

# Orientarsi tra le nuvole: cartografie, atlanti e pratiche mappanti nel racconto a fumetti

Giada Peterle

## **Il fumetto come spazio ‘indisciplinato’**

È possibile interpretare il racconto a fumetti come una mappa attraverso cui orientare i nostri passi nello spazio reale? Se la cartografia letteraria, come campo di studi interdisciplinare, è nata dall’esigenza di porre l’accento sulla prolifica intersezione tra racconto e mappa, dalla volontà di esplorare le contaminazioni tra letteratura e cartografia, è possibile pensare di costruire un simile sguardo interdisciplinare che osservi, insieme, teoria cartografica e *comics studies*?

Nella convinzione che sia necessario, e non solamente utile, trovare risposta affermativa a queste domande, il presente contributo reagisce ad una serie di stimoli interdisciplinari sollecitati dalla nascita di un ambito internazionale di studi dedicato alle “comic book geographies” (Dittmer 2014), recentemente accolto anche dalla geografia italiana (De Spuches 2016; Dell’Agnese e Amato 2016). Le riflessioni qui presentate sono, dunque, frutto di una prospettiva interdisciplinare influenzata certamente dai *comics studies*, così come dalla teoria e dalla critica letteraria figlia dello “spatial turn” (Hatfield 2005; Tally 2014; Westphal 2011), ma anche informata dalla geografia culturale, così come dalla

teoria cartografica contemporanea (Dodge, Kitchin e Perkins 2009; Rossetto 2015).<sup>1</sup>

La volontà è quindi, in primo luogo, quella di mettere in ordine una moltitudine di prospettive disciplinari, costruendo uno sguardo transdisciplinare che sia in grado di leggere lo spazio *nel fumetto e del fumetto*, in modo tale da non semplificare l'intrinseca natura ibrida di questo linguaggio. L'idea è che siano, anzi, proprio l'ibridismo, la grammatica essenzialmente spaziale e la duplice dimensione visuale e testuale del fumetto a richiedere, a chiunque volesse interrogarne gli spazi, una prospettiva autenticamente costruita al di là dei confini disciplinari, capace di abbracciare gli strumenti propri della critica testuale insieme a quelli più tradizionalmente legati allo sguardo geografico sul mondo; in grado di cogliere le peculiarità proprie e distintive del linguaggio del fumetto, ma anche di metterle in relazione con le altre forme del racconto dello spazio. Applicare uno sguardo geocentrico sul fumetto non vuole dire assolutamente cancellare le differenze, sostanziali, che distinguono letteratura e fumetto, romanzo e *graphic novel*: significa, piuttosto, tenere conto di quelle differenze e metterle a confronto, attraverso un approccio comparatistico e transmediale.

Questo contributo sarà quindi strutturato in due parti: la prima volta a creare una riflessione interdisciplinare attorno alla rappresentazione delle geografie nel fumetto, come media, e alla costruzione degli spazi del fumetto, come linguaggio; la seconda dedicata invece alla proposta di una prospettiva 'cartocentrica' sul fumetto, sviluppata attraverso l'analisi di alcuni esempi nazionali ed internazionali. Se la prima parte si svilupperà attorno all'esplorazione delle geografie *nel fumetto e del fumetto*, a partire da una prospettiva geocritica, la seconda parte suggerirà, invece, a fianco alle 'comic book geographies', un'ulteriore prospettiva dedicata alle 'comic book

---

<sup>1</sup>Alcune delle riflessioni qui riportate rappresentano gli esiti di un approccio geocritico e cartocritico, delineato già in alcuni precedenti lavori pubblicati in lingua inglese (Peterle 2015, 2017a, 2017b).

cartographies', per approfondire confluenze, intersezioni e scambi possibili tra cartografia e comics. Sorta dalla contaminazione tra prospettive critiche provenienti da ambiti e studi talvolta anche molto distanti tra loro, la 'comic book geography' si propone così come un spazio genuinamente "indisciplinato" (Hatfield 2010), ovvero che non può essere ridotto a un unico campo di studi, in grado di sfuggire alle restrizioni teoriche e metodologiche di una specifica disciplina e capace, per questo, di abbracciare sguardi complessi. Quella che potrebbe apparire come una fragilità interna, diviene così una proposta di lavoro che può trasformare la geocritica e la cartocritica del fumetto in un laboratorio utile allo sviluppo di approcci e metodologie spazio-centrate transdisciplinari.

## **Geografie del fumetto**

Il fumetto può assumere, all'interno di una prospettiva geografica, diversi ruoli, divenendo spesso l'oggetto dell'indagine, talvolta anche un efficace strumento didattico o, più raramente, il linguaggio attraverso cui costruire il discorso sullo spazio. Nonostante le esplorazioni in questo senso siano ancora piuttosto rare, già John Krygier e Denis Wood, nel loro articolo *Ce n'est pas le monde (This is not the world)* (2011), avevano suggerito come il fumetto possa essere anche il linguaggio stesso attraverso cui presentare l'analisi cartografica, tracciando così i primi importanti passi in direzione di una proficua intersezione tra discorso geografico e racconto per immagini. Se già Scott McCloud (1994) aveva suggerito di riflettere sul linguaggio dei comics proprio con un saggio a fumetti, illustrando le caratteristiche di questa complessa grammatica attraverso combinazioni esemplificative di vignette in cui lui stesso è uno dei protagonisti, questa stessa prospettiva è stata recentemente esplorata anche da Nick Sousanis nel volume *Unflattening* (2015). La tesi di dottorato di Sousanis, ora divenuta un lungo fumetto argomentativo di circa duecento pagine, rappresenta un ponte che, in primo luogo, lascia immaginare quali prospettive future potrebbero aprirsi se i geografi decidessero di usare a loro volta la "grammatica spaziale" del

fumetto per costruire le proprie interpretazioni dello spazio (Dittmer 2010a: 235); e, in secondo luogo, permette di approfondire il rapporto tra componente testuale e visuale nel fumetto. Sousanis pone così l'accento sul potenziale comunicativo, che diviene non soltanto forza narrativa, ma poi anche didattica, dell'interazione tra visualità e testualità.

Dal punto di vista educativo, infatti, le riflessioni attorno all'utilità dell'impiego didattico del fumetto hanno già assunto una forma consolidata. La forza comunicativa del fumetto, che risiede certamente nella forma apparentemente "semplificata e accessibile" con cui il suo racconto presenta anche "questioni complesse" (Kleeman 2006: 145), ha infatti un potenziale didattico su cui anche i geografi hanno già riflettuto (Luchetta e Peterle 2018). Tuttavia, come suggerisce il saggio di Sousanis, le potenzialità didattiche del fumetto traggono spunto anche dalla possibilità di sfruttare la natura intrinsecamente ibrida, visuale e testuale, del suo linguaggio. Una tavola a fumetti permette, attraverso la sua componente figurativa, non soltanto la rapida visualizzazione dei contenuti testuali, ma anche la percezione di un'apparente accessibilità rispetto a concetti complessi proprio grazie alla confidenza "cognitiva" con cui soprattutto le nuove generazioni si avvicinano ai contenuti visuali piuttosto che a quelli testuali (Mandaville e Avila 2009: 246). Non è dunque solamente utile educare gli studenti alle geografie raccontate nei fumetti, ma è forse possibile, se non addirittura necessario, pensare di esplorare il fumetto stesso come strumento didattico in grado di fare leva sul crescente "consumo visuale" (*ibidem*). Scombinando la linearità del testo attraverso il montaggio delle immagini, il fumetto apre ad una visione multiscalare, multifocale e complessa sulla realtà. Da un punto di vista geografico, non ci si può allora fermare al fatto che il visuale dia forma sulla tavola a ciò che le parole non dicono (Sousanis 2015: 59), ma è forse necessario proseguire sulla strada già tracciata da McCloud e Sousanis, ma anche da Krygier e Wood, per comprendere come la stessa riflessione sulle geografie del fumetto, ma in generale sul racconto e la percezione dello spazio, potrebbe moltiplicarsi se fosse condotta proprio attraverso il linguaggio fumettistico. L'idea è che l'educazione allo spazio possa essere veicolata anche attraverso l'educazione alla lettura degli spazi del fumetto.

