

GIORGIO COEN CAGLI - ANTONELLA RINELLA*

FUMETTI, PIETRE ARRUGGINITE E CUORI RESILIENTI.
PRATICHE DI RI-SIGNIFICAZIONE DELLE NOTTI
ROMANE DI PERIFERIA NELLA “NONA ARTE”

Certo, le periferie non sono così fotogeniche come i centri storici: belli, ricchi di storia, di arte e fascino. [...] I centri storici sono sazi e appagati mentre sono le periferie [il luogo] dove c'è ancora fame di cose ed emozioni, dove si coltiva il desiderio. [...] Difendo la periferia anche perché è un concentrato di energie, qui abitano i giovani carichi di speranza e di voglia di cambiare. Quasi sempre il termine periferia è accoppiato ad aggettivi denigranti come violenta, desolata, triste. [...] Viene spesso definita come deserto affettivo, ma è vero il contrario: le periferie sono crogioli di energia e passione. Che non si tratti solo di forze positive lo sappiamo.

(Renzo Piano, 2016)

Una è: disturbati dalla CUiete / Due è: ricordare chi eravate.

Tre è: immaginare chi sarete / Quattro è: urlare chi siete.

Una è: disturbati dalla CUiete / Due è: ricordare chi eravate.

Tre è: immaginare chi sarete nelle periferie arrugginite.

Alberto Dubito e i Disturbati dalla CUiete (2017)¹

Introduzione. – Raccontare e rappresentare la periferia urbana come luogo dell'alternativa e del possibile non richiede solo la capacità di pensare la città al di là delle sue logiche dominanti, ma anche quella di riconoscere alla periferia stessa un'importanza diversa da quella implicitamente suggerita dall'uso comune del termine. Come scrive Fabio Amato (2014, p. 17), si tratta di porre «la marginalità in questione» chiedendoci quanto auspicabile sia il progetto di un'integrazione progressiva dei margini, che pur muovendo dal riconoscimento di evidenti problematiche sociali, mira a risolvere tali questioni attraverso la funzionalizzazione delle periferie nel

* I paragrafi 1, 4 e 6 sono da attribuire a Giorgio Coen Cagli, i restanti paragrafi ad Antonella Rinella. Gli autori ringraziano le case editrici Coconino Press e Tunuè e il Collettivo BlackBoard Autoproduzioni per la gentile concessione delle immagini riportate nell'articolo.

¹ Ritornello del rap “Le periferie arrugginite” tratto dall'album “Santa Bronx”.

quadro generale della città contemporanea. L'idea, insomma, sarebbe quella di eliminare la differenza tra centro e periferia trasformando la seconda a partire dai criteri che informano lo sviluppo del primo. Altra cosa, invece, è quella di guardare a questa differenza come risorsa per comprendere in maniera lucida le dinamiche proprie della città neoliberista: ora perché espresse in maniera particolarmente brutale, ora perché scardinate, o per lo meno contrastate, da altri modi di intendere e vivere lo spazio urbano. Si avverte quindi necessità di cogliere la periferia oltre «un approccio stadiale e inferiorizzante» (*ibidem*, p. 26), al di là della sua definizione essenzialmente negativa, basata solo su ciò che la periferia non è. Una necessità che trova eco in un altro oggetto di studi, e nel campo di ricerca, interdisciplinare e ciò non di meno marcatamente geografico, che con esso si identifica: la notte.

I cosiddetti *night studies*, infatti, fanno della notte l'oggetto elettivo delle proprie ricerche in quanto “entità spazio-temporale” che non risponde necessariamente alla partizione e organizzazione delle ore diurne ed entro la quale, quindi, si annidano e sviluppano attività urbane *altre* rispetto a quelle solitamente indagate in ambito geografico (Gwiazdzinski, Maggioli, Straw, 2018). La notte è quindi, al pari della periferia, un contesto di tensioni sociali, di conflitto o integrazione tra spazi rappresentati e spazi della rappresentazione, entro il quale cogliere la creatività di pratiche spaziali “ribelli” e, allo stesso tempo, l'asprezza del contrasto tra queste e le forme istituzionalizzate e normative di gestione e controllo della città neoliberista. Si è quindi deciso di scommettere sulla “notte di periferia” (o, se si preferisce, sulla “periferia di notte”) come specifico oggetto «cronotopico» di studio (*ibidem*, p. 12). Una scommessa che può apparire folle, se si pensa a come queste espressioni siano connotate, nel discorso comune, in maniera negativa e stigmatizzante, imperniate su disagio sociale, abbandono, degrado e violenza.

I media generalisti contribuiscono in maniera decisiva a questo processo di demonizzazione. La perpetratazione di una certa immagine di determinati quartieri incide fortemente su quella che gli psicologi ambientali chiamano “reputazione di luogo” e, quindi, sulle rappresentazioni e autorappresentazioni dei cittadini che vi vivono (Bonnes *et al.*, 2013). A questa ripetuta stigmatizzazione si associa un altro tratto caratteristico delle rappresentazioni più correnti della periferia, vale a dire la «genericità, il non specificare» (Petrillo, 2018 p. 40) che condanna i quartieri marginalizzati ad un'anonima *amorfia* (*ibidem*, p. 12).

