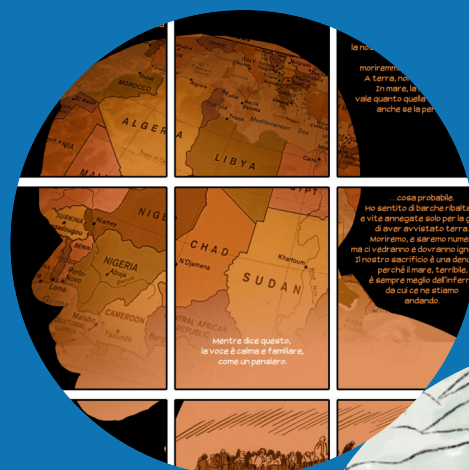


MIGRAZIONI A FUMETTI

a cura di Lorenzo Prencipe e Marco Pellitteri



CSER

CENTRO STUDI
EMIGRAZIONE
ROMA



Direzione generale
Educazione, ricerca
e istituti culturali

MIGRAZIONI A FUMETTI

Atti del convegno del 3 ottobre 2025

A cura di

Lorenzo Prencipe e Marco Pellitteri

Comitato organizzativo

Lorenzo Prencipe, Marco Pellitteri,
Carola Perillo, Matteo Sanfilippo

Editore



© Centro Studi Emigrazione Roma (CSER)

Via Dandolo 00153 – Roma

Tel. +39 065897664 / cser@cser.it / www.cser.it

ISBN: 978-88-85438-41-5

Roma, dicembre 2025

La pubblicazione è stata realizzata grazie al contributo di:



INDICE

Lorenzo Prencipe, <i>Introduzione</i>	5
--	---

Parte I: Esperienze

Francesco Della Puppa e Francesco Saresin, <i>Vivere e sopravvivere al di fuori del sistema di accoglienza. Per un'etnografia (a fumetti) del disconoscimento</i>	13
--	----

Andrea Giovalè, <i>Come provare a cambiare il mondo, una storia alla volta</i>	27
---	----

Cristina Molfetta e Pier Paolo Felicolo, <i>La Fondazione Migrantes e i fumetti sui temi delle migrazioni forzate</i>	37
--	----

Martina Petrucci, <i>Le iniziative di Tunué</i>	45
--	----

Simona Binni, <i>Sotto lo stesso cielo</i>	51
---	----

Parte II: Analisi

Marco Pellitteri e Yunfei Shi, <i>Il fumetto come documento e pratica delle migrazioni. Gerarchie globali nell'arte sequenziale</i>	57
--	----

Matteo Sanfilippo, <i>L'emigrante pericoloso: dal romanzo di appendice al cinema e al fumetto</i>	85
Federico Meschini, <i>Da profugo a supereroe: il caso di Superman</i>	99
Martina Caschera, <i>Diaspora cinese nei fumetti. Primavera e Autunni di Rocchi e Demonte (2015)</i>	117
Anna Caprarelli, <i>Migrazioni in Linea Chiara. Quando il fumetto franco-belga rappresenta le migrazioni</i>	133
Marco Pellitteri, <i>Conclusione. Per un archivio grafico delle Migrazioni. Voci, sguardi e potere</i>	151
Profili dei curatori e degli autori	153

Introduzione

Lorenzo Prencipe

Il 3 ottobre 2025 il nostro Centro Studi Emigrazione di Roma ha realizzato, grazie al contributo concesso dalla Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali, il convegno “Migrazioni a fumetti”. Il fumetto è costituzionalmente ben più di una forma narrativa atta al solo intrattenimento. È uno strumento capace di affrontare con immediatezza ed empatia i grandi temi del nostro tempo. Tra questi, le migrazioni occupano un posto centrale. Attraverso la combinazione di parole e immagini, i fumetti riescono a raccontare esperienze di viaggio, esilio, integrazione e identità in modi accessibili a pubblici diversi, aprendo spazi di riflessione e di dialogo interculturale.

Per il libro abbiamo scelto di dare prima la parola ad autori, disegnatori ed editori di fumetti perché raccontino la loro esperienza nel far incontrare il medium con le migrazioni. Poi, in un secondo momento, abbiamo chiesto a studiosi universitari di offrirci spunti riflessivi sul tema.

In effetti il fumetto, anche nella veste editoriale, merceologica e narrativa detta *graphic novel*, è una forma di comunicazione in grado di esprimere, in maniera accattivante e coinvolgente, non solo argomenti leggeri, ma anche realtà più profonde e complesse, come nel nostro caso quella migratoria, sia in partenza che in arrivo.

Il fumetto è anche uno strumento capace di raggiungere un pubblico non specialistico e più ampio di quello che segue abitualmente le vicende migratorie, senza, però, tradire una comunicazione fedele alla correttezza dei contenuti e attenta a non distorcere la vita reale dei migranti.

In tale ottica, nel 2022 il nostro Centro Studi Emigrazione di Roma ha pubblicato *Draw My Life. Tratti d'umanità in cammino*, disegnando la storia di Musa, un ragazzo che fugge dalla sua casa, dai suoi affetti, dal suo paese natio per motivi che vanno

al di là delle motivazioni economiche. Musa, come tanti migranti e rifugiati, non vuole fuggire, ma fugge perché non vuole morire... e non si muore solo di povertà, ma anche a causa di persecuzioni religiose, politiche, ideologiche. E si muore anche per mancanza di opportunità per realizzare le proprie aspirazioni, per mancanza di libertà.



Ai Musa che sopravvivono alla traversata, per mare o per terra, Ray Goodman – il secondo protagonista del volume, attraverso, viaggi, incontri, ostacoli da superare e sfide da affrontare, amnesie e vuoti di memoria – dice che «*casa è dove ci si sente accettati*» e che tale casa va continuamente cercata, costruita e sostenuta.



Nel 2024, con la pubblicazione di *Draw My Life in senso inverso. Storie di donne in movimento*, abbiamo intrecciato le storie di vita di due donne, di due migranti (una dalla Colombia in Italia e una dall'Italia in Australia e ritorno) con sogni, aspirazioni, progetti di vita che si realizzano in mobilità non senza scontrarsi con ostacoli, difficoltà, pregiudizi, sfide e battaglie da combattere.

Rileggendo le storie di queste due migranti emergono a tratti le caratteristiche che accompagnano le migrazioni di ogni tempo e da ogni area geografica e che aiutano ad accostarci alle persone migranti con più attenzione e rispetto delle loro vite... non molto diverse dalle nostre.



Ieri come oggi, è l'incontro con il migrante reale che determina una minor o maggior empatia, vicinanza e comprensione: non è un mistero che quanto meno si conosce più aumenta la paura... e l'altro che arriva è visto come una minaccia, un pericolo, un delinquente, in una parola, "un clandestino" che bisogna continuamente combattere ed espellere verso il proprio paese di origine!

Al contrario, se la nostra percezione della realtà migratoria abbandona i connotati ideologici e diventa più reale, prendiamo atto del fatto che i migranti, nella stragrande maggioranza, arrivano e partono regolarmente, si inseriscono nel mercato del lavoro, fanno famiglia, progettano il futuro e affrontano le problematiche comuni a tutti gli abitanti del Paese di vita.

La sindrome da invasione, la narrazione di paesi ostaggio di barconi fatiscenti che portano solo una minima porzione di

migranti e rifugiati, l'ossessione di voler allontanare a tutti i costi ogni migrante o profugo, incaricando Paesi Terzi, poco affidabili sul piano della protezione dei diritti umani, di gestire i flussi migratori, tutta questa frenesia securitaria non aiuta certo a favorire società aperte, solidali e in grado di rispondere alle aspirazioni di quanti le scelgono come luoghi di vita.



Per poter vivere insieme con dignità, bisogna innanzitutto conoscersi, riconoscersi e accettarsi per quello che si è, con i propri limiti, anche di ricordi, le proprie paure che possono diventare veicolo d'odio oppure inizio di empatia, le proprie e altrui tradizioni, i propri giudizi e pregiudizi, il proprio carattere, capacità, desideri e aspirazioni. E questo vale per tutti, migranti e autoctoni...

E nel cammino verso una casa che ci accolga l'arte è un luogo privilegiato d'integrazione. Libri, quadri, sculture, film, fumetti sono le strade maestre capaci di legare per sempre passato, presente e futuro, aiutando ognuno di noi ad aprire le porte della sua casa, della sua vita, all'incontro con l'altro, migrante o rifugiato che sia. Il nostro libro, incentrato sul fumetto che disegna le

migrazioni può dare il suo apporto nel cammino che accomuna l'umanità, migrante e non, verso quella casa condivisa che è il nostro mondo...



Tutti i fumetti raffigurati in questo capitolo sono © dei rispettivi autori ed editori.

Parte I
Esperienze

Vivere e sopravvivere al di fuori del sistema di accoglienza. Per un'etnografia (a fumetti) del disconoscimento

*Francesco Della Puppa (testo scritto)
e Francesco Saresin (testo illustrato)*

Introduzione

Con il volume *La linea dell'orizzonte. Un ethnographic novel sulla migrazione tra Bangladesh, Italia e Londra* (Della Puppa et al., 2021), io e i miei co-autori (Francesco Matteuzzi, in veste di sceneggiatore, e Francesco Saresin, in veste di disegnatore) ci eravamo prefissati l'obiettivo di comunicare i risultati di una ricerca etnografica sulla *onward migration* degli italo-bangladesi dall'Italia a Londra – ossia sulla nuova emigrazione oltremanica di uomini e famiglie immigrate dal Bangladesh che, dopo aver passato più di metà della loro vita in Italia hanno intrapreso una nuova emigrazione oltremanica – anche a una platea di lettori e lettrici non specialisti e, quindi, non necessariamente composta da scienziati sociali e studiosi delle migrazioni (Della Puppa, 2022).

L'esperienza è stata proficua e appassionante, oltre ad aver centrato l'obiettivo – o almeno uno tra gli obiettivi – ossia, come anticipato, raggiungere, con una ricerca scientifica, un pubblico più ampio rispetto a quello accademico e degli “specialisti”. Ecco, quindi, che alla fine di un'ulteriore ricerca sociologica, coordinata da me e condotta da due ricercatrici (Giuliana Sanò e Giulia Storato) che si sono avvicendate, adottando, anche in questo caso, strumenti etnografici, è venuto spontaneo pensare di restituirla, ancora una volta, utilizzando il linguaggio del fumetto.

I disconosciuti. Vivere e sopravvivere al di fuori del sistema di accoglienza (Della Puppa et al., 2024), quindi, restituisce uno studio sugli immigrati rifugiati e richiedenti asilo al di fuori del sistema di accoglienza istituzionale, svolto in una città del nord-est, che nel fumetto non viene nominata, perché si tratta di

un fenomeno che assume caratteristiche idealtipiche di qualsiasi piccola città dell'Italia settentrionale, ma che chi la conosce riconoscerà facilmente: Trento.

Più nello specifico, il libro, di cui sono co-autore con Alessandro Lise, Francesco Matteuzzi, Francesco Saresin e Giulia Storato, racconta le traiettorie biografiche, migratorie, sociali, abitative e lavorative di tre di questi immigrati che, appunto, vivono e sopravvivono al di fuori del sistema di accoglienza italiano, ma anche quelle della ricercatrice che si muove sul campo, per comprendere le loro condizioni di esistenza e le loro strategie di sopravvivenza, Anna, con le sue vicende personali, le sue incertezze e i bivi che dovrà affrontare nella ricerca e nella vita. Ma c'è un quinto protagonista del libro, ossia il contesto urbano entro cui i fili biografici dei quattro personaggi poc'anzi citati si intrecciano. La città dove vivono "i sconosciuti" da noi raccontati e in cui si trasferisce temporaneamente Anna, con i suoi ritmi, i suoi spazi, i suoi tempi e le sue idiosincrasie, infatti, emerge come un vero e proprio personaggio dalle pagine disegnate da Saresin.

Un'etnografia del disconoscimento

La ricerca è durata due anni e, come anticipato, ha previsto l'utilizzo di un approccio e di strumenti metodologici squisitamente etnografici – prevedendo, cioè, un'immersione "nel campo", vivendo come e con i protagonisti del fenomeno sociale studiato, in questo caso, cioè, gli immigrati richiedenti asilo e rifugiati al di fuori del sistema di accoglienza, parlando con loro e cercando di assumere il loro punto di vista –, nella città di Trento. La ricerca, quindi ha previsto che Giuliana Sanò, prima, e Giulia Storato, poi, assieme a me e da me coordinate, in qualità di responsabile del progetto di ricerca, trascorressero tempo con e come i "sconosciuti", li intervistassero e frequentassero e vivessero con loro i luoghi che essi frequentavano e vivevano: le mense dei frati, i corsi di italiano nel centro sociale, i dormitori pubblici, gli accampamenti informali sotto i ponti, ai margini della città. Va detto che nessuno di noi ha mai dormito

sotto il ponte con loro, ma il racconto delle loro notti all'addiaccio è stato ricostruito dalle loro parole; questo – va riconosciuto – è un grosso limite della ricerca.

Innanzitutto, però, è necessario esplicitare chi sono “i disconosciuti” e quali soggetti “rientrano” entro tale categoria. *I disconosciuti* sono i richiedenti protezione internazionale che, per diverse ragioni, stanno *al di fuori* del sistema di accoglienza. Si tratta di un'enorme contingente di persone che si ritrova “oltre le soglie” dell'accoglienza per ragioni diverse e come esito di traiettorie eterogenee: c'è chi si è visto riconoscere la protezione internazionale e, quindi, deve lasciare il Centro di Accoglienza Straordinaria (Cas) nel quale, il più delle volte, è stato “accolto” (o detenuto); c'è chi, al contrario, ha ricevuto un provvedimento di diniego della domanda di protezione e ha “perso” anche i successivi ricorsi e, dunque, similmente, deve uscire dal progetto di accoglienza; c'è chi è stato espulso dalla struttura nella quale è stato inserito per motivi disciplinari; c'è, infine, chi in accoglienza non è mai entrato perché arrivato in Italia a piedi – ad esempio attraverso la cosiddetta Rotta balcanica – o altri canali che non hanno previsto il suo inserimento nelle quote ministeriali e la sua collocazione in un Cas. Pur provenendo da percorsi ed esperienze dissimili, spesso, queste “tipologie” di emigranti e immigrati condividono le medesime condizioni materiali e adottano le medesime strategie di sopravvivenza per far fronte alle loro necessità e ai loro bisogni. Vivono per strada, trovando riparo sotto un ponte, in case abbandonate, in insediamenti informali ai margini della città o a ridosso delle aree rurali, a causa dell'impossibilità di trovare un alloggio per le discriminazioni che colpiscono gli immigrati nel mercato immobiliare e nell'edilizia “popolare”; vivono impiegando la pressoché totalità della propria giornata per spostarsi di continuo da un capo all'altro della territorio urbano, per accedere ai diversi servizi a bassa soglia, dai quali si dipende per lavarsi, caricare il cellulare, dormire per il numero di notti consentito, trovare un pasto caldo; vivono nel pendolarismo stagionale dal nord del Paese – dove si riesce a sopravvivere appoggiandosi ai servizi, appunto – al sud, dove, attraverso le reti sociali, si riesce a trovare un

inserimento lavorativo nell'agricoltura poco industrializzata del mezzogiorno, che, per quanto sfruttato, consenta di inviare qualche risorsa alla famiglia di origine per ripagare il debito, contratto per l'emigrazione; vivono attraversando saltuariamente anche i confini nazionali, per cercare fortuna nei Paesi dell'Europa centro-settentrionale, confidando, ancora una volta, sulle proprie reti di contatti e conoscenze; vivono alla mercè di imprenditori senza scrupoli, pronti a sfruttare il lavoro a basso costo nell'industria della carne, nello smaltimento dei rifiuti, nella raccolta della frutta, nei cantieri dell'edilizia, nelle catene del subappalto della logistica, della cantieristica navale, del terziario a bassa qualifica. Soprattutto, vivono vite modellate dal razzismo di stato che pone gli immigrati – *tutti* gli immigrati, ma soprattutto i richiedenti asilo e i rifugiati – su un piano di subalterità sociale e materiale.

La ricerca, infatti, ha portato a galla condizioni lavorative, abitative, esistenziali e sociali che immaginiamo sempre lontane da noi, ma che, in realtà, caratterizzano le città italiane, anche quelle medio-piccole, anche quelle nelle aree più economicamente fiorenti della Penisola. Questo volume, quindi, si configura anche come un tentativo di denuncia di questo stato di cose, determinato dalle politiche migratorie, ma, più in generale, dall'intera organizzazione sociale alla scala internazionale.

Vanno richiamate, dunque, anche alcune caratteristiche pressoché onnipresenti e permanenti della vita e della sopravvivenza dei disconosciuti. Tra queste, l'intensa mobilità di cui, nonostante l'apparente invisibilità delle loro esistenze, essi sono protagonisti, entro la città in cui vivono – per soddisfare le minime necessità quotidiane, come lavarsi, mangiare, caricare il cellulare e, quindi rimbalzando fra i vari servizi a bassa soglia grazie ai quali riescono a sopravvivere; a livello nazionale – inseguendo stagionalmente gli inserimenti lavorativi, a cui possono accedere, muovendosi d'estate nelle regioni meridionali per lavorare come braccianti agricoli, sempre sfruttati, d'estate, e tornare al Nord, per reinserirsi nella rete di servizi, appunto, in inverno; ma anche a livello internazionale – in cerca di eventuali opportunità lavorative e di inserimento sociale nei Paesi dell'Europa

centro-settentrionale, ma, talvolta, anche in altri contesti dell'Europa mediterranea.

Dall'etnografia all'“ethno-graphic novel”¹

Similmente alla *Linea dell'orizzonte*, anche con *I sconosciuti*, ci siamo interrogati su come riuscire a prendere per mano il lettore e accompagnarlo, con naturalezza, attraverso le dimensioni della vita dei rifugiati e dei richiedenti protezione internazionale al di fuori del sistema di accoglienza e delle loro tattiche di fronteggiamento quotidiane. Ci siamo trovati, così, ancora una volta, a dover vagliare diverse ipotesi e a compiere alcune scelte.

Abbiamo ritenuto poco percorribile focalizzarci, con un piglio “neorealista”, su un unico protagonista che, attraverso la sua biografia individuale, familiare e migratoria, potesse illuminare tutte le dimensioni delle esperienze oltre le soglie dell'accoglienza, poiché il racconto che ne sarebbe scaturito sarebbe parso poco verosimile, concentrando, in un'unica vicenda, una densità molto alta di situazioni, dinamiche, punti di vista e vissuti, talvolta anche in contraddizione tra loro. Sarebbe giunto dalla così detta “rotta balcanica” o dalla così detta “rotta mediterranea”? Per quale delle molteplici ragioni si trovava, costretto a sopravvivere, al di fuori del sistema di accoglienza? Analogamente, abbiamo scartato l'idea di dedicare ciascun ipotetico

¹ Sull'opportunità dell'utilizzo di questa espressione ho già scritto in altra sede (Della Puppa, 2022), ma, di seguito, riprendo brevemente alcune riflessioni. L'espressione anglofona “graphic novel”, che rende meno stucchevole e apparentemente neutra l'italiana “romanzo grafico”, designa le opere narrative che utilizzano il linguaggio del fumetto “pur” producendo letteratura “alta” e non un mero *divertissement* da edicola. Quello del fumetto, però, al pari di quello cinematografico, poetico o teatrale, è un linguaggio e, in quanto tale, non ha bisogno di legittimazioni o riconoscimenti ufficiali da parte della “cultura ufficiale”. Attraverso tale forma espressiva, cioè, si può narrare un'inchiesta giornalistica, una ricerca scientifica o la trama di un romanzo. Quindi, perché nobilitare un'espressione artistica, attraverso un neologismo anglofono, che, in quanto produzione culturale, è già “nobile” e che – esattamente come il cinema, la letteratura o la sociologia – può, tutt'al più, essere di buona o cattiva qualità?

capitolo del volume ad ogni protagonista, perché questo avrebbe comportato una narrazione poco fluida e molto frammentata, venendo, così, meno all'intento originario di una lettura scorrevole.

Abbiamo, quindi, optato per impennare il racconto etnografico attorno alla ricercatrice e, in seconda battuta, al ricercatore, che questo racconto lo ha generato, ponendo, cioè, al centro del nostro cono di luce Anna – alter ego di Giuliana Sanò e Giulia Storato –, coordinata da Stefano – mio alter ego, già incontrato nella veste di ricercatore ne *La linea dell'orizzonte* che, nel frattempo, nel mondo a fumetti, come in quello reale, ha raggiunto una certa stabilità lavorativa e, sembra, familiare – e i suoi spostamenti nel campo di ricerca. Tale scelta ci ha permesso, da un lato, di tenere assieme le traiettorie, talvolta divergenti, degli intervistati al centro della ricerca, di cui Giuliana Sanò e Giulia Storato, attraverso Anna, e io, attraverso Stefano – nelle vesti, ora, di “*supervisor*” appunto –, hanno raccolto le voci, restituendo, così, una narrazione corale dell'esperienza fuori dal sistema di accoglienza. Dall'altro lato, ci ha consentito di restituire una lettura che rendesse scorrevole l'inanellarsi della pluralità di sguardi ed esperienze; dall'altro ancora, ci ha dato la possibilità di raccontare lo sviluppo, spesso incerto, di una ricerca etnografica *nel suo farsi* – e, diversamente dal nostro precedente lavoro, nel suo “*coordinarsi*” –, con le inevitabili battute di arresto e le imprevedibili accelerazioni, gli ostacoli e le strategie adottate per aggirarli, le frizioni tra ricercatrice e *supervisor*, lo scarto tra l'esperienza di vita costituita dalla pratica etnografica e gli obblighi della vita accademica. Ci ha permesso, cioè, di mostrare l'etnografia *nel campo e fuori dal campo*, con il suo corpo e le sue emozioni, i suoi vissuti e i suoi sentimenti, le sue gaffes e i suoi pudori, le sue idiosincrasie e le sue esaltazioni, le sue rigidità e le sue trasformazioni. Soprattutto, abbiamo, così, potuto mostrare i movimenti interiori della ricercatrice e lasciare intravedere i processi di riflessività che la ricerca etnografica e interpretativa mette in moto, non solo nei soggetti al centro della ricerca, ma soprattutto in chi la ricerca la conduce, mostrando le relazioni che Anna, in quanto lavoratrice precaria, prova a coltivare con i suoi affetti e tenta di

negoziare con il responsabile del progetto di ricerca – Stefano – su cui si basa il suo contratto a tempo rigorosamente determinato.

Anche Anna, infatti, alla fine del suo viaggio – geografico, etnografico e biografico –, risulta trasformata dall’immersione nel mondo sociale che ha indagato, poiché comprendere gli altri porta inevitabilmente a comprendere qualcosa di sé stessi e sé stesse. Si tratta, cioè, di una doppia tensione biografica e di una vicendevole riflessività che attraversa le pagine del fumetto e che lega fra loro la ricercatrice e gli altri protagonisti della ricerca – e del volume, i disconosciuti, la città, le altre figure che appaiono e si muovono sullo sfondo.

Abbiamo recuperato, cioè, lo stile di scrittura – o l’attività letteraria – etnografica già praticato ne *La linea dell’orizzonte*, caratterizzato dalla mutuazione delle macrocategorie delle scritture dell’io. La formula del *Bildungsroman* (Mazzola, 2023) è presente anche ne *I disconosciuti*, tanto per i disconosciuti stessi, che, senza alcun fatalismo, senza perdersi d’animo, senza lasciarsi vivere, senza accontentarsi di sopravvivere, inseguono, con determinazione, inseguono un obiettivo di stabilità esistenziale il cui raggiungimento contempla il ridisegnamento continuo di tattiche quotidiane, molteplici mobilità, orizzonti pluridimensionali; quanto per la ricercatrice che affianca, in un gioco di specchi, l’attività di ricerca alle sue vicende personali, inseguendo, anch’essa, una stabilità di vita. Tale crescita individuale e collettiva, ovviamente, avviene attraverso un “viaggio” e questa dinamica chiama in causa anche col genere letterario del *Reportage*, in cui, però, alle fotografie si sostituiscono, ancora una volta, le matite e gli acquerelli.

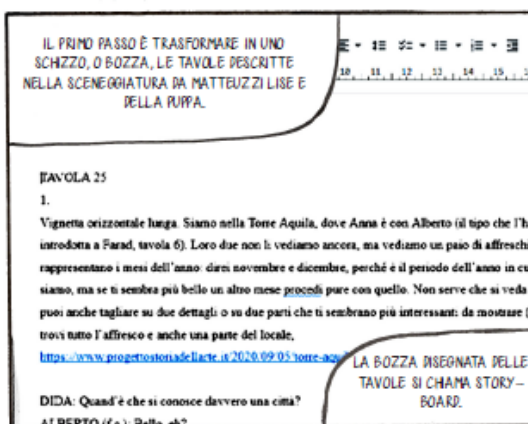
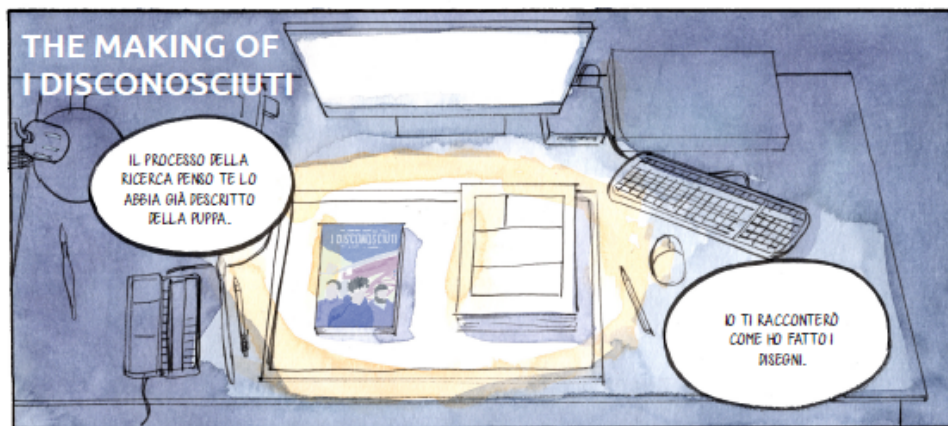
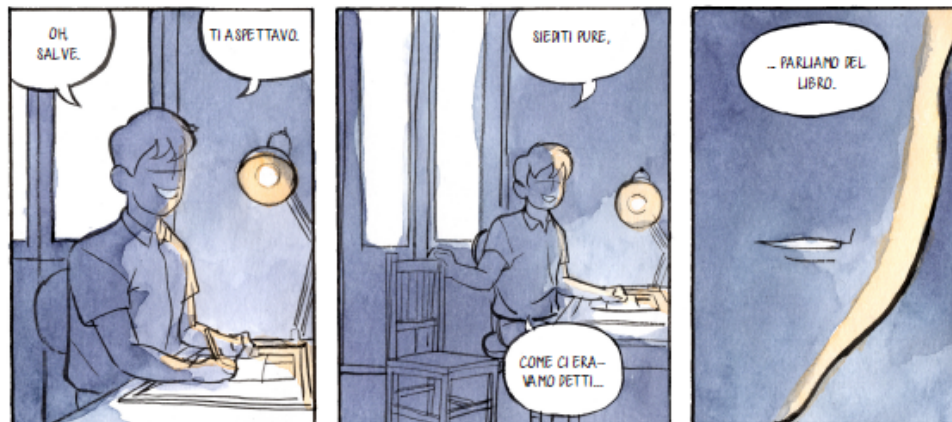
Per raccontare questo prisma sociologico e abbiamo scelto colori caldi e rassicuranti, per raccontare i momenti “confortanti” che i richiedenti asilo e Anna, la ricercatrice, condividono assieme; colori più freddi e “crepuscolari”, per restituire lo scandire dei tempi delle giornate dei disconosciuti, le cui vicende si declinano diversamente a seconda dei momenti del giorno, trovando all’alba, al crepuscolo e nel corso della stessa notte

alcuni eventi, transizioni, snodi particolarmente significativi; infine, similmente a *La linea dell'orizzonte*, tonalità del bruno di seppia, mutate dal linguaggio cinematografico, per i flashback lontani nel tempo.

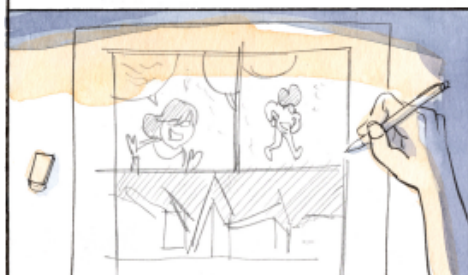
Il processo lavorativo e di “trasposizione”

Come si trasforma una ricerca etnografica in un libro a fumetti? Come si restituiscono, disseminano, comunicano dati e risultati sociologici e antropologici attraverso il linguaggio delle vignette e dei balloon? Quali sono le fasi del processo lavorativo e creativo? Come collaborano un sociologo e degli sceneggiatori di fumetti e come comunicano, a loro volta, con un disegnatore?

Per questo, passo il testimone a Francesco Saresin che, con linguaggio e gli strumenti che gli sono più consoni, racconterà in maniera più efficace di quanto potrei fare io con un paragrafo “tradizionale”.

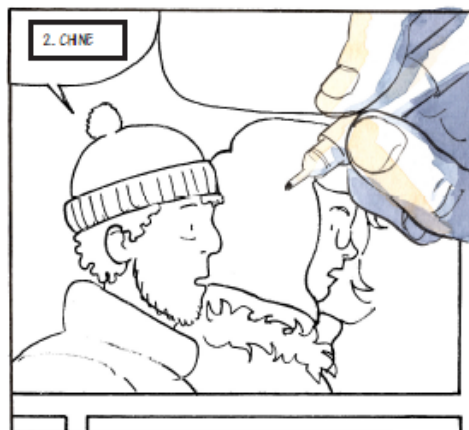
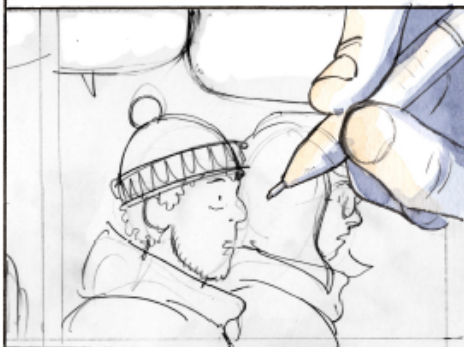


LO STORYBOARD È UNA VERSIONE ABOZZATA DEL FUMETTO FINITO, MA HA TESTI LEGGIBILI, PAGINE DIVISE IN MIGNETTE E PERSONAGGI RICONOSCIBILI.



UNA VOLTA PREPARATO LO GIRAVO AL TEAM. QUESTA FASE È FONDAMENTALE PER CORREGGERE E METTERE A PUNTO I CARTOLI DEL FUMETTO PRIMA DI CREARE I DISEGNI DEFINITIVI.

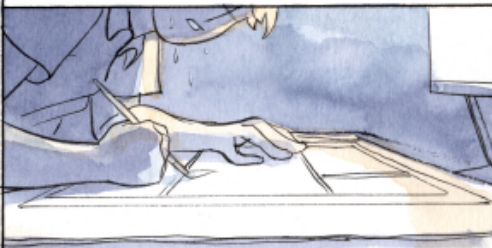
UNA VOLTA APPROVATO LO STORYBOARD PROCEDEVO CON I DEFINITIVI. L'ATTIVITÀ SI DIVIDE IN QUESTI PASSAGGI:
1. MATITE



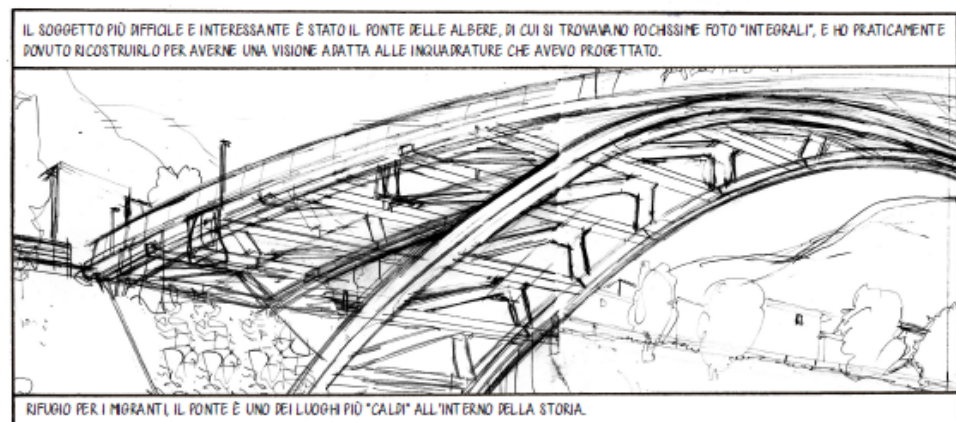
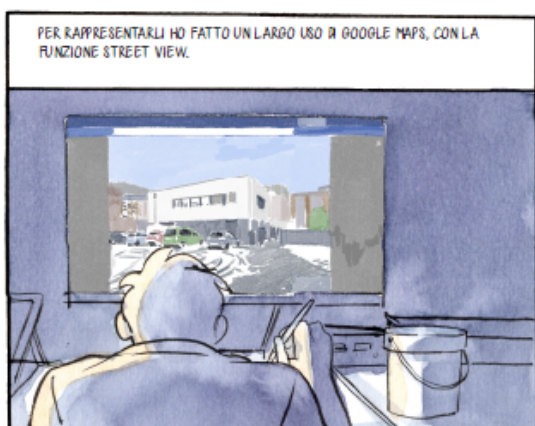
UNA VOLTA COMPLETE, DIGITALIZZO LE TAVOLE CON LO SCANNER, LE PASSO SU PHOTOSHOP PER RIPULIRLE E REGOLARE I COLORI, INFINE LE METTO TUTTE INSIEME SU INDESIGN PER CREARE IL LIBRO CON I TESTI DEFINITIVI.



RIMANDO IL PDF AL TEAM
TUTTO IL PROCESSO SI RIPETE PER TUTTE LE PAGINE E TUTTI I CAPITOLI DEL LIBRO.



QUESTE MODALITÀ SONO COMUNI A TUTTI I FUMETTI REALIZZATI IN QUADRA. ADESSO, INVECE, TI FACCIAMO VEDERE UN PAIO DI COSE PARTICOLARI CHE RIGUARDANO LA CREAZIONE DI QUESTO LIBRO A FUMETTI.





Conclusioni ed “espiazioni”

La restituzione di un’etnografia attraverso il linguaggio del fumetto, ovviamente, ha reso necessario imparare – anche se molto parzialmente – a utilizzare tale linguaggio e a costruire una narrazione a esso adatta: come stendere una sceneggiatura coerente ed esaustiva; come impostare i dialoghi, in modo che siano spontanei, asciutti, scorrevoli, sintetici e che rendano ogni vignetta efficace, senza doversi appoggiare a lunghe porzioni di testo scritto, ma sfruttando la portata comunicativa di quello disegnato; come partizionare le pagine, organizzare le tavole, inserire le vignette. La rappresentazione fumettistica, però, al contempo, pone delle questioni scomode, ma ineludibili che, se nelle “tradizionali” forme di scrittura e restituzione, le scienze sociali avevano imparato a “gestire”, ora riemergono con prepotenza: quelle relative, ad esempio, a come evitare essenzializzazioni e semplificazioni nelle rappresentazioni della collocazione di classe dei soggetti, delle appartenenze “etnico-razziali”, delle stesse *hexis* corporee e degli *habitus* sociali interiorizzati. Come rappresentare, attraverso l’illustrazione, persone di classe lavoratrice, con specifiche caratteristiche somatiche, origini nazionali, sociali, religiose, senza riproporre, riprodurre, rinforzare stereotipi?