Facendo un passo indietro, è utile, prima di esporre una prospettiva critica posta al confine tra geografia culturale, critica letteraria e teoria cartografica, riassumere quali sono stati sinora i passi fondamentali mossi dalla geografia in direzione dei comics. Prima della pubblicazione nel 2014 del volume *Comic book geography* di Jason Dittmer, testo che può essere interpretato come il definitivo consolidamento di questo campo di studi interdisciplinari, il fumetto era già stato al centro dell'analisi della 'media geography', preso in considerazione come uno di quei media, insieme al cinema e alla televisione, la cui narrazione ha contribuito in maniera determinante alla formazione dell'immaginario popolare, e pop, di molte generazioni nel corso del Novecento (Dittmer 2010b). Il volume di Dittmer intende però dare una propria autonomia agli studi dedicati ai comics, svincolando l'analisi dei fumetti da quella di altri media: se infatti molto spesso lo studio del linguaggio del fumetto, e in particolare delle sue tecniche di montaggio, ha spinto ad una sua subordinazione rispetto agli studi dedicati, per esempio, al rapporto tra cinema e geografia, le nuove 'comic book geographies' intendono invece prendere in considerazione le peculiarità di questo linguaggio, sviluppando strumenti critici e riflessioni che siano in grado di coglierne i tratti significativi e, soprattutto, distintivi.

Tra le linee di ricerca più calcate nei recenti incontri tra geografia e comics, vi sono sicuramente quelle legate a una prospettiva geopolitica e postcoloniale. Analogamente a volumi come quello di Binita Mehta e Pia Mukherji *Postcolonial Comics: Texts, Events, Identities* (2015), nato dall'intersezione tra comics studies e studi postcoloniali, anche i geografi hanno infatti affrontato il rapporto tra fumetti e temi come la costruzione dei confini, la feticizzazione del corpo femminile (MacLeod 2014), l'uso figurativo delle mappe come strumento di potere, controllo e colonizzazione (Fall 2006). Da una lettura critica emerge come molte narrazioni a fumetti, attraverso la mitizzazione supereroistica come nel caso di *Captain America* negli Stati Uniti (Dittmer 2005: 626), abbiano contribuito all'affermarsi di processi identitari all'interno delle culture nazionali. Il rischio, ci mette in guardia Juliet J. Fall, anche quando si tratta di raffigurare il corpo femminile, è quello di trasmettere rappresentazioni che contribuiscono non soltanto alla stereotipizzazione,

ma addirittura ai processi di oggettivazione dello stesso (Fall 2006: 654). Là dove l'immagine del corpo nudo della donna viene prima sovrapposta alla visione del paesaggio, evocando così una comune matrice di "naturalità", per essere poi fatta corrispondere, in maniera univoca e acritica, alla rappresentazione cartografica del territorio, il rischio è quello che il racconto a fumetti contribuisca a legittimare i confini e le dinamiche di potere interne a quello stesso territorio, a confermare una certa visione geopolitica (si veda la Figura 6). Allo stesso modo, queste dinamiche di controllo e gestione del territorio potrebbero a loro volta riverberarsi dalla lettura della carta alla percezione corpo femminile, dall'idea del possesso spaziale, amministrativo o geopolitico, a quello fisico, corporeo appunto. Tuttavia, in molti casi i fumetti rappresentano invece delle alternative, degli "straordinari antidoti" alle visioni geopolitiche dominanti (DeSpuches 2016; Fall 2014), delle occasioni per costruire immaginari geografici differenti (Dell'Agnese e Amato 2016: 5): tra le esperienze più significative e tra i tanti autori possibili, si citano allora i grandi maestri del *graphic journalism* come Joe Sacco e Guy Delisle, ma anche Marjane Satrapi, Zeina Abirached e Takoua Ben Mohamed, lavori in cui le storie individuali si fanno portavoce della Storia collettiva, lasciando però spazio alla microstoria, alla reinterpretazione intima e personale degli spazi del conflitto, dei confini geopolitici e culturali.

Nonostante gli studi dedicati alle 'geografie del fumetto' siano stati incentrati soprattutto sulla rappresentazione degli spazi o dei temi geografici nelle tavole, lo stesso Dittmer già nel suo "manifesto metodologico" auspicava un'accurata analisi formale della peculiare grammatica spaziale del linguaggio del fumetto (Dittmer 2010a: 234). Questa sollecitazione potrebbe essere avvicinata a quella che era già stata avanzata dal geografo Marc Brosseau quando, nel suo articolo *Geography's literature* del 1994, aveva richiamato i geografi ad un rapporto non più meramente strumentale, bensì dialettico con il testo letterario. Per Brosseau anche il geografo deve essere in grado di dominare gli strumenti critici utili a leggere il testo letterario, tenendo conto delle sue specificità formali, per non rischiare di attraversare la letteratura come un oggetto "trasparente" (Brosseau 1994: 339) nel quale

ritrovare semplicemente la descrizione in bella forma di fenomeni già compresi dallo sguardo analitico del geografo. Non è un caso, allora, che sia Brosseau che Dittmer si siano focalizzati sul rapporto tra le forme del romanzo, il primo, e del fumetto, il secondo, e le architetture urbane, per sottolineare la necessità di esplorare e conoscere la stretta relazione tra la configurazione formale degli spazi del racconto e la costruzione degli spazi urbani reali (Brosseau 1995; Dittmer 2014). Come secondo il geografo franco-canadese il romanzo *Manhattan Transfer* di Dos Passos traduce la complessità urbana attraverso una polifonia narrativa, allo stesso modo secondo Dittmer la peculiare costruzione e decostruzione delle storie a fumetti operata da Chris Ware, l'uso del montaggio per affiancare storie, spazi e tempi divergenti all'interno del suo *Building Stories*, racconta qualcosa dello spazio urbano contemporaneo, restituisce una traccia delle pratiche di assemblaggio in cui siamo coinvolti quotidianamente.

L'attualità della lezione di Brosseau non riguarda, allora, soltanto un necessario richiamo alla responsabilità che anche oggi i geografi hanno nel momento in cui si avvicinano al testo letterario; ma riguarda, più in generale, un'attenzione alle peculiarità della forma di qualunque linguaggio e coinvolge quindi anche il campo delle 'comic book geographies'. Per questo si ritiene qui necessaria la considerazione non soltanto delle 'geografie *nel* fumetto', ovvero delle rappresentazioni di concetti, temi, oggetti, pratiche e soggetti geografici all'interno delle narrazioni a fumetti; ma anche delle più complesse 'geografie *del* fumetto', ovvero di quelle proiezioni spaziali, di quelle geografie verbo-visuali che emergono dalle peculiari forme attraverso cui il racconto a fumetti si costruisce, coinvolgendo autori e lettori in una pratica essenzialmente spaziale. La geografia *del* fumetto qui proposta, dunque, riguarderà i contenuti come le forme, e non si occuperà invece di ragionare sulle traiettorie in cui si sviluppano e diffondono le pratiche di produzione, diffusione e consumo dei comics.

## Cartografie *del* fumetto

### Dalla geocritica alla carto-critica del racconto a fumetti

La prospettiva che si vorrebbe proporre qui non nasce solamente dalla spinta della recente nascita della ‘comic book geography’, ma fonda le proprie radici nel rinnovato scambio tra geografia, linguaggi narrativi e critica testuale, tra spazi testuali e mondi reali, nonché in quelle prospettive che, anche all’interno dei *comics studies*, hanno concentrato la loro attenzione sulla dimensione spaziale del linguaggio fumettistico. Se, infatti, come ci illustra Thierry Groensteen nel suo volume *The system of comics* (2007), il fumetto è un “sistema spazio-topico”, allora è necessario partire dall’analisi della sua dimensione spaziale per poterlo leggere e interpretare. Secondo Groensteen, ogni vignetta è determinata da tre parametri essenzialmente spaziali: i primi due, *form* e *area*, sono geometrici; mentre il terzo, *site*, riguarda la localizzazione della vignetta sia all’interno della pagina che all’interno della sequenza narrativa dell’intero racconto (Groensteen 2007: 28-9). La cornice di una vignetta può proiettarci nel passato o nel futuro, può sospendere o frammentare lo scorrere del tempo, dilatare la prospettiva o ridurre la focalizzazione ad un minimo gesto o dettaglio: quando la sua dimensione e la sua forma sono costanti, come nelle tavole di *Città di vetro* di Paul Karasik e David Mazzucchelli, l’apertura ariosa di una *splash page* può colpire il nostro sguardo, così come la rottura improvvisa della *frame* può destabilizzarlo. Allo stesso modo, anche la posizione della vignetta è in grado di trasformare lo spazio indefinito della pagina, lo spazio bianco ancora privo di significato, in un luogo dotato di senso: per esempio, una vignetta se posta al centro o agli angoli occupa dei luoghi privilegiati nella pagina, che contribuiscono a focalizzare l’attenzione del lettore (posizione centrale), ad introdurre una sequenza narrativa (in alto a sinistra) oppure a concluderla (in basso a destra), costruendo la suspense necessaria che spinge a voltare pagina e proseguire nel percorso narrativo.

