e il futuro del graphic novel”, in *Fare spazio. Conversazioni e riflessioni sul graphic novel in Italia*, ed. Hamelin Associazione Culturale, Hamelin, Bologna, 134-153.
- Turnaturi G., 2003, *Immaginazione sociologica e immaginazione letteraria*, Laterza, Roma-Bari.
- Uricchio W., 2010, “The Batman's Gotham City™: Story, Ideology, Performance”, in *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*, ed. Ahrens J., Meteling A., Bloomsbury Publishing, Londra,
- Varrà E., 2022, “Cronologia”, in *Fare spazio. Conversazioni e riflessioni sul graphic novel in Italia*, ed. Hamelin Associazione Culturale, Hamelin, Bologna, 17-65.
- Williams P., 2020, *Dreaming the Graphic Novel. The Novelization of Comics*, Rutgers University Press, New Brunswick (NJ).

### **Corpus**

- Albertini E., 2019, *Malibu*, Beccogiallo, Padova.
- Cattaneo P., 2019, *Non mi posso lamentare*, Rizzoli Lizard, Milano.
- Vila M., 2020, *Padovaland*, Canicola, Bologna.

### **Altre opere a fumetti citate**

- Albertini E., 2022, *Anche le cose hanno bisogno*, Rizzoli Lizard, Milano.
- Bertolini P., 2021, *Da sola*, Diabolo edizioni, Torino.
- Cattani F., 2017, *Luna del mattino*, Coconino Press, Roma.

*La provincia e la periferia: tecniche e strumenti per raccontare lo spazio marginale nel fumetto italiano contemporaneo.*

Filippelli L., Canestrari S., 2021, *Un corpo smembrato*, Eris, Torino.

Juta, 2021, *Bambino paura*, Rizzoli Lizard, Milano.

Neri M., 2018, *L'incanto del parcheggio multipiano*, Oblomov, Quartu Sant'Elena.

Nova, 2021, *24/7*, Bao Publishing, Milano.

Pastoraccia, 2022, *Quasi nessuno ha riso ad alta voce*, Canicola, Bologna.

Pazienza A., 1997, *Le straordinarie avventure di Pentothal*, Baldini&Castoldi, Milano.

Vila M., 2021, *Fiordilatte*, Canicola, Bologna.