Al contempo, forse, la riemersione di tali nodi può contribuire a svelare, senza “ipocrisie”, i posizionamenti, le posture, le categorie e le censure che, gli scienziati e le scienziate sociali, più o meno consapevolmente, erano soliti mimetizzare tra le righe più canoniche del testo scritto. Ecco che, quindi, il linguaggio del fumetto e la restituzione grafica di un lavoro socio-antropologico obbliga autori e autrici di scienze sociali a mettersi in gioco, con coraggio, e uscire da una “zona di confort” (Gusmeroli, 2022), in cui la legittimità dei modi del discorso accademico raramente vengono sfidati, contribuendo, così, a un sapere realmente “pubblico”.

Infine, utilizzo quest’ultimo spazio per rivelare una svista e ammettere un errore: ne *I disconosciuti*, uno dei protagonisti si reca in Sicilia, precisamente a Campobello di Mazara, sfruttando il passaparola tra amici e conoscenti e percorrendo, così, le reti migratorie, per lavorare nell’agricoltura e, nello specifico, nella racc-

olta dei pomodori. L'esperienza lavorativa e di mobilità raccontata delinea una dinamica effettiva e adiacente alla realtà. A Campobello, però, come fa notare Giuliana Sanò, non si coltivano (e raccolgono) pomodori, bensì agrumi e olive. Forse, Campobello avrebbe potuto essere Bellocampo, nelle pagine del fumetto. In qualsiasi caso, riprendendo la postura dei cineasti che si ispiravano al manifesto del così detto "Dogma 95", espieremo questa "colpa" nel prossimo, imminente lavoro a fumetti.

Riferimenti bibliografici

Della Puppa, Francesco (2022). La linea dell'orizzonte. La mia (prima) esperienza di sociologo a fumetti. In Riccardo Colosimo, Andrea Giovalè e Adriano Turtulici (a cura di), *Draw My Life. Tratti d'umanità in cammino* (121-26). Roma: Centro Studi Emigrazione Roma.

Della Puppa, Francesco; Lise, Alessandro; Matteuzzi, Francesco; Saresin, Francesco; Storato, Giulia (2024). *I sconosciuti. Vivere e sopravvivere al di fuori del sistema di accoglienza*. Padova e Roma: Becco Giallo e Centro Studi Emigrazione Roma.

Della Puppa, Francesco; Matteuzzi, Francesco; Saresin, Francesco (2021). *La linea dell'orizzonte. Un ethnographic novel sulla migrazione tra Bangladesh, Italia e Londra*. Padova e Roma: Becco Giallo e Centro Studi Emigrazione Roma.

Gusmeroli, Paolo (2022). La linea dell'orizzonte. Un ethnographic novel sulla migrazione tra Bangladesh, Italia e Londra. *Mondi Migranti*, 2: 233-35.

Mazzola, Arianna (2023). La linea dell'orizzonte dell'ethnographic novel tra scrittura autobiografica e Bildungsroman. *ACME – Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano*, 75 (2): 241-51.

Tutti i fumetti raffigurati in questo capitolo sono © Francesco Saresin.

Come provare a cambiare il mondo, una storia alla volta

Andrea Giovalè

Negli ultimi anni ho avuto il privilegio, come autore e sceneggiatore, di lavorare a contatto con testimonianze preziosissime allo scopo di mettere in luce fenomeni critici del mondo in cui viviamo, fenomeni legati dal verbo comune della migrazione.

Draw My Life: Tratti d'Umanità in cammino e *Draw My Life. In senso inverso: Storie di donne in movimento* sono, per l'appunto, due volumi a fumetti (editi da CSER, Centro Studi Emigrazioni Roma, il secondo con il contributo del Ministero della Cultura e di SIAE, nell'ambito del programma "Per chi crea") a cui ho lavorato innanzitutto come soggettoista insieme a chi ha donato le testimonianze, Mamoudou Sowe per *Tratti d'Umanità in cammino* e Stefany Vanessa Klinger Moreno e Giulia Marchetti per *Storie di donne in movimento*; infine come sceneggiatore, prima che completassero l'opera i disegni di Riccardo Colosimo e Adriano Turtulici, nel primo volume, e di Assia Ieradi, nel secondo.

Come narratore, non è inusuale impostare discorsi, e storie, sulla base di domande tematiche e relative risposte fondamentali. Non c'è da sorprendersi, quindi, se nel parlare di questi volumi adotterò lo stesso metodo. Le domande che vorrei pormi, dall'universale al particolare, sono le seguenti.

Perché raccontare storie?

La prima e più universale domanda è questa, fin troppo universale, forse, ma comunque necessaria. Raccontare storie è, per noi, è un gesto così connaturato da diventare spesso inconsapevole: *com'è andata la giornata? Devo raccontarti una cosa! Com'è finita la discussione tra loro?* Raccontiamo quello che ci succede per dare, o tentare di dare, un ordine al tutto. E, come da una parte raccontiamo, dall'altra ascoltiamo; in questo modo la nostra rappresentazione della realtà diventa frutto di uno

scambio di significati, di esperienze, di interpretazioni. Trovare un ordine a quell'insieme caotico di eventi che ci accadono non è affatto un compito facile, però. Per questo, talvolta, ricerchiamo e riceviamo in dono, quando siamo fortunati, preziosi



frammenti di senso dai film che andiamo a vedere al cinema, dalle canzoni che ascoltiamo alla radio, dai libri che leggiamo o ci vengono letti prima di andare a dormire, dalle confessioni di una persona cara, magari in difficoltà, magari disposta ad aiutarci, quando in difficoltà ci siamo noi. Così, laddove il nostro ordine personale verrebbe messo alla prova da dubbi e difficoltà quotidiani, un ordine condiviso, più complesso, è vero, ma anche più stabile, ci viene in soccorso.

Ecco, questa è la mia risposta personale alla domanda: *perché raccontare storie?* Per condividere con più persone possibili i frammenti di senso che abbiamo avuto la fortuna di raccogliere, o l'occasione di capire, nella nostra vita.

Dietro a questa risposta si può intravedere il senso di una delle grandi regole, forse la più importante in assoluto, dei vari mestieri del narrare: *rendere universali le storie particolari che raccontiamo*. Ad esempio: se si racconta in un film un protagonista che lotta contro un sistema politico dittatoriale, non ci si sta rivolgendo soltanto a chi sottostà a quello stesso sistema politi-

co (anzi, con ogni probabilità, se il film è basato su fatti reali non sufficientemente trasfigurati dall'allegoria, quel sistema politico avrà fatto in modo che nessuna storia che lo riguardi in questi termini venga distribuita nei propri cinema), bensì anche a coloro che non ne sono toccati e toccate direttamente. Così come se si racconta una protagonista che lotta contro una particolare malattia, si racconta non soltanto la malattia particolare, ma la lotta costante contro una difficoltà che ci accompagna, giorno dopo giorno. In questo modo, ogni storia può toccare molte più persone, e aiutarne altrettante, raccogliendo empatia verso temi altrimenti ritenuti, spesso a torto, lontani e attenzione attorno a problemi altrimenti ritenuti, spesso a torto, di pertinenza dei pochi.

È una regola fondamentale, questa, ma non per questo facile da mettere in atto. Talvolta, ciò che ci spinge a raccontare è un bisogno personale di condivisione che, pur mediato da strumenti del mestiere, rimane ciononostante più personale che universale. In quei casi, la storia mantiene un altissimo carico emotivo, che tuttavia arriva al cuore di meno persone.

In questo senso, il lavoro svolto nei due volumi di *Draw My Life* mi ha aiutato in modo incredibile, proprio perché nasceva, in entrambi i casi, da testimonianze altrui, concesse con enorme generosità e ricevute con infinita gratitudine. Non solo, quindi, sarebbe stato impossibile personalizzare *troppo* le storie prescelte, ma la necessità di trovare una radice comune, potenzialmente universale, tra testimonianza originale e storia finale si è presentata prima e con più veemenza del solito. Necessità di cui, spero, siamo riusciti insieme a fare grande virtù.

Perché raccontare a fumetti?

Una volta scelto di raccontare, occorre sceglierne il modo. Esiste un numero vastissimo di medium narrativi, tutti diversi per tipo di fruizione, durata dell'opera, pubblico di destinazione, costi di produzione, costi di distribuzione, e tanto altro.

Naturalmente, abbiamo scelto in questo caso di raccontare a fumetti *anche* per questioni di tipo pratico. Una storia piena d'azione e scene mozzafiato potrebbe richiedere un budget troppo alto se si decidesse di raccontarla tramite corto o lungometraggio; o potrebbe richiedere troppo tempo, se si decidesse di scriverne un libro. Volevamo raccontare storie che avessero una fortissima somiglianza con il mondo reale. Tuttavia, non volevamo nemmeno rinunciare a suggestioni visive, contaminazioni dell'immaginario, narrazione stratificata tra passato, presente, sogno e futuro. Il fumetto, anche grazie alla professionalità di artisti del calibro di Riccardo Colosimo, Adriano Turtulici e Assia Ieradi, ha soddisfatto pienamente le nostre esigenze senza esigere, a sua volta, somme fuori misura.



Detto ciò, mi piace pensare che nell'ambito artistico esista sempre un modo di aggirare creativamente gli ostacoli della produzione. Spesso sentiamo parlare di grandi idee nate proprio dalla necessità di risparmiare, ad esempio, sugli effetti speciali; così come, al contrario, capita a produzioni multimilionarie di naufragare nonostante i ciclopici budget riversati nel progetto.

Quindi, in ultima istanza, perché abbiamo scelto di raccontare a fumetti?

Un fumetto è composto di una serie di vignette che, solitamente, contengono immagini e parole. La combinazione tra quelle immagini e quelle parole dipinge la scena nella mente del lettore, ma è una scena statica, concatenata in una sequela di altre scene, precedenti e successive. Tra le vignette di un fumetto, però, esiste lo *spazio bianco*, termine grafico e luogo astratto dove l'immaginazione del lettore mette in moto la storia.

È diverso dal video, in cui le immagini si muovono da sole, e diverso dal libro, in cui ci sono solo parole a descrivere la scena, segno dopo segno. Certo, si potrebbe liquidare facilmente la questione presumendo che il lettore si limiti a collegare ciò che vede in una vignetta a ciò che vede nella vignetta seguente. E questo accade, beninteso, ma accade anche ben altro.

In quello spazio bianco, innescando la sua personale immaginazione, contaminata dalle sue esperienze e dalle sue emozioni, chi legge diventa *parte* della storia. E non è cosa da poco. Per questo mi piace, quando descrivo il medium fumetto, elogiare la sua *traspirabilità*, ovvero la capacità di lasciarsi contaminare da ogni lettore o lettrice in maniera diversa, unica e irripetibile.

Abbiamo già detto di come l'esperienza di *Draw My Life* abbia preso il via dalle testimonianze di chi ha attraversato in prima persona fenomeni di migrazione, e che l'obiettivo di un narratore è spesso quello di coinvolgere il più grande numero di persone possibili, mettendo in luce che cosa lega l'impresa di un protagonista alle difficoltà quotidiane di chi fruisce la sua storia. Quale migliore medium, allora, di quello che richiede un così puntuale e profondo contributo del lettore? Dalla *testimoniaza*, abbiamo

creato una sceneggiatura, che a sua volta è diventata disegni e parole sulla tavola, fino agli occhi, alla mente e al cuore di chi, di questa storia, ha deciso di farsi *testimone*.

Questa era la nostra speranza: che si creasse un racconto corale non solo dal punto di vista dei suoi autori e autrici, ma anche dei suoi lettori e lettrici. D'altronde, una volta riconosciuto qualcosa di sé in una storia, quella diventa improvvisamente anche *nostra*, ed è più facile, non solo più opportuno, diffonderla a nostra volta.



Perché raccontare la migrazione?

Infine, siamo arrivati alla domanda che ha, per oggetto, l'oggetto del nostro raccontare. Qualcosa abbiamo anticipato: la necessità primaria era (ed è ancora) mettere in luce un fenomeno importante come quello migratorio, anche agli occhi di chi non ne è coinvolto o coinvolta direttamente. Abbiamo lavorato su tre testimonianze di carattere molto diverso tra loro, senza cancellare queste diversità, anzi, sottolineandole. Al contempo, però, abbia-

mo cercato gli elementi comuni alla base di queste migrazioni. La nostra “ipotesi” è che tali elementi, seppure di forma e intensità variabile, possano accomunare moltissime persone, anche più di quelle, già numerose, che migrano.

Con *Musa*, la storia al centro del primo volume di *Draw My Life*, abbiamo raccontato la fuga da uno Stato dittatoriale (non importa quale: le realtà che possono riflettervisi, purtroppo, sono molteplici), verso la speranza di trovare, altrove, una vita e un mondo migliori. Nel secondo volume, invece, abbiamo raccontato di due donne, una in viaggio dal Sudamerica verso l'Italia, e una dall'Italia verso l'Australia; le due protagoniste si incontrano per caso ma si “riconoscono” per scelta, sia pure istintiva, comprendendo a vicenda le proprie speculari difficoltà. In quest'ultimo caso, abbiamo deciso di unire i due viaggi in una sola storia e non, invece, presentare due capitoli separati, sempre al fine di sottolineare come tutte le radici provengano dallo stesso grande albero migratorio, e di quanto imponente esso sia nel nostro ecosistema sociale.

Vi è anche una quarta storia a fumetti, in *Tratti d'Umanità in cammino*, che non origina da una testimonianza personale. Trattasi delle avventure di *Ray Goodman*, primo lavoro realizzato in collaborazione con lo CSER, pubblicato due tavole alla volta nel corso degli anni precedenti e raccolto, infine, nello stesso volume dell'inedito *Musa*. Tramite l'espedito narrativo dell'amnesia a lungo termine, Ray Goodman non ricorda da dove proviene, e cerca la propria casa girovagando per il mondo. Eppure, non ricordando alcuna casa nel suo passato, definisce “casa” il posto nel mondo che lo accoglierà, una casa nel futuro verso cui si può solo *camminare*, e non *tornare*.

Quello di Ray Goodman è un chiaro esempio di come una storia, anche attraverso meccanismi puramente narrativi, possa illustrare le criticità del nostro mondo e disinnescare ragionamenti cui siamo abituati da tempo, per farceli risultare di nuovo e finalmente fallaci.

In *Storie di donne in movimento*, abbiamo cercato di mostrare co-

me le difficoltà dei fenomeni migratori possano accumularsi e aggravarsi esponenzialmente in combinazione con il problema della disparità di genere. Anche qui, il cuore pulsante della storia, spogliato di qualsiasi altra allegoria, è il disagio che può crearsi all'interno di una casa, fisica ma anche dell'anima, e la ricerca che ne consegue di un altro posto, fisico ma anche dell'anima, dove ritrovare o ri-costruire una casa più accogliente.

Lo stesso principio è al centro di *Musa*, titolo della storia e nome del protagonista in fuga dai conflitti e dalle violenze del proprio Paese. Musa decide, dopo aver perso progressivamente legami familiari, di amicizia e la propria libertà, di tentare la traversata per mare, contro tutti gli avvertimenti ricevuti. Con una storia cruda, dal punto di vista parziale (e per questo incredibilmente arricchente) di quello che è solo un ragazzo in un mondo di grandi violenti, abbiamo cercato di raccontare come la speranza, talvolta, sia il risultato inatteso di un processo oscuro e conflittuale. Quando prende la "via del mare", Musa sa quanto pericolosa e ingrata sia la speranza cui si sta aggrappando, eppure ci si affida comunque. Perché? Perché, quando la propria casa è un posto dove ogni diritto umano viene calpestato, allora il viaggio diventa, prim'ancora che strumento di speranza, strumento di *protesta*.

Ecco, questo è l'elemento universalizzabile, la lente attraverso cui osservare storie di altri, per poi aguzzare la vista e realizzare che non si tratta di una lente, ma di uno specchio. Uno specchio che ci restituisce differenze, certo, ma non per questo *deformante*; piuttosto, dal momento che ci rivela parti di noi che non riuscivamo a vedere, o riuscivamo a ignorare, è uno specchio *informante*.

Per questo raccontiamo, raccontiamo a fumetti e raccontiamo le migrazioni: perché, quando un posto, grande quanto uno Stato o piccolo come una casa, inizia a comprimere noi e i nostri diritti, sentiamo il medesimo bisogno di reagire all'ingiustizia, di spingere a nostra volta contro le mura, cancellare i confini, per rendere il mondo intero una grande casa di tutti e tutte, dove viaggiare resti soltanto e sempre una scelta, non un bisogno, non una protesta. In questo senso, con le dovute proporzioni e le rispettive differenze, siamo tutti e tutte migranti da un

presente di conflitti e disparità, verso un futuro che speriamo e pretendiamo migliore.

Le storie e i disegni di questo capitolo sono © CSER, Andrea Giovalè, Riccardo Colosimo e Adriano Turtulici in riferimento al primo volume e © CSER, Andrea Giovalé e Assia Ieradi in riferimento al secondo.

Crediti delle immagini di questo capitolo, in ordine di comparsa:

Assia Ieradi, Draw My Life in senso inverso. Storie di donne in movimento.

Adriano Turtulici, Draw My Life. Tratti d'umanità in cammino.

Adriano Turtulici, Draw My Life. Tratti d'umanità in cammino.

Assia Ieradi, Draw My Life in senso inverso. Storie di donne in movimento.



La Fondazione Migrantes e i fumetti sui temi delle migrazioni forzate

Cristina Molfetta e Pierpaolo Felicolo

Come Fondazione Migrantes, assieme al nostro editore di riferimento (Tau Editrice), abbiamo iniziato tre anni fa questa fantastica avventura dei fumetti. Il nostro obiettivo principale era quello di usare questo linguaggio per aprire un dialogo ed entrare più in contatto con i giovani e le giovani delle scuole secondarie di primo e secondo grado rispetto ai temi della mobilità forzata, ma per usarlo al meglio abbiamo dovuto studiare.

Il fumetto è un genere che ha dei meccanismi di funzionamento che non sono quelli della scrittura e del racconto, passa da immagini, inquadrature, espressioni e, solo in un secondo tempo, dalle parole.

Abbiamo quindi costituito una equipe che conoscesse molto bene il tema che volevamo trattare, cioè la mobilità forzata delle persone nel mondo, che avesse lavorato con i giovani e le giovani e poi ovviamente che sapesse usare al meglio lo strumento del fumetto. Per cui nel gruppo sono confluite Cristina Molfetta, antropologa culturale, che per la Fondazione Migrantes si occupa della sezione Diritto d'asilo e protezione internazionale, Chiara Marchetti, sociologa delle migrazioni, che cura con lei da anni il report sul Diritto d'asilo e Manuela Valsecchi, giornalista, socia lavoratrice e consigliera di amministrazione di una cooperativa attiva nel campo delle migrazioni. Tutte e tre conoscono le tematiche ma hanno lavorato anche con i giovani e le scuole. Siccome per il primo anno, nel 2023, il tema scelto è stato quella la rotta di ingresso in Europa via terra, è stato coinvolto Duccio Facchini che, per il suo ruolo all'interno della rete RiVolti ai Balcani e all'interno della rivista *Altreconomia*, è uno dei giornalisti più esperti sulla "rotta balcanica". La casa editrice Tau si è attivata invece per individuare lo sceneggiatore, il bravissimo Emanuele Bissatiti, e il talentuoso disegnatore, Valerio Chiola.

Abbiamo svolto numerosi incontri a partire dal tema sollevato da Yagoub Kibeida e Sayed Hasnain nel volume *il Diritto d'asilo 2022*: i trattamenti diversi riservati a chi scappa dalle guerre a seconda del paese di origine. Ci siamo dati la regola che tutto quello che avremmo messo nel fumetto sarebbe stato vero, riservandoci però la libertà di ripensarlo e modificarlo per renderlo al meglio attraverso questo linguaggio.

Vede così la luce il primo dei nostri fumetti: *In fuga. Le persone che scappano non sono tutte uguali*.

A noi è piaciuto molto farlo. Lo abbiamo ideato con l'intenzione di farne uno strumento utile da usare nelle classi della scuola secondaria di primo e secondo grado all'interno di laboratori dedicati. Per questo, si seguono in parallelo le storie di una famiglia di origine ucraina che scappa e attraversa il confine con la Polonia e le storie a staffetta di una famiglia siriana e di un giovane afgano, che rimangono invece imprigionati nella foresta tra Bielorussia e Polonia. Solo il giovane afgano ce la farà ad entrare prima in Polonia e poi in Italia.

Reggio Emilia diventa la città dove, fuori dalla questura, i destini della famiglia ucraina, del giovane afgano e di una signora nigeriana con un bambino si incrociano, mostrando di nuovo come i destini non sono uguali per tutti.



Per rendere a livello visivo questi parallelismi, abbiamo scelto di avere delle pagine bianche e delle pagine nere che mettessero a confronto i viaggi, il processo per l'ottenimento dei documenti, la ricerca di una casa e di un lavoro ma anche le differenze che le



persone, a seconda dell'origine, incontrano pur scappando tutte dalla guerra. Anche il tratto utilizzato segna la differenza dei destini, con i colori chiari per i momenti meno drammatici e i tratti scuri per quelli più difficili.

Le storie di tutti i protagonisti rimangono alla fine del fumetto in sospeso e questo ci ha dato modo di lavorare con i ragazzi e le ragazze, chiedendo loro al termine della lettura congiunta come farebbero finire la storia, che cosa gli è sembrato ingiusto, che cosa, se avessero potuto, avrebbero cambiato.

Nel fumetto abbiamo poi inserito un QR code per dare degli strumenti agli insegnanti, agli educatori ed eventualmente anche ai ragazzi che vogliono approfondire. Sono stati infatti individuati dei materiali che spiegano il conflitto in Ucraina, la rotta balcanica, che danno conto del numero di sfollati e rifugiati ucraini, del numero dei richiedenti asilo dalla Siria, dall'Afghanistan e dalla Nigeria. Dati che ogni anno aggiorniamo usando gli studi che vengono prodotti annualmente per il volume Il Diritto d'asilo.

Ci siamo detti che questo sarebbe stato il primo di una serie e così nel 2024 abbiamo ricostituito il gruppo e, siccome il tema scelto era quello dei minori migranti che arrivano da soli nel nostro paese, a Cristina, Chiara e Manuela si è aggiunta Elena Rozzi che è una delle maggiori esperte in Italia sul tema; e al gruppo di Emanuele e Valerio si è aggiunto il colorista Matteo Devicenzi.

Anche in questo caso, abbiamo individuato delle storie di minori a cui volevamo dare rilievo, ma man mano che ne parlavamo ci siamo resi conto che spesso il co-protagonista principale delle vicende di questi ragazzi, una volta arrivati in Italia, è il caso e ci siamo interrogati su quale potesse essere la maniera migliore per rendere questa verità.

Abbiamo in Italia una normativa sui minori stranieri non accompagnati tra le migliori al mondo ma il fatto che venga o meno applicata continua a dipendere da troppi fattori casuali: il minore viene riconosciuto come tale alla frontiera o nel luogo di approdo? Il giorno che arriva c'è posto per lui in una comunità o finisce in centri temporanei o emergenziali? Gli verrà assegnato un tutore? Potrà avere un avvocato che fa ricorso se non viene riconosciuto come minorenni?

Ecco, quindi, che invece di raccontare storie di minori diversi con esiti diversi, abbiamo deciso di raccontare la storia di un unico ragazzo in fuga dal Gambia, Abdel, che però non ha una sola direzione. All'interno del fumetto, infatti, sono stati previsti dei punti cruciali in cui i ragazzi e le ragazze che leggono devono lanciare una moneta e in base a quello che uscirà proseguire in una dire-

zione o in un'altra. Abbiamo così contaminato un po' il genere del fumetto con quello del gioco di ruolo, non perché la vita dei minori stranieri non accompagnati in Italia sia un gioco, ma proprio per denunciare come purtroppo ci sono fattori casuali, che non dipendono dalle loro capacità e dalle loro competenze, che ancora troppo spesso giocano un ruolo pesante nella loro vita, violando i diritti che invece gli dovrebbero essere garantiti.

Vede così la luce il secondo dei nostri fumetti: *Quattro vite che sono la mia. Percorsi di Minori stranieri non accompagnati in Italia*.

In questo secondo fumetto abbiamo scelto un unico protagonista, giovane, con un'età vicina a quelli dei lettori per favorire quanto più possibile la possibilità di creare un canale empatico e di identificarsi con lui. Anche in esso abbiamo mantenuto il QR code dal quale raggiungere approfondimenti, informazioni su quanti minori non accompagnati ci sono in Europa e in Italia, ma anche una play list di canzoni. Nelle tavole del fumetto si trovano infatti anche dei brevi testi in corsivo che sono quelli delle canzoni che i giovani ci hanno detto di aver ascoltato durante il viaggio o nei momenti difficili (o felici) qui in Italia.

Questa aggiunta durante i laboratori nelle scuole è stata di forte impatto. I laboratori svolti nelle scuole secondarie di Roma ma anche di numerose altre città d'Italia (Torino, Asti, Milano, Mestre, Perugia, Rieti, Cosenza, Siracusa, Parma ecc.) sono stati coinvolgenti e commoventi. In molti casi i ragazzi hanno chiesto di sapere se vicino a loro ci fossero comunità o centri con i mi-



norì stranieri non accompagnati e di provare assieme agli insegnanti di trovare un modo di incontrarli.

Ed eccoci arrivati a quest'anno dove abbiamo scelto di lavorare sul tema delle donne vittime di tratta.

Il gruppo di lavoro si è mantenuto costante, sostituendo Elena con Irene Pagnotta avvocatà dell'ASGI attiva proprio nella tutela delle vittime di tratta.

Abbiamo confermato la linea di avere un personaggio unico, visto che aveva favorito la possibilità di identificarsi, per cui abbiamo scelto Peace, una ragazza della Nigeria, come nostra protagonista principale.

Come filo conduttore della narrazione abbiamo usato i ricordi,



i salti temporali nel passato e la musica rap in cui Peace è molto brava. Questo l'ha resa una sorta di cantastorie contemporanea sulla durezza del viaggio e della vita delle giovani destinate alla tratta che ha incontrato durante il tragitto, sulla strada o nella casa di accoglienza.



La canzone diventa il filo conduttore con cui incontriamo una ragazza albanese, un'operatrice del servizio di tutela e Precius, un'altra donna nigeriana che durante il viaggio è una sorta di sorella maggiore di Peace e che prova a proteggerla ma che, contrariamente a Peace, una volta arrivata in Italia non è riesce ad affrancarsi dal sistema dalla tratta e ne diventa un ingrannaggio.

Ed ecco che vede la luce il terzo fumetto: *Quattro pezzi da ventin futuro oltre la tratta*.

Come gruppo di lavoro siamo cresciuti imparando gli uni dalle altre. Abbiamo voluto fin dall'inizio che i nostri prodotti fossero anche esteticamente molto colorati ed attrattivi e anche questa scelta sembra essere stata apprezzata dai giovani e dalle giovani. I fumetti esistono sia in formato cartaceo sia digitale.

Speriamo di poter continuare a fare un altro pezzo di strada assieme noi, i fumetti e i giovani e le giovani.



I fumetti raffigurati questo capitolo sono © Fondazione Migrantes e Tau Editrice e dei rispettivi autori.

Narrare la migrazione attraverso il fumetto. L'esperienza editoriale di Tunué

Martina Petrucci

Raccontare la migrazione significa affrontare una delle questioni più urgenti e complesse del nostro tempo. È un tema che riguarda non solo gli spostamenti geografici, ma anche le identità, le memorie, le lingue, i legami familiari e sociali. La migrazione è una condizione umana universale, e per questo necessita di linguaggi capaci di attraversare confini, non solo fisici ma anche culturali ed emotivi.

In questo senso, il fumetto rappresenta un mezzo straordinario. Grazie alla sua natura ibrida consente di unire immediatezza e profondità, permettendo al lettore di riconoscersi nei volti e nei gesti dei protagonisti, anche quando le loro storie sembrano lontane.

Come editor presso la casa editrice Tunué, desidero presentare un percorso che coniuga impegno culturale e attenzione editoriale. L'obiettivo di Tunué non è solo quello di pubblicare buoni libri, ma di costruire attraverso di essi un dialogo con la società, restituendo voce a chi troppo spesso non ne ha.

Tunué e il racconto sociale

Tunué nasce con una vocazione precisa: dare spazio alle storie che contano, a quelle narrazioni capaci di unire memoria, introspezione e riflessione sul presente.

Nel nostro catalogo convivono opere di narrativa, saggi e graphic novel che esplorano i grandi temi sociali del nostro tempo: la diversità, l'ambiente, la memoria collettiva, il lavoro, la famiglia, e naturalmente, la migrazione.

L'attenzione verso la dimensione sociale del fumetto è sempre stata un tratto distintivo della nostra identità editoriale. Crediamo che il racconto grafico, con la sua forza iconica, abbia il

potere di rendere visibile l'invisibile, di dare corpo e volto a esperienze che le parole da sole spesso non riescono a contenere.

Questo impegno si traduce non solo nella selezione dei titoli, ma anche in una continua attività di dialogo con scuole, biblioteche e centri culturali, dove il fumetto diventa strumento educativo e inclusivo.

Il nostro lavoro editoriale, quindi, non si esaurisce nel libro, ma si prolunga "fuori dai libri": nelle occasioni di confronto e condivisione che nascono dal leggere insieme una storia.

Il fumetto come linguaggio universale

Una delle caratteristiche più straordinarie del fumetto è la sua universalità linguistica.

Le immagini, per loro natura, superano la barriera delle lingue e possono essere comprese da chiunque. È questa la ragione per cui il fumetto si presta così bene al racconto della migrazione: perché parla direttamente alle emozioni e alla sensibilità del lettore, senza filtri.

Attraverso la fusione di testo e immagine, il fumetto permette una narrazione esperienziale, in cui l'immedesimazione passa non solo dalle parole ma dallo sguardo, dal gesto, dall'atmosfera visiva.

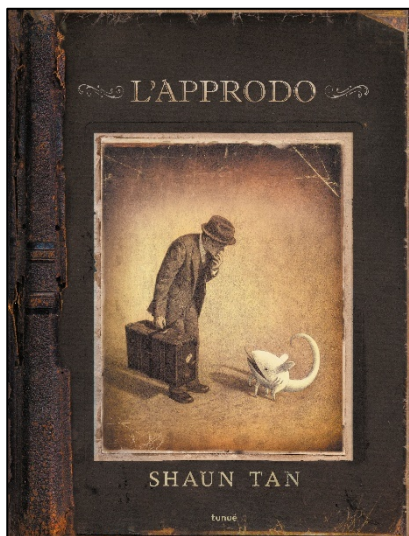
Questo rende possibile affrontare temi dolorosi – come la perdita, la lontananza, l'esilio – con delicatezza e forza al tempo stesso.

In molti casi, la dimensione grafica diventa anche strumento di mediazione culturale. Nei contesti scolastici o nei centri di accoglienza, i fumetti vengono spesso utilizzati come supporto didattico o come veicolo di dialogo interculturale, proprio perché consentono di condividere storie senza l'ostacolo linguistico.

Casi editoriali significativi

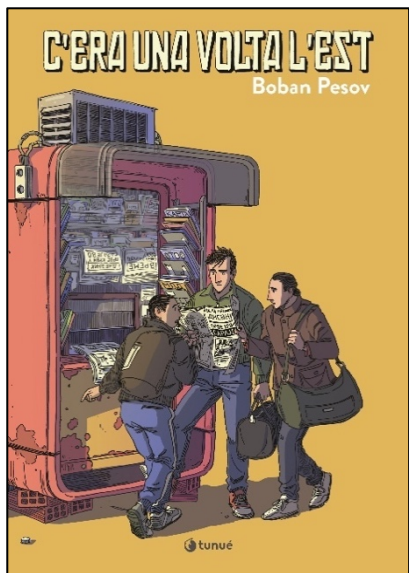
Tra i titoli che meglio rappresentano questa visione, *L'Approdo*

di Shaun Tan è senza dubbio il più emblematico. Si tratta di un *silent book*, un libro muto, privo di parole, composto solo da immagini. E proprio in questa assenza di testo risiede la sua potenza universale: chiunque, ovunque, può leggerlo e riconoscersi.



Il protagonista lascia la propria casa, attraversa il mare e giunge in una terra sconosciuta, popolata da simboli e linguaggi misteriosi. L'esperienza di spaesamento, di disorientamento, di nostalgia, ma anche di curiosità e di incontro, diventa esperienza condivisa.

Le tavole di Shaun Tan, minuziose e visionarie, raccontano l'emigrazione come fatto umano prima ancora che politico o economico. Non è un caso che *L'Approdo* sia stato adottato in diversi centri per migranti e strutture di accoglienza, dove viene utilizzato come strumento di inclusione e dialogo. La sua forza visiva permette a persone provenienti da contesti diversi di ritrovarsi in una stessa storia, di riconoscere emozioni comuni. È, a tutti gli effetti, un libro che costruisce ponti.



Un altro titolo significativo è *C'era una volta l'Est* di Boban Pesov, un'opera autobiografica che rac-

conta le migrazioni dall'Europa dell'Est negli anni Novanta e Duemila, in concomitanza con le guerre jugoslave. Attraverso lo sguardo di un uomo macedone emigrato in Italia, Pesov esplora il tema della doppia appartenenza, del sentirsi diviso tra due paesi, due lingue, due identità.

Il fumetto, con la sua leggerezza espressiva, riesce qui a restituire la complessità della memoria migrante, fatta di nostalgia, ironia e dolore. È un racconto intimo ma al tempo stesso collettivo, che riporta alla luce un periodo storico non lontano, e che tocca da vicino anche la storia recente dell'Italia come terra d'arrivo.

Il tema della migrazione è presente, in forme diverse, anche in altri titoli del nostro catalogo.

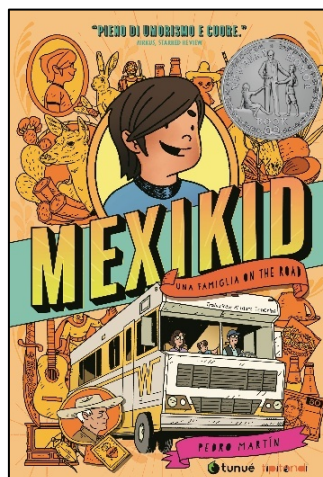
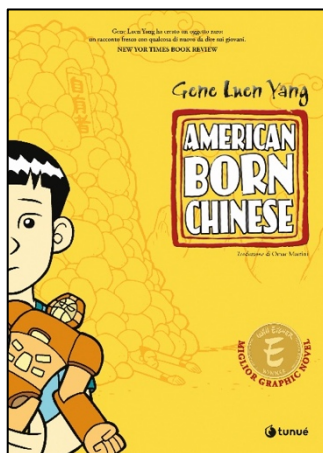
American Born Chinese affronta con ironia e profondità il tema delle seconde generazioni, raccontando il percorso di un ragazzo cinese cresciuto negli Stati Uniti e la sua difficile ricerca di identità.

Stagioni, realizzato in collaborazione con Emergency, mette invece in scena la guerra come condizione permanente e disumana, e dà voce a chi la subisce, non a chi la racconta.