Che si vogliano leggere come dei “contenuti-incarnati-nello-spazio” o come uno “spazio-caricato-di-contenuti” (*ibid.*: 22), i fumetti si presentano come delle vere e proprie “spatial stories” (de Certeau 1988), dei racconti che richiedono una lettura “spazio-centrica” o “spazio-centrata” per essere compresi (Westphal 2011). La geocritica di Bertrand Westphal diviene così, mutuata dall’analisi letteraria all’interno di quella fumettistica, un approccio critico comparatistico utile per focalizzare il racconto a fumetti a partire da una prospettiva spaziale: anche qui, come per la geocritica della letteratura, non sono più l’autore e nemmeno l’opera al centro dell’analisi, bensì gli spazi e i modi in cui questi vengono assemblati e costruiti, nelle architetture del racconto, nonché tematizzati, percepiti e raccontati, nelle sue trame. Nonostante l’importanza riconosciuta all’analisi testuale, questa prospettiva geocentrica non conduce lo sguardo geografico lontano dalle geografie del mondo. Al contrario, proprio attraverso l’analisi delle geografie del fumetto è possibile tornare agli spazi concreti con quello sguardo complesso e multiscalare di cui ci parlano già Sousanis, riflettendo sulle potenzialità comunicative del racconto per immagini, e Dittmer, ragionando sulla capacità del linguaggio non-lineare del fumetto di aprire nuove prospettive geografiche (Dittmer 2010a: 235). Se Brosseau parlava di “novel as a geographer” (Brosseau 1995: 192), allora è forse altrettanto utile pensare anche al ‘*graphic novel* come a un geografo’, capace di proiettare nuove geografie possibili, così come di tracciare inedite traiettorie spaziali e di sollevare nuovi quesiti geografici, senza che sia invece necessario sfogliare le tavole a fumetti alla ricerca di conferme e rappresentazioni di questioni geografiche già assunte.

La collaborazione tra geografia e critica letteraria nell’analisi delle geografie dei fumetti suggerisce però di non concentrarsi soltanto sulla rappresentazione, ma anche sull’esperienza dello spazio che emerge dalle pratiche di scrittura e lettura dei *comics*:

Utilising the spatial grammar of the comics page can open geography up to new understandings of phenomena, replacing the seemingly ‘correct’ succession of images and meanings with a more contingent and provisional ‘event’, highlighting the importance of

the 'readers' of phenomena in producing those very phenomena.  
(Dittmer 2010a: 235)

Sembra che questa attenzione di Dittmer nei confronti del fumetto come "evento contingente e provvisorio" richiami ancora una volta un ponte con la critica geoletteraria, e in particolare con la riflessione proposta da Sheila Hones nel suo fortunato articolo *Text as it happens: literary geography* (2008): secondo Hones, infatti, l'incontro tra autore e testo, prima, e tra lettore e racconto, poi, rappresenta sempre un "evento spaziale" determinato dal contesto in cui ha luogo (e tempo), capace di modificarsi e 'riemergere' continuamente. Una prospettiva comparatistica sembra quindi suggerire che anche il fumetto, proprio grazie alla sua "narrazione plurivettoriale" (Groensteen 2007: 108), che consente all'occhio di avanzare, ma gli chiede anche spesso di tornare sui suoi passi, sia un evento spaziale: esso non solo chiede ad autore e lettore di prendere continuamente delle vere e proprie "decisioni spaziali" (*Ibid.*: 21-2), ma ha bisogno di essere performato per avere luogo.

Se è solo a partire dalla rispettiva localizzazione dei diversi elementi nella tavola, e all'interno della più ampia cornice dell'intero racconto, che il lettore può letteralmente "dedurre il percorso da seguire per poter passare da una vignetta all'altra" (*Ibid.*: 34), è possibile pensare al fumetto non soltanto come ad un'esperienza spaziale, ma addirittura come ad un'esperienza di orientamento? Se davvero "ad ogni 'passo', la domanda 'dove devo devo dirigere lo sguardo ora' è posta almeno una volta" (*ibidem*), non sarebbe forse utile pensare alle pratiche di scrittura e di lettura del fumetto come delle pratiche mappanti? Nasce da qui, sollecitata da queste domande, la volontà di ampliare il campo della 'comic book geography' alla prospettiva carto-letteraria o "carto-critica" (Rossetto 2014), che ha conosciuto recentemente grande fortuna sia nella critica letteraria (Guglielmi e Iacoli 2012; Tally 2014; Westphal 2013) che nella teoria cartografica. La seconda proposta che si vorrebbe avanzare riguarda dunque non soltanto le geografie, ma anche l'analisi delle cartografie *del* fumetto. Le 'comic book cartographies' partono dalla consapevolezza dell'intrinseca corrispondenza tra racconto e mappa,

dalla considerazione della crescente ibridazione tra *grid map* e *story map*, per esplorare i fumetti come dei veri e propri “atlanti narrativi” (Caquard 2013: 135-40) capaci di sollecitare nuove interpretazioni e visioni cartografiche: come ogni mappa racchiude in sé un racconto che necessita di essere esplicitato, perché la mappa possa comunicare ed essere quindi usata, allo stesso modo le narrazioni, anche quelle a fumetti, funzionano come mappe, poiché per esistere hanno bisogno di “mobilitare e organizzare spazi” (Tally 2014: 1-2).

Come le geografie del fumetto, così anche le cartografie del fumetto non si occuperanno allora soltanto di indagare le apparizioni di oggetti e le occorrenze di temi cartografici nel racconto per immagini, ma attraverso una prospettiva “carto-centrica” o “carto-centrata” intendono piuttosto indagare le modalità con cui il linguaggio fumettistico e quello cartografico si incrociano e sovrappongono, per far emergere i caratteri in cui il fumetto sembra assumere delle forme cartografiche e individuare i luoghi in cui la mappa sembra, a sua volta, rievocare le strutture del racconto a fumetti. In particolare, come si è pensato di ragionare sul ‘fumetto come geografo’ e sulla dimensione esperienziale, performativa del fumetto come “evento spaziale” (Hones 2008), anche la prospettiva cartocentrica della ‘comic book cartography’ può emergere come un nuovo ambito di interesse interdisciplinare, in cui incrociare i *comics studies* e gli studi sulla cartografia letteraria con le più recenti teorie ‘post-rappresentazionali’ in cartografia (Caquard 2015; Fernández e Buchroithner 2014). Secondo la proposta della teoria post-rappresentazionale, infatti, le mappe chiedono di essere “ri-pensate” (Dodge, Kitchin e Perkins 2009) per essere interpretate non più come oggetti statici, come rappresentazioni fisse, immobili, ma come delle pratiche emergenti, delle esperienze che risultano dalla costante e sempre nuova interazione tra il contesto spazio-temporale, l’oggetto cartografico e il soggetto che lo mette in pratica, sia esso l’autore della mappa o il suo destinatario. Come ogni mappa è un evento spaziale che ha luogo ogni qual volta qualcuno interagisce con essa, allo stesso modo la tavola a fumetti chiede di essere composta e ricomposta, di essere assemblata di volta in volta per essere scritta e letta, e lasciare infine emergere il proprio racconto. Così, là dove la cartografia letteraria ha a

lungo ragionato sull'interpretazione del testo come mappa e sul ruolo dello "scrittore come cartografo" (Turchi 2004: 11), è allora possibile pensare anche al fumetto non solo come ad una 'mappa', ma come ad una pratica d'orientamento emergente, e all'autore o al lettore di fumetti come ad un cartografo o a un *map-reader*, che traccia i propri movimenti nella tavola nel tentativo di ricostruire dei percorsi di senso (Figura 1).