Poiché, come sottolinea Scott McCloud, «il fumetto offre una inestimabile finestra attraverso la quale osservare il mondo», finestra «fondamentale per diversificare la nostra percezione» (2018, p. 243), sarà proprio la “nona arte” lo strumento che utilizzeremo per individuare alcune contro-rappresentazioni di pratiche alternative e conflittuali che modificano, espandono o controvertono usi e valori predeterminati “dall’alto”, qualificandosi come momenti originali di produzione topica, capaci di proporre una ri-lettura e ri-scrittura temporanea/permanente di luoghi posti al margine “della”, e “dalla”, città neocapitalista.

Partendo da queste considerazioni, il presente contributo si muove nel quadro dell’“antigeopolitica” popolare (Painter, Jeffrey, 2011, pp. 286-289) e pone al centro della propria riflessione il rapporto tra luoghi e *media*, interessandosi in particolare alle rappresentazioni alternative e dissonanti dello spazio urbano. In questa chiave, il *medium* fumetto si qualifica come materiale di grande interesse geografico, su due piani strettamente interconnessi: quello referenziale, relativo al racconto di diverse pratiche spaziali, “resistenti” e alternative alle dinamiche della città neoliberista; e quello artistico/espressivo, inerente alle modalità del racconto e alle soluzioni creative adottate dagli autori per scardinare le rappresentazioni *mainstream* della città e, in particolare, della periferia.

Le mille sfumature notturne delle periferie romane attraverso i comics. Quadro d’insieme. – Il presente lavoro prosegue un filone di ricerca intrapreso dal 2019, anche in collaborazione con Francesca Rinella e Federica Epifani², dopo l’adesione al sottogruppo *Comics e Geografia*, nato nel 2017 all’interno del gruppo A.Ge.I *Media e Geografia*, proficua esperienza di incontri, seminari e condivisione di materiali e testi di studio che hanno sicuramente contribuito a far decollare l’interesse dei geografi e delle geografe italiani/e per la “nona arte”³, con riferimento anche alla didattica disciplinare⁴ e alla produzione di *comics*⁵. In particolare, proprio nell’ambito dei *night studies* si

² Cfr. in proposito Rinella A., 2019; Rinella F., 2019; Rinella A., Rinella F., 2020; Epifani, Rinella A., 2020; Rinella A., Epifani, 2021.

³ Cfr., tra gli altri, de Spuches, 2016; Gamba, 2019, 2020; Peterle, 2015a, 2017, 2021; Tanca, 2020, 2022; Picone, 2021; Cancellieri, Peterle, 2021.

⁴ Si vedano in particolare Peterle, 2015b; Lazzarotto, Pioletti, 2017; Luchetta, Peterle, 2018.

⁵ È il caso dei fumetti *Quartieri* a cura di Cancellieri, Peterle (2019), *La geografia spiegata ai bambini* di Peterle (2020) e *Geonauti* di Mezzapelle, Simone, Tabusi (2021a, 2021b).

collocano alcune nostre precedenti riflessioni sul potere narrativo del *graphic journalism* riguardo le notti di guerra e di fuga (Rinella A., Rinella F., 2020), forme di oscurità drammatiche che tendono purtroppo a diventare esperienza quotidiana per una parte via via più ampia dell'umanità dolente contemporanea.

Volendo iniziare in questa sede ad analizzare la capacità della “nona arte” di narrare le mille sfumature notturne delle periferie romane, la nostra attenzione è stata catturata da tre *graphic novel*⁶ *fiction* (ma non troppo ...) che sono ambientati nello specifico cronotopo⁷ della periferia notturna capitolina. In questa chiave, le opere comprimono l'arco temporale del racconto ad una sola notte, annullando il ruolo principe che le sequenze intenzionali assumono nella visione “classica” del fumetto proposta da Eisner (1985) e McCloud (2018, p. 430), presentando al posto di una «mappa temporale» (*ibidem*) un vero e proprio *world-building* (Horrocks, 2004) che consente all’“esploratore”⁸ di immergersi nei luoghi periferici e di viverli accanto ai personaggi disegnati.

Il nostro percorso di analisi e interpretazione critica inizia con *Cassadritta* di Roberto Grossi (2021), autore che ci porta a vivere un rave party del 1995 sulla Pontina; prosegue con *Kuore della notte* di S3keno (alias Ste-

⁶ Con il termine *graphic novel* intendiamo fare riferimento a fumetti (post-moderni) che presentano una «dimensione editoriale che li porta a competere nel mercato dei libri (e dunque li sgancia dai tradizionali supporti, in primis dai *comic-book* o dalla rivista di concezione europea» (Brancato, 2018, p. 17), rivolta ad un pubblico nuovo e quantitativamente limitato che adotta una tipologia di consumo più riflessiva (Barbieri, 2015, pos. 2410 *e-book*), anche a carattere episodico, «in cui manca l'assetto rituale dell'appuntamento fisso con la periodicità della testata» (Brancato, 2018, p. 18). In particolare, McCloud (2018, pp. 258-262) considera elementi distintivi di tale tipologia di fumetto la densità narrativa, l'ampiezza, il realismo attraverso l'osservazione, l'impatto sociale e politico, l'eco emotiva.

⁷ Riteniamo che il concetto di cronotopo, impiegato da Bachtin (1979) per fare riferimento allo «spazio-tempo peculiare ed indivisibile creato dal medium letterario» (Bandirali, 2022, p. 18), sia sicuramente applicabile anche alla “nona arte”.