Infine, *Mexikid*, una delle nostre pubblicazioni più recenti, narra la storia di un ragazzo messicano che vive negli Stati Uniti, diviso tra il desiderio di appartenenza e la nostalgia delle proprie radici.

Queste opere, pur diverse per stile e tono, condividono un medesimo intento: usare la narrazione grafica per riflettere su cosa significhi spostarsi, lasciare, ricominciare, costruire una nuova vita.

Tra le opere in corso di pubblicazione, *Ombre di famiglia* di Tessa Hulls e *L'altro lato del domani* rappresentano due



nuove rotte narrative. Il primo è un racconto autobiografico e multigenerazionale che attraversa la storia recente della Cina e degli Stati Uniti, esplorando le ferite dell'esilio e la memoria familiare. Il secondo narra la fuga dalla Corea del Nord, raccontata dal punto di vista di giovani protagonisti che cercano una possibilità di futuro al di là del confine. Entrambi i progetti si inseriscono nel solco di una riflessione editoriale coerente, in cui la migrazione non è mai solo tema, ma prospettiva da cui guardare il mondo.

Conclusioni

Attraverso la pubblicazione di opere come quelle citate, Tunué cerca di contribuire a un discorso culturale più ampio: quello della narrazione come forma di conoscenza e di cura.

Il fumetto, in questa prospettiva, diventa strumento di empatia, capace di connettere esperienze e generazioni, di trasformare la distanza in prossimità.

In un'epoca in cui la migrazione viene spesso ridotta a dato statistico o emergenza politica, la letteratura disegnata offre un'altra possibilità: raccontare la migrazione come esperienza universale, che riguarda tutti noi.

Le storie che pubblichiamo cercano di restituire complessità e dignità ai percorsi individuali, mostrando che dietro ogni viaggio ci sono scelte, affetti, perdite, sogni e resistenze.

L'impegno di Tunué è quello di continuare a dare spazio a queste voci, di creare libri che non solo raccontano ma che ascoltano, che mettono in dialogo le differenze, che insegnano a riconoscere nell'altro una parte di sé.

Raccontare la migrazione, per noi, significa raccontare l'umanità nella sua forma più autentica: in cammino, sempre.

Tutti i fumetti raffigurati in questo capitolo sono © Tunué e dei rispettivi autori.

Sotto lo stesso cielo

Simona Binni

Migrazioni a fumetti non è soltanto un'occasione per presentare una singola opera o per approfondire i differenti lavori proposti da una serie di autrici e autori, ma è soprattutto un prezioso momento di riflessione su cosa rappresenta il mondo dei fumetti come strumento dalle grandi potenzialità per sensibilizzare il pubblico rispetto a tematiche importanti come quelle di questo convegno. Perché scegliere proprio il fumetto per raccontare una storia? Come questo strumento si rivela efficace per veicolare messaggi? E ancora, il fumetto fino a che punto è in grado di interpretare le istanze delle nuove generazioni e cogliere le urgenti problematiche che devono affrontare? Sono interrogativi dalle risposte complesse, ma questo spazio di confronto non può che rivelarsi utile per gli operatori e non solo.



Per quanto riguarda ad esempio il mio lavoro sviluppato all'interno del progetto legato al Turismo delle radici del MAECI, *Sotto lo stesso cielo* è un graphic novel che racconta la storia di Cintia, giovane italo-argentina che attraversa l'oceano per giungere in Italia alla ricerca delle sue radici. Durante il suo viaggio incontra Andrea, un ragazzo ligure che l'accompagnerà in questo percorso di scoperta delle proprie origini. Insieme ritroveranno le terre appartenute ad Antonio, il bisnonno di Cintia e vivranno un'estate indimenticabile. *Sotto lo stesso cielo* prova anche a raccontare i tanti sacrifici compiuti dai nostri emigrati e il dolore causato dal distacco con la madrepatria.

Dal momento che la storia è stata pensata per avvicinare a queste tematiche anche un pubblico più giovane, è stato scelto come strumento per raccontarla il medium del fumetto, in quanto capace di creare una sintesi potente tra disegni e parole.

Le nuove generazioni, infatti, sono sempre più abituate all'elaborazione di contenuti veicolati attraverso le immagini. E ancor più sono abituate ogni giorno a fruire velocemente di una grande quantità di contenuti, spesso senza avere il tempo di decodificarli. A questo proposito il fumetto offre una grande opportunità, ovvero quella di potersi fermare sulle singole pagine, di darsi il tempo di osservare le immagini e rileggere i testi, ritornando con calma su ciò che ha colpito di più.

Uno strumento molto interessante è quello dello spazio bianco che rende la lettura un'esperienza dinamica. Lo spazio bianco che separa le vignette non è solamente un elemento grafico, ma diventa un vero e proprio spazio concettuale. Il fumetto racconta una storia mettendo in scena determinati momenti della narrazione attraverso l'uso sapiente dello storytelling. Ma ciò che accade nel passaggio tra una vignetta e l'altra è lo stesso lettore a deciderlo attraverso la sua immaginazione, diventando in questo modo parte attiva di tutto il processo senza rimanere un semplice fruitore.

Il fumetto lavora inoltre con i profondi meccanismi dell'identificazione del lettore con i personaggi di cui segue le vicende. Attraverso la rappresentazione dei volti e delle espressioni chi disegna riesce a creare un legame empatico con chi guarda, avvicinando il lettore a situazioni ed eventi anche lontani dalle proprie esperienze. Non a caso esistono anche fumetti che non hanno bisogno di parole per catturare e tenere viva l'attenzione. Il tratto non si limita così ad essere un semplice elemento di composizione della vignetta ma si trasforma in un vero e proprio strumento profondo di comunicazione.

A pieno titolo, dunque, il fumetto si rivela utile e particolarmente adatto per trattare un tema delicato come quello della migrazione. Quando si parla di migranti spesso si dimentica il dolore che accompagna queste persone nel dover lasciare la propria terra, la famiglia, gli amici. Storie drammatiche che accompagnano scelte difficili e molte volte obbligate per fuggire da morte e violenza, guerre o carestie in cerca di una speranza. Nella storia di Cintia c'è anche il racconto dei tanti italiani che hanno solcato i mari in cerca di una vita migliore. Storie di cui è giusto tenere

viva la memoria. Andrea, il ragazzo che accompagnerà la nostra protagonista alla ricerca delle sue radici, è un po' il simbolo di tutti coloro che sanno accogliere. Inizialmente diffidente, imparerà a conoscere la sua storia e a diventare la sua guida. Farà da ponte con la nuova realtà nel processo di conoscenza e integrazione. Se chi arriva troverà soltanto ostilità e paura per ciò che la sua diversità rappresenta, avrà molte più difficoltà ad inserirsi in un contesto nuovo. Alzare muri non potrà che portare ad altri muri.

In conclusione, *Sotto lo stesso cielo* vuole provare a lanciare un messaggio positivo. La scoperta dell'altro può trasformarsi in un'esperienza sorprendente, capace di scardinare i nostri stereotipi e donarci punti di vista differenti, anche su noi stessi. E suggerirci che alla fine casa è ovunque dimora il nostro cuore. Dove sono custoditi i nostri ricordi e dove prendono vita i progetti per il futuro.

Sotto lo stesso cielo © *Simona Binni e MAECI.*

Parte II

Analisi

Il fumetto come documento e pratica delle migrazioni. Gerarchie globali nell'arte sequenziale

Marco Pellitteri e Yunfei Shi

Introduzione

Rappresentazione migratoria e produzione migrante

Questo capitolo, all'interno del progetto del presente volume nato – come spiegato nell'Introduzione – dal convegno eponimo tenutosi a Roma il 3 ottobre 2025, costituisce a suo modo una panoramica critica, introduttiva e trasversale al tema. Mentre la maggior parte degli altri contributi offrono approfondimenti tematici o analisi focalizzate su specifiche opere o contesti nazionali, il nostro intento è di tracciare una mappa ragionata del rapporto tra fumetto e migrazioni, muovendoci lungo un doppio binario analitico.

Da un lato, il fumetto si conferma quale medium potentissimo nel *rappresentare* le esperienze migratorie. Con il suo linguaggio “bastardo”, com'è stato a volte provocatoriamente ma assai pertinentemente definito, questo mezzo espressivo restituisce complessità e umanità a fenomeni troppo spesso ridotti a stereotipi o numeri nei discorsi mediatici predominanti. Attraverso l'analisi di un ampio corpus di opere provenienti da diversi contesti culturali – dal Giappone all'America Latina, dagli USA all'Europa, dalla Corea del Sud al Vietnam – cerchiamo di dimostrare come le narrazioni fumettistiche siano in grado non solo di documentare le migrazioni, ma soprattutto di raffigurare e commentare le strutture di potere che le governano.

Dall'altro lato, e ciò sarebbe – speriamo – il fulcro innovativo di questo contributo, proponiamo un inquadramento del fumetto come campo di produzione culturale *esso stesso segnato dalla mobilità transnazionale*. Le vignette non solo raccontano storie di migrazione; spesso sono il prodotto di autori le cui biografie professionali incarnano, in modo esemplare (talora sofferto, talaltra trionfale), le stesse gerarchie globali e ambiguità defini-

torie che ritroviamo nelle loro opere. La figura del fumettista-migrante, dall'archetipo eccelso di Hugo Pratt ai professionisti globali dei nostri giorni, è quindi il secondo fuoco della nostra lente d'indagine.

I lavori di questi autori costruiscono così un duplice archivio grafico: da un lato documentano il trauma, la resilienza e la ricerca identitaria dei migranti; dall'altro smascherano, attraverso le stesse traiettorie professionali di alcuni dei loro creatori, le asimmetrie di privilegio che strutturano il mondo globale della cultura. In un'epoca di mobilità complessa, il fumetto ci invita a una riflessione profonda non solo sulle storie di chi è spinto o costretto a muoversi, ma anche sullo sguardo, a volte carico di pregiudizi inconsci, di chi quelle storie le produce.

Questioni teoriche e definitorie Il peso delle parole (e delle vignette)

Prima di analizzare le narrazioni a fumetti e le biografie dei loro autori, consideriamo cruciale problematizzare il lessico stesso con cui descriviamo la mobilità umana. Innanzitutto, la letteratura accademica evidenzia come la distinzione lessicale tra "espatriato" e "migrante" sia socialmente costruita e densa di implicazioni gerarchiche (Andresen et al., 2014). Il termine "espatriato" è in genere riservato a professionisti qualificati del Nord globale che si spostano per scelta verso altri paesi, spesso entro lo stesso Nord globale o in posizioni di privilegio nel Sud globale; laddove "migrante" viene applicato a chi cerca opportunità economiche o fugge da crisi, specialmente dai Sud del mondo. Questa dicotomia linguistica non è neutra: riflette e, al contempo, riproduce asimmetrie di potere (Croucher, 2012; Lundström, 2017).

La ricerca contemporanea propone di interpretare queste disparità attraverso il concetto di "privilegio", che si manifesta in due forme principali: il *privilegio di provenienza e storico*, derivante dall'appartenenza di passaporto ed etnica a un paese del Nord globale; e il *privilegio interno alla società d'origine*, legato a fattori come etnia, classe o casta (Webster e Handrikman, 2024). Queste

forme di privilegio si traducono in capitale sociale, culturale ed economico e danno vita a una tipologia che classifica gli immigrati in quattro gruppi principali: “desiderati” (privilegio di provenienza e storico alto), “assimilati” (privilegio storico alto), “periferici” (privilegio di provenienza alto) ed “emarginati” (privilegio basso in entrambe le dimensioni).

Abbiamo applicato questa cornice teorica sia all’analisi delle rappresentazioni dei personaggi migranti nei fumetti che abbiamo selezionato sia per decostruire le traiettorie professionali degli autori. Il mondo del fumetto, con il suo ecosistema globale di festival e case editrici e la sua industria del libero professionismo, costituisce un microcosmo ideale per osservare come i privilegi di provenienza e storico condizionino le possibilità, le percezioni e le esperienze di mobilità dei professionisti della cultura; in questo caso, di una cultura ritenuta quasi sempre popolare nonché periferica e di poco conto, come il fumetto. La stessa etichetta di “autore in trasferta” o “artista residente” applicata a un europeo o canadese, contrapposta a quella di “fumettista migrante” per un collega latino-americano o del Sud-Est asiatico con un percorso simile, è sintomo di questa stratificazione (Favell, 2008; Al Ariss, 2010).

Inoltre, come evidenzia Corrado Fumagalli (2021), non esiste una definizione analitica universalmente accettata di “migrante”, e il linguaggio comune tende ad accogliere implicitamente le categorizzazioni proposte nelle politiche sui fenomeni migratori. Fumagalli propone una definizione filosofica fondata su un diritto pre-istituzionale: il migrante è colui che dovrebbe poter vantare diritti di residenza in almeno due luoghi distinti. Questa prospettiva, che antepone i diritti universali della persona alle logiche degli Stati, fornisce una solida base etica per leggere molte delle opere che abbiamo selezionato e per inquadrare le stesse biografie degli autori, troppo spesso costretti in categorie giuridiche e lessicali restrittive o discriminatorie.

La tabella che segue sintetizza le diverse categorizzazioni della mobilità umana, le cui ambiguità possono trovare piena applicazione nel campo d’indagine di questo saggio.

Tabella 1. Criteri definitori nella mobilità umana globale

CRITERIO	ESPATRIATO (STEREOTIPO)	MIGRANTE (STEREOTIPO)	APPLICAZIONE AL CAMPO DEL FUMETTO
Motivazione	Scelta professionale, carriera, stile di vita	Necessità economica, fuga da conflitti/persecuzioni	Dal trasferimento pianificato di un autore affermato alla fuga di un cartoonist da un regime politico
Status legale	Visto per lavoro qualificato, permesso di soggiorno privilegiato	Visti temporanei, richiesta di asilo, irregolarità	L'autore "desiderato" ottiene facilmente visti; l'emergente o quello da paesi "non privilegiati" affronta ostacoli burocratici.
Percezione sociale	Professionista di valore, arricchimento culturale	Sospetto, concorrenza sleale, peso sul <i>welfare</i>	Il fumettista italiano che lavora in Giappone (es. Igort) è un "pioniere"; quella bulgara in Germania è un "immigrata" (es. Denitsa Gruber) ¹
Mobilità	Alta, circolare, ritorno pianificato	Spesso unidirezionale, permanente o a lungo termine	La mobilità come risorsa per alcuni (partecipazione a festival internazionali), come necessità per altri (ricongiungimento familiare, ricerca di un mercato)

Applicare questa lente al mondo della produzione fumettistica significa dunque chiedersi: in che modo il privilegio di provenienza e il capitale culturale influenzano la capacità di un autore di muoversi, di essere "desiderato" da editori stranieri, e di vedersi riconosciuto lo status di "artista" piuttosto che quello di "migrante"? È a queste domande che tentiamo di rispondere

¹ Sul caso di Igort cfr. Brancato, 2017; su quello di Denitsa Gruber, Kolev, 2024.

nella sezione successiva, attraverso l'esaminazione di casi storici e contemporanei di fumettisti le cui vite e le cui opere sono state plasmate dalla mobilità.

Il fumettista come migrante

Il fumettista, come figura professionale, ha una lunga storia di mobilità transnazionale, spesso oscurata da una visione dell'autore come radicato in una specifica cultura nazionale. In realtà, l'emigrazione di artisti e l'*import-export* di stili e narrative sono costitutivi del medium.

Archeologia della mobilità

L'“esodo” italiano in Argentina e Hugo Pratt

Uno degli esempi più emblematici di migrazione artistica “in carovana” nel fumetto è quello del folto numero di autori italiani trasferitisi in Argentina tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio dei Cinquanta. Come ampiamente documentato da vari storici del fumetto (rinviamo a Brunoro e Reali, 2004 e Pellitteri, 2017), questo “esodo” fu orchestrato dall'editore Cesare Civita, un ebreo italiano fuggito a Buenos Aires nella seconda metà degli anni Trenta a causa delle leggi razziali promulgate dalla dittatura fascista. Civita, grazie alla sua agenzia milanese rimasta comunque in attività, reclutò talenti per le sue nuove edizioni Abril. I primi a partire furono Athos Cozzi, Alberto Giolitti, Guglielmo Letteri, Giorgio Scudellari e Sergio Tarquinio. Ma il gruppo più celebre fu quello veneziano degli autori di *L'Asso di Picche*: Mario Faustini, Alberto Ongaro, Ivo Pavone e il più celebre di tutti, Hugo Pratt, che si trasferì nel 1951.

La loro esperienza porteña non fu solo un trasloco lavorativo: a Buenos Aires, Pratt e i suoi colleghi trovarono una sistemazione confortevole nel quartiere di Acassuso; molto rapidamente, la casa che dividevano divenne un vero e proprio centro sociale e artistico, una fucina informale di creatività dove i giovani italiani, poco più che ventenni, insegnavano il mestiere ad autori argentini

coetanei o quasi, con Pratt quale figura più carismatica. La sua docenza presso la Escuela Panamericana de Arte, di cui restano preziose schede didattiche, mostra come questa migrazione non fosse stata solo un fatto biografico, ma un trasferimento di saperi e tecniche che avrebbe influenzato profondamente la scena fumettistica argentina.

Applicando il quadro teorico proposto in precedenza, possiamo leggere Pratt e i suoi talentuosi compagni di matita come “migranti altamente qualificati” in una posizione sociologicamente ambivalente. Erano “desiderati” per le loro competenze specifiche dall’editore Civita, e godevano di condizioni contrattuali eccellenti rispetto all’Italia del dopoguerra. Tuttavia, la loro esperienza di vita – le scorribande a cavallo nella pampa, l’immersione in una cultura latina ma differente – e la successiva creazione di un personaggio senza radici e profondamente nomade come Corto Maltese rivelano come la loro mobilità avesse agito da potente volano creativo, sfidando facili categorizzazioni. Non erano semplici “espatriati”; la loro esperienza fu una forma di migrazione professionale/esistenziale che ridefinì le loro identità artistiche.

Il professionista globale. Mobilità e diaspora nel presente

Il fenomeno del fumettista-migrante non si è affievolito. Si è trasformato e globalizzato. Oggi possiamo individuare almeno tre tipi principali di mobilità creativa nel campo del fumetto.

- *Il “sogno europeo” franco-belga.* Un numero consistente di disegnatori sudamericani (da Argentina, Brasile, Colombia) o dall’Europa dell’Est (Bulgaria, Romania, Serbia) lavora per serie prestigiose del fumetto franco-belga. Sono spesso “migranti economici ad alto livello di specializzazione”, la cui mobilità è dettata dalla ricerca di opportunità in un mercato più ricco e strutturato. Il loro status è spesso precario e la loro percezione sociale oscilla tra il riconoscimento professionale e una sorta di stigma in quanto immigrati. Questo non si verifica per tutti e, per tornare sul tema del migrante di successo, ci sono casi eccellenti – che sconfinano con il tipo seguente – di autori est-

europei o sud-europei trasferitisi in paesi più settentrionali con profitto economico e prestigio riconosciuto nei media e nell'opinione pubblica. Si pensi a Lorenzo Mattotti, che da decenni vive a Parigi (come già Hugo Pratt, che poi si stabilì in Svizzera), ed Enki Bilal, serbo, anch'egli ricollocatosi nella capitale francese al seguito della famiglia, dato che il padre era stato disertore/dissidente nella Serbia di Tito.

- *Trasferimenti per carriera e autorialità nomade.* All'estremo opposto dello spettro del privilegio troviamo autori affermati la cui carriera è intrinsecamente internazionale. Come si notava già vent'anni fa (Pellitteri, 2008) a proposito del fumetto italiano contemporaneo, un autore come Gipi (Gian Alfonso Pacinotti) pubblicava e pubblica anche in Francia con altrettanto successo che in Italia e forse con vendite maggiori. Per questi autori la mobilità è una strategia di carriera e un moltiplicatore di capitale simbolico. Sono i "desiderati" del sistema globale dell'arte sequenziale, le cui biografie professionali assomigliano a quelle degli "espatriati" dell'industria e degli affari, pur mantenendo un'aura di autorialità indipendente.
- *Migranti digitali.* Una forma attuale e meno visibile di mobilità è quella di coloro che possono essere chiamati "migranti digitali": fumettisti che, pur rimanendo nel loro paese d'origine, lavorano costantemente per editori stranieri (statunitensi, francesi, giapponesi) come liberi professionisti. È una forma di migrazione "virtuale" del proprio lavoro, che aggira le barriere fisiche ma che può riprodurre dinamiche di sfruttamento (compensi inferiori) e dipendenza economica, collocando questi autori in una zona grigia della categoria dei "periferici". La categoria può anche includere autori di successo, per esempio dalla stessa Italia – molti autori che disegnano o scrivono per i supereroi americani Marvel e DC – e da paesi del Sud-Est Asiatico e dell'America Latina, o autori dell'area del Mediterraneo che lavorano per la Spagna o ancora Francia e Belgio, ma con condizioni economiche da considerare caso per caso.

L'analisi di queste diverse traiettorie conferma l'utilità del quadro teorico sul privilegio. La mobilità nel fumetto non è un

fenomeno uniforme, ma è segmentata da linee di forza – nazionalità, capitale culturale, riconoscimento critico – che determinano chi può muoversi come “espatriato” e chi, invece, è etichettato come “migrante”.

Cenni sul linguaggio grafico-narrativo delle migrazioni nei fumetti

La forza del fumetto nel trattare il tema migratorio risiede nella sua capacità di tradurre concetti astratti ed esperienze traumatiche in un linguaggio visivo iconico, comprensibile, incisivo nella sua sintesi e profondamente emotivo. Le scelte grafico-narrative degli autori diventano strumenti analitici ed esplicativi a tutti gli effetti, in grado di comunicare dimensioni dell’esperienza migratoria che sfuggono alla pura descrizione testuale.

Alcuni fumetti che passiamo in rassegna a seguire sono molto famosi; altri, meno. Abbiamo però preferito trattarli tutti allo stesso modo, senza enfatizzare e privilegiare (saremmo cascati nello stesso tranello che desideravamo esaminare) gli autori e le opere più celebrati.

Il *graphic journalism* – più o meno, “giornalismo a fumetti” – del citato Joe Sacco, ad esempio, si caratterizza per un tratto denso e iper-dettagliato: vignette affollate che trasmettono la claustrofobia e la complessità dei campi profughi. Sacco non racconta semplicemente, ma riferisce e riflette, anche se da un punto di vista del tutto soggettivo, e proprio per questo autenticamente giornalistico (Pellitteri, 2002). In opere come *Palestina* – che già oltre venticinque anni fa spiegava l’ovvio della carneficina israeliana alla società, ai corpi e ai territori palestinesi che è oggi ancora e di nuovo sotto gli occhi sgomenti e disgustati di tutti – e *Safe Area Goražde*, Sacco sviluppa una tecnica di rappresentazione che potremmo definire, appoggiandoci al titolo di uno dei fumetti che menzioneremo in seguito, “etnografia grafica”, in cui il sofisticato dispositivo di ripresa visiva fumettistica si fa strumento di documentazione partecipante.

All'opposto, Shaun Tan, in *L'approdo*, utilizza un realismo magico e una narrazione del tutto muta per universalizzare l'esperienza del migrante. Le sue tavole, di un nitore melanconico, popolate di creature e meccanismi surreali, visualizzano il tema dello spaesamento linguistico e culturale. L'assenza di parole, qui come nel fumetto in genere (a dispetto del nome con cui lo designiamo in italiano, le parole e le nuvolette ne sono accessori non necessari), non è un limite, e nell'opera di Tan diventa la strategia estetica e retorica più adatta a rappresentare e significare lo smarrimento di chi non possiede gli strumenti per comunicare la propria storia. Tan, figlio di migranti, dimostra con il suo apologo biografico e morale come l'esperienza della mobilità, anche indiretta, possa tradursi in una ricerca stilistica profondamente originale.

Marjane Satrapi, in *Persepolis* (autobiografia di un'adolescente inviata dai genitori dall'Iran in Europa all'indomani della rivoluzione teocratica, nel 1979), sceglie invece uno stile naïf che ci azzarderemmo a definire perfino un po' piatto, un iconicismo essenziale derivato dalla lezione del mentore di Satrapi, il fumettista francese David B (Pierre François Beauchard). Questa scelta grafica, in apparente contrasto con la durezza dei contenuti, funziona da filtro efficace: è lo sguardo di una bambina che cerca di dare un ordine, una forma comprensibile, al caos della Storia che la travolge.

In Giappone, Osamu Tezuka in *Gringo* utilizzò, negli ultimi anni della sua vita, il suo tratto dinamico e il suo stile inconfondibile per esplorare la crisi identitaria del "migrante di ritorno" o espatriato giapponese. Le sue inquadrature, spesso angolate e drammatiche, e il ritmo serrato del montaggio trasmettono l'alienazione e la dislocazione del protagonista in terra straniera, un tema allora poco esplorato nei manga teoricamente destinati al grande pubblico, come si è avuto modo di analizzare in un recente libro (Pellicteri, 2021) e come, soprattutto, ne ha parlato – sui manga come forma di discorso sociopolitico – Sharon Kinsella (2000).

Per quanto riguarda il fumetto cinese, gli autori contemporanei spesso attingono a un immaginario visivo ibrido. Come nota Mar-

tina Caschera nella sua monografia sui fumetti sinofoni (2023), i *manhua* e gli *xinmanhua* oscillano tra l'estetica del fumetto giapponese, l'influenza dei graphic novel occidentali e le tradizioni pittoriche e calligrafiche cinesi. Questa commistione stilistica rispecchia bene il tema della doppia appartenenza culturale e della ricerca di un'identità fluida. Presenteremo alcuni esempi di fumetti cinesi nelle sezioni successive.

Mappe delle migrazioni

Panoramica essenziale per generi e geografie

La produzione fumettistica sulle migrazioni è assai più numerosa e articolata di quanto chi, esterno al medium fumetto come lettore e/o come studioso, potrebbe pensare. La tabella che segue organizza le opere scelte per questo capitolo rispetto al genere narrativo e all'area geografica, offrendo una mappa orientativa del corpus selezionato e delle sue principali direzioni d'indagine. È importante notare che questa mappa include anche quelle opere la cui stessa produzione è il risultato di una traiettoria migratoria dell'autore stesso.

Tabella 2. Panoramica essenziale di opere a fumetti sul tema migratorio

GENERE NARRATIVO	AREA GEOGRAFICA / FOCUS	OPERE RAPPRESENTATIVE
Graphic memoir, autobiografia	Diaspora (soprattutto asiatica) negli USA	<i>Almost American Girl</i> (Robin Ha); <i>The Best We Could Do</i> (Thi Bui); <i>Vietnamica</i> (GB Tràn); <i>Family Style</i> (Thien Pham, Vietnam); <i>In Limbo</i> (Deb J.J. Lee, Corea); <i>I Was Their American Dream</i> (Malaka Gharib); <i>The Magic Fish</i> (Trung Le Nguyen); <i>Everything Is Beautiful, and I'm Not Afraid</i> (Yao Xiao); <i>Soviet Daughter</i> (Julia Alekseyeva)
Graphic journalism, reportage	Crisi umanitarie e tensioni sociali	<i>The Unwanted</i> (Don Brown, Siria); <i>Policing the City</i> (Fassin et al., Francia); <i>Palestina, Footnotes in Gaza</i> (Joe

		Sacco, Palestina); <i>Escaping Wars and Waves</i> (Olivier Kugler, Siria); <i>Still Alive</i> (Safdar Ahmed, Australia); <i>Hakim's Odyssey</i> (Fabien Toulmé); <i>Drawn to Berlin</i> (Ali Fitzgerald); <i>6,000 Miles to Freedom</i> (Stéphane Marchetti e Cyrille Pomès)
Narrativa allegorica e di finzione	Giappone e integrazione sociale	<i>Drama Queen</i> (Kuraku Ichikawa); <i>Gringo</i> (Osamu Tezuka); <i>LaGuardia</i> (Nnedi Okorafor e Tana Ford, Nigeria); <i>Superman Smashes the Klan</i> (Gene Luen Yang); <i>The Legend of Auntie Po</i> (Shing Yin Khor)
Narrativa realistica e sociale	Lavoro e razzismo in Asia	<i>Kowashiya Gen</i> (Sadayoshi Ishii); <i>Detective Conan</i> (Gōshō Aoyama); <i>Get Schooled</i> (Chae Yongtaek); <i>Labor Interrogation</i> (Choi Sung-kuk, Corea del Nord/Sud); <i>Undocumented: A Worker's Fight</i> (Duncan Tonatiuh, Messico / USA); <i>The Circuit</i> (Francisco Jiménez e Celia Jacobs); <i>The Most Costly Journey</i> (a cura di Marek Bennett); <i>Worm: A Cuban American Odyssey</i> (Edel Rodriguez); <i>The Battle of Churubusco</i> (Andrea Ferraris); <i>Alpha: Abidjan to Paris</i> (Bessora e Barroux)
Ricerche etnografiche a fumetti	Francia e politiche urbane	<i>Policing the City</i> (Didier Fassin et al.)
Storie di ricerca identitaria	Filippine, India, diaspora	<i>Halina Filipina</i> (Arnold Arre); <i>I Was Their American Dream</i> (Malaka Gharib); <i>Pashmina</i> (Nidhi Chanani); <i>What Is Home, Mum?</i> (Sabba Khan, Pakistan / UK); <i>German Calendar: No December</i> (Sylvia Ofili, Nigeria / Germania); <i>When Stars Are Scattered</i> (Victoria Jamieson e Omar Mohamed); <i>Intertwined</i> (Fabrice Sapolsky e Fred Pham Chuong); <i>Measuring Up</i> (Lily LaMotte e Ann Xu)
Narrativa per gli	Migrazione e	<i>Bounce Back</i> (Misako Rocks!); <i>Measuring Up</i> (Lily LaMotte e Ann Xu); <i>The</i>

adolescenti	adattamento	<i>Magic Fish</i> (Trung Le Nguyen, Vietnam/USA); <i>Uprooted</i> (Ruth Chan, Hong Kong/Canada)
--------------------	-------------	---

Sguardi dall'Asia: integrazione, esclusione e allegoria

I fumetti giapponesi offrono uno spaccato schietto sulle ambivalenze di una società che fatica a concepirsi come multiculturale nonostante la crescente dipendenza dalla manodopera straniera. La critica sociale diretta di *Kowashiya Gen* (Ishii, 2003) solleva il velo sullo sfruttamento dei lavoratori stranieri nell'industria edile giapponese, mostrando le barriere linguistiche e i pregiudizi che generano esclusione. L'opera, attraverso la rappresentazione delle condizioni di vita degli apprendisti – spesso a cottimo – stranieri, evidenzia come il sistema migratorio giapponese sia frequentemente descritto, anche in ambito informale, come fondato su una distinzione fra “immigrati desiderabili” e “immigrati scendenti”; una categorizzazione che rispecchia da vicino la tipologia del privilegio proposta dai citati Webster e Handrikman (2024).

La crisi morale nel citato *Gringo* (Tezuka, 1987) esplora, invece, la figura del “migrante di ritorno” o dell'espatriato nipponico, e lo fa affrontando le sue crisi identitarie in un contesto aziendale globale. Il protagonista, un uomo d'affari giapponese prima inviato contro voglia in Sud America, diventa poi il simbolo delle difficoltose relazioni tra il Giappone e il Sud-Est asiatico, nonché delle ambivalenze interne alla società giapponese circa l'immigrazione.

L'allegoria xenofoba di *Drama Queen* (Ichikawa, 2024) è un caso controverso: un *webcomic* che utilizza una narrazione fantascientifica per veicolare una rappresentazione dispregiativa degli immigrati, descritti come alieni inferiori. Ha scatenato polemiche per le sue connotazioni razziste. Questo caso dimostra come il fumetto non sia solo strumento di emancipazione, ma possa anche farsi portatore di narrazioni tossiche e rappresentazioni discriminatorie. Del resto, ci sono stati moltissimi fumettisti, soprattutto in Europa e negli Stati Uniti, che hanno promulgato idee autoritarie, nazionaliste e classiste, non solo

nell'Italia fascista ma anche negli Stati Uniti; basti pensare alla celebre striscia *Little Orphan Annie* magistralmente analizzata e smascherata nella sua ideologia reazionaria da Umberto Eco in un suo storico saggio (1964). Il Giappone non è stato da meno, con i fumetti nazionalisti e xenofobi di Yoshinori Kobayashi e Sharin Yamano (soprattutto contro la cultura coreana), ma non ne parleremo qui.

La dialettica espatriato/immigrato trova una delle sue rappresentazioni più tipiche in *Detective Conan* (Aoyama, 1994). L'agente dell'FBI Judie Starling, alta, bionda e slanciata, non è percepita come "immigrata" in Giappone, ma come espatriata. La sua visualizzazione grafica incarna esattamente il privilegio di provenienza e storico della categoria dei "desiderati". Questo trattamento contrasta marcatamente con la rappresentazione di vari altri personaggi stranieri nella stessa serie, specialmente quelli provenienti da altri paesi asiatici, che spesso vengono rappresentati attraverso stereotipi culturali più marcati. Un aneddoto personale (Pellitteri): quando studiavo giapponese sui libri per discendenti stranieri della celebre serie *Minna no nihongo* (Il giapponese per tutti), era per me sorprendente notare costantemente le venature inconsciamente razziste dei modi incongrui con cui erano rappresentati graficamente personaggi fittizi di varie parti del mondo, con trattamenti sottilmente diversi per tedeschi, francesi, canadesi da una parte e brasiliani, algerini, vietnamiti ecc. dall'altra.

In Corea del Sud, *Almost American Girl* (Ha, 2020) e *In Limbo* (Lee, 2023) offrono potenti graphic memoir (diari di vita a fumetti) sul trauma dell'immigrazione durante l'adolescenza, l'urto culturale e la faticosa costruzione di un'identità divisa tra due mondi. Queste opere, attraverso un uso espressivo del colore e un'attenta resa delle espressioni facciali, trasmettono visivamente il senso di alienazione e spaesamento provato dalle protagoniste, costrette a navigare tra aspettative familiari e pressioni sociali nel nuovo contesto americano. A queste si aggiunge il graphic novel coreano *Jessie's Story* (Park Geon-woong, 2012), che racconta l'esilio di una famiglia di attivisti per l'indipendenza coreana in Cina, e offre una prospettiva storica sulla migrazione forzata e sulla sopravvivenza culturale in un contesto di guerra.

Circa la Cina, *Ah Bin's Comic Life* (Ah Bin, 2023) documenta, attraverso il supporto webcomic e uno stile cartoonesco e leggero, le esperienze degli studenti cinesi all'estero, evidenziando le differenze culturali in scenari quotidiani, come l'assistenza sanitaria e le interazioni sociali. Come nota ancora Caschera (2023), questo tipo di produzione, pur nella sua relativa semplicità visiva, è una forma di auto-narrazione psicologica e sociale fondata su esperienze di vita concreta, che contribuisce a demistificare l'esperienza migratoria, benché per un pubblico di nicchia. Un altro fumetto cinese, *Escape to Gold Mountain* (David H.T. Wong, 2012), fornisce infine un resoconto storico-grafico del viaggio dei migranti cinesi in Nord America, mettendo in luce le discriminazioni e le esclusioni subite dai lavoratori cinesi e offrendo un ritratto storico della loro lotta per la sopravvivenza. Infine, un'opera precedente ma interessante, *Wo wei ge kuang* (Gao Lei, 2004), pur essendo un fumetto a tema studentesco e dal tenore più leggero, incorpora il tema dell'internazionalizzazione attraverso il personaggio di Cookie, uno studente di scambio coreano che si unisce alla band musicale dei protagonisti. Questo personaggio non arricchisce solo la diversità del gruppo, ma funge da simbolo di un'emergente consapevolezza globale all'interno degli ambienti scolastici cinesi dei primi anni 2000, presentando un ritratto della cultura giovanile cinese in un contesto sempre più interconnesso.