Figura 1. Il fumettista come cartografo. David Mazzucchelli, *Discovering America*, Coconino Press 2017, p. 70.

Si è detto di come il fumettista, alla stregua di un cartografo, attribuisca un significato alla posizione relativa che gli elementi spaziali del linguaggio fumettistico occupano nella pagina, trasformando spazi privi di significato in luoghi dotati di un valore simbolico e narrativo; al contempo, si è illustrato come il fumetto, attraverso la sua 'narrazione plurivettoriale' (Groensteen 2007) e multidirezionale, allo stesso modo di una mappa costringa il lettore a trovare un proprio senso per procedere nella narrazione, a intraprendere una pratica mappante di orientamento.

## Il fumetto e la mappa

Quello che si intende fare in quest'ultimo paragrafo è portare alcuni esempi tratti da opere italiane e internazionali, per cominciare a delineare alcune traiettorie per una cartocritica del racconto a fumetti. Per organizzare il discorso risulta utile partire dall'approccio interdisciplinare proposto dal geografo Davide Papotti nel suo capitolo "Il libro e la mappa. Prospettive di incontro tra cartografia e letteratura" (in Guglielmi e Iacoli 2012), sostituendo però al primo dei due termini la parola 'fumetto': nasce così un'ulteriore linea di congiunzione, quella tra 'il fumetto e la mappa', e di conseguenza una nuova prolifica equazione che porta a riflettere sul 'fumetto come cartografia', come mappa e come pratica mappante, e sulla 'cartografia come fumetto'. A partire da quanto suggerisce Papotti, si può pensare che anche nelle cartografie del fumetto "si cercano le assonanze e le comunanze fra questi due sistemi espressivi, testando ... quanto patrimonio espressivo e metodologico essi possiedano in comune, quanto possano spingersi l'uno nei territori propri dell'altro" (Papotti 2012: 72). Si intende, inoltre, vedere non solo quali e quante tracce o inserti cartografici si ritrovino nei racconti a fumetti, o suggerire come la cartografia possa essere utile ad analizzare i fumetti, ma anche sottolineare quali siano le caratteristiche propriamente cartografiche del fumetto.

Come in letteratura, anche gli autori di fumetti inseriscono spesso rappresentazioni cartografiche a margine del proprio racconto, e sembra proprio questo il punto di partenza, quasi naturale, di uno sguardo carto-centrato sui *comics*. Al di là dei casi in cui mappe di luoghi immaginari entrano nella raffigurazione per dare credibilità ai racconti di finzione, soprattutto nelle opere di *graphic journalism* è facile incontrare delle carte che intendono dare al lettore le coordinate utili alla localizzazione della storia. Basti pensare ai risguardi della copertina di *Kobane Calling* (2016), dove Zerocalcare presenta in apertura e in chiusura del volume due mappe, datate novembre 2014 e luglio 2015, volte non soltanto a registrare i cambiamenti geopolitici avvenuti nel territorio siriano a distanza di qualche mese, ma anche a condurre il

lettore nel contesto storico-geografico nel quale si svolgerà il racconto. La mappa consente così di seguire a posteriori il viaggio compiuto dall'autore, orientando chi legge sia nella geografia reale che nel contesto narrativo. Esattamente come nel viaggio compiuto da Claudio Calia per raggiungere il Kurdistan iracheno, raccontato nel suo ultimo reportage *Kurdistan. Dispacci dal fronte iracheno* (2017), dove l'autore si ritrae in piedi vicino ad una mappa, e addirittura con il dito orienta il nostro sguardo, scandendo le tappe del suo percorso (Figura 2).

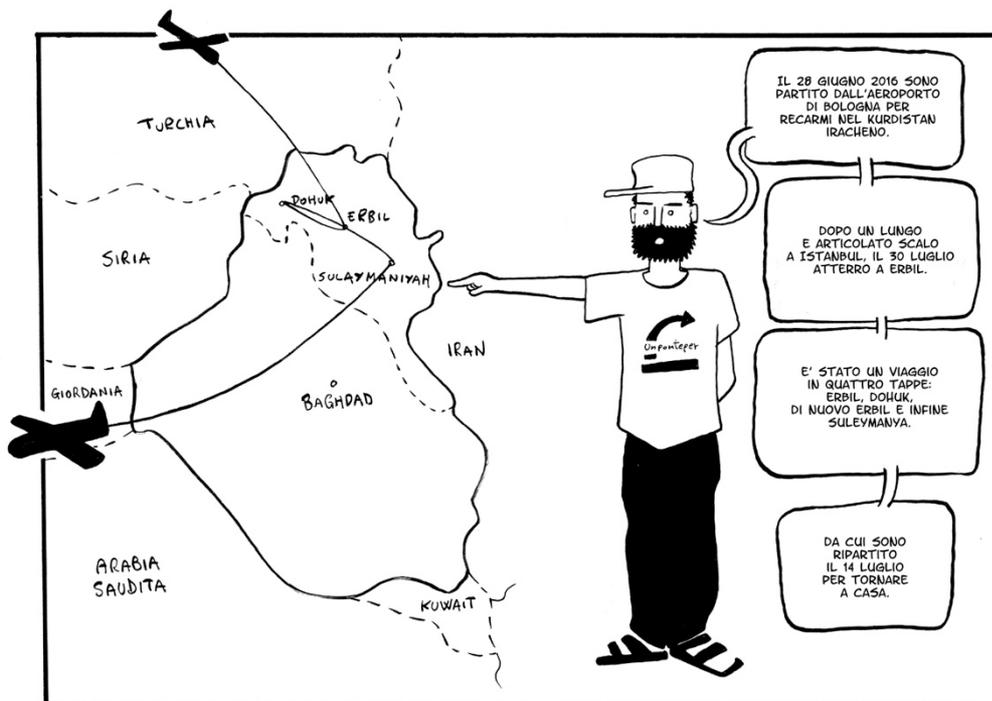


Figura 2. Il viaggio dell'autore. Claudio Calia, *Kurdistan. Dispacci dal fronte iracheno*, BeccoGiallo 2017, pp. 14-15.

Allo stesso modo, la mappa inserita da Raul Pantaleo e Marina Gerardi nel loro *Destinazione Freetown* (2012) ci aiuta a compiere, insieme al protagonista, un insolito viaggio contro corrente, che porta Khalid dall'Italia a ritroso lungo le rotte del Mediterraneo, dalla Libia attraverso

il centro dell’Africa fino alla Sierra Leone. La carta svolge così la sua funzione primaria: orienta, fornisce coordinate spaziali, rappresenta i territori raccontati, talvolta traccia la linea di un percorso, inserendo insieme alla dimensione del viaggio quella del tempo. Anche quando si tratta di giornalismo disegnato o di ‘fumetti di realtà’, quelle inserite sono mappe che oscillano tra i confini reali e le geografie personali, in cui il rapporto diretto con la matita che disegna sulla tavola a fumetti talvolta consente agli autori delle piccole deviazioni rispetto alle cartografie ufficiali, lasciando spazio alle mappe mentali, o emozionali. Così avviene, per esempio, nelle mappe di Beirut disegnate da Zeina Abirached nei suoi due *graphic novel* autobiografici *Il gioco delle rondini* (2009) e *Mi ricordo Beirut. Morire partire tornare* (2010): qui interi brandelli di città scompaiono dalla carta a causa delle esplosioni; i vuoti e i pieni delle mappe, i contrasti netti tra il bianco e il nero della pagina, ricordano i vuoti della memoria. La mappa diventa proiezione bidimensionale della geografia emozionale e memoriale dell’autrice. Non si tratta, però, solamente di raccontare storie intime e personali, ma anche di recuperare geografie collettive, che proprio attraverso il confronto tra le mappe storiche e quelle contemporanee permettono di tracciare nuove cartografie inclusive, come nei fumetti di Ciaj Rocchi e Matteo Demonte. Iniziato con *Primavera e autunni* (2016) e la storia familiare del tragitto esistenziale del nonno di Matteo dalla Cina all’Italia, con *Chinamen* (2017) il loro lavoro a fumetti è diventato un racconto collettivo, capace di dare spazio alla storia sommersa delle prime famiglie italo-cinesi di Milano. Attraverso le proiezioni cartografiche stratificate nel tempo, gli autori raccontano il radicamento della comunità cinese nel Borgo degli Ortolani, e quelli che sembrano semplici inserti cartografici schiacciati sullo sfondo diventano invece mappe tridimensionali di una Storia urbana interculturale (Figura 3).