⁸ Tosti (2016) utilizza il lemma “esploratore” al posto di “lettore”, proprio per rivendicare l'assoluta autonomia del fumetto rispetto alla letteratura: se infatti assumiamo che la “nona arte”, definita «anfibia» da Cristante (2016, p. 85), crea un “luogo”, allora si può affermare, adottando il gioco di parole proposto da Tosti, che il fumetto «si *guada*, come in una palude in cui si è dispersi e in cui si sta affondando, e mentre ci si affonda ci si *guarda* intorno valutando tutte le possibili vie di fuga» (2016, p. 557).

fano Piccoli, 2014) a Centocelle, dove entriamo in contatto con il microcosmo del graffitismo, della musica underground e della resistenza dei comitati di quartiere per la difesa del lago ex SNIA di Casal Bertone; si conclude con *Il Buio su Roma* del Collettivo BlackBoard Autoproduzioni (2022): questo gruppo di fumettisti indipendenti ci conduce in un labirinto composto da 8 racconti, che unisce il centro storico a luoghi periferici e sotterranei (da Castel Sant'Angelo al Quadraro, dalle Catacombe di San Callisto al "Grand Hotel Selam", da Ponte Milvio al Grande Raccordo Anulare) immersi nell'oscurità di un immaginario blackout.

«The only good system ... is a sound system!». *I rave party degli anni Novanta nel fumetto "Cassadritta" di Roberto Grossi.* – Il titolo (*Cassadritta*, ossia il ritmo in 4/4 tipico della musica rave e/o la forma fisica base del sistema di amplificazione del *sound system*) assieme alle parole conclusive dell'opera scelte dall'architetto e fumettista Roberto Grossi (classe 1968), pubblicata per i tipi della Coconino Press, inquadrano perfettamente il contesto notturno delle periferie romane a metà degli anni Novanta:

Venticinque anni fa non c'era internet. Non esistevano i cellulari, i social, gli sms. C'erano le cabine telefoniche, i Ciao⁹ e le cassette da 90. Venticinque anni fa migliaia di persone si organizzavano con i flyer, mappe e passaparola. Con auto, motorini e autobus notturni. Attraversavano sconfinite periferie prive di tutto e si radunavano per interi weekend in fabbriche abbandonate per ballare fino allo sfinimento in un pacifico miscuglio di classe sociali, tribù e droghe.

Se c'è stato un momento in cui quel caos informe che risponde al nome di periferia romana ha trovato un senso e un'identità è stato proprio durante la stagione dei rave illegali. Un ammasso di capannoni abbandonati e arrugginiti inseriti inspiegabilmente in mezzo a campagne e svincoli, improvvisamente trovava il suo perché, unendo in una deriva psicogeografica a cadenza settimanale tutti i suoi abitanti al di sotto dei quarant'anni.

Ballare divenne un atto politico. Un modo per prendere e occupare degli spazi, creare consapevolezza in una città che escludeva. Un

⁹ L'autore fa riferimento al ciclomotore della Piaggio più venduto in Italia in quel periodo, fuori produzione dal 2006.

tentativo di contrastare l'inevitabile. Una resistenza eroica ed impossibile contro un vincitore già deciso.

Un mare di suoni, di lampi. Un bagliore. Come una cometa che sublima nel vuoto cosmico. Come una scia di piccole luci blu che si dissolvono nell'alba.

Ma che spettacolo! (Grossi, 2021, p. 220).

Il fumetto *Cassadritta* (bianco e nero, 224 pp.) ci proietta *in media res* in un fabbricato industriale abbandonato che, nell'arco di un fine settimana della primavera del 1995, diventa una T.A.Z. (*Temporary Autonomous Zone*) ossia, nell'accezione di Bey (2019, p. 11), «uno spazio di resistenza alla totalità», «una insurrezione che non si scontra direttamente con lo Stato, una operazione guerrigliera che libera un'area (di tempo, di terra, di immaginario) poi svanisce per riformarsi altrove, in un altro tempo, “prima” che lo Stato possa schiacciarla» (*ibidem*, p. 19). Attraverso i vari capitoli che omaggiano sempre la musica creando un parallelo tra lo scorrere delle pagine e il funzionamento di un registratore a cassette¹⁰, l'autore con il suo disegno analogico estremamente pulito, frutto di matita, pennarello e china, scegliendo la netta prevalenza delle immagini al contenuto letterale nei balloon, riesce a comunicare l'energia e l'empatia generate dalla techno (e dal consumo di MDMA ...) in una delle notti a cui ha partecipato quando non era ancora trentenne, dandoci una testimonianza *embedded* di quella che può essere definita la fase “eroica” (1994-1997) dei rave party illegali romani (Mattioli, 2018). Queste “eterotopie resistenti” (Biondillo, 2022, p. 19; cfr. Foucault, 2001) consentivano ai frequentatori dei centri sociali (primo fra tutti il Forte Prenestino, citato in appendice dallo stesso autore), a giovani militanti di destra¹¹ nonché ai comuni “pischelli del muretto” delle borgate di vivere una intera notte all'insegna del ballo sfrenato a bassissimo prezzo (in genere 5.000£, come specificato nel *graphic novel* –

¹⁰ Le sezioni del fumetto sono definite “track” quando riguardano la narrazione del rave party, “rew” (*remind*) se costituite da *flashback* riguardanti la logistica dei giorni precedenti; infine, nell'ultima sezione chiamata “ffw” (*fast forward*) si compie un salto temporale in avanti di 25 anni.