Graphic memoir americani e la ricerca di un'identità ibrida

Le opere autobiografiche costituiscono uno dei filoni più fecondi e commoventi del fumetto migratorio. *The Best We Could Do* (Bui, 2017) rappresenta un esempio eccellente di come il fumetto possa esplorare le dimensioni del trauma intergenerazionale. L'opera, attraverso un tratto evocativo e un uso efficace del chiaroscuro, ricostruisce la storia della famiglia dell'autrice dai conflitti in Vietnam alla vita da rifugiati in America, e mostra come le esperienze traumatiche dei genitori continuino a risuonare nelle generazioni successive.

I Was Their American Dream (Gharib, 2019) e *Halina Filipina* (Arre, 2015) esplorano invece la condizione ibrida dei figli della diaspora, in un viaggio di scoperta e riconciliazione con le proprie radici. Gharib utilizza uno stile grafico vivace e accessibile, con una *palette* di colori che riflette la molteplicità delle influenze culturali che caratterizzano la sua identità filippino-egiziano-americana. Arre, da parte sua, fonde la tradizione locale del fumetto filippino con l'estetica del manga (anime e manga sono molto celebri anche nelle Filippine), creando un ibrido stilistico che rispecchia perfettamente il tema della doppia appartenenza culturale.

American Born Chinese di Gene Luen Yang (2006) affronta invece la condizione ibrida e complessa dell'essere cittadino statunitense a pieno diritto pur mantenendo un'eredità culturale asiatica, e lo fa utilizzando la struttura del mito e della fantasticazione per esplorare i temi dei processi psicologici e sociali di assimilazione e del persistente pregiudizio anti-asiatico da parte dell'ideologia dei bianchi americani. L'opera mescola diversi registri narrativi e stilistici – dal realismo alla commedia slapstick al *wuxia*, il genere cinese di film in costume e di cappa e spada – per rappresentare la frammentazione identitaria del protagonista. In una vena simile ma con un tono più intimo, *The Magic Fish* (Trung Le Nguyen, 2020) esplora le dinamiche di comunicazione e identità in una famiglia di rifugiati vietnamiti naturalizzati americani. Il protagonista, Tien, utilizza le fiabe come ponte per comunicare con la madre, che parla poco inglese, e per affrontare il difficile percorso di *coming out* riguardo alla propria omosessualità. L'opera fonde il realismo contemporaneo con sequenze oniriche ispirate alle fiabe, utilizzando codici cromatici diversificati per segnalare le differenti temporalità narrative, rendendo visivamente l'intreccio tra eredità culturale, segreti familiari e la costruzione di una nuova identità.

Un altro graphic memoir significativo è *Everything Is Beautiful, and I'm Not Afraid: A Baopu Collection* (Yao Xiao, 2020), che in una chiave più contemporanea e introspettiva racconta le esperienze di una donna americana di origine cinese a New York e il suo viaggio interiore alla ricerca di connessione, appartenenza e

identità; l'opera mostra le trasformazioni della sua vita, dal desiderio di lasciare la Cina alla nostalgia di casa. La narrazione frammentaria e poetica visualizza efficacemente lo stato emotivo fluido e spesso contraddittorio della ricostruzione identitaria in un nuovo contesto culturale.

Infine, affrontando il tema della migrazione forzata e del trauma intergenerazionale da una prospettiva femminile e post-sovietica, *Soviet Daughter: A Graphic Revolution* (Julia Alekseyeva, 2017) intreccia la storia della bisnonna dell'autrice, Lola, sopravvissuta a decenni di tumultuosa storia ucraina del XX secolo, con le proprie esperienze come ebrea immigrata negli Stati Uniti. L'opera esplora come le storie familiari di sopravvivenza e resilienza continuino a risuonare e a fornire un senso di forza e identità alle generazioni successive nella diaspora.

In molti casi questi autori, che non sono sempre dei professionisti del fumetto ma amatori che hanno deciso di esprimere artisticamente le loro difficoltà, cadono inconsapevolmente nel cosiddetto auto-orientalismo: una rappresentazione orientalista (si veda il classico libro di Said, 1978) da parte di individui asiatici o di origine orientale. In altre parole, l'auto-orientalismo è un fenomeno per cui si ricade in parte nelle rappresentazioni ideologiche della visione asimmetrica e *top-down* degli Est e dei Sud del mondo da parte degli osservatori occidentali.

Il giornalismo a fumetti e la testimonianza delle crisi umanitarie

Il già citato Joe Sacco, autore maltese-statunitense, è il pioniere indiscusso del reportage a fumetti. Sacco rappresenta una figura singolare perché descrive e interpreta delicati fatti politici, pur se con forme e linguaggi insoliti (Pellitteri 2002). In opere come *Palestina* e *Safe Area Goražde* Sacco unisce il rigore dell'inchiesta giornalistica alla potenza narrativa del fumetto, immergendo il lettore nel cuore dei conflitti che generano flussi di profughi, come in questo caso i palestinesi fuggiti in Libano a causa degli attacchi israeliani e i bosniaci musulmani asse-

diati a Gorazde dalle forze serbo-bosniache. Il suo stile iperdettagliato e la scelta di inserire sé stesso come personaggio nelle narrazioni creano un effetto di immediata prossimità con le storie raccontate, trasformando il lettore in testimone diretto delle tragedie umanitarie.

The Unwanted di Don Brown (2018) fa qualcosa di simile per la crisi dei rifugiati siriani, sintetizzando in un formato accessibile ma profondo le cause e le conseguenze umanitarie di una tragedia epocale. Brown utilizza un tratto espressionista e una tavolozza cromatica dominata dai toni della terra e del fuoco per trasmettere visivamente la disperazione e la distruzione che caratterizzano l'esperienza dei rifugiati.

Un approccio innovativo è rappresentato inoltre da *Policing the City* di Didier Fassin et al. (2022), un'opera che si definisce esplicitamente, con un gioco di parole in francese, come "etnografia grafica" (*ethno-graphique*). Il volume, adattato dalla ricerca accademica di Fassin, utilizza il linguaggio del fumetto per documentare le pratiche di controllo della polizia nelle periferie urbane francesi, mostrando come le politiche migratorie e di sicurezza si intreccino con la discriminazione sistemica verso le comunità di origine immigrata.

Come notato a proposito di Sacco, l'impatto di questo tipo di giornalismo a fumetti è duplice: uno impresso dalla formula grafica, elegante e cruda nello stesso tempo; l'altro determinato dai contenuti veri e propri, che possono piacere o non piacere ma che ci mettono in contatto con un tipo di narrazione assolutamente innovativo. Questa combinazione di forma e contenuto rende il graphic journalism uno strumento particolarmente efficace per documentare le migrazioni forzate. In questa tradizione si inserisce *Escaping Wars and Waves: Encounters with Syrian Refugees* (Olivier Kugler, 2018), frutto di quattro anni di ricerche in prima persona nei campi profughi e che narra i viaggi strazianti dei rifugiati siriani. Similmente, *Still Alive* (Safdar Ahmed, 2022) documenta graficamente il sistema di detenzione australiano per richiedenti asilo, rivelando le privazioni e i traumi psicologici inflitti loro, attraverso un approc-

cio narrativo collaborativo che evita ritratti semplicistici e sottolinea la prospettiva dei rifugiati.

Sulla stessa scia del reportage etnografico, *Hakim's Odyssey* (Fabien Toulmé, 2021-2022), una trilogia, traccia il viaggio epico di un giovane siriano in fuga dalla guerra attraverso Turchia, Grecia e Balcani per raggiungere la Francia. L'opera si distingue per la sua narrazione paziente e dettagliata, che restituisce la lunghezza e le innumerevoli difficoltà burocratiche, fisiche e psicologiche del percorso migratorio, trasformando una statistica in una storia umana profondamente coinvolgente. Un altro approccio, più indiretto ma ugualmente potente, è quello di *Drawn to Berlin* (Ali Fitzgerald, 2018), che documenta l'esperienza dell'autrice nel condurre laboratori di fumetto in centri per rifugiati in Germania. Il libro alterna i disegni e le storie dei partecipanti (provenienti principalmente da Siria e Afghanistan) con le riflessioni personali della fumettista, il che dà luogo un meta-discorso sull'atto stesso del narrare come strumento d'azione e resistenza in condizioni di estrema precarietà. *6,000 Miles to Freedom* (Stéphane Marchetti e Cyrille Pomès, 2022) romanza, basandosi su una storia vera, la fuga di due giovani cugini afgani dal regime talebano. Questo fumetto, pur nella finzione narrativa, mantiene un forte realismo nel descrivere i pericoli del viaggio e le motivazioni profonde che spingono alla migrazione, fungendo da potente strumento di sensibilizzazione.

Infine, fra i vari casi di fumetto politicizzato con il proposito di sensibilizzare su temi poco trattati dai media generalisti – per varie ragioni che qui non approfondiremo – è *I Escaped a Chinese Internment Camp* (Anthony Del Col, 2025). L'opera si basa sulla testimonianza di Zumrat Dawut, una donna uigura che racconta la sua detenzione e fuga dallo Xinjiang, e affronta i temi della persecuzione religiosa e dei campi di detenzione voluti dal governo cinese, collocandosi tra graphic journalism e attivismo politico. La sua inclusione in questo capitolo è giustificata, ma va letta con attenzione metodologica. Da un lato, il fumetto funziona come testimonianza individuale; dall'altro, come strumento di comunicazione politica in un contesto geopolitico polarizzato. È importante notare che la situazione dello Xinjiang è ampiamente

documentata: Human Rights Watch, Amnesty International e l'Ufficio ONU per i diritti umani hanno registrato modelli di detenzione arbitraria e repressione, e studiosi come Adrian Zenz hanno analizzato dati governativi. Queste fonti forniscono un quadro di riferimento per valutare l'opera, ma vanno distinte dal livello di *advocacy* che il fumetto veicola. L'opera di Del Col nasce in un contesto politico occidentale che, pur non mettendo in discussione la veridicità della testimonianza, impone un'analisi trasparente dei presupposti epistemologici. La polarizzazione del discorso geopolitico non deve inficiare la legittimità della testimonianza, ma va riconosciuta come un fattore che modella la narrazione. In questo senso, *I Escaped...* non è solo una testimonianza personale, ma un potente strumento d'informazione che partecipa alla costruzione di un discorso globale su diritti umani e geopolitica.

Risposte all'esclusione: dalle subculture alla radicalizzazione nel contesto urbano

Il fumetto non si limita a descrivere le condizioni di partenza, ma indaga anche le conseguenze dell'esclusione politica e sociale nei paesi di arrivo. La ricerca sociologica, come dimostrato dagli studi di Katia Pilati (2016) a Milano, illustra come l'esclusione possa generare diverse risposte da parte delle comunità migranti: dalla chiusura etnica e la formazione di subculture alla partecipazione guidata da attori esterni, fino, in casi estremi, alla radicalizzazione.

Queste dinamiche trovano eco in opere a fumetti di taglio etnografico e sociale. La citata *Policing the City* di Fassin et al. (2022) mostra dall'interno le tensioni tra polizia e comunità di origine maghrebina nelle periferie francesi, illustrando visivamente il contesto di esclusione che può alimentare sia la chiusura che la protesta. Le vignette che ritraggono i costanti controlli di polizia e le umiliazioni subite dai giovani delle *banlieue* trasmettono con immediata efficacia il senso di ingiustizia e marginalizzazione che caratterizza queste esperienze.

Allo stesso modo, il graphic memoir *In Limbo* di Deb J.J. Lee (2023) esplora la chiusura psicologica e l'alienazione di un'adolescente coreana in America, una forma di ritiro sociale in risposta allo spaesamento. Lee utilizza un tratto acquarellato e arioso, con figure che spesso sembrano dissolversi nello sfondo, per visualizzare il senso di smarrimento identitario e di invisibilità sociale provato dalla protagonista.

The Strange di Jérôme Ruillier (2018) affronta invece il tema della barriera linguistica come ostacolo primario all'integrazione. L'opera, attraverso un tratto essenziale e semplificato e l'uso di silhouette al posto di volti definiti, universalizza l'esperienza del migrante senza documenti, costretto a navigare un mondo dove le parole diventano muri anziché ponti. La scelta di rappresentare i personaggi come figure indefinite trasmette potentemente il senso di anonimato e spersonalizzazione che caratterizza l'esperienza dell'immigrato irregolare.

Unaccompanied (Tracy White, 2023) affronta l'esclusione, raccontando le storie di giovani rifugiati non accompagnati da Guatemala, El Salvador, Honduras e Guinea, e rivelando le circostanze disperate che li spingono a rischiare la vita per raggiungere gli Stati Uniti, diventando spesso "indesiderati" alle frontiere variamente (im)permeabili delle nazioni. Questa narrazione si collega idealmente a diverse opere che esplorano le esperienze latinoamericane. *The Circuit: Graphic Novel* (Francisco Jiménez e Celia Jacobs, 2024), adattamento di un memoir che ha vinto diversi premi, racconta la vita di una famiglia di migranti messicani che lavorano come braccianti agricoli in California (territorio peraltro, storicamente, messicano prima dell'annessione da parte degli Stati Uniti), evidenziando la povertà ciclica, la precarietà giuridica e il desiderio di stabilità e istruzione. *Undocumented: A Worker's Fight* (Duncan Tonatiuh, 2018) affronta direttamente lo sfruttamento lavorativo dei migranti privi di documenti, mentre *The Most Costly Journey* (a cura di Marek Bennett, 2021) dà voce, attraverso un progetto collaborativo con storie a fumetti di vari autori, ai lavoratori agricoli latino-americani nel Vermont, focalizzandosi specificamente sulle loro lotte per la salute mentale in un contesto di

isolamento e difficoltà economica. In una prospettiva storica, *The Battle of Churubusco: American Rebels in the Mexican-American War* (Andrea Ferraris, 2018) ricostruisce la storia del Battaglione di San Patricio, composto di soldati immigrati (soprattutto irlandesi) che disertarono dall'esercito statunitense per combattere con i messicani; questo fumetto offre una riflessione profonda su lealtà, identità nazionale e le radici storiche del conflitto al confine. *Worm: A Cuban American Odyssey* (Edel Rodriguez, 2023) è un memoir grafico molto incisivo che racconta l'esilio dell'autore da Cuba durante il cosiddetto Esodo di Mariel del 1980, tracciando un parallelo tra la fuga dalla dittatura e la successiva delusione per le promesse non mantenute della democrazia americana, in un'amara riflessione sulla doppia esclusione.

Anche il continente africano offre storie significative. *Alpha: Abidjan to Paris* (Bessora e Barroux, 2018) segue il viaggio estenuante di un uomo della Costa d'Avorio determinato a raggiungere la famiglia in Francia, sottolineando la disumanizzazione e i pericoli affrontati dai migranti africani. *When Stars Are Scattered* (Victoria Jamieson e Omar Mohamed, 2020) racconta l'infanzia dell'autore Omar Mohamed in un campo profughi nel Kenia, ponendo l'accento sulla speranza, l'istruzione come via di fuga e i legami familiari in condizioni di estremo svantaggio. *German Calendar: No December* (Sylvia Ofili, 2019) esplora, infine, la complessa ricerca identitaria di una giovane donna nigeriano-tedesca, divisa tra due culture e mai completamente accettata in nessuna delle due, rappresentando visivamente il senso di spaesamento e la ricerca di un'appartenenza che vada oltre le etichette etniche e nazionali.

Conclusioni

Verso un archivio grafico delle gerarchie globali

Il fumetto si conferma strumento polivalente per la comprensione delle migrazioni contemporanee. Attraverso la sua natura linguistica ibrida, non solo dà corpo e voce alle esperienze soggettive, ma si fa anche critica visuale delle strutture di potere che pla-

smano il fenomeno, sia sul piano delle rappresentazioni che su quello delle pratiche produttive.

Come abbiamo visto attraverso l'analisi di opere che spaziano dai manga giapponesi – e aggiungiamo qui un ultimo caso fondamentale, la pionieristica striscia umoristica *Manga yonin shōsei* (“I quattro studenti a fumetti”, San Francisco 1931) di Henry Yoshitaka Kiyama, che già negli anni '30 del secolo scorso documentava con umorismo e acutezza le esperienze dei migranti giapponesi in America, costruendo un ponte storico fondamentale – ai graphic novel panamericani, dai webcomic cinesi e coreani alle ricerche etnografiche francesi, il fumetto possiede una capacità unica di rendere visibili le dimensioni invisibili dell'esperienza migratoria: lo spaesamento culturale, il trauma psicologico, le micro-aggressioni quotidiane, ma anche la capacità di resilienza e la creazione di nuove identità miste. Proprio l'opera di Kiyama, in particolare, costituisce un archetipo esemplare di come il fumetto funga simultaneamente da documento storico delle condizioni migratorie e da prodotto di un autore la cui biografia incarna quella mobilità transnazionale che il saggio indaga, e per questo lo usiamo come chiosa.²

Allo stesso tempo, l'esame delle biografie professionali di autori come Hugo Pratt o dei “migranti digitali” di oggi, così come il caso fondativo di Kiyama, mostra come il campo del fumetto sia esso stesso un microcosmo delle gerarchie globali, dove le categorie di migrante ed espatriato vengono negoziate e reclamate o aggirate, rivelando asimmetrie di privilegio che condizionano chi può muoversi, come e con quale esito.

In un'epoca di mobilità complessa, il fumetto invita a una riflessione profonda sull'etica delle nostre categorizzazioni. Come notato nell'articolo su Joe Sacco citato in precedenza, l'effetto principale di queste opere è quello di «*provocare una propensio-*

² L'opera è un'autobiografia a fumetti che racconta le esperienze reali dell'autore e dei suoi tre amici giapponesi che emigrarono negli Stati Uniti all'inizio del XX secolo. La storia si svolge tra il 1904 e il 1924 e descrive in tono spesso umoristico, ma anche toccante, le loro difficoltà, avventure e delusioni mentre cercano di realizzare il “sogno americano” in California.

ne alla riflessione ponderata su temi solitamente o evitati dalla cosiddetta agenda dei media, o palesemente contraffatti nel loro sviluppo storico». Esso ci costringe a interrogare non solo le storie di chi si muove, ma anche lo sguardo, spesso pregno di pregiudizi inconsci, di chi quei movimenti li osserva, li racconta e, nel caso dei fumettisti-migranti, li vive in prima persona. In questo senso, le tavole di questi autori non attraversano solo confini geografici, ma anche quelli, più insidiosi, della percezione e del privilegio, contribuendo a costruire un immaginario più complesso e sfumato delle migrazioni contemporanee e della loro stessa rappresentazione.

Nota

Questo capitolo è parte degli esiti intermedi di un progetto in corso co-ideato da Marco Pellitteri (P.I.) e Martina Caschera (Co-I.), finanziato dall'università di Pellitteri e incentrato sull'ingresso e la posizione culturale e di mercato dei fumetti sinofoni nei contesti europei, sulle loro modalità di rappresentazione della cinesità e sulla percezione di tali rappresentazioni fra i giovani sino-discendenti europei.

Riferimenti bibliografici

Fonti accademiche, giornalistiche e istituzionali

Al Ariss, Akram (2010). Ethnic Minority Migrants or Self-Initiated Expatriates? In Maike Andresen, Akram Al Ariss e Matthias Walther (a cura di), *Self-Initiated Expatriation: Individual, Organizational, and National Perspectives* (235-42). London: Routledge.

Amnesty International (2018). Up to one million detained in Xinjiang, *Amnesty.org*, [Amnesty.org/en/latest/news/2018/09/china-up-to-one-million-detained](https://www.amnesty.org/en/latest/news/2018/09/china-up-to-one-million-detained).

Andresen, Maike; Bergdolt, Franziska; Margenfeld, Jil; Dickmann, Michael (2014). Addressing international mobility confusion: Developing definitions and differentiations for self-initiated and assigned expatriates as well as migrants. *International Journal of*

Human Resource Management, 25(16): 2295-318.

Brancato, Sergio (2017). *L'imperio dei segni. Igort tra Walter Benjamin e Walt Disney*. Napoli: Edizioni D'If.

Brown, Don (2018). *The Unwanted: Stories of the Syrian Refugees*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.

Brunoro, Gianni; Reali, Roberto (a cura di) (2004). *Magica America. Hugo Pratt e non solo: l'apporto italiano al fumetto argentino del dopoguerra*. Reggio Emilia: ANAFI.

Caschera, Martina (2023). *Il fumetto cinese. Introduzione ai manhua e ai lianhuanhua*. Latina: Tunué.

Croucher, Sheila (2012). Privileged Mobility in an Age of Globality. *Societies*, 2(1): 1-13.

Eco, Umberto (1964). Note bibliografiche per un'analisi delle comic strips. *Marcatrè – Rivista di cultura contemporanea*, 2: 63-66.

Favell, Adrian (2008). *Eurostars and Eurocities: Free Movement and Mobility in an Integrating Europe*. Oxford: Blackwell Publishing.

Fumagalli, Corrado (2021). Una definizione di «migrante». *Rivista di Filosofia*, CXII (3): 409-26.

Human Rights Watch (2018). «Eradicating Ideological Viruses: China's campaign of repression against Xinjiang's Muslims, [Hrw.org/report/2018/09/10/eradicating-ideological-viruses/china-campaign-repression-against-xinjiangs](https://www.hrw.org/report/2018/09/10/eradicating-ideological-viruses/china-campaign-repression-against-xinjiangs).

Kinsella, Sharon (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Kiyama, Henry (Yoshitaka) (1999 [1931]). *The Four Immigrants Manga: A Japanese Experience in San Francisco, 1904-1924* (a cura e tradotto da Frederik L. Schodt). Berkeley: Stone Bridge Press.

Kolev, Ioan (2024). Denitsa Gruber and her life dedicated to illustration in Germany. The story of a migrant's plight and her path to fulfilling a dream. *Bnr* (Bulgarian National Radio), 18 giugno, [New.bnr.bg/en/post/102007912/denitsa-gruber-and-her-life-dedicated-to-illustration-in-germany?page_1_3=3](https://www.bnr.bg/en/post/102007912/denitsa-gruber-and-her-life-dedicated-to-illustration-in-germany?page_1_3=3).

Lundström, Catrin (2017). *The White Side of Migration: Reflections*

- on Race, Citizenship and Belonging in Sweden. *Nordic Journal of Migration Research*, 7(2): 79-87.
- Office of the UN High Commissioner for Human Rights (2022). Assessment of human rights concerns in the Xinjiang Uyghur Autonomous Region, [Ohchr.org/sites/default/files/documents/countries/2022-08-31/22-08-31-final-assesment.pdf](https://ohchr.org/sites/default/files/documents/countries/2022-08-31/22-08-31-final-assesment.pdf).
- Pellitteri, Marco (2002). Perché leggere Joe Sacco / Why we should read Joe Sacco. In Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini (a cura di), *Joe Sacco. Nuvole da oltre frontiera / Joe Sacco: Clouds from beyond the Borders* (30-33 / 34-37). Ravenna: Comune di Ravenna.
- Pellitteri, Marco (2008). Cinque parole da tenere a mente sul fumetto italiano d'oggi. In Mario Allegri e Claudio Gallo (a cura di), *Scrittori e scritture nella letteratura disegnata italiana* (222-34). Milano: Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori.
- Pellitteri, Marco (2017). La leçon de BD d'Hugo Pratt. *Cahiers de la Bande Dessinée*, 1: 60-69.
- Pellitteri, Marco (2021). *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*. Roma: Carocci.
- Pellitteri, Marco (2022). Il principio di indeterminazione del manga. *Sotto il Vulcano*, 2: 80-84.
- Pilati, Katia (2016). *Migrants' Political Participation in Exclusionary Contexts: From Subcultures to Radicalization*. London: Palgrave Macmillan.
- Said, Edward W. (1978). *Orientalism*. New York: Pantheon Books (trad. it. *Orientalismo*, Milano: Feltrinelli, 2013).
- U.S. Congressional-Executive Commission on China (2019). *Xinjiang Report*. [Cecc.gov/sites/evo-subsites/cecc.house.gov/files/documents/2019AR_XINJIANG.pdf](https://cecc.gov/sites/evo-subsites/cecc.house.gov/files/documents/2019AR_XINJIANG.pdf).
- Webster, Cheryl; Handrikman, Rianne (2024). Migration Under the Glow of Privilege — Unpacking Privilege and Its Effect on the Migration Experience. *Journal of Business Ethics*, 194: 753-73.
- Zenz, Adrian (2019). Beyond the Camps: Beijing's Long-Term Scheme of Coercive Labor. *The Journal of Political Risk*, 12, jpol-risk.com/beyond-the-camps-beijings-long-term-scheme-of-

coercive-labor-poverty-alleviation-and-social-control-in-xinjiang.

Opere a fumetti citate

- Ah Bin (2023). *Ah Bin's Comic Life*. Beijing: Democracy and Construction Publishing House.
- Ahmed, Safdar (2022). *Still Alive: Graphic Reportage from Australia's Immigration Detention System*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Alekseyeva, Julia (2017). *Soviet Daughter: A Graphic Revolution*. Portland: Microcosm Publishing.
- Aoyama, Gōshō (1994-). *Detective Conan*. Tokyo: Shōgakukan.
- Arre, Arnold (2015). *Halina Filipina*. North Clarendon (VT): Tuttle Publishing.
- Bennett, Marek (a cura di) (2021). *The Most Costly Journey*. Middlebury: Vermont Folklife Center.
- Bessora, Barroux; Ardizzone, Sarah (trad.) (2018). *Alpha: Abidjan to Paris*. New York: Bellevue Literary Press.
- Brown, Don (2018). *The Unwanted: Stories of the Syrian Refugees*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.
- Bui, Thi (2017). *The Best We Could Do: An Illustrated Memoir*. New York: Abrams ComicArts.
- Chae, Yongtaek (2021). *Get Schooled* [webcomic]. LINE Webtoon.
- Chan, Ruth (2024). *Uprooted: A Memoir About What Happens When Your Family Moves Back*. New York: Roaring Brook Press.
- Chanani, Nidhi (2017). *Pashmina*. New York: First Second Books.
- Choi, Sung-Guk (2023). *Labor Interrogation*. Seoul: Koreaura.
- Del Col, Anthony (2025). *I Escaped a Chinese Internment Camp*. New York: Lev Gleason.
- Fassin, Didier; Debomy, Frédéric; Raynal, Jake (2022). *Policing the City: An Ethno-graphic*. New York: Other Press.
- Ferraris, Andrea (2018). *The Battle of Churubusco: American Rebels in the Mexican-American War*. Seattle: Fantagraphics Books.

- Fitzgerald, Ali (2018). *Drawn to Berlin: Comic Workshops in Refugee Shelters and Other Stories from a New Europe*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Gao, Lei (2004). *Wo wei ge kuang* (webcomic). Shanghai: Shanghai Lexicographical Publishing House.
- Gharib, Malaka (2019). *I Was Their American Dream: A Graphic Memoir*. New York: Ten Speed Graphic.
- Ha, Robin (2020). *Almost American Girl*. New York: HarperAlley.
- Ichikawa, Kuraku (2023). *Drama Queen* (webcomic). Shūeisha: MangaPlus.
- Ishii, Sadayoshi (2003). *Kowashiya Gen (Gen l'operaio demolitore)*. Tokyo: Hōbunsha.
- Jamieson, Victoria; Mohamed, Omar (2020). *When Stars Are Scattered*. New York: Dial Books.
- Jiménez, Francisco; Jacobs, Celia (2024). *The Circuit: Graphic Novel*. New York: Clarion Books.
- Khan, Sabba (2022). *What Is Home, Mum?* New York: Street Noise Books.
- Khor, Shing Yin (2021). *The Legend of Auntie Po*. New York: Kokila.
- Kugler, Olivier (2018). *Escaping Wars and Waves: Encounters with Syrian Refugees*. University Park: Penn State University Press.
- LaMotte, Lily; Xu, Ann (2020). *Measuring Up*. New York: HarperAlley.
- Lee, Deb J.J. (2023). *In Limbo*. New York: First Second.
- Marchetti, Stéphane; Pomès, Cyrille (2022). *6,000 Miles to Freedom: Two Boys and Their Flight from the Taliban*. University Park: Graphic Mundi.
- Nguyen, Trung Le (2020). *The Magic Fish*. New York: Random House Graphic.
- Ofilì, Sylvia; Weyhe, Birgit (2019). *German Calendar: No December*. Abuja: Cassava Republic Press.
- Okorafor, Nnedi; Ford, Tana (2022). *LaGuardia*. New York: Berger Books.
- Park, Geon-woong (2012). *Jessie's Story*. Seoul: Our Butterfly.

- Pham, Thien (2023). *Family Style: Memories of an American from Vietnam*. New York: First Second.
- Rocks!, Misako (2023). *Bounce Back*, vol. 1. New York: Scholastic Inc.
- Rodriguez, Edel (2023). *Worm: A Cuban American Odyssey*. New York: Metropolitan Books.
- Ruillier, Jérôme; Dascher, Helge (2018). *The Strange*. Montréal: Drawn & Quarterly.
- Sapolsky, Fabrice; Chuong, Fred Pham (2017). *Intertwined: Coming to America*. Runnemedede: Dynamite Entertainment.
- Satrapi, Marjane (2007). *Persepolis*. New York: Pantheon Books.
- Tan, Shaun (2007). *The Arrival*. New York: Arthur A. Levine Books.
- Tezuka, Osamu (1987). *Gringo*. Tokyo: Shōgakukan.
- Tonatiuh, Duncan (2018). *Undocumented: A Worker's Fight*. New York: Abrams ComicArts.
- Toulmé, Fabien (2021). *Hakim's Odyssey: Book 1, From Syria to Turkey*. University Park: Graphic Mundi.
- Toulmé, Fabien (2022). *Hakim's Odyssey: Book 2, From Turkey to Greece*. University Park: Graphic Mundi.
- Toulmé, Fabien (2022). *Hakim's Odyssey: Book 3, From Macedonia to France*. University Park: Graphic Mundi.
- Tran, G.B. (2010). *Vietnamerica: A Family's Journey*. New York: Villard.
- White, Tracy (2023). *Unaccompanied: Stories of Brave Teenagers Seeking Asylum*. New York: Street Noise Books.
- Wong, David H.T. (2012). *Escape to Gold Mountain: A Graphic History of the Chinese in North America*. Vancouver: Arsenal Pulp Press.
- Yang, Gene Luen; Gurihiru (2020). *Superman Smashes the Klan*. New York: DC Comics.
- Yao, Xiao (2020). *Everything Is Beautiful, and I'm Not Afraid: A Baopu Collection*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.

L'emigrante pericoloso

Dal romanzo di appendice al cinema e al fumetto

Matteo Sanfilippo

Nel 1836 Honoré de Balzac inizia ad anticipare le proprie opere sui giornali con il romanzo breve *La vieille fille*, apparso su *La presse* (Queffélec, 1988). La manovra è prima di tutto pubblicitaria, ma lancia una nuova maniera di far conoscere e di concepire i romanzi. La pubblicazione a puntate, sull'arco di mesi se non di anni, garantisce buone vendite ai giornali e il successo del volume finale. Gli autori e le autrici devono, però, stimolare la voglia di continuare leggere quelle storie per un tempo discretamente lungo, di qui il ricorso alla suspense alla fine di ogni puntata (che spesso diviene un capitolo). Se tu, o lettore, vuoi sapere cosa succederà all'eroe o all'eroina del racconto, devi proseguire a comprare questo giornale (Gibson e Grener, 2022). I primi autori, da Balzac a Charles Dickens, che imita il francese nello stesso 1836 con *The Posthumous Papers of the Pickwick Club*, sono considerati oggi pilastri delle rispettive letterature nazionali, oltre che maestri della suspense. In un secondo tempo si afferma invece chi lavora sui nascenti generi di massa: poliziesco, horror, cappa e spada, western. Una letteratura di mero intrattenimento sostituisce una produzione che aveva (e talvolta concretizzava) aspirazioni più alte. Ovviamente vi sono le dovute eccezioni, basti pensare che *The Little Review* (Chicago) pubblica l'*Ulysses* di James Joyce dal marzo 1918 al dicembre 1920, ma bisogna anche ricordare che quella rivista voleva essere di avanguardia e non soltanto guadagnarsi nuovi lettori (Gaipa, Latham e Scholes, 2015).

Attraverso il romanzo di appendice si elaborano le principali tipologie dei protagonisti delle narrazioni otto-novecentesche (Frigerio, 2003), che poi trasmigrano in altre produzioni: per altro, almeno all'inizio, comunque legate ai giornali, come i fumetti che su queste appaiono e continueranno ad apparire (Castelli, 2006-2009). Sui legami del racconto a fumetti con romanzi di appendice

si dilunga Umberto Eco (1964 e 1976),³ anche per propria passione personale per i due generi, come racconta in *La misteriosa fiamma della regina Loana* (2004). Le opere del filosofo-semiologi di Alessandria divengono la base, se non addirittura la bibbia, della successiva riflessione, che a più riprese esplora i legami fra i due tipi di produzione (Bordoni e Fossati, 1985; Chute, 2008; Odaert, 2016; Frigerio, 2020). Non è, però, il caso di dilungarsi su tale questione, anche perché si finisce troppo spesso per chiedersi se i fumetti siano letteratura, come hanno segnalato alcuni critici (Barbieri, 2019 e Frigerio, 2021).

In questo breve intervento non ci interesseremo dunque a questo dibattito, ma seguiremo l'elaborazione di uno specifico personaggio, il vampiro, transitato dalla letteratura popolare, anche d'appendice, a media e generi novecenteschi, soprattutto ai film e ai fumetti (AA.VV., 1998). Tale personaggio, infatti, riflette egregiamente le polemiche otto-novecentesche contro chi arriva dal di fuori. Insomma, rispecchia il crescente nativismo occidentale, nonostante che i vampiri non possano specchiarsi, come asserisce il folklore relativo.

Il vampiro

Alla fine dell'Ottocento la figura del vampiro, di concezione quanto meno databile al medioevo (Groom, 2019; Braccini, 2022), si consolida nel *Dracula* (1897) di Bram Stoker (1847-1912). Si tratta di un romanzo epistolare che narra avvenimenti accaduti nel 1890 e collocati in rapida successione in Transilvania, Inghilterra e di nuovo Transilvania. Non è un vero e proprio romanzo di appendice, pur se in alcuni Paesi, ad esempio negli Stati Uniti, è pubblicato a puntate sui giornali, ma riprende la tradizione feuilletonistica che si è presto impadronita dei vampiri. Nel 1819 il *New Monthly Magazine* pubblica, attribuendolo artatamente a George Byron, *The Vampire*, un racconto scritto da John William Polidori

³ Questo secondo libro è più volte ristampato, da ultimo Milano: La Nave di Teseo, 2016, mentre sul primo si è continuato a discutere, vedi Lorusso, 2015. Più in generale su questo approccio, vedi Pellitteri, 2019.

e ideato nella famosa serata del 16 giugno 1816 in cui nella villa Diodati sul lago Lemano Mary Wollstonecraft Godwin, presto Shelley, getta le basi del suo *Frankenstein*.⁴

Il vampiro del racconto di Polidori si rivela al lettore, mentre i protagonisti sono impegnati nel grand tour in Italia e in Grecia. Quest'ultima è un probabile richiamo alla ballata di Goethe *Die Braut von Korinth* (1797), nella quale si accenna al mito vampirico. La vampira avrà poi un suo specifico percorso, soprattutto nella poesia: si pensi alla raffigurazione della pericolosità donna amata in *Le vampire* di Charles Baudelaire (apparso nei *Fleurs du mal*, 1857). In questa poesia è impossibile eliminare la donna-vampiro, perché tanto: «*Imbécile! – de son empire / Si nos efforts te délivraient, / Tes baiser ressusciteraient / Le cadavre de ton vampire!*».