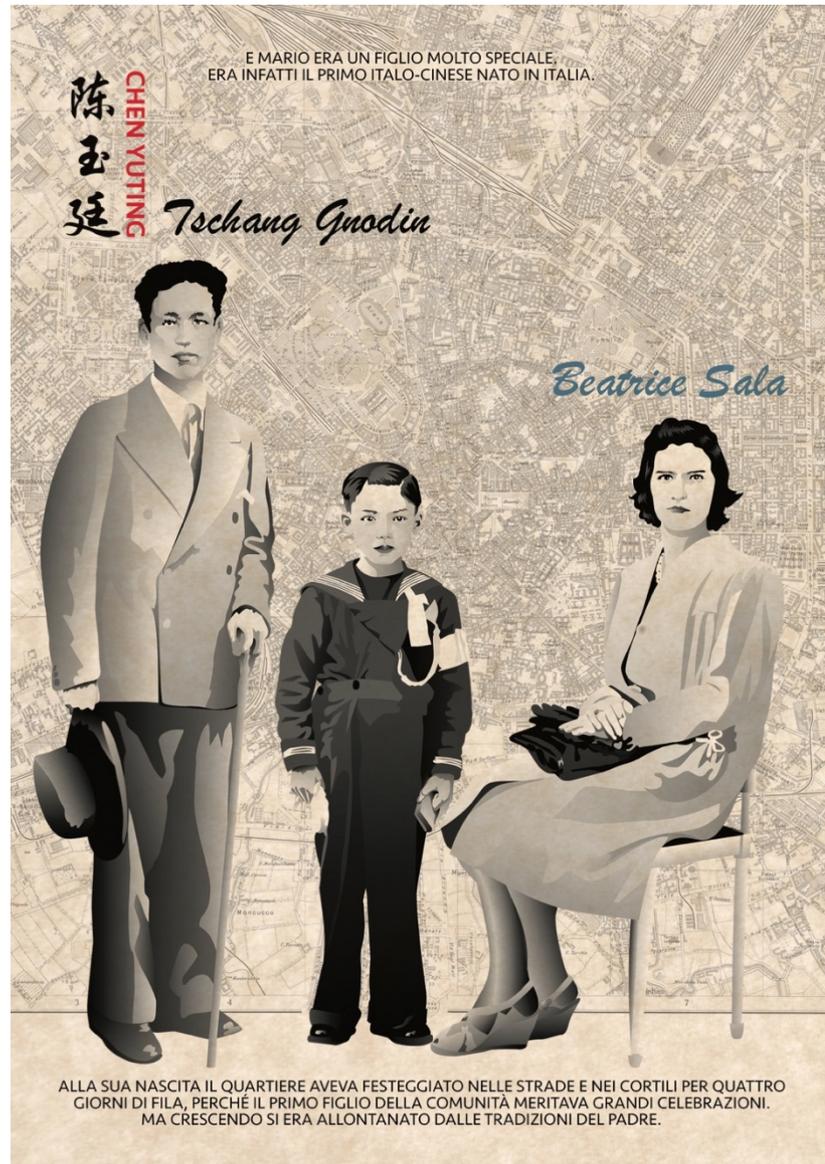


Figura 3. Mappe come memorie collettive. Cjaj Rocchi e Matteo Demonte, *Chinamen. Un secolo di cinesi a Milano*, BeccoGiallo 2017.

A volte l'autore di fumetti gioca proprio sullo scollamento tra la rigidità apparentemente imposta dalla forma della mappa, o dell'atlante, e la volontà di raccontare spazi mobili e geografie mutevoli. Ecco allora che Calia torna a rappresentarsi mentre salta da una pagina all'altra, da una regione italiana all'altra, nel suo *Piccolo atlante storico-geografico dei centri sociali italiani* (2014). Qui il fumettista impiega l'atlante come struttura narrativa, che scandisce le tappe del suo viaggio attraverso l'Italia e i capitoli del suo racconto; ma ragiona anche sulla necessità di discutere l'idea che l'atlante sia in grado di restituire, in una forma finita, la rappresentazione di uno spazio costantemente rinegoziato, mutevole e mobile, come quello dei centri sociali, soggetti a sgomberi, occupazioni, traslochi e demolizioni. I luoghi di questo atlante non sono più, solamente, delle coordinate spaziali, ma sono i racconti delle persone che li abitano. Così, se anche, a ormai quattro anni di distanza, molti dei centri di cui ci parla Calia hanno probabilmente trovato un'altra sede, il suo fumetto continua a raccontare le loro geografie sociali, suggerendo di leggere l'atlante come un invito al viaggio e all'ascolto.

Gli scambi tra fumetto e cartografia non riguardano, dunque, soltanto la presenza delle mappe nei racconti degli autori, ma anche il reciproco scambio tra i due linguaggi. Se già la cartografia, in quanto linguaggio, del fumetto condivide la dimensione verbo-visuale, come anche la spinta alla simbolizzazione, alla riduzione in funzione della raffigurazione, è utile ritornare a ragionare in questa sede anche sulla dimensione intrinsecamente narrativa delle mappe. Come il fumetto, la mappa racconta attraverso scarti e negoziazioni tra ciò che compare sulla tavola e ciò che è necessariamente escluso; alla stregua del fumetto, la mappa è narrazione, è viaggio, è movimento nello spazio e dunque nel tempo. Così, nel raccontare il viaggiatore per eccellenza nel suo *Marco Polo. La via della seta* (2015), Marco Tabilio parte dalla dimensione itinerante delle carte medievali, facendo un lavoro filologico di recupero delle cartografie storiche e di riadattamento all'interno del racconto a fumetti, ragionando anche sulla dimensione narrativa di quelle stesse mappe: qui è allora la cartografia che adotta balloon, didascalie e tratti tipici del linguaggio fumettistico, per farsi leggere come un racconto a fumetti. Tra le tavole di questo *graphic novel*, la contaminazione tra i due

linguaggi restituisce da un lato narratività e mobilità alle mappe e dall'altro conferisce ulteriore spazialità alla tavola a fumetti. Nel passaggio da un punto all'altro della pagina lo sguardo del lettore compie uno spostamento che è insieme geografico e narrativo, come se Tabilio volesse ricordarci che spostarsi da sinistra a destra, dall'alto al basso, significa viaggiare nel tempo e nello spazio, oltre che procedere nella narrazione (Figura 4).

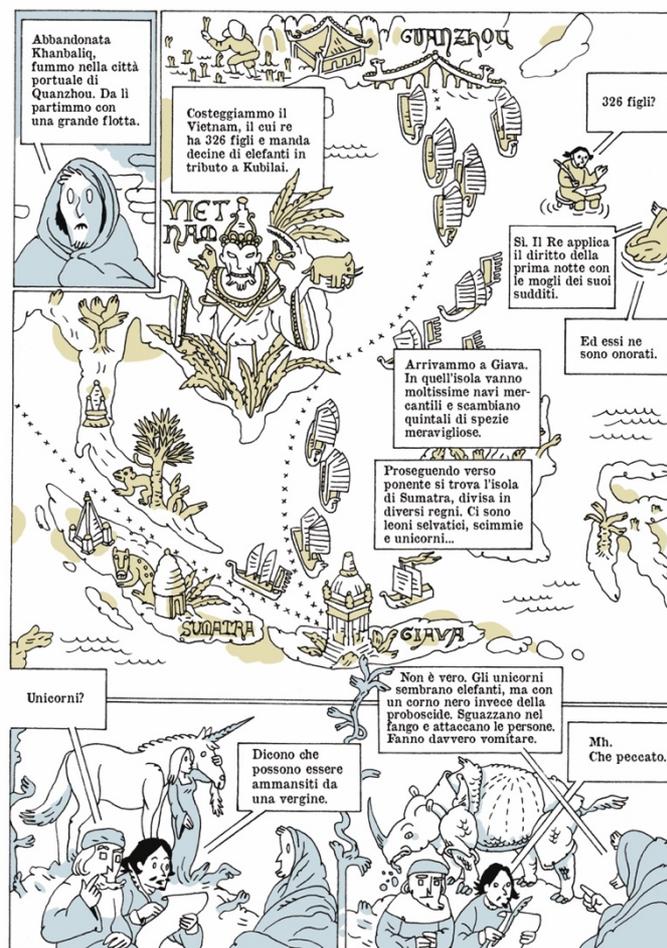


Figura 4. In viaggio attraverso la mappa. Marco Tabilio, *Marco Polo. La via della seta*, BeccoGiallo 2015, p. 159.