¹¹ Questi ultimi dovevano rinunciare ai loro simboli distintivi per accedere alla festa, come accade nel fumetto a due partecipanti, Secco e Alfio, che decidono di indossare “a rovescio” il giubbotto per fare sparire lo scudetto nazionale – Grossi, 2021, pp. 156-157).

Grossi, 2021, p. 155), lontani dal centro città *mainstream* esclusivo, escludente e costoso. Il ballo, dunque, vissuto come vero e proprio atto politico di protesta contro una città «che non offriva niente» (come sottolinea lo stesso Roberto Grossi¹²), come vera e propria performance artistica che consente di trasformare un “iconema” relitto (Turri, 1998) pieno di ruggine in una rivoluzione: «la sola possibile limitata nel tempo e nello spazio» (Grossi, 2021, p. 177 – cfr. fig. 1).

Fig. 1 – *La trasformazione del capannone industriale da iconema relitto a T.A.Z.*



Fonte: Roberto Grossi, *Cassadritta*, © Coconino Press - Fandango 2021, pp. 176-177

Di pagina in pagina, osserviamo la migrazione di centinaia e centinaia di ragazzi e ragazze, immersi/e e persi/e nel buio della notte e nel grigio del cemento anonimo di cavalcavia e casermoni della periferia, che cercano di raggiungere il rave party attraverso le indicazioni del flyer, i segnali con-

¹² Si confrontino le dichiarazioni rilasciate dall'autore in alcune interviste disponibili on line: <https://www.youtube.com/watch?v=w0IfT6bPvUk>; <https://www.youtube.com/watch?v=B9vA1RaZOWQ>; <https://www.facebook.com/IBS.it/videos/concassadritta-robotto-grossi-ci-trascina-in-una-notte-del-1995-ricostruendola/218811186622234/> (ultima consultazione: 8 marzo 2023).

venzionali inseriti dagli organizzatori lungo il percorso e, soprattutto, tramite l’“onda” della musica *techno*. In particolare, alcuni protagonisti si muovono con un’autovettura dotata del tradizionale impianto radio estraibile mangiacassette, che riproduce *Gocce di sole* del gruppo Assalti Frontali (cfr. Grossi, 2021, p. 24).

La parte centrale del testo (pp. 115-135) è costituita da vignette prive di balloon, in cui l’onomatopea «tum-tum-tum-tum» diventa la protagonista assoluta della narrazione della performance artistica della serata e della perfetta sintonia tra i partecipanti, che abbandonano le preoccupazioni e i problemi quotidiani, annullano la propria individualità e si muovono all’unisono come parte integrante di un noi “indovato”, di una capsula spaziale inclusiva capace di annullare tutte le differenze sociali, economiche e politiche.

Le immagini conclusive mostrano il fabbricato industriale circondato dalle forze dell’ordine che viene abbandonato pacificamente dai partecipanti alle prime luci dell’alba della domenica: gli occupanti, consapevoli dall’inizio alla fine di aver compiuto un atto illegale, continuano a muoversi “come un corpo unico” pronunciando lo slogan «*The only good system is a sound system*!», accompagnati dall’onomatopea della cassadritta (fig. 2).

Fig. 2 – *La conclusione del rave party*



Fonte: Roberto Grossi, *Cassadritta*, © Coconino Press - Fandango 2021, pp. 194-195

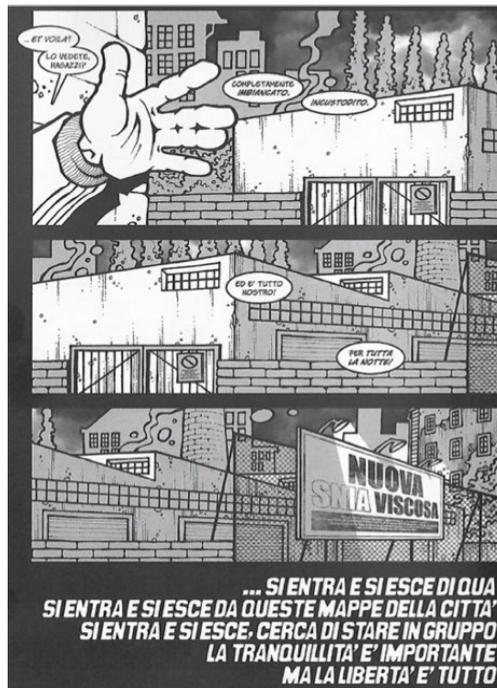
Tutti/e coloro che escono dal fabbricato vengono colorati/e di blu dal fumettista: a chi esplora il *graphic novel* spetta decidere se l'autore intenda fare riferimento alla metafora riportata nella conclusione («una scia di piccole luci blu che si dissolvono nell'alba» – Grossi 2021, p. 220), alla contaminazione causata da una sostanza inquinante presente nel capannone (come sembrano suggerire le ultime due vignette di p. 109) o, piuttosto, ad una sorta di “tatuaggio” di quell'atto di resistenza compiuto collettivamente impresso sull'intero corpo di ogni partecipante, memoria permanente dopo il dissolversi dello «spazio fisico tattile geografico» (Bey, 2019, p. 12) denso di suoni, colori, odori e sapori, in sintonia con quanto afferma Bey (*ibidem*, p. 8)

anche se [la T.A.Z.] dovesse finire, chi l'ha abitata avrà probabilmente vissuto una delle esperienze più straordinarie e uniche della propria vita. E in attesa di una rivoluzione che forse non verrà mai, la trasmetterà alle generazioni future, che pian piano allargheranno a loro volta gli spazi di libertà.