Si rammenti inoltre la poesia *The Vampire* di Rudyard Kipling, composta per l'omonimo dipinto del cugino Philip Burne-Jones del 1897.⁵

Il racconto di Polidori è rilanciato a teatro da *The Vampire* (1820) di James Planché e dall'opera *Der Vampyr* (1828) di Heinrich Marschner su libretto di Wilhelm August Wohlbrück. In queste riduzioni troviamo echi di altre versioni francesi e tedesche del mito, perimetrato negli stessi anni da Jacques Collin de Plancy in *Histoire des vampires et des spectres malfaisants* (1820),⁶ e soprattutto la prova delle capacità transmediatiche del sottogenere. Quest'ultimo d'altronde torna sulle scene teatrali grazie al grande successo del *Dracula* di Stoker.⁷ Quest'ultimo abbozza una sceneggiatura teatrale per garantirsi il diritto

⁴ I testi di Polidori e Mary Shelley più il frammento buttato giù da Byron nella stessa occasione sono tradotti in Arona, 2011.

⁵ Su queste due opere e il loro rapporto con il *Dracula* di Stoker, vedi Giovannini, 2024.

⁶ Ne esiste una versione italiana a cura di Giovanni Balducci (Milano: Luni Editrice, 2023).

⁷ Sul successo transmediatico di *Dracula*, oltre quanto già citato: Browning e Picart, 2014.

d'autore sul personaggio, ma poi la sua opera è portata veramente sulle scene da Hamilton Deane nel 1924.

Nell'ottobre 1927 tale versione, revisionata da John L. Balderston, diviene un successo a Broadway e viene bissata sino al maggio dell'anno seguente. Grazie all'eco di questa performance il conte debutta nei teatri di posa cinematografici di Hollywood, dove, però, deve contendere la preminenza a infiniti altri succhiasangue di celluloidi. Ivi compresi quelli che riecheggiano la vampira di Kipling, citato in esergo di *The Vampire*, 1915, regia di Alice Guy, una pellicola muta interpretata da Olga Petrova, un'attrice inglese che ha cambiato nome per sembrare più esotica.⁸ Nel frattempo, Dracula ha iniziato il suo percorso cinematografico europeo, sia con il suo vero nome (Rhodes, 2010), sia con vari pseudonimi adottati per evitare i diritti d'autore.⁹

Nei romanzi, nelle opere teatrali e nei film otto-novecenteschi i vampiri sono ospiti indesiderati. Anche nelle prime varianti vengono da fuori o, se locali, sono contaminati altrove: in Grecia, in Irlanda, in Turchia. Il primo Dracula cinematografico è poi interpretato da Bela Lugosi (Béla Ferenc Dezső Blaskó), nato effettivamente in Ungheria, che ne accentua le caratteristiche est-europee. Non sono dunque mai autoctoni e proprio per questo sono pericolosi (e disgustosi), come sottolinea apertamente Stoker, ben a conoscenza delle tematiche anti-migratorie (Hopkins, 2007).

Nato a Dublino, Stoker arriva a Londra con la moglie quando ha

⁸ Muriel Harding (Portsea, Hampshire 1884 – Clearwater, Florida 1977) afferma di essere una nobile polacca, nata a Varsavia nell'Impero russo, quando è ancora in Inghilterra. Nell'autobiografia, firmata Olga Petrova (1942: 212-213), co-attribuisce il cambio di nome a un impresario.

⁹ *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922, regia di Friedrich Wilhelm Murnau. Vedi la voce di Berriatúa, 2004. Il film di Murnau viene comunque perseguitato dagli eredi di Stoker, ma “inventa” un nuovo personaggio, in seguito ripreso da diversi autori: *Nosferatu: Phantom der Nacht*, 1979, scritto, prodotto e diretto da Werner Herzog; *Nosferatu a Venezia*, 1988, diretto e prodotto da Augusto Caminito; *Nosferatu*, 2024, scritto, diretto e coprodotto da Robert Eggers.

trent'anni: sperimenta perciò da adulto il timore inglese per gli immigrati irlandesi (MacRaild, 2013). Nel suo racconto va, però, oltre questa fobia e gioca sulla paura per nuovi arrivati, ancora più esotici e pericolosi. Il castello di Dracula è in Transilvania e il personaggio storico, cui il conte si ispira, è legato alla Valacchia (Treptow, 2000; Cazacu, 2006), ma soprattutto il personaggio del romanzo s'imbarca per raggiungere l'Inghilterra, come un qualsiasi altro immigrato di quei tempi, e la sua nave porta malattie (vedi gli accenni in Subotsky, 2019). Nel romanzo il vampirismo diventa una vera e propria epidemia, "curata" dal Dottor Van Helsing con un paletto di frassino. Inoltre, al vampiro obbediscono i topi, che portano la peste. È evidente il richiamo alle coeve gremiadi inglesi contro la scarsa igiene degli immigrati polacchi o degli ebrei provenienti dall'Europa centro-orientale, nonché agli ammonimenti sulla pericolosità dei troppi immigrati sbarcati sull'isola (Panayi, 2020).

La produzione cinematografica, letteraria e teatrale imperniata sui vampiri ha un enorme sviluppo nel Novecento e "contagia" tutti i media e tutti i generi, compreso il fumetto, creando un robusto filone transmediale che ancora oggi è in pieno sviluppo. In diversi casi, soprattutto nella seconda metà del Novecento, i vampiri provengono da altri mondi; quindi, sono migranti all'ennesima potenza perché extraterrestri: negli Stati Uniti *Vampirella*, creata da Forrest J. Ackerman e Trina Robbins nel 1969, è fuggita dal morente pianeta Drakulon; in Italia i Maestri della Notte della serie *Dampyr*, creata da Mauro Boselli e Maurizio Colombo per la Bonelli nel 2000, provengono da un pianeta che finirà egualmente cancellato. Nel romanzo scritto nel 1976 dall'inglese Colin Wilson abbiamo addirittura *The Space Vampires*. In alcuni casi l'esperienza migratoria dei vampiri è sottolineata, magari in chiave comica come nelle pellicole europee *Dracula père et fils*, 1976, regia di Édouard Molinaro, e *Zora la vampira*, 2000, regia dei Manetti Bros.

Il vampiro a fumetti

Il primo vampiro a fumetti sembra essere il Vampire Master di *Doctor Occult and the Ghost Detective* (1935), albo n. 6 della serie New Fun della DC Comics. Al centro della storia non è, però, lui, ma il Dottore destinato a una lunga carriera che continua ancora oggi. Nel 1939 la casa editrice torna a parlare di vampiri nei numeri 31-32 di *Detective Comics*, in cui Batman ne combatte uno. In seguito, i vampiri divengono un'arma del nemico: durante la Seconda guerra mondiale si immaginano scienziati giapponesi che li creano e li scatenano contro gli Stati Uniti.

Nel periodo postbellico la DC perde il monopolio dei succhiasangue fumettistici, a causa del successo di serie horror come *Tales from the Crypt* (1950-1955), presto, però, stroncate dalla censura. Non sono, in ogni caso, molti i vampiri protagonisti del ventennio 1950-1970 e in genere sono deuteragonisti nelle versioni su carta dei cartoni animati di Zio Paperone e Paperino, Daffy Duck, i Flintstones. Negli anni Settanta decade il bando imposto dalla Comics Code Authority, che li aveva giudicati troppo perturbanti, e i vampiri a fumetti ascendono finalmente a ruoli di primo piano. La Marvel dedica loro la serie *The Tomb of Dracula* (1972-1979, 70 fascicoli). In essa, accanto ad altri succhiasangue, debutta nel 1973 *Blade*, la cui madre è morsa da un vampiro mentre è incinta di lui. Il personaggio, creato da Marv Wolfman e Gene Colan, ha quindi le caratteristiche vampiriche, ma odia i suoi simili, che combatte acerrimamente. A lui sono poi dedicate serie (e pellicole) autonome. Due anni prima nella collana *The Amazing Spiderman* ha invece esordito il Dr Michael Morbius, un essere umano che per combattere la leucemia si è fatto iniettare il sangue di un pipistrello vampiro diventando un succhiasangue. Anche tale personaggio, creato da Roy Thomas e Gil Kane, è destinato a un lungo avvenire. Dracula e altri mostri tornano poi in altre serie degli anni Settanta della Marvel: *Dracula Lives!* (1973-1975), cinque albi su *Dracula* di grande formato (1975), sei nuovi fascicoli intitolati *Tomb of Dracula* (1979-1980).

Sul finire del secolo la DC torna a lavorare su Dracula e i suoi e-

muli. Batman combatte proprio il conte nella trilogia scritta da Doug Moench e disegnata da Kelley Jones (*Red Rain*, 1991; *Bloodstorm*, 1994; *Crimson Mist*, 1998). In *Crimson* di Humberto Ramos e Brian Augustyn (1998-2001) un nuovo vampiro cerca di salvare il mondo. Infine, tutti i supereroi della casa editrice fronteggiano la minaccia vampiresca in *DC vs. Vampires* (2021-2023).

In quest'ultima serie i vampiri più che provenire da paesi esotici vengono da un lontano passato. Anche la Marvel si muove sulla stessa lunghezza d'onda: i mostri arrivano da un'era remota, quella della mitica Atlantide, e mettono in pericolo il futuro dell'umanità. Si legga al proposito la complicatissima saga *Blood Hunt* (2024), che vede interagire quasi tutti i personaggi marvelliani, quando l'umanità precipita nella notte eterna e diviene preda. Anche in questo caso i vampiri giungono da ere lontane, ma alla fine simboleggiano anche il pericolo esterno. Massimo Introvigne, sociologo cattolico con la passione per i vampiri, commenta al proposito in una intervista sul web, che i vampiri infestanti l'America nei fumetti Marvel del 2024 «sono il sintomo di un Impero impaurito, che si sente assediato». Per il sociologo cattolico, Trump, nella sua sfida a Biden, prospetta la costruzione di muri contro «contro l'invasione di immigrati, temuti quanto i vampiri dei comics».¹⁰

La stessa minaccia antistatunitense è presentata da *American Vampire*, serie ideata da Scott Snyder (nei primi 5 albi in collaborazione con Stephen King) e disegnata da Rafael Albuquerque (2010-2013, ripresa nel 2014-2015 e 2020-2021). In teoria questi autori si collocano su una sponda politica del tutto opposta a quella trumpiana, eppure suggeriscono una prospettiva non dissimile, anche se fondata su ragioni diverse. Nella serie a fumetti in questione un fuorilegge del Colorado è condannato all'impiccagione nel 1880 per volontà di un banchiere di origine europea, che è un vampiro. Casualmente quest'ultimo contagia il condannato e il fuorilegge diviene a sua volta un vampiro, ma essendo statuni-

¹⁰ Introvigne si interessa al tema dal 1997, ma vedi anche i suoi numerosi contributi, interviste comprese, sul sito del CESNUR (Centro Studi sulle Nuove Religioni: Cesnur.org), da lui diretto.

tense decide di usare i nuovi poteri per difendere il proprio Paese contro la minaccia europea e in genere contro ogni tipo di sfruttamento, che poi è sempre gestito da europei. D'altra parte, King, il nume titolare della serie, accenna già nel 1975, nel romanzo *Salem's Lot*, che i vampiri sono frutto del medioevo europeo e costituiscono una minaccia per i moderni e democratici Stati Uniti. La cosiddetta eccezione americana nata dall'emigrazione si trasforma comunque alla fine in un eccezionalismo minacciato dalle nuove migrazioni, di ricchi vampiri capitalistici o di miseri vampiri sudamericani.

Il tema vampirico non caratterizza soltanto il Regno Unito o gli Stati Uniti. Anche in Italia abbiamo una narrativa, una cinematografia e una produzione di fumetti che gioca sullo stesso argomento. Per quanto riguarda la fumettistica, in Italia i vampiri debuttano nella produzione horror-criminale degli anni Sessanta, si pensi a *Satanik* (1964-1974, creata da Max Bunker e il disegnatore Magnus), e alle sue parodie, ad esempio *Alan Ford* (creato nel 1969 dagli stessi autori). Gli eroi eponimi delle due serie si scontrano con il vampiro Vurdalak, riciclo dell'omonimo personaggio di un racconto di Aleksej Tolstoj (*Sem'ja vurdalaka*, 1839) ripreso in *I tre volti della paura*, film del 1963, diretto da Mario Bava e scritto da questi assieme ad Alberto Bevilacqua e Marcello Fondato. I vampiri tornano poi nell'universo bonelliano, si ricordi *Zagor* (inventato da Sergio Bonelli, il figlio del fondatore della casa editrice, e Gallieno Ferri): nel 1972 questo personaggio si batte in una trilogia contro il barone Bela Rakosi, il quale diviene in seguito un *villain* ricorrente. Non bisogna inoltre dimenticare il già citato *Dampyr*, tutto imperniato su di essi, *Dylan Dog*, creato da Tiziano Sclavi nel 1986, dove i succhiasangue condividono la scena con tantissimi altri mostri, e infine *Martin Mystère*, lanciato da Alfredo Castelli nel 1982. Qui si costeggia, anzi si anticipa l'universo Marvel, e i vampiri sono il frutto di variazioni genetiche seguite alla catastrofe di Atlantide e Mu. Vampire di vario tipo, ma sempre avvenenti, imperano negli stessi anni fra le testate del fumetto pornosoft: *Jacula* (1969-1982, creata da Renzo Barbieri, Giorgio Cavedon e Giorgio Cambiotti), *Zora* (1972-1985, Barbieri e Giuseppe Pederiali),

Sukia (1978-1986, Barbieri e Nicola Del Principe), *Yra* (1980-1981, Pederali e Leone Frolo). Con maggior eleganza la connessione erotica torna nell'opera di Guido Crepax, il quale adatta il romanzo di Stoker in *Il Conte Dracula* (1983) e torna sul tema in una tarda storia di Valentina, la sua eroina prediletta, *Il Vampiro* (1987).

Di *Dampyr* e dell'origine aliena dei Maestri della Notte, che trasformano gli umani nei comuni vampiri abbiamo già parlato, ma il tema immigratorio è poco sviluppato in Italia. Curiosamente ritorna invece nel film dedicato a *Zora la vampira*, che comunque nel fumetto originario, citato più sopra, è inglese ma di origini tedesche. Inoltre, la questione migratori è al centro di un corto del 1986, *The Immigrant* di Fabrizio Laurenti. Questa pellicola si apre infatti sulla didascalia: «*Nell'anno 1904 più di un milione di immigrati europei sbarcava a Ellis Island. Provenivano da Italia Irlanda, Polonia... Romania. Molti di loro portavano con sé nient'altro che la loro fame e le loro tradizioni*». Dopo immagini di repertorio sugli sbarchi dei migranti in America, si balza al 1985 e assistiamo al risveglio di una vampira, che viene in seguito avvelenata dal sangue dei tossicodipendenti newyorchesi. Sarà salvata da un vampiro, che la riporta in Romania, ripercorrendo al contrario il viaggio dei migranti e rivelando che l'American dream è ormai un incubo, persino per i vampiri.

In questa prospettiva sono gli statunitensi a essere un problema per i vampiri e per tutti gli esseri umani, come sottolinea pure in *Nadja* (1994) di Michael Almereyda, un film prodotto e finanziato da David Lynch. In esso la figlia di Dracula ricorda con nostalgia la bellezza del Mar Nero, mentre beve in uno squallido bar di Brooklyn. L'America (cioè gli Stati Uniti) è brutta pure per i mostri. Al contempo nella narrativa e nella cinematografia vampirica statunitense si inizia a pensare che quei mostri sono tipici proprio degli Stati Uniti. Si rammentino i vampiri sudisti, cacciatori di schiavi, in *Abraham Lincoln: Vampire Hunter*, 2012, regia di Timur Bekmambetov dall'omonimo romanzo (2010) di Seth Grahame-Smith. Quest'ultimo prosegue le avventure di Lincoln nel successivo *The Last American Vampire* (2015) e fa comparire nella vicenda anche Bram Stoker.

Gli italiani succhiasangue

In molte opere recenti sui vampiri questi finiscono per perdere il carattere di migranti pericolosi, ma la loro pristina natura di succhiasangue esotici ci ricorda come siano stati caratterizzati in tal senso gli italiani emigrati in Francia. Qui, nel secondo Cinquecento, la regina madre Caterina de' Medici assegna loro l'incarico di esigere le tasse, suscitando violente proteste: «*Omnes gabellae, douanae, tributa, talliae & vestigalia publica sunt inter manus Italarum publicanorum [...] ipsi sugunt sanguinem & medullam miserae plebis Francogallicae*» (François Hotman, *Monitoriale adversus Italogalliam*, 1575). Si scatena allora una violenta ondata xenofoba, che si ripete nel Seicento sotto Maria de' Medici, vedova di Enrico IV, e sotto Anna d'Austria, spagnola ma legata a Giulio Mazzarino, primo ministro di origine italiana, contro cui si appunta un vero e proprio sottogenere letterario: le cosiddette Mazarinades (Jouhaud, 1985; Carrier, 1991).

In tale prospettiva gli italiani non sono proprio vampiri, ma succhiano comunque il sangue, cioè le ricchezze, dei francesi. Dal Cinque-Seicento si sviluppa così una specifica letteratura contro gli italiani che perdura nei secoli e che nel Novecento influenza la produzione a fumetti franco-belga. In alcuni romanzi di fine Ottocento – primi del Novecento Marsiglia e il suo porto sono in mano ai napoletani, nei fumetti e nei romanzi dopo la Seconda guerra mondiale sono dominati dalla *pègre* immigrata, genericamente italiana. Con il tempo, però, gli italiani di Marsiglia si trasformano da banditi in poliziotti o investigatori, come il Fabio Montale della trilogia di Jean-Claude Izzo (*Total Kheops*, 1995; *Chourmo*, 1996; *Soléa*, 1998). Un analogo cammino è percorso negli Stati Uniti, soprattutto nel romanzo e nel cinema noir. Gli italiani sono sdoganati come minaccia, anzi spesso eroificati (come nella trilogia cinematografica del *Godfather* di Francis Ford Coppola, 1972, 1974 e 1990) grazie ai nuovi migranti e ai nuovi delinquenti, e al massimo si ricorre all'ironia per descriverne le malefatte (si veda *Analyze This*, 1999, regia di Harold Ramis, oppure la serie *The Sopranos*, 1999-2007, ideata da David Chase, pseudonimo anglofono di Davide Casario).

Paradossalmente sono le produzioni di fumetti italiane (o europee) a recuperare l'immagine più cruda dei gangster d'antan, magari in serie poliziesche come *Nick Raider* della Bonelli (1988-2005, 2021). Spesso mantenendosi sul filo della storia, propongono una rivisitazione del passato come in *De silence et de sang*, dedicata all'emergere della mafia nordamericana (1985-2004). Reinterpreta il Novecento ispirandosi al cinema o comunque giocando sugli stereotipi di quest'ultimo, in una chiave ironicamente iperrealista (*Les Parrains* di David Chauvel, 2023-2025).

Proprio il cinema tenta infine il cortocircuito tra vampiri, migranti e mafiosi italo-statunitensi. In *Innocent Blood*, 1992, regia di John Landis, una vampira francese si nasconde a Pittsburgh, dove si nutre del sangue dei criminali. Non riesce, però, ad eliminare, dopo averlo morso, il mafioso Salvatore (Sal "the Shark") Macelli e questi diventa a sua volta un vampiro, che vampirizza i propri accoliti per formare una propria armata delle tenebre. La vampira con l'aiuto di un poliziotto (anch'egli di origine italiana) riesce alla fine ad eliminare la minaccia mafioso-vampirica e a riportare la tranquillità nella città della Pennsylvania. In *Bloodrunners*, 2017, regia di Dan Lantz, la mafia italo-statunitense vede minacciato il proprio contrabbando durante il proibizionismo ad opera di un clan di vampiri afrostatunitensi contro i quali deve combattere. Insomma, le possibili declinazioni del tema vampiri=immigrati sono ancora numerose e possono rivelare ancora sorprese.

Riferimenti bibliografici

AA.VV. (1998). *Vampiri. Miti, leggende, letteratura, cinema, fumetti, multimedialità*. Milano: Nord.

Arona, Danilo (a cura di) (2011). *La notte di Villa Diodati*. Roma: Nova Delphi.

Barbieri, Daniele (2019). *Letteratura a fumetti? Le imprevedute avventure del racconto*. Roma: ComicOut.

- Berriatúa, Luciano (2004). *Nosferatu*. In *Enciclopedia del Cinema*, Treccani.it/enciclopedia/nosferatu-eine-symphonie-des-grauens_(Enciclopedia-del-Cinema)/. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana.
- Bordoni, Carlo; Fossati, Franco (1985). *Dal feuilleton al fumetto. Generi e scrittori della letteratura popolare*. Roma: Editori Riuniti.
- Braccini, Tommaso (2022). *Prima di Dracula. Archeologia del vampiro*. Bologna: Il Mulino.
- Browning, John Edgar; Picart, Caroline Joan (2014). *Dracula in Visual Media: Film, Television, Comic Book and Electronic Game Appearances, 1921-2010*. Jefferson, NC: McFarland.
- Carrier, Hubert (1989). *La presse de la Fronde (1648-1653) : les mazarinades*. Genève: Droz.
- Castelli, Alfredo (2006-2009). *Eccoci ancora qui! 1895-1919: i primi 25 anni del fumetto americano per quotidiani*. Milano-Lucca: Edizioni IF – MUF.
- Cazacu, Matei (2006). *Dracula. La vera storia di Vlad III l'Impalatore*. Milano: Oscar Mondadori.
- Chute, Hilary (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123 (2): 452-465.
- Eco, Umberto (1964). *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano, Bompiani.
- Eco, Umberto (1976). *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*. Milano: Cooperativa Scrittori (ed. riveduta: Milano, Bompiani, 1978).
- Frigerio, Vittorio (2003). *Les Fils de Monte-Cristo: idéologie du héros de roman populaire*. Limoges: PULIM.
- Frigerio, Vittorio (2020). *Bande dessinée et littérature: intersections, fascinations, divergences*. Macerata: Quodlibet.
- Frigerio, Vittorio (2021). Comics and/or Graphic Novels. Introduction. *Paradoxa*, 32: 7-32.
- Gaipa, Mark; Latham, Sean; Scholes, Robert (a cura di) (2015). *The Little Review Ulysses*. New Haven: Yale University Press.

- Gibson, Anna; Grener, Adam (a cura di) (2022). *Digital Dickens Notes Project*, <http://dickensnotes.com/>.
- Giovannini, Fabio (2024). *La Vampira di Kipling. Alle fonti dei vampiri moderni (1897-1915)*. S.l.: Youcanprint.
- Groom, Nick (2019). *Vampiri. Una nuova storia*. Milano: Il Saggiatore.
- Hopkins, Lisa (2007). *Bram Stoker: A Literary Life*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Introvigne, Massimo (1997). *La Stirpe di Dracula. Indagine sul Vampirismo dall'Antichità ai Nostri Giorni*. Milano: Oscar Mondadori.
- Jouhaud, Christian (1985). *Mazarinades: la Fronde des mots*. Paris: Aubier.
- Lorusso, Anna Maria (a cura di) (2015). *50 anni dopo Apocalittici e integrati di Umberto Eco*. Roma, Derive & Approdi.
- MacRaild, Donald (2013). "No Irish need apply": the origins and persistence of a prejudice. *Labour History Review*, 78 (3): 269-99.
- Odaert, Olivier (2016). Sérialité et personnages. Du roman populaire à la bande dessinée. *Belphegor*, 14: <http://journals.openedition.org/belphegor/777>.
- Panayi, Panikos (2016). *An Immigration History of Britain: Multicultural Racism since 1800*. London: Routledge.
- Panayi, Panikos (2020). *Migrant City: A New History of London*. New Haven: Yale University Press.
- Pellitteri, Marco (2019). La nona arte secondo Umberto Eco, *DoppioZero*. doppiozero.com/la-nona-arte-secondo-umberto-eco.
- Petrova, Olga (1942). *Butter with My Bread*. New York: Bobbs-Merrill.
- Queffélec, Lise (1988). La Vieille Fille ou la science des mythes en roman-feuilleton. *L'Année balzacienne*, 9: 163-77.
- Rhodes, Gary D. (2010). Drakula halála (1921): The Cinema's First Dracula. *Horror Studies*, 1 (1): 25-47.
- Subotsky, Fiona (2019). *Dracula for Doctors: Medical Facts and Gothic Fantasies*. Cambridge: CUP.

Treptow, Kurt W. (2006). *Vlad III Dracula: The Life and Times of the Historical Dracula*. Las Vegas: The Center of Romanian Studies.

Da profugo a supereroe: il caso di Superman

Federico Meschini

Introduzione

Per quanto possa sembrare evidente, declinare il tema di migrazioni e migranti, del viaggio, dell'esilio, dell'integrazione e dell'identità nel fumetto supereroistico è un compito tutt'altro che facile. Anche solo limitandosi alle due principali case editrici statunitensi, ossia la DC e la Marvel, la rilevanza di queste tematiche all'interno di detta produzione editoriale e l'estensione sia qualitativa sia quantitativa delle pubblicazioni e dei relativi personaggi rendono di fatto impossibile un'analisi che includa tutti i possibili casi. La soluzione adottata in questa sede è perciò quella di selezionare il fenomeno maggiormente rappresentativo e analizzarne le principali caratteristiche, in modo da rendere questa analisi potenzialmente applicabile alle altre possibili e numerose manifestazioni.

Vanno effettuate due premesse. La prima, di livello metodologico, riguarda la presenza pressoché imperante, sia a livello concreto sia, soprattutto, metaforico del tema del viaggio. In quest'ultimo caso è quanto mai rilevante il paradigma del viaggio dell'eroe, il monomito teorizzato a livello antropologico da Joseph Campbell (1949) e successivamente divulgato come modello narrativo da Christopher Vogler (1992). Con un'architettura compatibile con la più nota struttura a tre atti di Syd Field, il viaggio dell'eroe prevede, nel passaggio dal primo al secondo atto, uno spostamento fisico e/o simbolico da un mondo ordinario, dominato dalla quotidianità, ad un mondo straordinario, fatto di incontri e prove da affrontare. Il terzo atto vede invece il ritorno al mondo ordinario, dopo però aver attraversato un profondo percorso di trasformazione e rinascita, essendo così in grado di comprenderli entrambi. Data la natura seriale delle pubblicazioni supereroistiche, va da sé come questo modello possa essere applicato a diversi livelli di granularità, ma ciò che ci interessa in questo contesto in particolar modo è l'origine dei

personaggi, in quanto strettamente legata alla loro dimensione di alterità.

Questo ultimo aspetto si collega direttamente alla seconda premessa, ossia la differente declinazione del tema della diversità del supereroe all'interno delle due *majors*. La distinzione è naturalmente di massima, in quanto è possibile trovare per entrambe singoli casi che contraddicono questa tendenza, ma è evidente la maggiore presenza di un tratto apollineo nella DC e di uno dionisiaco nella Marvel. Il principale motivo di questa differenza è evidente. Se da un lato la DC ha stabilito e reso popolare il genere, creando di fatto la mitologia del XX secolo, per la Marvel era necessario contraddistinguere i suoi personaggi rispetto a quelli della concorrenza, rendendoli così narrativamente, e di conseguenza commercialmente, più interessanti: basti pensare al celebre slogan «*super heroes with super problems*» coniato da Stan Lee. In entrambi i casi i superpoteri conferiscono ai protagonisti di queste storie uno status equiparabile a quello dei semidei nella mitologia greca, ma nell'universo Marvel ciò che rende un personaggio speciale rispetto alla massa al tempo stesso lo aliena da essa, come nel caso esemplificativo di Ben Grimm dei Fantastici Quattro, tramutato nel corpo di roccia de La Cosa.¹

Singolarmente però, è proprio nell'apollineità della DC che i temi oggetti di questo saggio sembrano avere una maggiore rilevanza, probabilmente sia a causa del maggiore contrasto che si viene a creare sia a causa dell'essere di fatto integrati alla figura del supereroe.

¹ Questa distinzione viene addirittura espressa in forma esplicita in un crossover tra la Justice League e gli Avengers. Arrivati sulla terra degli eroi DC, i personaggi della Marvel non possono fare a meno di notare la differenza nel trattamento riservato alle loro controparti: «*These people idolize their heroes [...] Not like so often back home eh?*» (Busiek, Pérez, 2003: 43).

Colui che venne per primo

Il caso preso in esame non può essere naturalmente che Superman, il primo supereroe dell'età contemporanea, o perlomeno colui che ne incarna il ruolo nell'immaginario collettivo, tanto da essere stato definito in una storia metanarrativa sull'industria fumettistica «*He-Who-Came-First*» (Sim, McFarlane, 1993: 10). Parimenti è fortemente radicata nell'immaginario collettivo la sua origine come ultimo sopravvissuto del pianeta Krypton. Tanto è forte però l'appartenenza di Superman alla cultura statunitense, fattore sul quale torneremo in seguito, da non far risultare immediato il suo status di profugo, ricordato dalla stessa DC in diverse occasioni tra cui un tweet del 2018 per il World Refugee Day (X.com/DCOfficial/status/1009481161201078273). Ciò diventa ancora più evidente andando a considerare le origini dei suoi due creatori, Jerry Siegel e Joe Shuster, entrambi ebrei e con genitori immigrati negli Stati Uniti per sfuggire alle persecuzioni e al crescente antisemitismo dell'epoca².

Di fatto, a prima vista quella di Superman è la storia di successo di un immigrato che arriva nel nuovo mondo e grazie alle sue peculiarità si integra totalmente nella società che lo ha accolto, divenendone una forza positiva e propositiva, e per tanti anni questa interpretazione si è attagliata perfettamente al personaggio. Per capire però quello che è stato lo sviluppo, tuttora in fieri, di una figura ancora oggi all'apparenza monolitica, diventa necessario analizzare quella che a tutti gli effetti sembra essere una suddivisione freudiana tra Clark Kent, Superman e Kal-El. Il nome kryptoniano riporta inevitabilmente al suo pianeta di origine, e diventa sia interessante, sia per niente banale ricostruirne l'evoluzione. La rilevanza di Krypton nella definizione del personaggio è tale che compare nella prima vignetta della sua prima storia, ma lo stesso non si può dire per la relativa "lore", termine con il quale attualmente si definisce il contesto narrativo di un universo immaginario. Serviranno anni

² Andreadis, 2022. Non a caso la matrice culturale ebraica si ritrova nel nome della casata kryptoniana cui appartiene Superman o nella similitudine con la figura di Mosé.

per svilupparne il retroterra immaginifico in un processo né lineare né, di conseguenza, privo di contraddizioni. Difatti, la didascalia della già citata vignette recita: «As a distant planet was destroyed by old age, a scientist placed his infant son within a hastily devised space-ship, launching it toward Earth!» (Siegel, Schuster, 1938: 1).

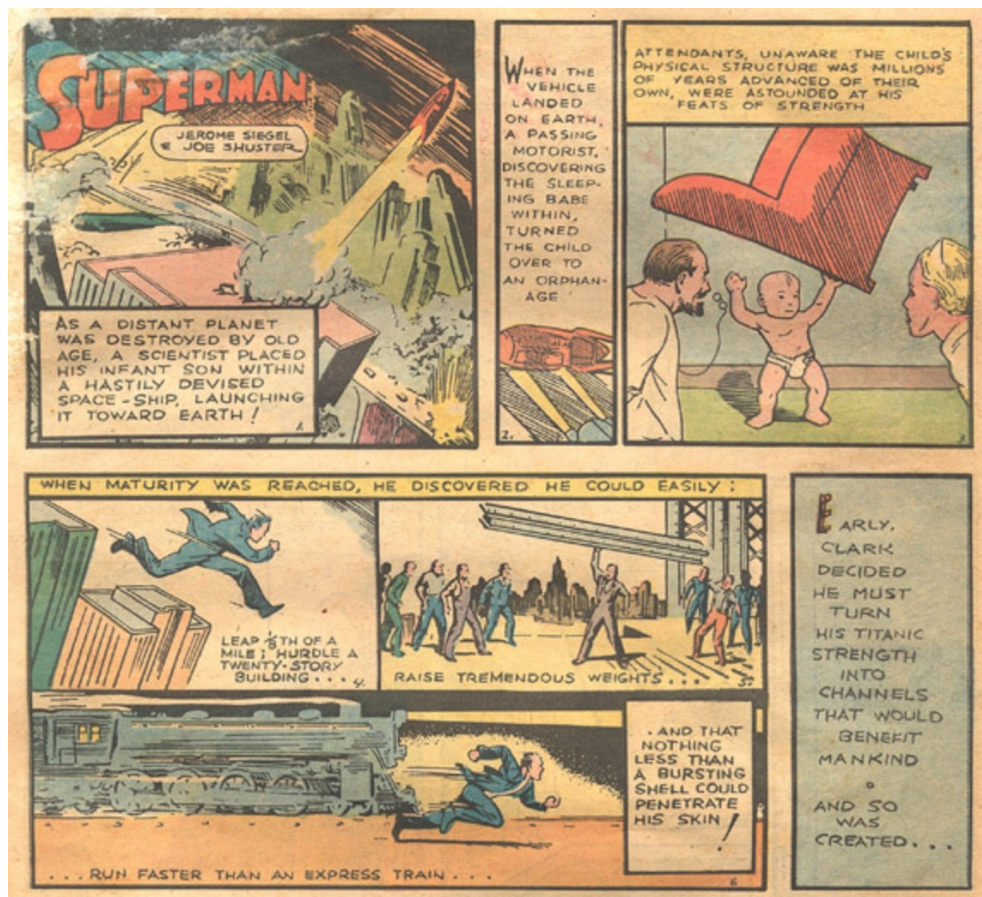


Figura 1. La prima versione dell'origine di Superman.

Nonostante le numerose invarianti che sono rimaste costanti in quasi novant'anni di vita del personaggio, tra cui il lancio del razzo effettuato all'ultimo momento, va notato come il pianeta non abbia un nome e soprattutto la sua fine sia dovuta ad una non meglio

precisata età avanzata. Data la natura fisiologica dei punti di forza, e successivamente di debolezza, del personaggio, va da sé come qualsiasi evoluzione delle sue caratteristiche sia dovuta andare di pari passo con delle informazioni aggiuntive sulla sua origine aliena, e di conseguenza sul suo pianeta di provenienza. Difatti, nella sua prima apparizione la sua straordinaria forza viene velocemente spiegata dicendo che «*he had come from a planet whose inhabitants' physical structure was millions of years advanced of our own*» (*ibid.*). Com'è noto, successivamente si passerà alla maggiore gravità di Krypton e infine, giustificando così l'aumento esponenziale delle sue capacità, alla specifica peculiarità dei suoi abitanti di sviluppare poteri straordinari sotto le radiazioni di un sole giallo (Lapin-Bertone, 2025). Ma se i lettori conosceranno ben presto il nome del pianeta, lo stesso non si può dire per il nostro eroe. Difatti, già nel 1939, l'anno successivo alla pubblicazione della prima storia di Superman, inizialmente nelle strisce per i quotidiani e poi, canonicamente, nella testata eponima, al pianeta morente viene dato in una didascalia il nome con cui diventerà universalmente noto (Siegel, Shuster, 1939: 1). Dovranno passare però dieci anni affinché questa informazione entri nel livello diegetico, facendo così scoprire al protagonista la sua vera origine.