La cartografia nel fumetto compare anche come tema del racconto, come linguaggio d'interpretazione –oltre che di rappresentazione– del mondo su cui interrogarsi, attorno a cui costruire storie. *Discovering America*, breve storia a fumetti in 24 tavole di David Mazzucchelli, parte proprio da una riflessione sul linguaggio cartografico per ragionare in realtà sul rapporto tra mondo e rappresentazione, tra volontà di razionalizzazione e imprevedibilità dell'emozione: la carta è un pretesto per raccontare così non soltanto la geografia, come “sistema che dà senso al mondo” (Mazzucchelli 2017: 58), ma anche una storia d'amore, la storia di un uomo. Il protagonista del racconto è infatti un giovane cartografo, costretto a confrontarsi quotidianamente con la mutevolezza del mondo: mentre cerca invano di correggere gli atlanti, di fermare su un globo le forme del mondo, nel frattempo gli stati spostano i propri confini, le città cambiano nome (Figura 5). La cartografia “è come un puzzle”:

A questo servono le mappe, a portare ordine nel progetto accidentale della natura. A rendere visibile l'invisibile... linee che tracciamo su tutta la terra, come una rete gigantesca gettata intorno al mondo. Per mettere ordine. Per fissare luoghi e nomi. È una certezza fragile, però, sconvolta da colpi di stato, guerre civili, secessioni. [...] Ogni giorno è un mondo nuovo. (Mazzucchelli 2017: 58-9)



Figura 5. Rappresentazione cartografica e liquidità. David Mazzucchelli, *Discovering America*, Coconino Press 2017, p. 64, dettaglio.

Se il mondo ogni giorno viene sconvolto da eventi di grande portata, in scala ridotta anche l'esistenza del protagonista è sottoposta alla liquidità magmatica del quotidiano: l'incontro con la dirimpettaia, e la storia d'amore che da quell'incontro scaturisce, permette allora di sovrapporre l'immagine della carta a quella della donna. L'esplorazione geografica del globo terrestre si fa scoperta erotica del corpo femminile. Eppure entrambi sfuggono al tentativo di essere ridotti ad una rappresentazione, all'anelito di essere razionalizzati, compresi, e compresi in una griglia ortogonale (Figura 6).



Figura 6. L'erotizzazione della carta. David Mazzucchelli, *Discovering America*, Coconino Press 2017, pp. 68-9.

Il corpo femminile rappresenta così il rapporto con la vita, la relazione con gli altri, la necessità di confrontarsi con un mondo che sfugge alla rappresentazione e quindi alla comprensione. Così, quando

la relazione con la dirimpettaia inizia a frantumarsi, si frantuma al contempo l'idea che possa esistere una relazione univoca tra parole e cose, tra mappa e territorio, che ci sia la possibilità di dare senso al mondo (Figura 7).



Figura 7. La "crisi della ragione cartografica". David Mazzucchelli, *Discovering America*, Coconino Press 2017, p. 78.

Le tavole di Mazzucchelli non raccontano soltanto la crisi del linguaggio cartografico, ma attraverso l'allontanamento tra superficie del mondo e mappe, tra referente e significante, affrontano i limiti del linguaggio stesso. È così possibile pensare che il cartografo protagonista di *Discovering America* sia anche lo stesso autore di fumetti, e che Mazzucchelli racconti, attraverso l'immagine del disegnatore di mappe, la sua stessa esperienza di disegnatore, del suo tentativo di imbrigliare la realtà all'interno di una griglia –sia essa composta dalle cornici delle vignette o dall'intersezione tra paralleli e meridiani– e di schiacciarla su un piano bidimensionale –sia esso una tavola a fumetti o una mappa. La crisi del linguaggio cartografico è allora la crisi del linguaggio stesso, esattamente come sempre Mazzucchelli ci racconta, questa volta insieme a Paul Karasik, nella sua traduzione a fumetti del celebre romanzo *Città di vetro* di Paul Auster (2011). Mentre Peter Stillman Sr. cammina senza meta per le strade di Manhattan, nel tentativo di raccogliere i tasselli di un mondo frammentato, privo di ordine e di significato, il protagonista Daniel Quinn, mentre lo insegue improvvisandosi investigatore, si occupa di cercare di dare un senso a quelle stesse peregrinazioni, di dare un significato alle mappe disegnate dai loro percorsi. Tuttavia, quelle mappe tracciate a penna sul taccuino rosso di Quinn hanno significato soltanto per colui che le ha tracciate su carta: le lettere e la scritta che esse compongono, assumerebbero infatti altre forme e significati agli occhi di un altro lettore. Cartografo e lettore insieme, Quinn incarna la volontà di tradurre l'esperienza in qualcosa che sia dotato di senso, di direzione e di significato; ma allo stesso tempo rappresenta l'impossibilità di trovare un unico disegno o percorso, un significato univoco. Ancora una volta, la mappa è sovrapposta all'immagine della griglia ortogonale, che questa volta riproduce la base della planimetria della città di New York; ancora una volta, alla griglia ortogonale fa eco la pagina a fumetti, con la sua struttura rigida a nove vignette, che si frantuma a poco a poco, per raccontare l'esperienza di straniamento del protagonista, la sua definitiva perdita d'identità, il suo totale disorientamento, appunto. La cartografia non è soltanto un tema narrativo su cui fondare una trama,

dunque, ma è anche una metafora visuale, in grado di dare forma a temi complessi, di raccontare lo scollamento non soltanto tra mappa e territorio, ma anche tra parole e cose, individuo e spazio, e di conseguenza tra l'individuo e la sua stessa identità.

Se l'autore di fumetti è un cartografo, il lettore ne segue le tracce e, come Peter Stillman, disegna i suoi percorsi nella pagina e nello spazio, nel tentativo di dare un senso al proprio percorso, al racconto che sta leggendo. La tavola a fumetti si rivela quindi una mappa essa stessa, e della mappa condivide non soltanto la necessità di essere letta e decostruita, ma anche e soprattutto la voglia di essere ripensata non più come una rappresentazione statica, dal significato fisso, bensì come una pratica, aperta a continue rinegoziazioni, in grado di abbandonarsi alla costante mobilità del mondo, e di ricomporsi di volta in volta. La pagina chiede così di essere attraversata, letteralmente, come fosse uno spazio tridimensionale, come se le figure al suo interno potessero acquisire volume, innalzare pareti, indicare percorsi. Questo avviene, per esempio, in *Architetture resistenti*, ma anche in *Terre perse. Viaggio nell'Italia del dissesto e della speranza*, l'ultimo dei volumi a fumetti pubblicati da Raul Pantaleo insieme a Marta Gerardi e Luca Molinari (dello studio Tamassociati): qui gli autori giocano con la scala, ma anche con la prospettiva, ribaltando il consueto sguardo zenitale con cui siamo abituati a pensare le rappresentazioni cartografiche, ma anche gli spazi della tavola a fumetti, invitandoci invece ad abbracciare uno sguardo orizzontale, che percorre le pagine come fossero ambienti tridimensionali (Figura 8).