La fase “eroica” dei *rave party* romani illegali “effimeri”, che puntavano a riappropriazioni, ri-funzionalizzazioni e ri-semanticizzazioni degli “iconemi” relitti della città industriale in forma temporanea, intese come azioni propedeutiche alla produzione di nuove performance artistiche in altri siti dotati della «stessa peculiare ‘natura’» (Turco, 2014, p. 152), fu però offuscata da altre esperienze diametralmente opposte, come quella nel 1997 dell'ex fabbrica Fintech (detta Fintek – cfr. Pellicano, 2010; Redazione Dolce Vita, 2010), che esplose trasformandosi in una gigantesca P.A.Z. (*Permanent Autonomous Zone*; cfr. Bey, 2019) sgomberata nel 1998, rasa al suolo e sostituita da un enorme centro commerciale. Come spiega in alcune interviste (cfr. nota 12), con le vignette finali mute dell'ultimo capitolo Roberto Grossi intende fare riferimento proprio all'area di questo vecchio insediamento industriale sulla Pontina: l'autore dedica le pp. 213-220 alla sequenza descrittiva di un ipermercato deserto, non-luogo (Augé, 1996) per eccellenza dello spazio urbano periferico contemporaneo romano (e non solo), che finisce con il riaffermare la logica spaziale dominante di forme di intrattenimento e consumo *top-down* rispondenti alle pure logiche commerciali di profitto.

La città che esiste e resiste nell'opera "Kuore nella notte" di S3keno. – Stefano Piccoli, in arte S3keno (Roma, 1970), con l'opera *Kuore nella notte* (bianco e nero, 112 pp., 2014) ci porta in diverse strade di Centocelle (via dei Castani, via dei Gelsi, via di San Vitale) a fianco del *writer* Kuore che, in una anonima «notte quotidiana» (Gwiazdzinski, Maggioli, Straw, 2018, p. 5) riunisce la sua *One love crew* per realizzare un murale dedicato a Chiara, una ragazza sconosciuta che ha visto più volte viaggiare in autobus e di cui si è innamorato. Dopo lo scontro con una *crew* rivale e la fuga rocambolesca (episodi intervallati dagli incisi relativi alle vicende personali della guardia giurata chiamata ad intervenire per contrastare l'opera di graffitaggio), il protagonista principale si ritrova solo e con le "spalle al muro": un muro sul quale finalmente realizzare la propria "dichiarazione d'amore". Quella a cui Kuore e, prima di essere interrotti, gli altri membri della sua *crew* vogliono dar vita è anche in questo caso una T.A.Z. (fig. 3), una forma di riappropriazione e trasformazione dello spazio urbano degradato, attraverso pratiche di libera collaborazione ed espressione artistica, messe all'opera in una logica né produttiva né commerciale.

Fig. 3 – *La T.A.Z. della "One Love Crew"*



Fonte: S3keno, *Kuore nella notte*, © Stefano Piccoli/Tunué, 2014, p. 30

Lo stesso sito scelto da Kuore per la realizzazione del murale (*Nuova Snia Viscosa*) rimanda esplicitamente ad un luogo-simbolo della cultura underground romana e del contrasto alla speculazione e all'abusivismo edilizio. Il "lago ex-SNIA", infatti, è stato oggetto a partire dal 1995 di processi partecipati di appropriazione e ri-funzionalizzazione¹³. Da area degradata e marginalizzata, il lago è oggi elemento distintivo di un patrimonio culturale intimamente legato all'azione comunitaria, in una prospettiva che trova eco nei principi della Convenzione di Faro e nel concetto di *heritage community* (Council of Europe, 2005).

Così come per i *rave party* nell'opera *Cassadritta*, il graffitismo è quindi presentato come forma di resistenza alle logiche neoliberiste di sviluppo e gestione dello spazio urbano le cui tracce intessono un fitto dialogo con le espressioni di altre pratiche socio-spaziali, come la stessa musica underground e i suoi riti collettivi. Questa accompagna tutta la narrazione, consentendo al fruitore del fumetto di ascoltare, grazie alla presenza di numerosi *QR code*, i brani¹⁴ che fanno da colonna sonora ad ogni capitolo, i cui testi entrano nei balloon e nelle didascalie.

La *street art* si associa così alle iscrizioni di altre performance urbane, che fanno dello spazio pubblico un vero e proprio palinsesto di testimonianze e segni, come i *murales* di Anna Magnani (di Sten e Lex) e di Francesco Totti (di Lucamaleonte), che vengono descritti all'interno della seconda (e più importante) dichiarazione d'amore presente in allegato al *graphic novel*: quella di S3keno per Roma.