Figura 2. Il nome del pianeta entra nel canone.

Nel 1949 viene edita la storia *Superman Returns To Krypton!* in cui, per scoprire l'origine di una sorta di proto-kryptonite e utilizzando il meccanismo narrativo del viaggio del tempo, Superman arriva in «*a planet far outside earth's solar system*» caratterizzato da una «*advanced civilization and people of great intelligence and physical perfection*» e in cui una giovane madre è preoccupata: «*though Junior is past five, he does not yet know his engineering!*» (Finger, Plastino, 1949: 23-24 e 30). Nelle pagine successive vedrà uno scienziato e sua moglie, Jor-El e Lara Lor-Van, affidare il figlio neonato a un razzo per salvarlo dalla distruzione in atto e decide di seguirne il percorso per conoscerne il destino, scoprendo come non si tratti altro che di sé stesso, quando vede il razzo arrivare sulla terra e il neonato trovato dai coniugi Kent (*ibid.*: 32). Lo stupore per la scoperta è di breve durata ed è maggiore quello del lettore che, conscio da più di un decennio dell'origine aliena di Superman, vede infine anche l'eroe acquisire tale consapevolezza. Le appena due pagine in cui compare Krypton sono servite al protagonista per capire come affrontare l'ostacolo principale di quella specifica storia, un gioiello di fronte al quale perde i suoi poteri, realizzato



Figura 3. Il primo arrivo di Superman su Krypton.

a partire da un meteorite proveniente proprio dal pianeta natale. Va da sé come quella pietra poi diventerà la kryptonite nella sua variante verde, creata nel serial radiofonico qualche anno prima e ora presente anche nell'universo a fumetti.

Krypton andata e ritorno

Una volta introdotto però, Krypton non poteva certo scomparire così facilmente nonostante la sua distruzione avvenuta, narrativamente parlando, decenni prima. La maggior parte delle volte rimane sullo sfondo, come una sorta *topos* – in tutti i sensi – narrativo per introdurre elementi e soprattutto personaggi più o meno stabili, a seconda del gradimento del pubblico, come ad esempio il cane Krypto o sua cugina Kara Zor-El, più nota come Supergirl, per ciò che riguarda gli alleati o il Generale Zod tra i nemici.³

Quest'ultimo è strettamente legato alla Zona fantasma, una dimensione parallela scoperta dallo stesso Jor-El e caratterizzata da uno stato fisico d'intangibilità; per questo motivo viene utilizzata come strumento di reclusione su Krypton. Ne diventa perciò negli anni una sorta di inconscio collettivo, in cui sono stati rimossi, ma con la possibilità di ricomparire in base alle esigenze narrative, kryptoniani non allineati o in grado di turbare la perfezione di quel pianeta. Serviranno altri dieci anni dalla presa di consapevolezza di Superman della sua origine per avere una storia in cui Krypton è l'ambientazione di primo piano e non più lo sfondo. Con un titolo di fatto identico a quello del 1949, nel 1960 viene pubblicato *Superman's Return to Krypton!*, con una trama densa e ricca di avvenimenti (Siegel, Boring,

³ Vedi rispettivamente: Binder, Swan, 1955; Binder, Plastino, 1959; Bernstein, Papp, 1961. Va segnalato come Krypto e il Generale Zod compaiono nella testata *Adventure Comics*, in cui erano presenti le storie di Superboy, la versione giovanile di Superman. Ciò pone dei problemi a livello di congruenza narrativa, in quanto seppure pubblicate successivamente, queste storie sono cronologicamente precedenti alla scoperta della sua origine aliena, avvenuta in età adulta. Da un lato va sottolineato come l'attenzione per la *continuity* sarebbe divenuta rilevante in seguito, soprattutto come risposta ed emulazione del maggior rigore presente nell'universo narrativo concorrente della Marvel. Inoltre, il fatto che i lettori fossero già a conoscenza della presa di coscienza sulla sua origine da parte della versione adulta del personaggio, può aver aiutato, come una sorta di patto implicito, la *suspension of disbelief* riguardo questo particolare aspetto della sua controparte giovanile.

1960).⁴ Se nell'avventura precedente gli eventi si svolgevano principalmente sulla terra, per lasciare appena qualche pagina al flashback ambientato su Krypton, in questo caso avviene esattamente il contrario: difatti, delle ventisei pagine di cui è composta la storia, appena due vedono comparire la terra. L'espedito narrativo utilizzato è sempre il viaggio a ritroso nel tempo grazie alla super velocità. In maniera poco congruente però, viene ignorato l'effetto collaterale dell'intangibilità presente in precedenza e stavolta Superman arriva in carne ed ossa su Krypton. Ovviamente, la prima conseguenza è la perdita dei superpoteri a causa della presenza del sole rosso. Si ritrova sul set di un film di fantascienza in cui viene scambiato per una comparsa a causa del suo abituale costume e dove subito s'infatua, senza conoscerne il nome, dell'attrice principale. Successivamente viene a sapere per caso del matrimonio dei suoi genitori, cui partecipa, per poi incontrarli e diventare l'assistente del padre e rivedere, grazie a loro, proprio l'attrice di cui si era invaghito, che scopre chiamarsi Lyla Lerror – con le stesse iniziali, perciò, di tutti i suoi interessi romantici, Lana Lang, Lori Lemaris e Lois Lane – con conseguente sbocciare dell'amore tra i due. Successivamente aiuta Jor-El, che intanto ha acquisito consapevolezza dell'imminente distruzione del pianeta, a costruire un'arca spaziale in grado di salvare gli abitanti di Krypton portandoli sulla terra. Scopre oltretutto che suo padre biologico osservava da tempo questo pianeta e in particolare i suoi genitori adottivi: anticipando così la trama di *Back to the Future*, nonostante l'enorme distanza prova ad influenzare gli eventi in modo da farli fidanzare. Il piano per salvare i kryptoniani fallisce, in quanto Brainiac, il suo più grande nemico insieme a Lex Luthor, rimpicciolisce e ruba la città di Kandor, dove era stata costruita l'arca. Superman così si rassegna a perire insieme ai suoi genitori e alla sua amata.

Nelle ultime pagine però, in cui ritorna sul set del film di

⁴ Se nella pubblicazione del 1949 il soggetto del titolo era Superman, qua al contrario è il ritorno, presente in questo caso come sostantivo e non come verbo.

fantascienza dell'inizio della storia, a causa di un incidente il razzo di scena su cui si trova in quel momento decolla, portandolo via da Krypton. Il razzo viene attirato dalla gravità di un sole giallo che gli fa tornare i suoi poteri; ha così un momento di indecisione sul tornare o meno su Krypton, ma dopo aver realizzato che ritornerebbe normale e non potrebbe essere di nessun aiuto decide di viaggiare avanti nel tempo e tornare sulla terra, consapevole che «*It's good to have... a second home*» (*ibid.*: 26).

Già da questa breve sinossi risulta più che evidente il livello di ingenuità della narrazione, seppure caratteristico di quel particolare periodo. I principali snodi narrativi sono dettati dal caso e sono presenti numerose incongruenze logiche, una su tutte la consapevolezza di Superman che Brainiac avrebbe rimpicciolito e rubato Kandor, in quanto avvenuto in una storia pubblicata tre anni prima (Binder, Plastino, 1958). Oppure il fatto che una civiltà così avanzata in cui ci si sposta con delle macchine volanti non abbia delle navi spaziali o che per costruirle sia necessario Superman, in quanto le sue conoscenze più avanzate provengono proprio da là. Infine, il razzo che lo riporta nello spazio è solamente un oggetto di scena, e quindi totalmente inadatto al viaggio interplanetario.

Ciò nonostante, la rilevanza di questa storia ad un livello simbolico è decisamente notevole, in quanto certi aspetti che possono sembrare a prima vista accidentali assumono un altro significato se posti nella giusta ottica. Ad esempio, il set cinematografico è il luogo in cui al tempo stesso Superman arriva e parte da Krypton e quindi introduce un elemento metanarrativo, indicando chiaramente come ciò che viene mostrato debba essere inteso come un qualcosa di altro rispetto alle sue avventure abituali, una sorta di racconto nel racconto. Il cuore della storia è indubbiamente il rapporto che instaura con i suoi genitori, in quanto gli viene data la possibilità di ricongiungersi a loro in età adulta, mostrando così la persona che è diventato. Addirittura, questi ultimi rimangono talmente impressionati in positivo e si affeziono così tanto a quello che pensano essere il loro nuovo amico da decidere di chiamare con il suo nome il bambino che avranno, dando vita così ad un classico caso di

paradosso della predestinazione. Kal-El non è più l'infante abbandonato al suo destino, il *puer* bisognoso di protezione e accudimento, ma è diventato Superman, l'eroe che ha compiuto il suo viaggio iniziatico e di maturazione ed è in grado di badare a se stesso e agli altri. Seppure privo dei suoi superpoteri, dà prova del percorso effettuato sia a livello intellettuale sia fisico in diverse occasioni. Oltre ad essere necessario per la costruzione dell'arca spaziale, in un'occasione riesce a domare una bestia feroce scappata dallo zoo sincronizzandosi pressoché perfettamente con il padre. È il superamento della fase edipica, uno stato di consapevolezza in cui la figura paterna non è più né un ostacolo né una protezione bensì un pari, qualcuno con cui collaborare così da ottenere un risultato superiore alla somma delle singole parti. Anche la sottotrama romantica, seppure possa sembrare a prima vista accessoria, aggiunge profondità al rapporto tra Kal-El e i suoi genitori in quanto lo mostra autonomo e realizzato anche da un punto di vista emotivo. Oltretutto, il fatto che Lyla Lerror sia una delle attrici più famose di Krypton sottolinea implicitamente l'unicità di Kal-El anche sul suo pianeta d'origine. La scelta finale di tornare sulla terra piuttosto che perire su Krypton è obbligata da motivi editoriali, ma può essere letta come frutto di una maggiore consapevolezza e maturità acquisita da Superman proprio durante il suo soggiorno su Krypton. Perire insieme ai genitori e alla amata può sembrare la scelta più eroica, oltre che romantica, ma è al tempo stesso quella più egoistica. Al contrario, tornare sulla terra gli permette di essere al servizio della collettività e rendere il mondo un posto migliore.

Ulteriori spunti di riflessione vengono anche dai suoi ultimi pensieri prima di tornare a casa. Ritornato grazie alla riacquisita supervelocità al tempo presente, la prima cosa che incontra nella terzultima vignetta è uno stormo di meteoriti di kryptonite, che evita all'ultimo momento, chiara metafora della distruzione da cui è riuscito a fuggire. Ciò lo mette subito di fronte al tragico destino dei suoi genitori e di Lyla, il cui ricordo, dice a se stesso, conserverà come un tesoro prezioso. Nell'ultima vignetta, con Metropolis ormai sullo sfondo, pensa: «*but already*

it all seems like a strange, incredible dream!... Soon, I'll see Lois Lane, Jimmy Olsen and my other friends again! It's good to have... a second home...» (*ibid.*). Come strategia di sopravvivenza ad un dolore che sarebbe altrimenti incolmabile, tutto ciò che è stato reale fino a poco prima viene relegato ad un sogno, in quella che sembra essere inoltre un'indicazione al lettore a considerare ciò che è avvenuto nelle pagine precedenti come una storia immaginaria e, per quanto rilevante, fuori dal canone. Da un lato il ricordo di Jor-El, Lara Lor-Van e Lyla Lerror, dall'altro la presenza concreta di Lois Lane, Jimmy Olsen e molti altri. A cosa fa effettivamente riferimento Superman quando pensa «*It's good to have... a second home...*»? Alla Terra, in cui ha vissuto tutta la sua vita ed è il luogo a lui più familiare, o al ricordo di Krypton?

K sta per Kansas

Arrivati a questo punto, risulta evidente come durante la Golden Age e la Silver Age, l'immagine che viene data di Krypton è di un'utopia, una società estremamente avanzata e pressoché priva di conflitti, in cui il male una volta individuato viene subito rimosso. Non a caso la pena più grave per i criminali prevede la loro rimozione fisica tramite l'invio nella già citata Zona Fantasma. Per questo motivo Krypton non può che essere uno sfondo occasionale per le avventure di Superman, un modo per farlo entrare temporaneamente in contatto con le sue origini, ricordandogli però al tempo stesso come non potrà mai farvi ritorno ed essere parte di quella società.

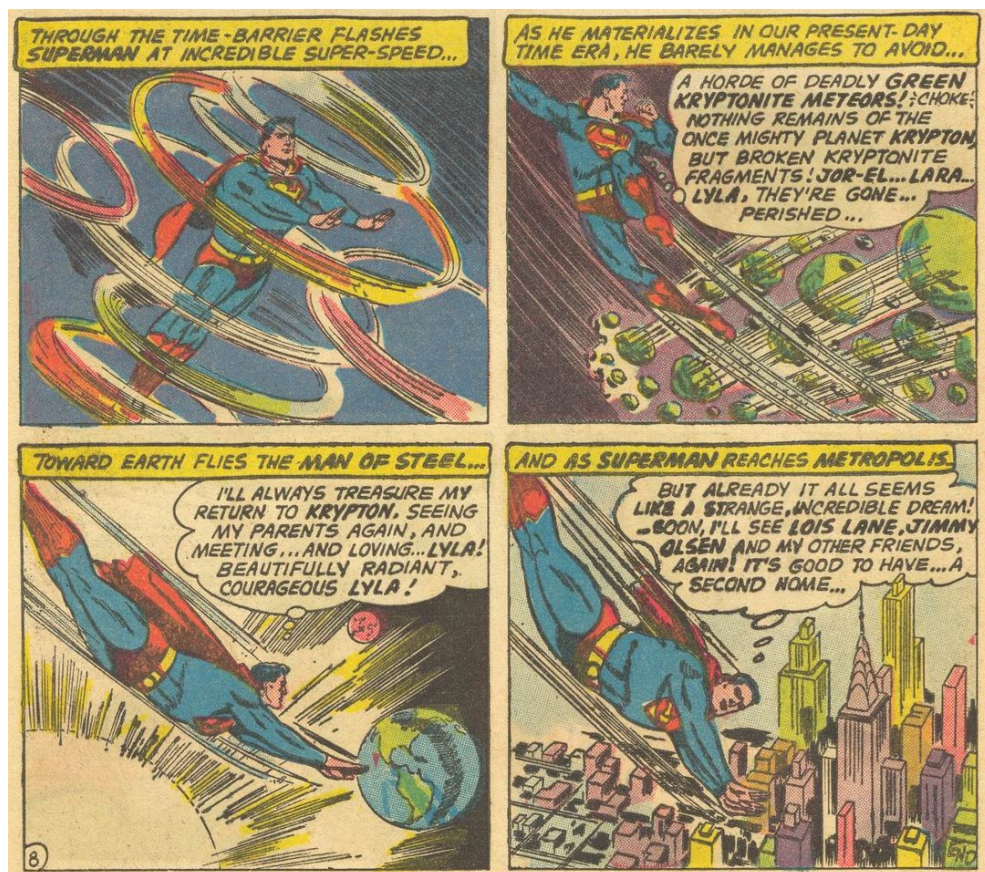


Figura 4. Il ritorno di Superman sulla terra dopo il periodo su Krypton.

Vanno sottolineati due aspetti. Il primo è che la fuga da Krypton può essere letta come una caduta da una dimensione idilliaca, e di conseguenza il pianeta distrutto viene connotato come un *Paradise Lost*. La seconda è che questa idealizzazione di Krypton va di pari passo con la totale adesione di Superman alla cultura statunitense: non a caso, per decenni il suo motto è stato «*Truth, Justice and the American Way*». Questo rapporto risulta maggiormente comprensibile riflettendo su come una sempre maggiore consapevolezza dell'impossibilità del ritorno al luogo di origine non possa fare altro che rafforzare il legame con il luogo che lo ha accolto. Oltretutto, quest'ultimo lo ha reso

quello che è, permettendogli di esprimere al meglio le sue potenzialità, che altrimenti sarebbero rimaste inesprese. Kal-El in quanto Superman è tale solo sulla Terra: se fosse rimasto su Krypton sarebbe stato l'equivalente di Clark Kent, senza una controparte supereroistica. L'idealizzazione di Krypton, perciò, si trasla indirettamente sugli Stati Uniti, che vedono così la loro definizione di terra delle opportunità raggiungere il livello ultimo, a causa dell'evidente scarto tra l'ordinarietà di Kal-El/Clark Kent e la semi divinità di Superman. Questo *trait d'union* è ancora più evidente se si pensa al passaggio diretto dalle braccia di Lara Lor-Van a quelle di Martha Kent, cancellando retroattivamente figure intermedie apparse in precedenza, come l'anonimo automobilista che per primo trova il razzo o l'orfanatrofio al quale viene temporaneamente affidato il neonato Kal-El. Per una madre, rappresentante un pianeta, che è costretta ad abbandonare ce n'è subito un'altra disposta ad accogliere e accudire, senza soluzione di continuità. Oltretutto l'anonimità dei Kent fa da contraltare alla peculiarità dei genitori biologici di Superman; se Jor-El è nelle varie versioni lo scienziato più famoso del suo pianeta, anche le diverse caratterizzazioni di Lara Lor-Van presentano dei tratti distintivi, ad esempio nella Golden Age, in cui è una nota astronauta. Oltre a essere opposti a Jor-El e Lara Lor-Van, i Kent possono essere visti, *mutatis mutandis*, come il contraltare positivo del celebre dipinto *American Gothic* di Grant Wood, di neppure dieci anni precedente la loro prima apparizione. Il messaggio è chiaro: non importa chi sei o da dove vieni, gli Stati Uniti ti renderanno speciale, basta che ne abbracci gli ideali, incarnati financo da un'anonima coppia del Midwest.

Evoluzione e conclusioni

Questa rappresentazione idilliaca non poteva non cambiare con l'arrivo della Modern Age, in cui al fumetto supereroistico viene chiesta una maggiore maturità negli argomenti trattati, includendo perciò anche quelli presentati in precedenza e caratterizzati da una certa ingenuità. Nel 1986 la miniserie *Man of Steel*, a opera di John Byrne, ha il compito di introdurre Superman –

includendo perciò anche le sue origini – nell’universo narrativo della DC in seguito all’aggiornamento tramite gli eventi di *Crisis on Infinite Earths*, il cui scopo era di risolvere tutte le incongruenze venutesi a creare in quasi cinquant’anni di pubblicazioni e fornire un punto di partenza accessibile anche ai nuovi lettori. Il primo numero si apre, come da tradizione, con la distruzione di Krypton preceduta qualche attimo prima dalla partenza del razzo verso la terra (Byrne, 1989).⁵ Le differenze con le versioni precedenti sono però notevoli. Nelle otto pagine che compongono il prologo, la tradizionale immagine di perfezione di Krypton viene portata agli estremi: quello che viene descritto è un mondo asettico, sterile, freddo, privo di passioni, in cui il contatto fisico è visto come un qualcosa di primitivo – tanto che i neonati sono creati artificialmente in base a un’accurata programmazione e relativa analisi del patrimonio genetico dei potenziali genitori – e con abitanti talmente orgogliosi e chiusi su se stessi da non riconoscere la fine imminente. Unica eccezione Jor-El, non più un grande scienziato, ma dotato di una forte curiosità intellettuale e una non comune profondità emotiva. La combinazione di questi due aspetti gli permetterà di vedere oltre e salvare suo figlio, inviando sulla terra la sua matrice genetica, da cui una volta arrivata a destinazione avrà origine Kal-El. Lara Lor-Van, al contrario, rappresenta la quintessenza della società kryptoniana, inizialmente contraria alla scelta del marito e incapace di rendersi conto di ciò che sta succedendo. Soprattutto, nel momento in cui Jor-El le mostra dove intende mandare il figlio, rimane inorridita dal vedere un contadino a torso nudo all’aria aperta e chiede al marito se sia consapevole di dove lo stia mandando. Rassicurata da quest’ultimo sul fatto che sotto il sole giallo di quel pianeta loro figlio diventerà come

⁵ Con un approccio del tutto transmediale – seppure limitato per ovvi motivi al medium fumetto – nella miniserie *World of Krypton* (Byrne, Mignola, 1987-1988) viene illustrata con maggior dettaglio la causa della distruzione di Krypton, messa in moto da eventi avvenuti migliaia di anni prima, collegandola inoltre alla creazione della kryptonite. Per un’ulteriore conferma di ciò che è stato scritto riguardo l’evoluzione nella rappresentazione di Krypton, si possono vedere le miniserie che hanno avuto lo stesso titolo nel 1979 e nel 2022.

un dio, con l'orgoglio e la superiorità di chi è consapevole di provenire da una civiltà più avanzata, gli chiede «*He will rule them? He will shape them to proper kryptonian ways?*» (ivi: 6). Viene introdotto così per la prima volta un elemento importante che tornerà più volte in seguito, come ad esempio nel recente film di James Gunn. Kal-El è il colonizzatore perfetto, grazie ai suoi superpoteri e alle conoscenze avanzate cui ha accesso: la sua scelta invece è totalmente opposta, ossia mettersi al servizio del pianeta che lo ha accolto. Con un perfetto equilibrio narrativo, a fare da contraltare alle prime pagine di questa miniserie sono le ultime, in cui Clark Kent – oramai sia divenuto Superman, sia venuto a conoscenza della propria origine e del proprio nome alieno – raggiunge la sintesi tra la tesi di ciò che aveva creduto fino a quel momento e l'antitesi delle nuove informazioni cui ha avuto accesso: «*Krypton bred me, but it was earth that gave me all I am, all that matters. It was Krypton that made me Superman... But it is the earth that makes me human!!*» (Byrne, 1986: 22).

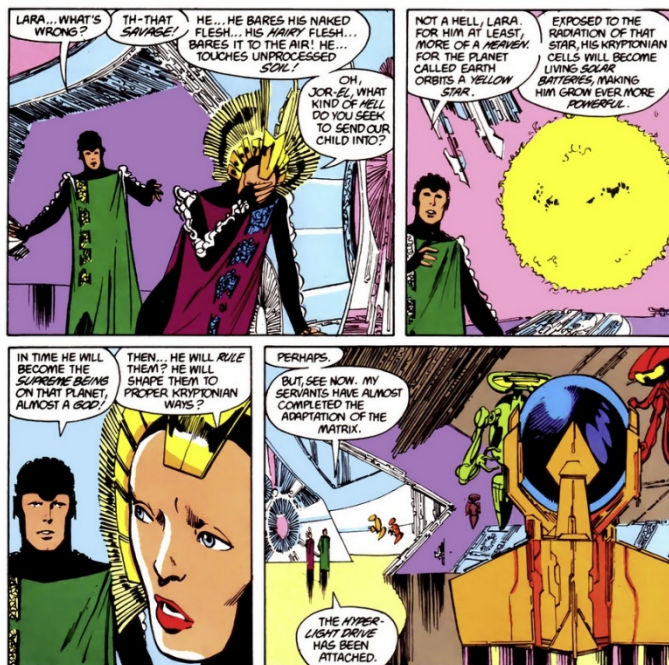


Figura 5. La reazione di Lara Lor-Van alla notizia che il figlio verrà mandato sulla terra.

Il luogo d'origine di Superman da punto di forza diventa un suo lato debole; non più solo fisicamente per la kryptonite, ma anche metaforicamente e, soprattutto, moralmente, in quanto gli ricorda costantemente ciò che rischia di diventare se lasciasse prevalere la sua natura aliena.⁶ Naturalmente, a causa del rapporto descritto in precedenza, mettere in discussione il suo pianeta d'origine vuol dire fare lo stesso anche con quello d'accoglienza. Seppure con tempistiche diverse, anche l'idealizzazione e l'adesione pressoché totale alla visione degli Stati Uniti d'America muta con il tempo: Superman finisce per rinunciare alla cittadinanza statunitense ormai consapevole di dover agire responsabilmente in un contesto globale e il suo motto viene modificato in «*Truth, Justice, and a Better Tomorrow*» (Goyer, Sepulveda, 2011).⁷

Per concludere, il percorso effettuato dovrebbe essere più che evidente, anche se va da sé come l'analisi proposta potrebbe, e soprattutto dovrebbe, essere soggetta ad estensioni sia quantitative sia qualitative. Ciò che si è cercato di fare è stato individuare all'interno di un percorso diacronico gli elementi più rilevanti e rappresentativi, andando ad esplicitarne la natura sistemica. In questo modo è stato possibile mostrare la dinamicità e complessità di un fenomeno solo all'apparenza monolitico e statico ma che in realtà è in continua evoluzione, dimostrando così il mutamento nella rappresentazione dei fenomeni socioculturali all'interno delle forme d'intrattenimento della cultura popolare.

⁶ Questo aspetto di Superman come conquistatore e dominatore è stato esplorato in diverse varianti del personaggio e storie immaginarie. In questa sede vale la pena ricordare almeno Ultraman di Terra 3, leader del Sindacato del Crimine, controparte malvagia della Justice League nella versione pre-Crisis dell'Universo DC (Fox, Sekowsky, 1964). Inoltre, in una pubblicazione del 1988 viene immaginato l'arrivo di massa sulla Terra dei kryptoniani, che si comportano come colonizzatori (Byrne, Mignola, 1988).

⁷ Per un'analisi più approfondita della trasformazione del motto attraverso le varie declinazioni mediatiche del personaggio si veda Baskind, 2025.

Riferimenti bibliografici

Fonti accademiche

Andreadis, Steve (2022). Find Superman in Copyright: An Immigrant's Story. *Copyright-Creativity at Work. Library of Congress Blogs*, 27 maggio, [Blogs.loc.gov/copyright/2022/05/find-superman-in-copyright-an-immigrants-story](https://blogs.loc.gov/copyright/2022/05/find-superman-in-copyright-an-immigrants-story).

Baskind, Samantha (2025). Here's How Superman's Iconic Motto of 'Truth, Justice and the American Way' Evolved Over Time. *Smithsonian Magazine*, 3 luglio, [Smithsonianmag.com/arts-culture/heres-how-supermans-iconic-motto-of-truth-justice-and-the-american-way-evolved-over-time-180986927/](https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/heres-how-supermans-iconic-motto-of-truth-justice-and-the-american-way-evolved-over-time-180986927/).

Campbell, Joseph (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books.

Lapin-Bertone, Joshua (2025). Krypton Unclassified: Everything You Need to Know About Superman's Homeworld. *DC.Com*, 1° luglio 2025, [Dc.com/blog/2025/07/01/krypton-unclassified-everything-you-need-to-know-about-superman-s-homeworld](https://dc.com/blog/2025/07/01/krypton-unclassified-everything-you-need-to-know-about-superman-s-homeworld).

Vogler, Christopher (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

Fumetti citati

Bernstein, Robert; Papp, George (1961). The Phantom Superboy. *Adventure Comics*, 1 (283): 1-14.

Binder, Otto; Plastino, Al (1958). The Super-Duel in Space. *Action Comics*, 1 (242): 1-13.

Binder, Otto; Plastino, Al (1959). The Supergirl from Krypton!. *Action Comics*, 1 (252): 20-27.

Binder, Otto; Swan, Curt (1955). The Super Dog from Krypton. *Adventure Comics*, 1 (210): 1-10.

Busiek, Kurt; Pérez, George (2003). *JLA/Avengers*, 1 (1).

Byrne, John (1986). The Haunting. *Man of Steel*, 1 (6).

- Byrne, John (1989). Superman. *Man of Steel*, 1 (1).
- Byrne, John; Mignola, Mike (1987-1988). *World of Krypton*, 2 (1-4).
- Byrne, John; Mignola, Mike (1988). Return to Krypton. *Superman*, 2 (18).
- Finger, Bill; Plastino, Al (1949). Superman Returns To Krypton!. *Superman*, 1 (61).
- Fox, Gardner; Sekowsky, Mike (1964). Crisis on Earth-Three!. *Justice League of America*, 1 (29).
- Goyer, David; Sepulveda, Miguel (2011). The Incident. *Action Comics*, 1 (900): 70-78.
- Siegel, Jerome; Shuster, Joe (1938). Superman. *Action Comics*, 1 (1).
- Siegel, Jerry; Boring, Wayne (1960). Superman's Return to Krypton!. *Superman*, 1 (141).
- Sim, Dave; McFarlane, Todd (1993). Crossing Over. *Spawn*, 1 (10).

Tutti i fumetti raffigurati in questo capitolo sono © DC Comics.

Diaspora cinese nei fumetti. *Primavere e Autunni* di Rocchi e Demonte (2015)

Martina Caschera

Il titolo di questo saggio necessita in primo luogo di alcune precisazioni. Il focus è infatti l'articolazione italiana del fenomeno migratorio definito come "diaspora cinese", ossia i fumetti pubblicati in Italia o in lingua (prevalentemente) italiana. Ho presentato alcune riflessioni relative alla produzione fumettistica relativa durante il convegno *Migrazioni a fumetti*, focalizzandomi su un'opera in particolare, *Primavere e Autunni* (2015) di Ciaj Rocchi e Matteo Demonte.

A questo testo sono stati dedicati diversi lavori di ricerca (Caschera, 2020 e 2025; Scibetta, 2020; Giuliani, 2023). Gli aspetti diasporici, ossia i legami con il luogo d'origine concepito come framework culturale di riferimento, sono stati da me affrontati nel saggio pubblicato sulla rivista di studi sulla comunicazione *H-Erme* (Caschera, 2020). In seguito (Caschera, 2025) mi sono invece concentrata sulla definizione del "fumetto sinofono" e del "Terzospazio" che esso rappresenta. *Primavere e autunni* è da me considerato un eccellente esempio di come i fumetti possano permettere la rappresentazione, se non la risoluzione, di questioni identitarie legate ai «margini della Cina e della cinesità» (Shih, 2013: 25; mia trad.).

Gli aspetti visuali che prendo in esame nel presente contributo sono una selezione di questi precedenti studi, alla quale però si affiancano riflessioni introduttive originali e un'espansione dell'indagine atta a considerare altri volumi realizzati dagli stessi autori, ossia quella che è stata definita "la trilogia cinese" di Rocchi e Demonte (Brigadoi Cologna, 2021: 168), composta da: 1. *Primavere e Autunni* (2015) (**fig. 1**, p. seg.); 2. *Chinamen* (2017), col sottotitolo «Un secolo di migrazione a Milano» (**fig. 2**, a seguire); 3. *La Macchina Zerø* (2021), dal sottotitolo «Mario Tchou e la storia dell'elettronica italiana» (**fig. 3**, segue).



Sulla prima copertina (**fig. 1**, a fianco) troviamo, sotto al titolo in italiano e cinese, una domanda provocatoria, atta a stimolare la curiosità del lettore: «*e se il destino di ognuno di noi fosse custodito nel nostro nome?*». Il ricorso a termini quali “destino” e “nome” proiettano la figura del protagonista in una dimensione epica, rimandando inoltre al peculiare legame tra nomi e cose interno alla cultura cinese tradizionale, dove il concetto di *zheng-ming*, 正名, “rettifica dei nomi”, indica proprio la necessità di corrispondenza tra i due. *Nomen omen*, potremmo dire alla latina, ma è più di questo: far corrispondere il nome alla cosa significa agire nel rispetto dei valori e tra i rami di pesco, tuttavia, emerge anche un'altra frase icastica: «*una storia autobiografica*».

Questo riferimento ci riporta al qui ed ora, ad una realtà concreta e tangibile. I due personaggi in copertina sono Wu Lishan, il protagonista di origini cinesi, e Giulia Bazzini, sua moglie. Una donna italiana sì, ma anche lei “migrata” da Cremona, che assieme a Wu ha “messo radici” nel suolo milanese, dando vita ad una famiglia sino-italiana e a diverse attività di successo. Sullo sfondo, dietro ai rami e alle silhouettes, il profilo del duomo di Milano che, ad una primavera senza tempo in cui i giovani sono sospesi, aggiunge la precisa location di questa storia familiare.



Nella seconda copertina (**fig. 2**, a fianco), la stratificazione intergenerazionale e la soluzione transculturale sono protagoniste: il titolo e sottotitolo (da notare qui l'assenza di caratteri cinesi) si imprimono su uno skyline milanese e su un'architettura tradizionale cinese. Tre figure maschili (un giovane sino-italiano, un uomo cinese vestito all'occidentale e un ultimo personaggio in abiti e pettinatura mancesi) sono in primo piano e poggiano i piedi su una rappresentazione cartografica della città di Milano. Sono tre generazioni, sì, ma anche tre attitudini. Alle spalle la “cultura cinese”, i piedi ben piantati sul territorio milanese, lo sguardo – quello del personaggio centrale e del giovane “arrabbiato” – dritto verso il lettore ad affermare presenza, volontà, resistenza.



L'ultima copertina (**fig. 3**, a fianco) supera il concetto di città, architettura e urbanistica per proiettare le due figure di Mario Tchou e Adriano Olivetti su uno scenario che rappresenta una tappa storica dell'evoluzione tecnologica italiana e internazionale. I due sono colti in un momento di complicità, mentre guardano altrove, ma nella stessa direzione. In primo piano una tastiera di PC ci rimanda ai risultati del lavoro di queste vite incrociate: il primo computer, realizzato da Mario Tchou e dal suo team nel *framework* del progetto Olivetti Elea.

Tre copertine che lavorano diversamente sulla graficizzazione di tematiche quali migrazione, cinesità, comunità sino-italiane e

che raccontano le possibilità offerte a (ma soprattutto guadagnate da) chi non si pone limiti, pur scontrandosi con dei confini.

Pochi anni prima dell'uscita di *Primavera e Autunni* (2015), si parlava già di una crescita dell'interesse della migrazione internazionale dalla Cina verso l'Europa (Chang, 2012: 179). Tuttavia, alla migrazione cinese verso l'Europa, nel suo insieme, mancava «una narrazione centrale» (*ibid.*). Le difficoltà riscontrate nell'elaborazione di una “narrazione centrale” provano l'irriducibilità del fenomeno ad una serie di linee guida o parole chiave. Molti sono infatti i nodi da sciogliere, anche solo se ci focalizziamo sull'origine e il punto d'arrivo della linea – mai retta e sempre spezzata – che segna i molteplici percorsi migratori. Dalla “Cina” cosa significa? Quale Cina? Così come l'Europa è un continente, anche la Cina: «*is a continent, not just a country. It is a series of identities, some shared, some differentiated, and some contradictory: modern, Confucian, authoritarian, democratic, free, and restrained. Above all, China is a plural noun*» (Mitter, 2008: 16). Può la migrazione dalla provincia del Zhejiang essere comparabile a quella da Hong Kong o Taiwan? Se sì, su quali parametri viste le profonde differenze linguistiche, storiche e sociopolitiche che distinguono le tre aree prese come riferimento? La complessità di percorsi ed identità può essere esemplificata anche da un punto vista linguistico, basti pensare a due delle parole che definiscono la diaspora, *huaren* (华人) e *huaqiao* (华侨).