Così, la corrispondenza tra cartografia e fumetti riguarda piuttosto uno scambio profondo tra i due linguaggi, che permette di ragionare sulla cartografia come fumetto, ma anche sul fumetto come pratica mappante, come evento cartografico. In questa direzione sembrano muoversi alcuni lavori di un maestro della sperimentazione nel fumetto contemporaneo, Chris Ware. Nelle opere del fumettista americano, il riferimento cartografico non è quasi mai esplicito, non viene tematizzato né visualizzato all'interno delle tavole, dove viene rievocato semmai dalle planimetrie di interni o dalle sezioni di palazzi. Tuttavia, le storie di Ware chiedono di essere costruite, come mappe impongono al lettore

scelte di senso che sono soprattutto scelte di direzione dello sguardo, prima che di significato, sollecitano vere e proprie esperienze di orientamento, frutto di continui ritorni e cambi di direzione nella tavola.

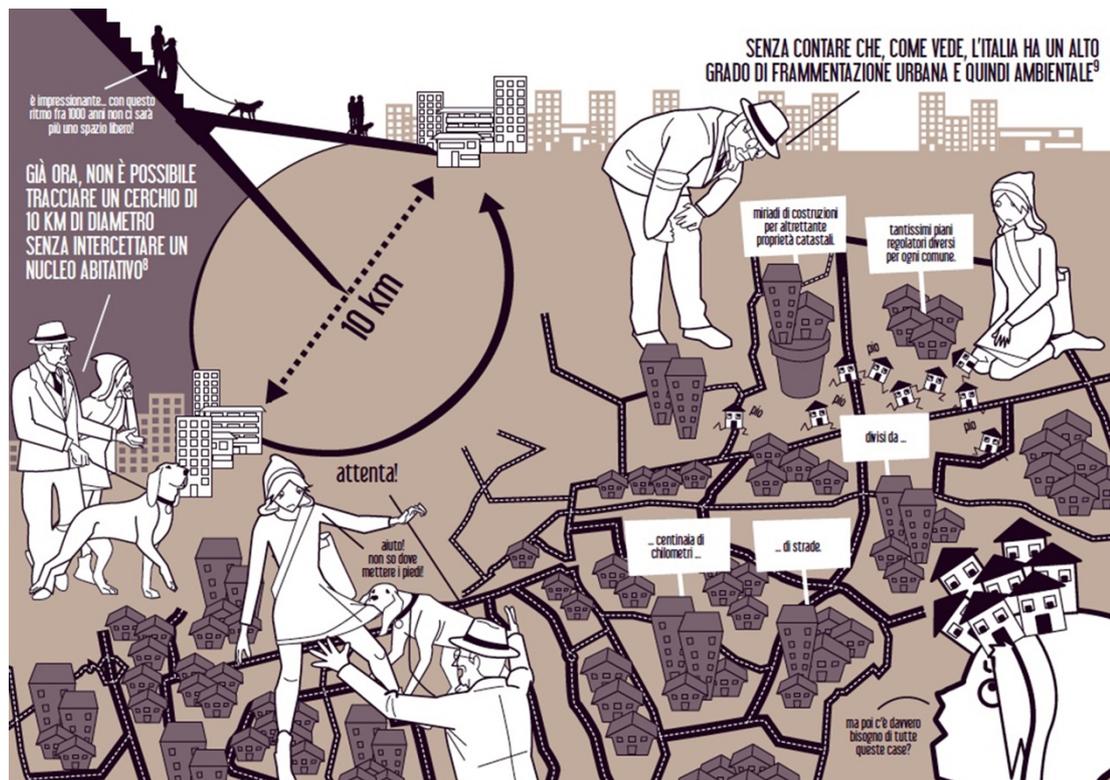


Figura 8. La tridimensionalità della mappa. Raul Pantaleo, Marta Gerardi e Luca Molinari, *Terre perse*, BeccoGiallo 2015.

*Building stories* potrebbe essere letto, allora, come un tentativo di ricomporre la riflessione sul linguaggio del fumetto proprio a partire da una sua completa scomposizione: non è un libro, ma una scatola; non c'è un inizio, né tantomeno una fine; non c'è un'unica traiettoria, ma infinite direzioni possibili in questo spazio narrativo; non esiste una storia da costruire, o una mappa da tracciare, ma molteplici "storie" a disposizione dei lettori che come cartografi sono chiamati a disegnarle, compiendo le loro scelte spaziali. Come una pratica, o un vero e proprio

evento cartografico, il racconto a fumetti si realizza ogni qual volta un lettore decida di intraprendere quel viaggio, di costruire la propria mappa narrativa.

Dove devo muovere il mio sguardo? Nel continuo tentativo di rispondere a questa domanda, il lettore di fumetti tiene in mano una mappa il cui senso deve essere continuamente rinegoziato attraverso l'esperienza spaziale di colui che la osserva, la legge, la mette in atto. Così come le mappe sono interpretate come *mapping*, allo stesso modo il fumetto è un 'momento cartografico' e cognitivo (Hones 2008, Ryan 2003), una mappa che è di per sé una pratica di orientamento, che ha luogo quando un autore inizia a costruire le architetture delle sue tavole e ogni volta che un lettore cerca di spostarsi all'interno di quello stesso spazio narrativo.

## **Orientamenti futuri**

Il percorso qui proposto partiva dalla volontà di suggerire una serie di direzioni utili per un incontro non soltanto tra geografia e fumetto, ma anche tra teoria cartografica e *comics studies*, attraverso un approccio nutrito dai recenti studi legati all'analisi dello spazio e delle carte in letteratura. La cartografia letteraria diviene infatti un punto di partenza teorico-metodologico necessario per orientare uno sguardo critico, anche geografico, all'interno dell'analisi spazio-centrata e carto-centrata delle tavole a fumetti. Essa ha consentito di individuare le prime direttrici lungo le quali esplorare le intersezioni, le contaminazioni, gli scambi e le sovrapposizioni tra rappresentazione cartografica e racconto a fumetti, a partire dalla ricerca della 'cartografia nel fumetto', ma anche dalla volontà di pensare la 'cartografia come fumetto' e il 'fumetto come cartografia'. Negli esempi analizzati, la mappa compare come inserto volto all'orientamento del lettore negli spazi in cui si ambienta la narrazione; come tema narrativo o come metafora visuale; ma anche come linguaggio vicino alla grammatica spaziale del fumetto, e quindi

come punto di partenza utile per riflettere sulle potenzialità del linguaggio dei fumetti.

La corrispondenza più profonda tra fumetto e mappe sembra, però, risiedere non soltanto nel loro linguaggio verbo-visuale, ma soprattutto nella loro comune struttura spaziale, in quella narrazione plurivettoriale che invita l'autore e il lettore di fumetti, come il cartografo, a ridisegnare la pagina, a muoversi al suo interno con una continua disponibilità al cambio di direzione, alla riscrittura, alla messa in discussione della corrispondenza tra quanto disegnato sul piano e quanto riscontrato nel mondo. Così, la tavola a fumetti chiede al lettore di essere letta non come una mappa statica, bensì come un'esperienza cartografica dinamica, di essere vissuta come una pratica spaziale che vuole essere ripetuta, raccontata, interpretata e ridisegnata, costantemente.

## Bibliografia

- Abirached, Zeina, *Mi ricordo Beirut*, Edizioni BeccoGiallo 2010.
- Abirached, Zeina, *Il gioco delle rondini. Morire partire tornare*, Edizioni BeccoGiallo 2009.
- Auster, Paul, Karasik, Paul e Mazzucchelli, David, *Città di vetro*, Bologna, Coconino Press, 2011.
- Brosseau, Marc, "Geography's literature", *Progress in Human Geography*, 18 (1994): 333-353.
- Brosseau, Marc, "The city in textual forms: Manhattan Transfer's New York", *Cultural Geographies* 2 (1995): 89-114.
- Calia, Claudio, *Kurdistan. Dispacci dal fronte iracheno*, Mestrino, Edizioni BeccoGiallo, 2017.
- Calia, Claudio, *Piccolo atlante storico geografico dei centri sociali italiani*, Sommacampagna, Edizioni BeccoGiallo, 2014.
- Caquard, Sébastien, "Cartography III: A Post- Representational Perspective on Cognitive Cartography", *Progress in Human Geography*, 9 (2015): 225-235.
- Caquard, Sébastien, "Cartography I: Mapping narrative cartography", *Progress in Human Geography*, 37 (2013): 135-144.
- de Certeau, Michel, *The Practice of Everyday Life*, Los Angeles, University of California Press, 1988.
- Dell'Agnese, Elena e Amato, Fabio, "Perché studiare le migrazioni e la diaspora attraverso la cultura popolare", *Geotema*, 50 (2016): 5-9.
- De Spuches, Giulia, "Abitare la diaspora in Europa. Il graphic novel come forma di geopolitica popolare", *Geotema*, 50 (2016): 76-82.
- Dittmer, Jason (ed.), *Comic book geographies*, Mainz, Franz Steiner Verlag, 2014.
- Dittmer, Jason, "Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration", *Transactions of the Institute of British Geographers* 35 (2010a): 222-236.
- Dittmer, Jason, *Popular Culture, Geopolitics, and Identity*, Lanham MD, Rowman & Littlefield Publishers, 2010b.