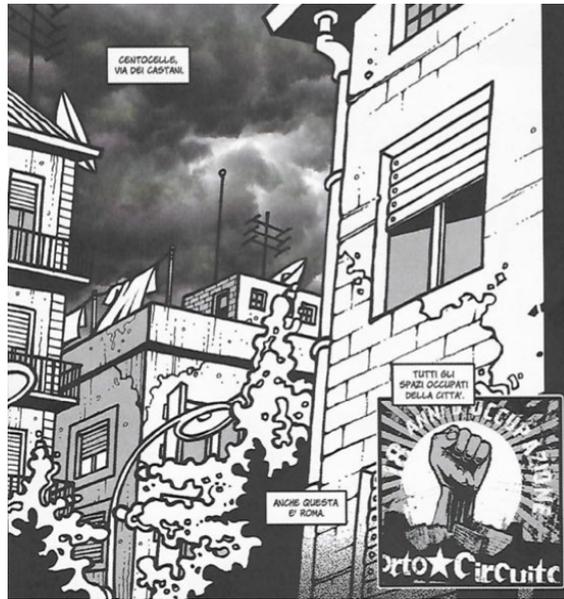
A ben guardare, questa seconda dichiarazione d'amore inizia in una sequenza puramente descrittiva nella parte centrale dell'opera (pp. 71-74), alternando il centro storico e altri luoghi noti (Piazza Navona, il quartiere liberty "Coppedè," il c.d. "Colosseo Quadrato" dell'Eur) a zone periferiche, sconosciute o "malfamate" (Tor Bella Monaca, Corviale, Centocelle: in particolare, in corrispondenza di questi ultimi l'autore aggiunge la didascalia «Anche questa è Roma» – cfr. fig. 4). Il lettore avverte qui una vera e propria inversione di ruoli, un cambio radicale di prospettiva che fa di

¹³ Per la ricostruzione del processo di lotta e ri-significazione del lago ex SNIA si rimanda a Maggioli, Tabusi (2016).

¹⁴ Tra i gruppi citati da S3keno, troviamo Neffa & Al Castellana, Kaos & Dj Gruff, Assalti Frontali, Cani Sciolti, Colle der Fomento, Lou X & C.U.B.A. Cabbal, 99 Posse, Sottoton).

Roma non più il luogo in cui si svolge la vicenda, ma la protagonista principale del *graphic novel*. S3keno, conformemente alle specificità del fumetto, impiega a questo scopo la sequenza di vignette, ribaltandone però la consueta funzione logico-narrativa, a vantaggio di quella descrittiva. In ambito fumettistico, si tratta insomma di una sostituzione del *landscape* al *plot* (Horrocks, 2004): passaggio funzionale, per non dire necessario, a raccontare quel palinsesto di segni, simboli e (a monte) pratiche spaziali che è la città di Roma. In seguito a questa brusca interruzione, la narrazione non riprende il suo corso, né trova alla fine dell'opera un compimento¹⁵.

Fig. 4 – *Via dei Castani, Centocelle*



Fonte: S3keno, *Kuore nella notte*, © Stefano Piccoli/Tunué, 2014, p. 7

¹⁵ Di fatto, a p. 75 il *graphic novel* riapre i giochi presentando un altro possibile (e probabilmente tragico?) epilogo narrativo, generato dalla scelta di Kuore di non procedere a piedi verso la meta della sua performance, bensì con l'autobus: sul mezzo di trasporto pubblico il protagonista si imbatte così nella guardia giurata (che il lettore ha incontrato nelle pagine precedenti) la quale, esasperata dai problemi familiari e professionali, sta minacciando il conducente con la sua pistola. L'aver scelto di rappresentare per intero solo il racconto a lieto fine può essere interpretato, ancora una volta, come il desiderio da parte dell'autore di proporre una narrazione delle notti in periferia antitetica a quella dominante, fatta di violenza e paura.

Un caleidoscopio nelle tenebre: “Il Buio su Roma” del Collettivo BlackBoard Autoproduzioni. – *Il Buio su Roma* è un *graphic novel* di 128 pagine in bianco e nero composto da 8 brevi racconti, opera di 15 fumettisti¹⁶ appartenenti al Collettivo BlackBoard Autoproduzioni, nato nel 2017, che oggi conta 25 membri, il cui motto è “Facciamo fumetti indipendenti senza vergogna!”. La quarta di copertina proietta il lettore in una immaginaria notte romana

oscurata da un improvviso blackout, che lascia al buio milioni di abitanti. Nessun giornale dell’epoca riporta la notizia, e con questa nuova edizione [del 2022, dopo la prima del 2018] BlackBoard ripropone la sua testimonianza. Criminali part-time, barboni romantici e *millenials* complottisti sono solo alcuni degli attori che si alterneranno sul palcoscenico di una città avvolta dalle tenebre. Quali che fossero i loro piani per la serata, una cosa è certa: tornata la luce, le loro vite non saranno più le stesse (BlackBoard Autoproduzioni, 2022, quarta di copertina).

Il fumetto è un caleidoscopio di messaggi “pop”, *noir* e distopici che illuminano le tenebre: dall’episodio “La fede” ispirato all’omonima poesia di Trilussa a quello intitolato “Rugantino” come la celebre commedia musicale; da ambientazioni “perturbanti” (Freud, 1919) nelle catacombe di San Callisto e nella metropolitana ai “due passi” romantici che terminano allo Zodiaco, fino alle storie di lotta e resistenza intitolate “L’ultimo pugno” (di Marcobaleno Presentino e Gabriele Priori) e “Grand Hotel Selam” (di Mattia “Bubino” Caprilli, Alekos Reize), su cui abbiamo deciso di soffermarci in questa sede.