Il primo termine, *huaren* (华人), indica chiunque abbia origini cinesi, indipendentemente da dove viva. Può includere cittadini della Cina continentale e Taiwan e persone di discendenza cinese nate e cresciute all'estero. Questo termine si riferisce dunque a un'identità tendenzialmente etnica e culturale. *Huaqiao* (华侨) significa “cinese d'oltremare”; il secondo carattere *qiao* (侨) ha il senso di “vivere temporaneamente in un luogo diverso dal proprio paese d'origine” ed è omofono di *qiao* (桥), che significa “ponte”. Attualmente, il termine si riferisce in particolare a cittadini cinesi che vivono stabilmente all'estero, senza aver rinunciato alla nazionalità cinese, sottolineando soprattutto

un'idea di "emigrazione temporanea" dal paese d'origine. Nel loro vivere "provvisorio", *huaqiao* sono metaforicamente "ponti" che connettono il mondo alla Cina.

In questo contesto, chi sono i protagonisti della diaspora di cui ci raccontano Rocchi e Demonte?

Come è emerso anche dalla sintetica analisi delle copertine, *Primavera e Autunni* rappresenta l'inizio di un movimento che dal particolare (storia epicizzata ma familiare e semi-autobiografica) si muove verso il generale (storia della migrazione cinese in Italia, in *Chinamen*); per poi includere un altro livello di ibridità e transculturalismo con *La Macchina zero*. Più nel dettaglio, *Primavera e autunni* si focalizza sulla storia di un migrante di Qingtian (Zhejiang) che "mette radici" a Milano. Tra i primi membri di una comunità in rapida espansione, Wu Lishan è anche il nonno di uno degli autori dell'opera, Matteo Demonte.

Ciaj Rocchi e Matteo Demonte sono una coppia di videomaker, animatori, e graphic designer. Collaborano da lungo tempo con il *Corriere della Sera* per la rubrica di «Graphic novel» del supplemento *La Lettura*; pur occupandosi di un *range* di temi ampio, importante è il loro focus sulla Cina, la cultura e la diaspora cinese.

La loro seria e strenua ricerca nell'ambito ha infatti permesso di offrire al pubblico italofono la prima riflessione a fumetti sull'emigrazione cinese in Italia. Il titolo del primo volume della suddetta "trilogia" è un riferimento alla letteratura classica cinese. *Annali delle Primavera e autunni* (*Chunqiu* 春秋) è infatti un'opera risalente all'epoca degli Zhou orientali 东周 (722 a.C. al 256 a.C. circa), attribuita a Confucio e dedicata ad una scarna registrazione degli avvenimenti legati al suo luogo d'origine, il principato di Lu. In generale, con il termine *chunqiu* si definisce il genere storiografico annalistico, poiché indica, per metonimia, un anno. L'anno è dunque quanto compreso tra primavera, stagione di nascita, e autunno, stagione di raccolto. Il riferimento ad una concezione tradizionale di tempo e Storia crea dunque già un'importante connessione con l'antichità, un "luogo" distante nel tempo e nello spazio quanto la stessa Cina

lo sarà per il protagonista, e permette anche agli autori di costruire metafore particolarmente poetiche. I due caratteri, *chun* 春 e *qiu* 秋 compaiono in copertina e ancora in chiusura del volume, dove in un *double(page) spread*, il giovane Wu è associato al carattere *chun* 春, di primavera, e all'albero in fiore. Accanto a lui, nell'altra metà della *double-page spread*, è rappresentato come un uomo anziano, associato questa volta al carattere *qiu* 秋 e all'albero carico di foglie autunnali pronte a cadere. Primavera e autunni, *chun* e *qiu*, rappresentano così il tempo di una vita sinofona e il tempo della sua narrazione a fumetti.

In generale, i riferimenti alla cultura classica ricorrono frequentemente nel fumetto. Il ciondolo d'oro e giada con i caratteri di "longevità" (*shou* 壽) e "prosperità" (*fu* 福), uno su ciascun lato, occupa le pagine di apertura e chiusura, come un passaggio di testimone ma anche garante stesso del valore autobiografico della storia (Giuliani, 2023: 516-17).

Si tratta infatti di un'opera semi-autobiografica, che narra la storia del nonno di Matteo Demonte, del suo viaggio dallo Zhejiang all'Italia e delle tappe che l'hanno portato a mettere radici a Milano. Per questa ragione *Primavera e autunni* può essere definito un "fumetto di realtà", costruito come tale anche grazie alla presenza di paratesti (saggi, fotografie) che mirano ad accrescere e a comprovare il valore documentario dell'opera.

Demonte più di una volta ritorna sul legame con la storia raccontata e tra questa e la storia della comunità cinese di Milano:

La storia di mio nonno è la storia delle origini della comunità cinese di Milano e di storie come la mia ce ne sono tante, talmente tante che questo libro potrebbe diventare simbolo di una memoria condivisa più ampia, quasi una biografia collettiva. (Rocchi e Demonte, 2015: 133)

Attraverso le pagine del fumetto apprendiamo che Wu Lishan, un giovane uomo di Qingtian 青田 (Zhejiang, Cina), arriva a Milano nel 1931. Wu non conosce l'italiano e lavora come venditore ambulante di cravatte, con l'obiettivo di mettere su un'attività indipendente. Dopo poco sposa Giulia, una sarta italiana.

Questa la storia personale, che si interseca con la grande Storia: il regime fascista, il boom economico in Italia e le grandi trasformazioni politiche in Cina, fra Repubblica Popolare e Taiwan, appaiono tra le pagine del volume, ampliando le coordinate temporali e geografiche di riferimento.

La storia che gli autori rappresentano nel fumetto emerge da un triplo filtro: la vita di Wu Lishan, narrata da lui alla moglie (primo filtro), da Giulia al nipote Matteo (secondo) e infine da Matteo a noi (terzo). La memoria, dunque, ci separa più volte dagli avvenimenti concreti, allontanandoci dalla fattualità e dalla “realtà” documentaria del genere di cui il fumetto fa parte, ma senza che per questo l’opera perda il suo valore di testimonianza. Questo tipo di fumetti che permettono di ragionare sulle identità ibride, ma anche sull’affettività: a chiusura della narrazione biografica, una chiosa di Matteo Demonte sottolinea il carattere auto-biografico dell’opera e stupisce creando una connessione con una co-protagonista che diviene cuore pulsante dell’opera: “Questo lavoro vorrei poterlo mostrare a mia nonna [...] Erano suoi quei ricordi, prima di diventare i miei” (Rocchi e Demonte, 2015: 133).

L’ambito delle «Comic book geographies» (Peterle, 2017; Dittmer, 2014) ci permette di considerare il fumetto come un «*“place of mediation” among authors [...], subjects/protagonists of the story and readers*» (Peterle, 2017: 124). Una prospettiva che non risolve conflitti e contraddizioni in atto ma apre uno spazio di discussione che prende forma attraverso lo specifico world-building del fumetto. Nel caso di identità come quelle di Wu Lishan e Matteo Demonte, un ulteriore strumento teorico ci viene in soccorso. Nozioni come Sinophone (sinofono) e sino-italiano sono concetti e framework specifici che si riferiscono ad identità (e narrazioni) che si pongono ai «*margini della cinesità*» (Shih, 2007 e 2013).

Più nel concreto, come viene rappresentata questa ibridità? Come già introdotto, *Primavera e Autunni*, da una parte è un documentario che contribuisce alla ricostruzione della migrazione (quella «central narrative» mancante), poiché gli autori stessi ne sottolineano con coerenza «*verifiability and referen-*

tiality» (Suleiman, 2000: 544) del loro racconto. Dall'altra, la componente di *fiction* è importante poiché, oltre rende la narrazione più coinvolgente ed esteticamente soddisfacente, è in qualche modo veritiera poiché rende conto di quel triplo filtro di cui si faceva menzione.

Il bilanciamento tra valore documentario/storicità e *fiction* è reso con diverse strategie.

La madrepatria è un luogo da sogno, liminare. Un luogo sospeso nel tempo, ma anche radicato nella storia. Nella copertina si è osservato come i due personaggi, Wu Lishan e la moglie Giulia, siano collocati in un'ambiente "da sogno", in cui unico elemento referenziale presente a segnare e occupare lo spazio sono rami carichi di fiori di pesco. All'interno del fumetto, il rapporto testo-immagine in diverse vignette che riportano all'interno di un unico frame le parole di Wu e i suoi ricordi "visivi". Un esempio emblematico è una vignetta (**fig. 4**, pagina seguente), ove le parole di una lettera inviata da Wu ai genitori "fluttuano" (prive di *frame*) accanto ad un uomo porta delle ceste di fiori di peonia; sullo sfondo un albero in fiore e costruzioni con i tradizionali tetti spioventi; Da notare è che le parole della lettera sono impresse nella terra di questo luogo sospeso tra realtà e sogno.



La tensione tra reale e fittizio è resa anche attraverso la rappresentazione precisa di elementi architettonici e urbani. Colpisce in questo senso il frequente ricorso alle mappe. In una vignetta vediamo la ricostruzione della Guerra civile tra Partito comunista e Partito nazionalista (1946-1949) proiettata sul territorio cinese. Il territorio è piatto, asettico e “oggettivo”, e le vittorie /

sconfitte dei rispettivi schieramenti sono resi tramite i colori rosso e blu. In basso, la silhouette bidimensionale di un personaggio importante per Wu Lishan, il Signor Z. Egli è un mediatore che aiuta Wu Lishan ad inserirsi e in questa vignetta è collocato tra la Cina lontana e il presente italiano.

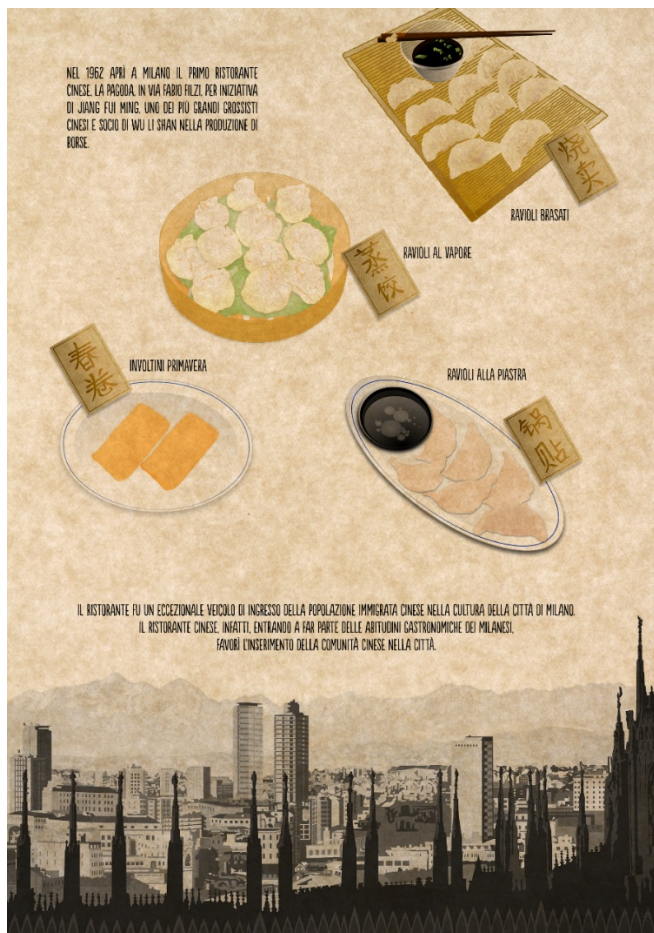
L'Italia di Wu Lishan è un luogo preciso: è Milano e il «Borgo di Scigulatt», «borgo degli ortolani», l'antica zona dei verdurari (il significato di «scigulatt» è «cipollai») (Brigadoi Cologna, 2015). Milano è resa tramite architetture dettagliate e tridimensionali, spesso proiettate su background piatto, dal colore non modulato. Milano è reale; Qingtian, la città d'origine, si perde nel sogno.

Un esempio di organizzazione dello spazio testuale è visibile in **fig. 5**, alla pagina seguente. Qui abbiamo elementi bidimensionali-simbolici, come la mappa dai confini sfumati che è allo stesso tempo prova di un intento documentaristico e dell'impossibilità di una rappresentazione concreta poiché filtrata dalla memoria. Le architetture di Milano sono invece tridimensionali e impeccabili, arricchite da dettagli che rivelano la cura degli autori nella ricerca d'archivio. Tra le pagine del fumetto, così come in questa portata, ad esempio, i volti sono resi primariamente sulla base di testimonianze fotografiche, e dunque con accuratezza, nonostante il chiaro obiettivo di sintesi estetica. Tuttavia, per alcuni personaggi particolarmente emblematici come ad esempio il Sig. Z, e anche a causa dell'assenza di riferimenti di realtà, la rappresentazione mimetica lascia spazio a caricature, che rendono la pagina visivamente più dinamica.



La presenza di caratteri cinesi non semplificati (e dunque in una forma che precede la semplificazione avvenuta in era maoista) è un aspetto importante da sottolineare. Oltre a contribuire ad accrescere l'autenticità, questa scelta permette anche di dare un esempio concreto di rispetto del valore transculturale del viaggio diasporico del protagonista e di tutti gli altri personaggi che, più o meno direttamente, vi prendono parte. I caratteri cinesi sono utilizzati non solo per riportare le parole dei personaggi sinofoni, ma anche per illustrare al lettore aspetti culturali reputati essenziali o funzionali alla mutua conoscenza.

Nella **fig. 6** (pagina seguente) si può vedere chiaramente l'intento di creare un bilanciamento (anche visivo) nella rappresentazione di oggetti culturali (realia) in riferimenti alla cultura cinese (il punto di partenza, le origini sempre presenti) e il luogo d'arrivo, Milano. L'attività all'apice della carriera di Wu Lishan è il ristorante cinese da lui aperto, *La Pagoda*, che diviene luogo caro e snodo economico fondamentale per la famiglia da lui creata. In questa immagine lo scenario è naturalistico ma su questo vediamo fluttuare pietanze della tradizione culinaria "cinese". Anche qui, per cinese si intende ancora una mediazione tra il gusto del villaggio originario di Wu Lishan, nella provincia del Zhejiang, con tradizioni più "meridionali" e dunque legate maggiormente alla cultura del riso (il territorio della Cina continentale ha tante cucine quanti villaggi...), e il gusto "straniero", che a metà del Novecento aveva già confermato una predilezione per alcune ricette non riconducibili alla Cina continentale ma più ad una sua articolazione sinofona (es. gli involtini primavera), che rende conto della migrazione e della "localizzazione" dei prodotti che si vogliono disseminare e/o vendere. Il ristorante è in una città italiana cosmopolita, e deve andare incontro al gusto locale. Dal canto loro, gli autori del fumetto vogliono essere chiari nel loro intento didattico: assieme alla storia del nonno di Demonte, stiamo raccontando la cultura della comunità cinese di Milano. E dunque il lettore deve conoscere, capire il significato dei caratteri che sono qui mostrati in rosso, ascritti in riquadri color oro, e può farlo anche grazie alla giustapposizione di questi e delle pietanze rappresentate in maniera fedele.



Questo spazio che si viene a creare, allo stesso tempo reale ed immaginato, è un “Terzospazio” (*Thirdspace* nel discorso di Bhabha, 1994 e Soja, 1996). Uno spazio liminale dove le identità dialogano e si esprimono visivamente.

Tornando alla soggettività del protagonista Wu Lishan, sulla quale si imprimono le soggettività di ciascun narratore di questa storia, vale la pena osservare la profonda malinconia che questo personaggio manifesta dagli anni Sessanta in poi. Negli anni Sessanta infatti «*la dissociazione del protagonista dalla realtà che abita viene presentata come generazionale*» (Caschera, 2020: 12). Luigi, il primogenito di Wu Lishan, dimostra di avere idee diverse dal padre per l'azienda e le porta a termine con successo, mentre il secon-

dogenito, Angelo, è il primo cinese ad ottenere la cittadinanza italiana. In ogni caso, tutti e tre i figli decidono di sposare cittadini italiani.

In questo ricordo stratificato, i pensieri e le memorie diasporiche in prima persona dei soggetti intra-diegetici risultano irrappresentabili. I loro spettri possono però essere animati nello “spazio” del fumetto, trasformandolo in un Terzospazio. Mentre Wu Lishan ricostruisce la propria madrepatria nei suoi sogni, Rocchi/Demonte stanno in realtà ricostruendo la sua fantasia onirica e rimappando il suo percorso di vita, che si dipana collegando la Cina e l'Italia.

Nota

Questo capitolo rientra in un progetto di ricerca dedicato alle auto-ed etero-rappresentazioni del soggetto sinofono e alla definizione dei “Sinophone comics” reso possibile dal supporto del Dipartimento di Lingue, letterature e culture straniere dell'Università di Bergamo.

Riferimenti bibliografici

Fonti accademiche

- Bhabha, Homi (1994). *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Brigadoi Cologna, Daniele (2015). I cinesi nell'Italia fascista. In Rocchi e Demonte: 147-57.
- Brigadoi Cologna, Daniele (2021). Sulle tracce di Mario Tchou riaffiora la storia dei cinesi d'Italia. In Rocchi e Demonte: 167-68.
- Caschera, Martina (2020). Identità diasporica cinese nel fumetto di realtà: da *American Born Chinese* a *Primavera e Autunni*. *Hermes. Journal of Communication*, 18: 229-48.
- Caschera, Martina (2025). Sinophone comics as a Thirdspace. Two Case Studies from the Italian Context. In Adina Zemanek (a cura di), *Sinophone Comics. Histories, Identities, Medialities* (167-209). Berlin: De Gruyter.
- Dittmer, Jason (a cura di) (2014). *Comic Book Geographies*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag.

- Giuliani, Chiara (2023). Collective biographies and transnational history in *Primavera e autunni*, *Chinamen* and *La macchina zero*. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 14 (4): 516-34.
- Peterle, Giada (2017). 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*, 2: 123-43.
- Mitter, Rana, (2008). *Modern China: a very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- Soja, Edward (1996). *Thirdspace*. Oxford: Basil Blackwell.
- Scibetta, Andrea (2020). Chinese migration(s) to Italy beyond stereotypes and simplistic views: the case of the graphic novels *Primavera e Autunni* and *Chinamen*. In Id. E Diego Cucinelli (a cura di), *Tracing Pathways: Interdisciplinary Studies on Modern and Contemporary East Asia* (91-108). Firenze: Firenze University Press.
- Shih, Shu-mei (2013). Against diaspora: The Sinophone as places of cultural production. In Ead., Chien-hsin Tsai e Brian Bernards (a cura di), *Sinophone Studies: A Critical Reader* (25-42). New York: Columbia University Press.
- Suleiman, Susan Rubin (2000). Problems of Memory and Factuality in Recent Holocaust Memoirs: Wilkomirski/Wiesel. *Poetics Today*, 21 (3): 543-59.

Fumetti citati

- Rocchi, Ciaj; Demonte, Matteo (2015). *Primavera e autunni*. Sommacampagna: Cierre Grafica per Becco Giallo.
- Rocchi, Ciaj; Demonte, Matteo (2017). *Chinamen. Un secolo di cinesi a Milano*. Sommacampagna: Cierre Grafica per Becco Giallo.
- Rocchi, Ciaj; Demonte, Matteo (2021). *La Macchina Zero. Mario Tchou e il primo computer Olivetti*. Milano: Solferino.

Tutti i fumetti citati e raffigurati in questo capitolo sono © dei rispettivi autori ed editori.

Migrazioni in Linea Chiara. Quando il fumetto franco-belga rappresenta le migrazioni

Anna Caprarelli

Il mondo del fumetto francofono rappresenta da sempre un settore editoriale importantissimo per la creazione di contenuti culturali popolari a larga diffusione. Un vero e proprio settore industrial-culturale che nei decenni ha saputo interpretare i temi dell'attualità, della storia e della memoria in modo peculiarmente approfondito. È interessante dunque considerare questo mondo come una realtà alla continua ricerca di nuove tematiche e punti di vista. Un mezzo di comunicazione certamente popolare, ma non per questo semplicistico. Gli autori e disegnatori di fumetti negli ultimi decenni hanno permesso di sviluppare molteplici approcci narrativi dando così la possibilità a un pubblico sempre più vasto di accedere a storie decisamente interessanti e dalle mille sfaccettature.

Il fumetto, legando indissolubilmente la narrazione scritta, i dialoghi e le rappresentazioni grafiche in un unicum artistico permettono di creare un singolare cortocircuito tra spazio e tempo. Ricreano di fatto un assioma geografico e storico perfetto per tentare di narrare la storia ma anche semplicemente per raccontare le memorie dei singoli e delle loro vicende comunitarie.

Negli anni, il fumetto addentrandosi sempre più nelle storie migratorie specifiche è riuscito ad avere una specie di funzione terapeutica del ricordo dei vari autori coinvolti. Una vera e propria catarsi liberatoria tanto che numerosi autori provenienti da varie diaspore hanno prima o poi raccontato e illustrato le proprie storie personali e comunitarie. La migrazione vissuta come un lutto che necessita di una memoria, dopo un tempo di decantazione fisiologico, viene raccontata infatti dalle seconde e terze generazioni.¹ Ma la narrazione del fumetto viene vissuta anche come fatto sociale che determina il senso di appartenenza a una collet-

¹ Sulla funzione terapeutica del ricordo nel processo di lutto cfr. gli studi di Elisabeth Kubler-Ross.

tività ben precisa.² Infatti, se esiste uno spazio protetto, raccolto e progettato “per la memoria” allora la Storia può essere raccontata, anche in modo incisivo. In questo senso il pubblico apprezza e perfino necessita di questo “rituale memoriale” nel quale inserire i propri ricordi, all’interno di un quadro storico di più ampio respiro.

Cos’è la *bande dessinée* francofona, quale impatto ha sui lettori?

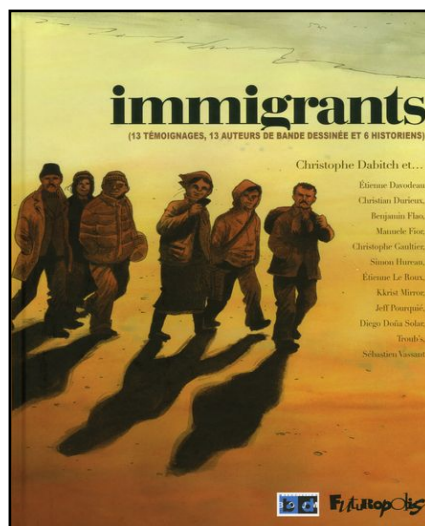
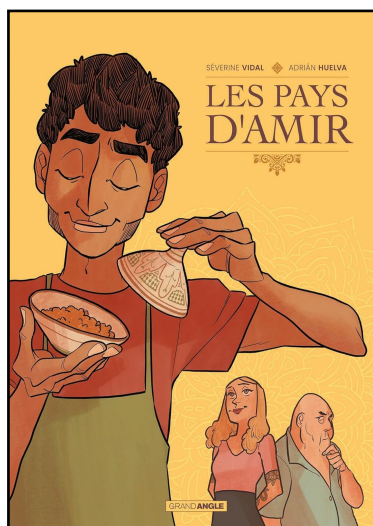
La *bande dessinée* nasce nel XIX secolo nei paesi francofoni (principalmente Francia e Belgio) e diventa rapidamente una forma di espressione artistica popolare, destinata all’inizio ad un pubblico giovanile. Alla fine del XX secolo è ormai una vera e propria disciplina artistica. Oggi è riconosciuta come forma di espressione artistica destinata ad un pubblico molto più ampio. Nei paesi francofoni viene denominata come “le 9ème art”. I contenuti sono rappresentati con innumerevoli approcci creativi e trame narrative anche molto complesse. Le storie sono raccontate e descritte in modo molto simile ai media audiovisivi e forse anche per questo il fumetto francofono ha negli ultimi decenni instaurato un rapporto molto stretto con l’approccio del *graphic novel* per narrare le vicende migratorie, permettendo salti temporali a “costo zero”.

La creazione delle sceneggiature e la realizzazione delle illustrazioni grafiche utilizzano gli stessi metodi della fotografia e del cinema con effetti scenici notevoli anche se statici, come l’utilizzo di “campi lunghi”, scene di “massa”, “cambi di focale” o “panoramiche” favorendo di fatto sia la lettura testuale che l’esperienza a tutti gli effetti “culturale” relativa alla fruizione sensoriale ed emozionale di un’opera d’arte.

Interessante poi ricordare che numerosi autori e disegnatori provengono da esperienze migratorie e pongono le tematiche legate al viaggio, al lavoro, alla sopravvivenza della comunità al cuore delle proprie creazioni con particolare sensibilità e profondità. Da Enki Bilal (nato nella ex-Iugoslavia a Belgrado e successivamente

² Sul concetto di memoria collettiva, collettività, società cfr. gli studi di Maurice Halbwachs, Henri Bergson ed Émile Durkheim.

diventato francese), a Uderzo (genitori italiani) e Goscinny (genitori polacchi), fino a Marjane Satrapi (franco-iraniana), Farid Boudjellal (genitori algerini), Baru (genitori italiani) oppure Christophe Edimo e Simon-Pierre Mbumbo (nati in Cameroun), Mohamed Arejdal (marocchino) solo per citarne alcuni.



Les Pays d'Amir, Grand Angle 2023. *Immigrants*, Futuropolis 2010.³

Cultura editoriale ed editoria della cultura

Il ruolo dell'editoria per ragazzi e del fumetto in Francia è sempre stato importante. Il settore «jeunesse» (editoria per ragazzi) ricopre un ruolo strategico nell'industria del libro francese, sia per volumi che per fatturato: ovviamente non solo in Francia ma nell'intera comunità francofona. Bisogna immaginare un

³ Christophe Dabitch ha raccolto in questo libro le testimonianze di 11 migranti, esiliati in Francia. Queste testimonianze disegnate sono accompagnate da sei testi di storici (Marianne Amar, Marie-Claude Blanc-Chaléard, Liêm-Khê Luguern, Gérard Noiriel, Philippe Rygiel e Michèle Zancarini-Fournel), specialisti della questione migratoria in Francia. Le illustrazioni sono di Étienne Davodeau, Christian Durieux, Benjamin Flao, Manuele Fior, Christophe Gaultier, Simon Hureau, Étienne Le Roux, Kkrist Mirror, Jeff Pourquié, Diego Doña Solar, Troub's, Sébastien Vassant.

mercato vastissimo fatto anche di case editrici locali negli altri paesi della grande francofonia globale. Però, per semplificare, citeremo solo alcuni dati economici del settore francese, sicuramente quello più sviluppato. Anche se negli ultimi anni si osservano tendenze di rallentamento o stabilizzazione, la rilevanza economica resta elevata. Secondo il Syndicat National de l'Édition (SNE), l'editoria «jeunesse» in Francia ha fatto registrare un fatturato di circa 378 milioni di euro per il periodo 2022-2023.⁴ In un rapporto precedente (2018-2019) era indicato che l'editoria «jeunesse» rappresentava quasi il 14% del mercato totale del libro, per un valore di circa 347 milioni di euro su un totale di circa 2.524 milioni di euro.⁵ È utile sottolineare che il settore «jeunesse» include libri illustrati, romanzi per ragazzi e adolescenti, ma che non tutte le pubblicazioni del settore fumetto entrano necessariamente in questa categoria. Il settore del fumetto rivolto ad un pubblico più maturo per temi e tipo di narrazione ricade nel settore dei lettori adulti.⁶ Il segmento «bande dessinée/manga/comics» che d'ora in poi per praticità chiameremo fumetti e graphic novel, ma che meriterebbe una specifica distinzione formale, è fondamentale per l'industria editoriale francofona. Nel 2023 erano circa 75 milioni gli esemplari nuovi venduti solamente in Francia tra bande dessinée e manga generando un fatturato di circa 877 milioni di euro (anche se in calo rispetto agli anni precedenti) secondo la stima di GfK/Idboox.⁷ I dati del 2022 mostrano un mercato capace di vendere 85 milioni di copie solo in Francia, senza contare i mercati esteri francofoni, e di garantire un fatturato di 921 milioni di

⁴ Cfr. Synthèse des chiffres de l'édition jeunesse 2022-2023, [Sne.fr/actu/synthese-des-chiffres-de-ledition-jeunesse-2022-2023](https://sne.fr/actu/synthese-des-chiffres-de-ledition-jeunesse-2022-2023).

⁵ Cfr. Les chiffres de l'édition du SNE, [Enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/69185-les-chiffres-de-l-edition-jeunesse-2018-2019.pdf](https://enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/69185-les-chiffres-de-l-edition-jeunesse-2018-2019.pdf).

⁶ Cfr. Les chiffres de l'édition du SNE, [Fill-livrelecture.org/wp-content/uploads/2024/03/Synth-Jeun-BAT2.pdf](https://fill-livrelecture.org/wp-content/uploads/2024/03/Synth-Jeun-BAT2.pdf).

⁷ Cfr. Marché de la bande dessinée et du manga – Chiffres clés 2023, [Idboox.com/etudes/marche-de-la-bande-dessinee-et-du-manga-chiffres-cles-2023](https://idboox.com/etudes/marche-de-la-bande-dessinee-et-du-manga-chiffres-cles-2023).

€.⁸ In termini di quota nel mercato del libro francese il fumetto occupa dunque una porzione significativa: ad esempio, nel 2022 rappresentava circa il 20% delle vendite di libri.⁹

Prendendo solo due esempi di editori specializzati possiamo dare l'idea dell'importanza di questo mercato. Il Groupe Delcourt è uno tra i "top" dell'editoria di fumetti in Francia.¹⁰ Ha realizzato un fatturato superiore ai 100 milioni di euro (104 milioni di euro nel 2023) e circa il 58% di questo proviene dal fumetto, il 35% dai manga e il 6% dai comics.¹¹ Glénat Éditions,¹² altro importante editore (fumetto, manga, jeunesse), registra un fatturato di circa 146 milioni di euro nel 2023.¹³

Questi dati sottolineano l'importanza del settore editoriale del fumetto in Francia e permettono di inquadrare questa produzione come particolarmente pervasiva e trasversale. I dati relativi alle vendite e al fatturato mostrano che non è un mercato di nicchia, ma una componente centrale dell'editoria e della cultura popolare francesi.

È interessante notare come il fumetto nella cultura francese funga da "porta d'ingresso" alla lettura per le fasce più giovani e sia spesso veicolo di licenze, merchandising, trasposizioni (serie TV, film, giochi) che contribuiscono a creare un ampio sistema culturale. I grandi editori di fumetti (produzioni franco-belga e manga) costituiscono veri e propri "pilastri" dell'editoria specializzata: le

⁸ Cfr. Boom des ventes de bande-dessinée et manga : 85 millions ex. en 2022, [Nielseniq.com/global/fr/news-center/2023/boom-des-ventes-de-bande-dessinee-et-manga-85-millions-ex-en-2022](https://nielseniq.com/global/fr/news-center/2023/boom-des-ventes-de-bande-dessinee-et-manga-85-millions-ex-en-2022), e Les Chiffres de l'édition du Syndicat national de l'édition. Synthèse, [Enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/72236-synthese-des-chiffres-de-l-edition-2023-2024.pdf](https://enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/72236-synthese-des-chiffres-de-l-edition-2023-2024.pdf).

⁹ Cfr. Les chiffres du marché du livre en 2022, [Expodif.fr/secteur-du-livre/les-chiffres-du-marche-du-livre-en-2022](https://expodif.fr/secteur-du-livre/les-chiffres-du-marche-du-livre-en-2022) e Les chiffres du livre jeunesse 2022 – CCFI, ccfi.asso.fr/les-chiffres-du-livre-jeunesse-2022.

¹⁰ Cfr. [Editions-delcourt.fr/](https://editions-delcourt.fr/) e [Groupedelcourt.com/fr](https://groupedelcourt.com/fr).

¹¹ Cfr. Editis en passe de reprendre Delcourt, poids lourd de la BD et du manga, ccfi.asso.fr/editis-en-passe-de-reprendre-delcourt-poids-lourd-de-la-bd-et-du-manga.

¹² Cfr. [Glenat.com](https://glenat.com).

¹³ Cfr. [Pappers.fr/entreprise/glenat-editions-302069414](https://pappers.fr/entreprise/glenat-editions-302069414).

loro performance diventano indicatori dell'andamento complessivo del mercato e del mondo culturale francofono. Nonostante il rallentamento in alcuni anni recenti, la diversificazione (fumetto jeunesse, manga, comics, libri illustrati) e l'innovazione (webtoon, formati digitali) mantengono il settore molto reattivo.

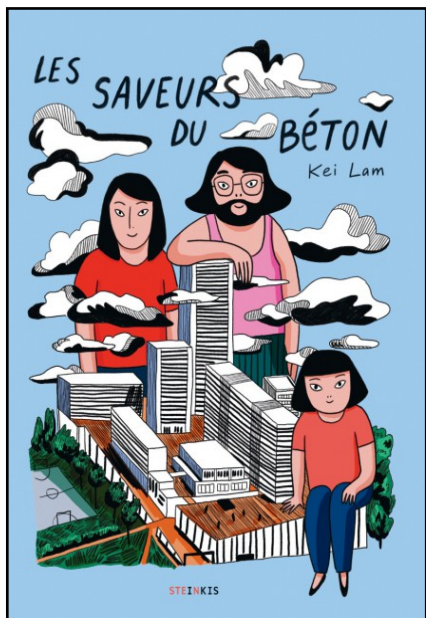
Migrazione italiana ma non solo

In questo intervento si vuole affrontare quindi un tema che di per sé è vastissimo. Piuttosto che percorrere una narrazione cronologica, troppo complessa, possiamo presentare quattro grandi macroaree tematiche. Per prima i racconti dedicati a specifiche zone di provenienza, poi le narrazioni delle rotte migratorie e degli esili, per lambire solo con pochi esempi la moltitudine degli albi dedicati ai conflitti e le guerre e infine le produzioni legate alle commemorazioni e alle committenze.

Racconti dedicati a specifiche zone di provenienza

È interessante notare come tutta la produzione fumettistica francofona copre una moltitudine di zone di emigrazione. Dall'Europa mediterranea al Magreb, all'Africa subsahariana e all'Asia, all'Europa dell'Est... Questo sia per motivi prettamente storici legati al passato coloniale di Francia e Belgio. Paesi che dopo i lunghi e tormentati anni di "decolonizzazione" hanno accolto e continuano ad accogliere migranti di lingua francofona in una specie di canale migratorio preferenziale. Ma anche, e forse, per motivi prettamente umanitari, questi due paesi hanno a lungo accolto rifugiati da zone di guerre e carestie. Ad oggi i migranti presenti in Francia sono oltre 7 milioni.¹⁴ Per quanto riguarda il Belgio 1,6 milioni di stranieri sono stati recensiti nell'ultima rilevazione nazionale.

¹⁴ L'INSEE definisce immigrata «une personne née étrangère à l'étranger» (una persona straniera nata all'estero). I dati sulla presenza di migranti in Francia sono reperibili sul sito ufficiale del Ministero degli Interni Francese, alla sezione ad essi dedicata (aggiornata all'ultimo censimento del 2022): [immigration.interieur.gouv.fr, Info-ressources/Etudes-et-statistiques/Les-chiffres-de-l-immigration-en-France/Presence-etrangere-en-France](https://immigration.interieur.gouv.fr/Info-ressources/Etudes-et-statistiques/Les-chiffres-de-l-immigration-en-France/Presence-etrangere-en-France).