- Dittmer, Jason, "Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics", *Annals of the Association of American Geographers*, 95 (2005): 626-643.
- Kitchin, Rob, e Dodge, Martin, "Rethinking maps", *Progress in Human Geography*, 31.3 (2007): 331-344.
- Dodge, Martin, Kitchin, Rob, e Perkins, Chris (eds.), *Rethinking Maps: New Frontiers in Cartographic Theory*, New York, Routledge, 2009.
- Fall, Juliet J., "Embodied Geographies, Naturalised Boundaries, and Uncritical Geopolitics in La Frontière Invisible", *Environment and Planning D: Society and Space*, 24.5 (2006): 653-669.
- Fall, Juliet J., "Put Your Body on the Line: Autobiographical Comics, Empathy and Plurivocality", *Comic Book Geographies*, Ed. Jason Dittmer, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 2014: 91-107.
- Fernández, Azócar, e Iván, Pablo, "Post-representational Cartography", *Paradigms in Cartography*, Eds. Azócar Fernández, Pablo Iván, e Manfred Buchroithner, Berlin, Springer, 2014: 87-99.
- Groensteen, Thierry, *The system of comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007.
- Guglielmi, Marina, e Iacoli, Giulio (eds.), *Piani sul mondo: le mappe nell'immaginazione letteraria*, Macerata, Quodlibet, 2012.
- Hatfield, Charles, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005.
- Hatfield, Charles, "Indiscipline, or, the Condition of Comic Studies", *Transatlantica*, 1 (2010): 1-18.
- Hones, Sheila, "Text as it happens: literary geography", *Geography Compass*, 2 (2008): 1301-17.
- Kleeman, Grant, "Not Just for Fun: Using Cartoons to Investigate Geographical Is-sues", *New Zealand Geographer*, 62 (2006): 144-151.
- Krygier, John e Denis Wood, "Ce n'est pas le monde (This is not the world)", *Rethinking Maps: new frontiers in cartographic theory*, Eds. Martin Dodge, Rob Kitchin and Chris Perkins, New York, Routledge, 2009.

- Luchetta, Sara, e Peterle, Giada, "Il fumetto e la mappa: per una didattica creative della cartografia", *Corpi, strumenti, narrazioni. Officine didattiche per una Geografia inclusiva*, Ed. Diego Gallinelli e Stefano Malatesta, Milano, FrancoAngeli, 2018: 124-138.
- Mandaville, Alison e Avila, J.P., "It's a word! It's a Picture! It's Comics! Interdisciplinary Approaches to Teaching Comics", *Teaching the Graphic Novel*, Ed. Stephen E. Tabachnick, New York, Modern Language Association, 2009: 245-253.
- Mazzucchelli, David, "Discovering America", *Storie*, David Mazzucchelli, Bologna, Coconino Press, 2017.
- McCloud, Scott, *Understanding comics: the invisible art*, New York, Avon Publications, 1994.
- MacLeod, Catriona, "From Wandering Women to Fixed Females: Relations of Gendered Movement through Post-Colonial Spaces in 'Letters D'Outremer' and 'Le Bar du Vieux Français'", *Comic Book Geographies*, Ed. Jason Dittmer, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 2014: 75-90.
- Mehta, Binita e Mukherji, Pia, *Postcolonial Comics: Texts, Events, Identities*, Abingdon, Routledge, 2015.
- Pantaleo, Raul, Gerardi, Marina e Molinari, Luca, *Terre perse. Viaggio nell'Italia del dissesto e della speranza*, Sommacampagna, Edizioni BeccoGiallo, 2015.
- Pantaleo, Raul e Gerardi, Marina, *Destinazione Freetown*, Sommacampagna, Edizioni BeccoGiallo, 2012.
- Papotti, Davide, "Il libro e la mappa", *Piani sul mondo: le mappe nell'immaginazione letteraria*, Ed. Marina Guglielmi e Giulio Iacoli, Macerata, Quidlibet, 2012: 71-88.
- Peterle, Giada, "Teaching cartography with comics: some examples from BeccoGiallo's graphic novel series", *J-Reading. Journal of Research and Didactics in Geography*, 1.4 (2015): 69-78.
- Peterle, Giada, "Comic book cartographies: a cartocentred reading of 'City of Glass', the graphic novel", *Cultural Geographies*, 24.1 (2017a): 43-68.

- Peterle, Giada, "The comic book as a 'place of mediation': encounters between codes and perspectives in 'Etenesh'. L'odissea di una migrante by Paolo Castaldi", *From the European South: a transdisciplinary journal of postcolonial humanities*, 2 (2017b): 123-143.
- Rocchi, Ciaj e Demonte, Matteo, *Chinamen. Un secolo di cinesi a Milano*, Sommacampagna, Edizioni BeccoGiallo, 2017.
- Rocchi, Ciaj e Demonte, Matteo, *Primavere e autunni*, Sommacampagna, Edizioni BeccoGiallo, 2016.
- Rossetto, Tania, "Semantic ruminations on 'post-representational cartography'", *International Journal of Cartography*, 1.2 (2015): 151-167.
- Rossetto, Tania, "Theorizing maps with literature", *Progress in Human Geography*, 38 (2014): 513-30.
- Ryan, Marie L., "Cognitive Maps and the Construction of Narrative Space", *Narrative Theory and Cognitive Sciences*, Ed. David Herman, Chicago, University of Chicago Press, 2003: pp. 214-42.
- Sousanis, Nick, *Unflattening*, Harvard, Harvard University Press, 2015.
- Tabilio, Marco, *Marco Polo. La via della seta*, Sommacampagna, Edizioni BeccoGiallo, 2015.
- Tally, Robert T. Jr., *Literary cartographies: spatiality, representation and narrative*, New York, Palgrave Macmillan, 2014.
- Turchi, Peter, *Maps of the Imagination: the Writer as Cartographer*, San Antonio, Texas University Press, 2004.
- Westphal, Bertrand, *The plausible world: a geocritical approach to space, place and maps*, New York, Palgrave Macmillan, 2013.
- Westphal, Bertrand, *Geocriticism: real and fictional spaces*, New York, Palgrave Macmillan, 2011.
- Zerocalcare, *Kobane calling*, Milano, BAO Publishing, 2016.

## L'autrice

### Giada Peterle

Giada Peterle è assegnista di ricerca presso il DiSSGeA dell'Università degli Studi di Padova, dove dall'A.A. 2016/2017 è titolare dell'insegnamento di Geografia Culturale. Laureata in Filologia Moderna ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca in Geografia con una tesi in geografia letteraria intitolata *Enacting literary geographies: urban narratives from space representation to spatial practices*. Le sue ricerche riguardano l'intersezione tra spazi reali e spazi finzionali nel racconto letterario e a fumetti, con particolare attenzione alla rappresentazione degli spazi urbani contemporanei, delle pratiche di mobilità e delle esperienze mappanti. Fra le sue pubblicazioni più recenti: *Carto-fiction: narrativising maps through creative writing* (2018); *Comic book cartographies: a carto-centred reading of 'City of glass', the graphic novel* (2017); *Moving literature: the car as a 'mobile chronotope' in Don DeLillo's Cosmopolis* (2016).

Email: giada.peterle@gmail.com

## L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

## Come citare questo articolo

Peterle, Giada, "Orientarsi tra le nuvole: cartografie, atlanti e pratiche mappanti nel racconto a fumetti", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>