Ne “L’ultimo pugno”, Marcobaleno Presentino (storia) e Gabriele Priori (disegni) narrano le vicende del protagonista Maure’ e dell’incontro di pugilato che conclude la sua attività sportiva. Gli autori accendono quindi i riflettori sulla palestra Quadraro Boxe (fig. 5), nata nel 2008 per iniziativa del Centro Sociale Autogestito Spartaco, da sempre impegnato

¹⁶ Alekos Reize (pseudonimo di Alekos Diacodimitri), Davide Abbina, Emanuele Caponera, Silvia Schneider, Andrea Fasano, Alessandro D’Atri, Marcobaleno Presentino, Matteo “Il Policromo” Perilli, Marco Catarcione, Giulio Barresi, The Sando (copertina), Gabriele Priori, Simone “Ishvard” Leonetti, Gabriele Diacodimitri, Mattia “Bubino” Caprilli.

nella costruzione della comunità come argine alla cultura dominante basata sulla predominazione e sull'individualismo proprietario, favorendo processi di cooperazione solidale e di emancipazione attraverso il conflitto e la presa di coscienza. Informando là dove la cultura dominante omologa e controlla e organizzando dove è stato possibile percorsi di liberazione (www.csoaspartaco.com).

La palestra sorge infatti a seguito dell'occupazione e dal riuso, ancora una volta, di un enorme locale inizialmente destinato a parcheggio privato e subito abbandonato, come da copione per molti casi di speculazione edilizia capitolina (Coen Cagli, 2022).

Fig. 5 – Polaroid che ritrae Maure' nella palestra Quadraro Boxe



L'ultimo pugno

Fonte: Gabriele Priori, estratto da Marcobaleno Presentino, Gabriele Priori, "L'ultimo pugno", in *Il buio su Roma*, Collettivo Blackboard Autoproduzioni, 2022, p. 33

Nel secondo racconto Mattia "Bubino" Caprilli (storia) e Alekos Reize (disegni) ci presentano attraverso lo sguardo di un poliziotto le vicende del

Selam Palace, «la più grande occupazione abitativa romana di titolari di protezione internazionale» (www.associazionecittadinidelmondo.it)¹⁷ (fig. 6).

Fig. 6 – Polaroid che ritrae il poliziotto protagonista dell'episodio "Grand Hotel Selam" davanti all'edificio



Grand Hotel Selam

Fonte: Alekos Reize, estratto da Mattia "Bubino" Caprilli, Alekos Reize, "Grand Hotel Selam", in *Il buio su Roma*, Collettivo Blackboard Autoproduzioni, 2022, p. 103

Di fatto, il protagonista non pronuncia alcuna parola nel racconto, tutto basato su vignette che propongono con disarmante plasticità lo squilibrio tra le forze in campo: da una parte i disegni dello schieramento di blindati e forze dell'ordine in tenuta antisommossa che circondano l'edificio assieme alle onomatopee che dominano intere pagine («thud-thud-thud, whhaaaaam, sbrang»), facendo rimbombare nella mente del lettore il rumore delle manganellate e della distruzione di ogni suppellettile; dall'altra, lo sbigottimento di un migrante accovacciato in un angolo, che fa da scudo alla sua bambina atterrita (fig. 7).

¹⁷ I sotterranei del Selam Palace sono stati di fatto oggetto di uno sgombero il 1 aprile 2021 (cfr. tra gli altri Sina, 2021; Giuffrida, 2021).

Fig. 7 – Alcune vignette dedicate alle operazioni di sgombero del “Grand Hotel Selam”



Fonte: Mattia “Bubino” Caprilli, Alekos Reize, “Grand Hotel Selam”, in *Il buio su Roma*, Collettivo Blackboard Autoproduzioni, 2022, pp. 96-99

Forse propria la vista di quell'uomo (non diverso, "altro da sé", ma genitore, proprio come lui) modifica radicalmente lo "sguardo" del poliziotto che, come evidenziano le urla della moglie («Possibile che non dici niente? Eri il primo a dire che andava fatto!»), non reagisce alla serie di insulti, che il giorno dopo popolano i social, rivolti alla polizia per l'atto compiuto. Questo fulminante episodio è una finestra spalancata sul tema delle migrazioni, del problema mai risolto della seconda accoglienza, che speriamo spinga i lettori e le lettrici a non dimenticare mai il dovere inderogabile di solidarietà politica, economica e sociale dell'art. 2 della Costituzione italiana.

Per non concludere. – Accogliendo l'invito di Merleau-Ponty a distinguere tra un pensiero scientifico che «manipola le cose e rinuncia ad abitarle» (1989, p. 1) e uno artistico, capace di recuperare «un 'c'è' preliminare, nel luogo, sul terreno del mondo sensibile e del mondo lavorato così come sono nella nostra vita» (*ibidem*, p. 15) e, nel contempo, aderendo alla seconda opzione proposta dall'autore, in questa ricerca abbiamo privilegiato testimonianze prodotte da fumettisti che hanno deciso di vivere e attraversare "la periferia di notte" e "la notte di periferia" con la propria opera. È tramite il loro sguardo, il loro corpo "prestato" al mondo, come direbbe ancora Merleau-Ponty (*ibidem*, p. 17), che il fruitore può immergersi nel testo e, quindi, nei luoghi rappresentati, strappando la periferia a quell'"amorfia" (Petrillo, 2018, p. 12) cui, viceversa, è condannata dalle rappresentazioni più correnti.

Sul piano, più volte richiamato, della relazione tra luoghi e personaggi, l'analisi degli aspetti stilistico-espressivi delle opere si salda a quella più propriamente geografica, secondo una prospettiva ampiamente sviluppata da Turri (1998) attraverso il ricorso alla metafora drammaturgica come chiave di lettura del paesaggio (cfr. anche Turco, 2010, pp. 189-204). Trattando del tema in relazione a cinema e serie tv, Bandirali (2022) introduce la distinzione tra "paesaggio" e "ambiente", definiti dall'autore rispettivamente come «spazio inquadrato con finalità percettive» e «spazio inquadrato per accogliere azioni» (2022, p. 55), che ci sembra un valido criterio per comprendere il modo in cui diversi fumetti immaginano e propongono la relazione tra personaggi e luoghi della narrazione.