Les Saveurs du béton, Steinkis 2021.¹⁵ *Seidou en quête d'asile*, Steinkis 2021.¹⁶

Il caso italiano

Il racconto della migrazione italiana rientra a pieno in questa divisione settoriale. La periodizzazione dell'emigrazione italiana per la produzione franco-belga non rispetta un andamento cronologico, ma piuttosto un fluire del sentimento di estraneità del migrante. Tanto più è presente e integrato nella vita del Paese e tanto più si riuscirà a descriverne la vita, le condizioni di lavoro, le comunità. In questo senso, per quanto riguarda il Bel-

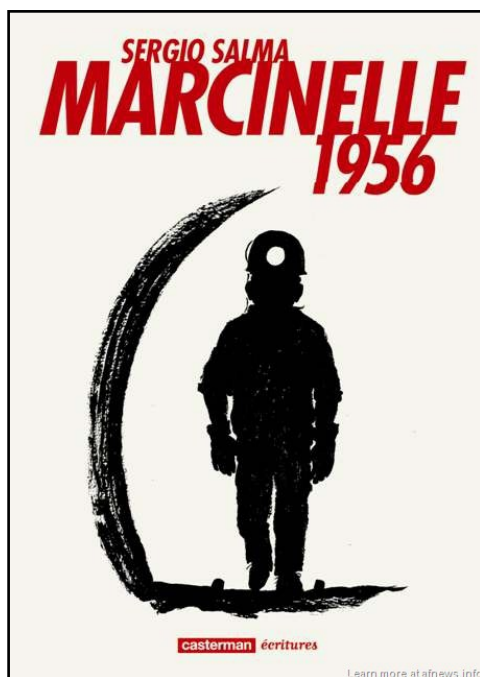
¹⁵ *Les Saveurs du béton* di Kei Lam, Steinkis, 2021 racconta la vita di una famiglia emigrata dalla Cina nella regione della Seine-Saint-Denis. Le loro condizioni di vita, dapprima in appartamento con altri emigrati cinesi, fino all'acquisto di tre stanze nella banlieue di Bagnolet. Un racconto toccante sull'integrazione e la vita nella grande periferia parigina.

¹⁶ *Seidou en quête d'asile* di Betancourt e Vidal racconta di un giovane politico fuggito dalla Guinea dopo le elezioni. È stato selezionato per il premio "Atomium BD Citoyenne - 2021".

gio, prima della sciagura mineraria di Marcinelle avvenuta nel 1956 vigeva un certo tabù sociale per cui non era riscontrabile nessuna rappresentazione della comunità immigrata italiana nei media di qualsivoglia natura, incluso il mondo del fumetto. Non esisteva neanche una forma di autorappresentazione.

Nel periodo post-Marcinelle una sostanziale presa di coscienza dei media tradizionali permettono timide interviste ai sopravvissuti della sciagura e un susseguente allargamento alla narrazione delle condizioni di vita della comunità italiana in Belgio. Di pari passo iniziano le prime forme di autorappresentazioni soprattutto in ambito radiofonico e musicale. Il mondo del fumetto è ancora distante.

Ma è solamente nel periodo di post chiusura dei pozzi minerari e della crisi economica e industriale degli anni 80 che i media tradizionali integrano pienamente la figura del migrante italiano. Iniziano così le varie rappresentazioni anche nei media alternativi (graphic novel, graffiti, video, musica, teatro...). A questo punto le nuove generazioni ormai pienamente integrate nel tessuto produttivo culturale si sentono ormai abbastanza autonome da potere autorappresentarsi non solo nei media mainstream ma anche e soprattutto in tutte le produzioni culturali popolari e alternative, bande dessinée inclusa.



Il volume probabilmente più rappresentativo per quanto riguarda questo periodo storico è quello ideato, creato e disegnato da Sergio Salma, discendente

di emigranti italiani.¹⁷ Nella sua ricerca personale e storica il disegnatore e sceneggiatore di Marcinelle utilizza fonti d'epoca, reinterpretandole con il suo segno grafico ben distinto. Le due fotografie a lato dell'illustrazione tratta dal volume sono infatti le tristemente note fotografie scattate proprio durante la sciagura, dal fotografo belga Camille Detraux.

Per quanto riguarda lo sguardo transgenerazionale sull'emigrazione italiana in Belgio possiamo citare *Macaroni!* di Campi e Zabus (Dupuis 2016, tradotto in italiano dalle edizioni Coconino nel 2018). Un graphic novel totalmente privo di dialoghi per le prime pagine, che racconta la trasmissione della memoria e la difficoltà



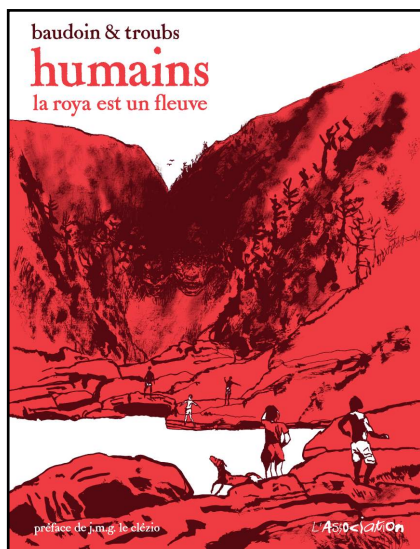
¹⁷ *Marcinelle 1956*, Casterman "écriture" 2017, tradotto dalla versione italiana pubblicata a Madrid dalla casa editrice Diabolo nel 2013.

a raccontarsi di chi, per tutta la vita, è stato abituato a tacere. Il libro è stato vincitore del Prix Cognito 2016 per il miglior fumetto a carattere storico.

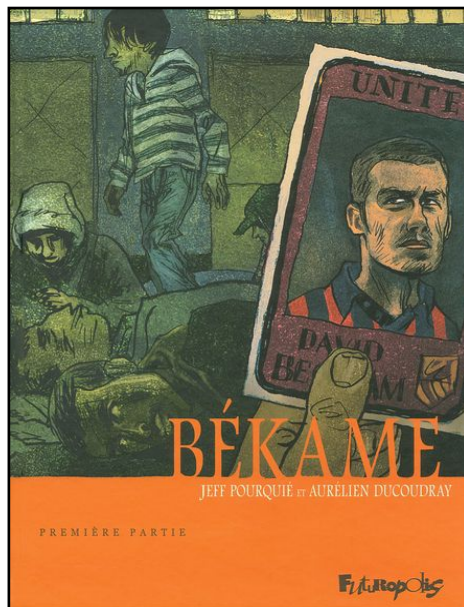
Per la migrazione italiana in Francia è impossibile non citare *Bella Ciao* di Baru (Hervé Barulea). I tre volumi ricostruiscono le vicende di una intera comunità venuta a lavorare in Francia nel dopoguerra e sono stato pubblicati nel 2020, 2021 e 2022 da Futuropolis. Il trittico è stato tradotto in italiano dall'editore Oblomov con il titolo *A Caro prezzo*. Baru ha ricevuto nel 2010 il Grand Prix de la Ville d'Angoulême, il premio alla carriera più prestigioso in Francia per quanto riguarda il fumetto, per i suoi lavori sempre incentrati sulle comunità minerarie del nord della Francia, dove risiedono i minatori italiani espatriati.

Narrazioni delle rotte migratorie e degli esilii

Le rotte migratorie e degli esilii sono, negli ultimi anni, al centro di innumerevoli volumi. Man mano che si delineano nuove rotte migratorie, gli autori riflettono su percorsi geografici e condizioni di viaggio. Nell'estate 2017, Edmond Baudoin e Troubs percorrono la vallata della Roia tra Francia e Italia ed incontrano i membri del collettivo Roya Citoyenne, che aiutano mi-



granti a tentare di passare la frontiera. Ne nasce una graphic novel notevole, *Humains, la Roya est un fleuve*. La prefazione è scritta da J.M. Le Clézio, Nobel per la letteratura nel 2008,



anch'esso figlio di genitori immigrati (dalle isole Mauritius). In questo caso particolare, il mondo del fumetto si fonde non solo con l'inchiesta giornalistica, con il segno grafico graffiante e con la grande letteratura mondiale.

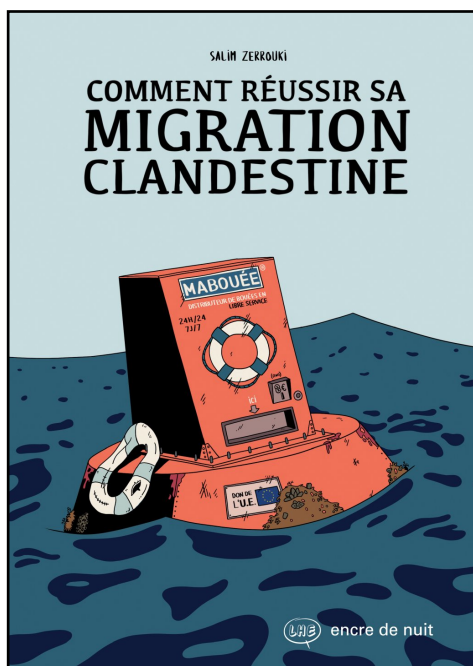
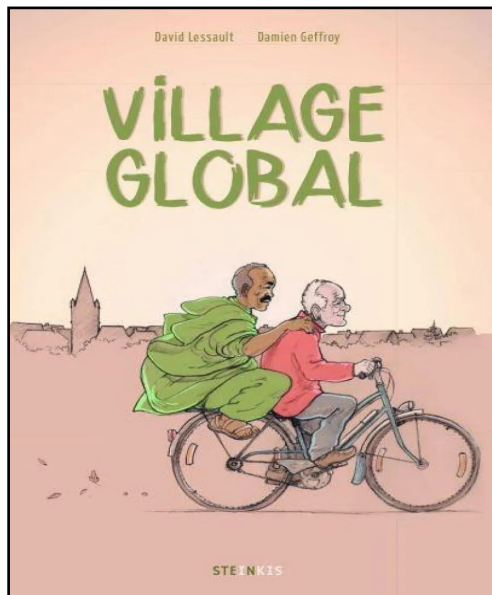
Amazigh racconta la storia vera di Mohamed Arejdal, giovane marocchino, che inizia clandestinamente il suo viaggio verso l'Europa. Arresto, evasione, prigionia, espulsione sono tutte esperienze durissime che provocano nel giovane una presa di coscienza e lo spingono a riprendere gli studi e diventare l'artista internazionale di oggi.

Opera di Aurélien Ducoudray e Jeff Pourquié, *Békame* racconta di un giovane che si fa chiamare come il suo eroe calcistico, in attesa di passare la Manica a Calais, nell'inferno degli hangar dove sono relegati tutti i migranti clandestini.

Gli abitanti del paesino di Mazé si dividono, quando il sindaco decide di trasformare l'abbazia in luogo di accoglienza per rifu-

giati... Il vecchio Aristide cambierà idea quando incontrerà i nuovi arrivati, incoraggiato dalla nipotina. Storia immaginaria,

ma basata su veri percorsi migranti *Village global* raccoglie storie registrate da David Lessault, geografo, incaricato di ricerca dal CNRS e rappresenta bene la fusione tra divulgazione, ricerca antropologica e sociale. Il volume, disegnato da Gefroy per Steinkis nel 2019 è stato selezionato per vari premi nazionali dedicati ai fumetti.



Se esiste una moltitudine di volumi dedicati alle singole vicende migratorie, ai flussi e alle rotte migratorie, due volumi hanno affrontato il problema con taglio radicalmente diverso. *A qui profite l'exil?* è il titolo provocatorio scelto da Tervonen e Pourquié per analizzare i flussi migratori attraverso la lente degli affari loschi implicati nel traffico e nella gestione dei migranti. Edito dal gigante dell'editoria del settore, Delcourt, nel 2023 il volume è frutto della collaborazione di una giornalista, Tervonen, e dell'autore, già incontrato, di Békame. Taina Tervonen intervistata dal giornale Info Migrants spiega che «*le risposte si trovano sempre su due livelli, nelle storie individuali e nell'analisi globale. È la base del lavoro del giornalista che deve ricercare negli archivi, leggere trattati, esaminare il Diritto e ogni altro tipo di documenti. Partire dall'individuale per andare verso i fenomeni strutturali permette al lettore d'identificarsi alle persone, per cambiare lo sguardo e facilitare la comprensione. Quando lo sguardo è mutato, è definitivo, non si torna indietro*».¹⁸

Comment réussir sa migration clandestine (Ed. LHE - Encre de nuit 2021) è invece un volume dell'algerino Zerouki che mescola la satira e i dati migratori per elaborare un manuale di sopravvivenza sopra le righe. Mentre l'Unione Europea finanzia i guardiacostieri libici, che impediscono di prestare soccorso alle imbarcazioni alla deriva nel Mediterraneo, l'autore si sforza di scioccare i lettori per far loro prendere coscienza delle proprie responsabilità. Nel volume si danno consigli per sopravvivere agli annegamenti, alle violenze, al prelievo forzato di organi, alla tortura... Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti non è puramente casuale...

Produzioni dedicate alle zone di conflitto

Negli ultimi dieci anni i conflitti in zone già segnate da situazioni socioeconomiche precarie sono divampati in tutto il mondo. Questi conflitti hanno esacerbato situazioni critiche, creando nuovi flussi migratori lungo rotte particolarmente pericolose e impervie. Nel passato i migranti arrivavano da rotte pressoché

¹⁸ Cfr. infomigrants.net/fr/post/49089/a-qui-profite-lexil--une-bande-des-sinee-qui-questionne-la-migration.

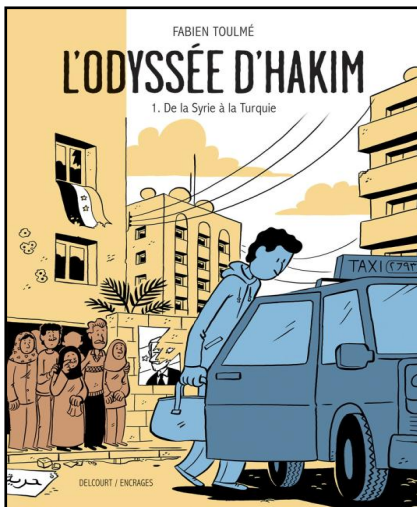
sicure fatte di passaggi in macchina, treno o perfino aereo. Ora i nuovi esuli si devono affidare a trafficanti di persone che dirottano i lunghi viaggi per eludere i controlli di frontiera. In questo clima particolarmente duro, il mondo del fumetto non si è tirato indietro nella rappresentazione e nella elaborazione di una narrativa più possibilmente vicina alla realtà.

Anche in questo caso la selezione dell'intera produzione non è possibile ed è stata dunque necessaria una scelta.

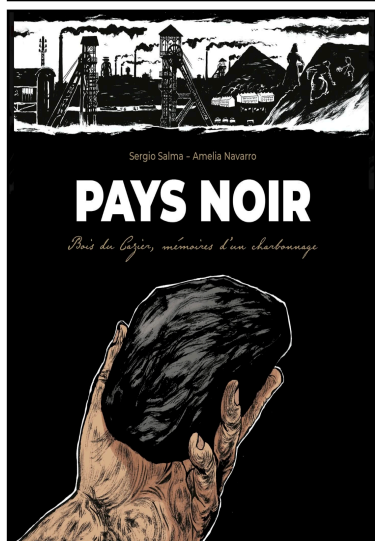
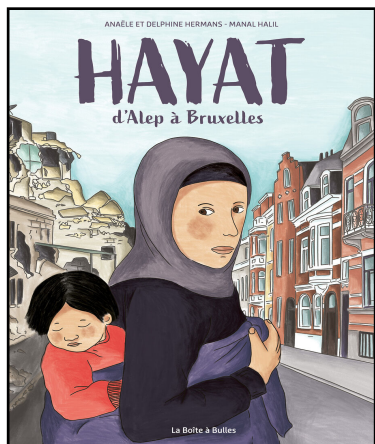
L'attenzione è ricaduta su tre volumi molto simili per il tema trattato dell'emigrazione in zona di conflitto ma con tratti grafici molto distanti.

L'Odyssée d'Hakim di Fabien Toulmé¹⁹ descrive il lunghissimo periplo per arrivare in Francia dalla Siria; *Hayat d'Alep à Bruxelles* di Anaële e Delphine Hermans racconta il viaggio di una donna dalla Siria in guerra verso la capitale francese, Giza (con il sottotitolo "Ci vedete veramente?) di Mazan Kerbaj affronta non solo la fuga, ma anche le realtà in conflitto. Fanno parte delle produzioni di fumetti o graphic novel prettamente ancorati

nella realtà e con poco margine d'invenzione per lo sceneggiatore. Anche in questo caso, l'identificazione con una storia personale inserita in un reportage giornalistico permette una certa identificazione con la figura del migrante rifugiato.



¹⁹ La vera storia di Hakim, giovane siriano, rifugiato. Tre tomi per raccontare il viaggio dalla Siria alla Francia passando per la Turchia e la Grecia. Ha ricevuto nel 2021 il Prix France Info de la Bande dessinée d'actualité et de reportage.



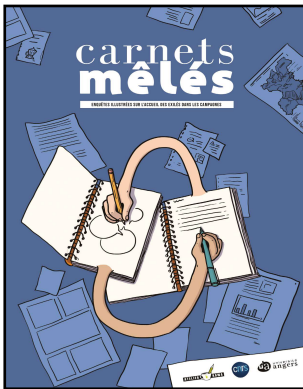
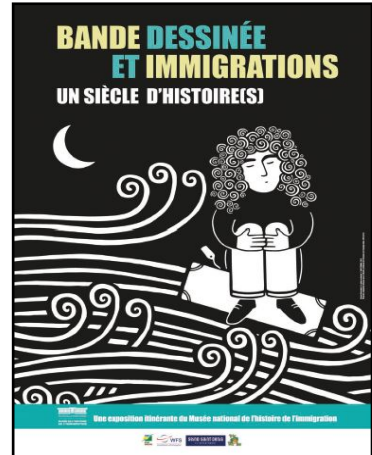
Mazen Kerbaj è l'artista libanese abitante a Berlino che testimonia della tragedia in corso a Gaza, disegnando le notizie che arrivano dalla zona di guerra. Artista esiliato ed emigrato, ha dunque un punto di vista a 360 gradi sulle vicende in corso. Questo volume riprende la totalità dei fumetti fatti tra ottobre 2023 e settembre 2024 ed è stato oggetto di censura (si è chiesto di toglierlo dagli scaffali delle librerie), ma è stato sostenuto dal proprio editore. A prova che disegnare le migrazioni e le guerre fa ancora paura. Per descriversi Kerbaj usa una formula spesso condivisa da altri migranti: «Sono figlio di due danni collaterali».

Il peso delle committenze ufficiali

Sono state scelte alcune edizioni rappresentative del vasto panorama delle pubblicazioni sovvenzionate da eventi o enti ufficiali. Questi volumi non entrano a pieno titolo nel mercato del fumetto e risentono della caratteristica avventizia legata spesso alle ricorrenze di eventi straordinari o anniversari di personaggi pubblici. È così per il volume *Une histoire importante: 70 ans d'immigration italienne en Belgique et plus* di A. Cossu e F. Druart, pubblicato a cura del Comites Bruxelles, Brabant et Flandres nel 2019 in occasione del 60esimo anniversario della catastrofe della miniera del Bois-du-Cazier e del 70esimo anniversario degli accordi bilaterali "Uomo-Carbone" tra Italia e Belgio. Il volume è di difficile reperimento proprio perché mai arrivato nella grande distribuzione edi-

toriale. Diversa invece la situazione di *Pays noir* (Kennés 2022), curato da Sergio Salma in occasione dei 200 anni della miniera di Bois du Cazier a Marcinelle, oggi museo e luogo di memoria, da 12 anni sito protetto dell'UNESCO. Il volume è uscito grazie al sostegno della Fédération Wallonie-Bruxelles ed è reperibile sia online che nelle librerie.

Il Musée national de l'histoire de l'immigration di Parigi propone una esposizione itinerante su temi e artisti legati alla migrazione: *Bande dessinée et immigrations: un siècle d'histoire(s)*. Tramite una quarantina di opere vuo-



le mostrare la mobilità degli

uomini attraverso una ricerca non solo del segno estetico ma soprattutto attraverso una nuova narrazione fatta di analisi e riflessioni critiche.

L'ultimo volume, interessante, è *Carnets mêlés*, finanziato dall'università di Angers e dal programma CAMPOS (Les campagnes de l'ouest à l'épreuve des circulations internationales).²⁰

²⁰ Dieci persone hanno partecipato alla realizzazione del volume: David Les-sault, geografo e ricercatore al CNRS, direttore del laboratorio ESO-Angers, Alexandra Clavé-Mercier, socio-antropologa, docente all'Università di Tours e ricercatrice associata ai laboratori CITERES-Cost e ESO-Angers, Samuel Delépine, professore associato in Geografia sociale all'Università d'Angers, docente allo IUT, ricercatore all'ESO-Angers, Benoît Feidel, docente-ricercatore di Pianificazione dello spazio e urbanismo all'Università Rennes 2, membro ESO, Anne-Cécile Hoyez, ricercatrice CNRS, lab ESO, e all'Università Rennes 2, Estelle D'Halluin, professoressa associata di Sociologia all'Università di Nantes e ricercatrice al Centre nantais de sociologie. Illustratori: Téhem, autore di una sessantina di album; Damien Gefroy, collaboratore regolare della rivista *Fluide Glacial*; Simon Vergnol,

In quest'opera un gruppo di ricercatori del laboratorio "Espaces et sociétés" del CNRS in collaborazione con le università di Rennes 2, Caen e di Nantes hanno analizzato il ruolo delle zone agricole nell'accoglienza delle popolazioni esiliate. È nato così un doppio taccuino che prende in considerazione il punto di vista dei migranti ma anche delle popolazioni di accoglienza. Un volume unico per chiarezza e linearità, un compendio di buone pratiche migratorie tramutate in racconto e visivamente d'impatto.

Forse, dopo tutte le narrazioni che dividono loro/noi, quest'ultimo volume dona la possibilità di andare oltre le classiche divisioni sociali, economiche e culturali. In una Europa che si sta lentamente spopolando soprattutto nelle sue aree interne è interessante notare come in questa analisi del territorio sia particolarmente efficace la forma grafica del fumetto.

Il fumetto, la bande dessinée, è dunque un mezzo di espressione che raggiunge tutti, capace di veicolare storie ed emozioni ma anche idee e progetti per il futuro. Un connubio perfetto tra immagine e parola, tra arte visiva e produzione letteraria. Un incrocio decisamente funzionale per l'intreccio delle mille trame migratorie che ha ancora molto da comunicare al grande pubblico.

Tutti i fumetti citati e raffigurati in questo capitolo sono © dei rispettivi autori ed editori.

grafico; Mathilde D'Alençon, autrice-illustratrice fumetti nel settore "jeunesse".

Conclusione

Per un archivio grafico delle migrazioni. Voci, sguardi e potere

Marco Pellitteri

Questo libro, nel corso dei suoi interventi, ha confermato come il fumetto costituisca un archivio grafico di estrema validità per comprendere le complessità del fenomeno migratorio contemporaneo. I contributi raccolti disegnano una cartografia variegata e da essa è emerso un doppio binario d'indagine.

La prima parte, *Esperienze*, ci ha consegnato il fumetto come pratica etnografica e strumento d'intervento sociale. Il contributo di Della Puppa e Saresin ha dimostrato come il linguaggio sequenziale sia riuscito a restituire la cruda materialità del "disconoscimento" subito dai migranti ai margini del sistema di accoglienza. Le iniziative presentate da Giovalè, dalla Fondazione Migrantes (Molfetta e Felicolo) e dalla Tunué (Petrucci, Binni) hanno mostrato la volontà concreta di usare il medium per "cambiare il mondo, una storia alla volta", trasformandolo in un veicolo di sensibilizzazione e azione politico-culturale.

La seconda parte, *Analisi*, ha approfondito con sguardi critici le rappresentazioni e le retoriche. Sanfilippo ha tracciato una preziosa archeologia della figura dell'"emigrante pericoloso", svelando la persistenza di certi stereotipi. Meschini, decostruendo il caso di Superman, ha illuminato le ambiguità della figura del "migrante ideale". Caschera, focalizzandosi sulla diaspora sinofona, ha esplorato la ricerca di un'identità ibrida. Infine, Caprarelli ha esaminato come la tradizione della *ligne claire* franco-belga si sia misurata con il tema migratorio.

Da parte nostra, il contributo da noi elaborato ha funto da cerniera tra questi interventi nel proporre il concetto di privilegio come griglia interpretativa. Il medium, inoltre, non solo ha raccontato le migrazioni, ma ne è stato talvolta coinvolto.

Il fumetto, nella sua natura eclettica, si è confermato uno strumento sotto molti aspetti unico. È riuscito a rendere visibile l'invisibile: il trauma psichico, lo spaesamento, la claustrofobia burocratica. Allo stesso tempo, come dimostrano alcuni casi controversi analizzati, il fumetto corre il rischio di farsi veicolo di pregiudizi, dimostrando che non esiste uno sguardo neutro.

Proprio per questo, l'“etica dello sguardo” potrebbe essere considerata come uno dei temi impliciti del volume. *Chi* ha il diritto di raccontare queste storie? Con *quali* linguaggi? Per esempio, il graphic journalism di Sacco e l'etnografia grafica di Fassin si pongono come filtri, rendendo esplicita la parzialità dei propri punti di vista. I graphic memoir dei figli della diaspora invece reclamano il diritto all'auto-rappresentazione.

In un'epoca di mobilità drammatica e, baumanamente, liquida, il fumetto, nella sua riformulazione composita di formato mediale ed editoriale di graphic novel / graphic reportage / graphic memoir, si è eretto a baluardo d'una complessità sconcertante e necessaria. Se ne diveniamo lettori attraverso queste opere, esso ci spinge a rallentare, a leggere e guardare con attenzione, a entrare in un'empatia diversa con esistenze altre. Le vignette, nella loro potenza, costruiscono un contro-archivio alle semplificazioni, omissioni e negazioni dei media d'informazione. Non offrono risposte facili, ma pongono domande cruciali. È addirittura paradossale che al *bullshitting* (qui nel senso proposto da Harry G. Frankfurt nel suo celebre saggio del 2005) dell'informazione si contrapponga, come faro di correttezza e approfondimento, *il medium* considerato meno oggettivo in assoluto.

Il convegno e questo libro allora, nel loro insieme, sono non solo un invito a riconoscere al fumetto questa dignità e questa potenza e ad aprire o consolidare piste di ricerca che rimangono feconde per il futuro; ma anche e, crediamo, soprattutto, a puntare e mantenere l'attenzione sul fenomeno sociale, politico e massimamente umanitario ed etico delle migrazioni in sé, il quale, purtroppo, andrà ad aggravarsi nei prossimi anni.

Profili dei curatori e degli autori

in ordine sequenziale di apparizione nel volume

Lorenzo Prencipe Presidente del Centro Studi Emigrazione di Roma e direttore della rivista scientifica *Studi Emigrazione*. Autore di saggi sulle questioni migratorie, fra i quali: “Lo studio delle migrazioni. Lo stato dell’arte” (prima e seconda parte), *Studi Emigrazione*, a. LXII, luglio-dicembre 2025, nn. 239-240 (CSER, Roma); *Breve storia statistica dell’emigrazione italiana* (a c. di, con Matteo Sanfilippo, CSER, Roma, maggio 2025); “Musa e Ray Goodman. Le migrazioni raccontate con il fumetto”, in *Draw My Life* (a c. di Riccardo Colosimo, Andrea Giovalè e Adriano Turtulici, CSER, Roma, maggio 2022).

Francesco Della Puppa Professore associato di Sociologia generale all’Università Ca’ Foscari di Venezia. Si occupa di migrazioni internazionali, famiglie immigrate, lavoro digitale e della diaspora bengalese. Ha approfondito il rapporto tra scienze sociali e fumetti e sviluppato collaborazioni con Cuba. Ha pubblicato i libri a fumetti *La linea dell’orizzonte* (BeccoGiallo) su migrazione tra Bangladesh, Italia e Londra, e *I disconosciuti*, sul sistema di accoglienza. Ha inoltre curato il volume *Graphic Habana*, nato da un laboratorio tenuto all’Avana.

Francesco Saresin Fumettista e disegnatore con base a Bologna, dal 2020 pubblica i suoi fumetti online sulla pagina web *Ricordorama*. Nel 2015 è tra i fondatori della rivista di racconti a fumetti *BRACE*. Come autore completo pubblica i fumetti *Una stupida necessità* (2022, Ricordorama) e *Daniele tra gli alberi* (2016, Canicola). Come disegnatore crea le tavole degli ethno-graphic novel *La linea dell’orizzonte* (2021, BeccoGiallo e CSER), *I Disconosciuti. Vivere e sopravvivere al di fuori del sistema di accoglienza* (2024, Beccogiallo e CSER) e del pezzo di giornalismo a fumetti *Pensionato e passeur* (*La Revue Dessinée Italia*, n. 5, 2023). Diplomato all’Accademia di Belle Arti di Bologna nel corso di Linguaggi del fumetto.

Andrea Giovalè Da sempre appassionato di storie, ovunque se ne trovino: libri, film, video-giochi, fumetti e giochi di ruolo. Ha prima studiato e poi insegnato sceneggiatura per laboratori di liceo e corsi di scrittura privati. Come sceneggiatore ha realizzato spettacoli teatrali (*Non eroga metano, Non andartene docile, Secondo Piano*) e fumetti (*Draw My Life. Tratti d’umanità in cammino, Danni da freddo, Draw My Life in senso inverso. Storie di donne in movimento, Sette contro Tebe*), prediligendo temi delicati e questioni generazionali.

Mariacristina Molfetta Antropologa culturale, ha lavorato per quindici anni nella protezione dei diritti umani e nella cooperazione internazionale. Ha vissuto in campi profughi nei Balcani, in Centro America, nelle aree tribali del Pakistan, nel Kurdistan iracheno e nel Darfour. È la referente della sezione Protezione internazionale e diritto d'asilo dell'Area ricerca e documentazione della Fondazione Migrantes e dell'Osservatorio permanente sui rifugiati "Vie di Fuga" (Viedifuga.org). È stata redattrice, per la Fondazione Migrantes, del *Rapporto sulla Protezione Internazionale in Italia* (dal 2014 al 2018) ed è curatrice, dalla nascita nel 2017, del volume annuale *Il Diritto d'asilo*. È ideatrice e co-autrice dei tre fumetti editi dalla Fondazione Migrantes: *In Fuga. Le persone che scappano non sono tutte uguali; 4 vite che sono la mia. Percorsi dei minori stranieri non accompagnati in Italia; Quattro pezzi da 20. Un futuro oltre la tratta*.

Pier Paolo Felicolo (Mons.) Ordinato sacerdote nel 1992, molti gli incarichi ricoperti durante il suo ministero: dai gruppi giovanili agli scout, ai gruppi di catechismo per fanciulli e adulti, alla scuola della Parola con gli anziani. Dal 1998 è impegnato nella pastorale Migrantes della Diocesi di Roma che, dal 2010, guida come direttore e dal 2011 anche come incaricato della Commissione regionale Migrantes della Conferenza Episcopale Laziale. Dal 2013 fa parte del Consiglio di Amministrazione della Fondazione Migrantes e negli ultimi anni è stato assistente di API-COLF della provincia di Roma. Negli anni ha lavorato nella pastorale dei campi Rom della Diocesi di Roma, organizzando doposcuola per bambini, assistenza e sostegno a numerosi nuclei familiari. Nel settembre 2022 è stato nominato Direttore generale della Fondazione Migrantes, organismo pastorale della Conferenza Episcopale Italiana.

Martina Petrucci Lavora come *editor* presso la casa editrice Tunué, dove segue lo sviluppo di graphic novel e narrativa illustrata. Collabora con autori italiani e internazionali, accompagnando i progetti dalla valutazione iniziale alla revisione dei testi e al coordinamento della produzione. Ha contribuito a numerosi titoli di rilievo del catalogo della casa editrice.

Simona Binni Fumettista, *storyboard artist* e autrice completa di graphic novel, pubblica dal 2014 con la casa editrice Tunué (gruppo Castoro), per cui è anche *editor*. Tra le sue pubblicazioni, *Amina e il vulcano* (2014), *Dammi la mano* (2016), *Silverwood Lake* (2017), *La memoria delle tartarughe marine* (2018) e *Guarda il cielo* (2025). Tra i lavori non per Tunué, il graphic novel *Sotto lo stesso cielo* (2023) al-

l'interno del progetto legato al *Turismo delle radici* del MEACI e la copertina, insieme a parte delle illustrazioni, per l'*Enciclica dei bambini*, con l'introduzione di Papa Francesco (Edizioni San Paolo 2023).

Marco Pellitteri Professore associato di Media e Comunicazione alla Xi'an Jiaotong-Liverpool University. È direttore della rivista *Mutual Images Journal* e della produzione saggistica di Tunué.

Yunfei Shi Studia nel corso di laurea quadriennale del Dipartimento di Media e Comunicazione della Xi'an Jiaotong-Liverpool University.

Matteo Sanfilippo Ordinario di Storia Moderna all'Università della Tuscia, è coordinatore scientifico della rivista dello CSER *Studi Emigrazione* e direttore dell'Istituto Storico Scalabriniano.

Federico Meschini Insegna Informatica umanistica, Editoria digitale e Digital storytelling all'Università degli studi della Tuscia. Ha conseguito un Dottorato di ricerca in Scienza del libro e della scrittura presso l'Università per Stranieri di Perugia, in cotutela con l'École Normale Supérieure di Parigi. I suoi interessi di ricerca si concentrano sui libri e le edizioni elettroniche, le biblioteche digitali e la rappresentazione della conoscenza. È stato *visiting scholar* alla Loyola University di Chicago e presso i Wittgenstein Archives dell'Università di Bergen. Tra le sue pubblicazioni, *Reti, memoria e narrazione. Archivi e biblioteche digitali tra ricostruzione e racconto* (Viterbo, Sette Città, 2018) e *Oltre il libro. Forme di testualità e Digital Humanities* (Milano, Editrice Bibliografica, 2020)

Martina Caschera È RTT presso l'Università degli Studi di Bergamo. La sua ricerca riguarda primariamente la cultura visuale popolare (vignette, fumetti e animazioni) sinofona, con un focus su fenomeni intermediali e transmediali. Ha tradotto fumetti di autori sinofoni e da anni organizza e modera eventi mirati alla divulgazione del fumetto e dell'animazione sinofona in Italia. La sua monografia *Il fumetto ci-nese. Introduzione ai manhwa e ai lianhuanhua* (Tunué 2023) è la prima in Italia dedicata al tema.

Anna Caprarelli Titolare di dottorato di ricerca e docente al Liceo linguistico di Bassano Romano, ha insegnato come professoressa a contratto presso l'Università della Tuscia. I suoi interessi di ricerca vertono sui fenomeni migratori in relazione agli archivi mediali. Ha contribuito al volume *La Coop di un altro genere* (B. Mondadori 2016) con un'analisi della presenza femminile nell'archivio storico di Unicoop Tirreno (1945-2000).

Fumetti e graphic novel sono una forma di comunicazione in grado di esprimere, in maniera accattivante e coinvolgente, non solo argomenti leggeri, ma anche realtà più profonde e complesse, come nel nostro caso quella migratoria, sia in partenza che in arrivo.

Fumetti e graphic novel sono anche uno strumento capace di raggiungere un pubblico non specialistico e più ampio di quello che segue abitualmente le vicende migratorie, senza, però, tradire una comunicazione fedele alla correttezza dei contenuti e attenta a non distorcere la vita reale dei migranti.

Questo volume, incentrato sul fumetto che disegna le migrazioni vuole dare il suo apporto nel cammino che accomuna l'umanità, migrante e non, verso quella casa condivisa che è il nostro mondo.

CSER

CENTRO STUDI
EMIGRAZIONE
ROMA