Nell'opera di S3keno questa oscillazione è esemplarmente condotta nella già citata sequenza dedicata a Roma (pp. 71-74), nella quale l'autore

mette in scena uno spazio «non-narrativizzato» (Bandirali, 2022, p. 38), che cessa di essere “ambiente” funzionale all’azione per divenire appunto “paesaggio”, luogo dalle molteplici letture e possibilità. Ma si tratta di un dispositivo operante anche in altri passaggi dello stesso lavoro (si veda, ad esempio, il doppio pannello inferiore di p. 47) e negli altri *graphic novel* analizzati. In *Cassadritta*, ad esempio, il “sopralluogo” nella vecchia fabbrica (Grossi, 2021, pp. 11-13) segna il passaggio da un luogo percepito come “paesaggio con rovine (moderne)” ad un “ambiente” destinato ad accogliere il *rave party* – salvo poi essere riassorbito nello sterile paesaggio risultante dalla nuova conversione del sito in centro commerciale (*ibidem*, pp. 213-220). Negli 8 episodi de “Il Buio su Roma” vi è sempre uno scatto Polaroid conclusivo (cfr. fig. 5 e fig. 6) nel quale lo sguardo del lettore può indugiare, dopo l’azione, sul rapporto che lega i personaggi ai luoghi. Più in generale, allora, non è tanto nelle singole tavole o sequenze che si coglie questa oscillazione, quanto nella già citata qualità del fumetto come *world-building* (Horrocks, 2004) che consente ed abilita lo spostamento continuo tra una ricezione concentrata sullo svolgimento narrativo e una, invece, sugli aspetti descrittivi e percettivi del luogo, secondo un’attitudine «paesaggizzante» (Bandirali, 2022, p. 56).

Come sarà chiaro, i termini “paesaggio” e “ambiente” non incarnano virtualità e accezioni positive, l’uno, e negative, l’altro. Ciò che conta è piuttosto la problematizzazione di una solidarietà deterministica ed ineluttabile tra luoghi e personaggi. Nel caso delle opere analizzate, questa oscillazione produce l’effetto di un allentamento della relazione, e quindi di una rottura – almeno possibile – di quel “determinismo ambientale” che, per contro, caratterizza le narrazioni *mainstream* sulla periferia. Nei fumetti analizzati, questa problematizzazione avviene attraverso la messa all’opera, e quindi la messa in scena, di punti di vista alternativi e conflittuali, ovvero dispiegando narrazione e descrizione dei luoghi a partire dallo sguardo dei soggetti narrati e/o narranti – uno sguardo incarnato, appunto. Si tratta, direbbe Turco (2014), di un modo di vedere e raccontare il mondo aperto alla possibilità e alla complessità «in cui viene esaltata l’autonomia dei soggetti agenti contro ogni costrizione e dove primeggia una tensione verso la libertà di là da ogni predeterminazione» (*ibidem*, p. 151).

Queste nostre riflessioni sono solo un piccolo assaggio, che speriamo susciti l’acquolina in bocca ai potenziali fruitori di questi fumetti, spingendoli ad approfondirne l’esplorazione. Riteniamo che i tre *graphic novel* scelti

in questa sede possano essere utilizzati come fonte geografica di informazioni preliminari sui contesti spazio-temporali periferici illustrati, da cui partire per indagarne i sistemi simbolici passati e presenti, aspettative e memorie e per mettere a valore l'energia e la passione che presentano *in nuce*. Riprendendo Zerocalcare (2014), tre casi di studio capaci di evidenziare plasticamente che il fumetto «si nutre di realtà, e la realtà si nutre (anche) di fumetto. Riconoscerlo, capirlo, studiarlo, farlo, significa aggiungere un tassello importante a quel mosaico complesso e ancora nebuloso che è la società diversa che auspicchiamo» (*ibidem*, p. 11).

BIBLIOGRAFIA

- AMATO F., “La marginalità in questione”, *Bollettino della Società Geografica Italiana*, 2014, VII, pp. 17-31.
- AUGÉ M., *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 1996.
- BANDIRALI L., *Medium loci*, Cosenza, Luigi Pellegrini Editore, 2022.
- BARBIERI D., *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci (versione e-book), 2015.
- BATCHIN M., *Estetica e romanzo*, Torino, Einaudi, 1979.
- BEY H., *T.A.Z. La Zona Autonoma Temporanea, l'anarchia ontologica, il terrorismo poetico* (trad. it. di CARLOTTI G.), Milano, ShaKe Edizioni (versione e-book, piattaforma Kindle), 2019.
- BIONDILLO G., *Pasolini e il corpo della città*, Milano, Guanda, 2022.
- BONNES M. E ALTRI, “Immagini, identità, reputazione dei luoghi urbani: per un approccio partecipativo alla progettazione e gestione ambientale”, in BANINI T. (a cura di), *Identità territoriali. Questioni, metodi, esperienze a confronto*, Milano, FrancoAngeli, 2013, pp. 92-100.
- BRANCATO S., “Il fumetto e la post-serialità. Mutazioni di generi e formati nei comics: storia, biografia, autobiografia”, in FAVARO A., INCARICO I. (a cura di), *Eurofumetto e globalizzazione. Studi su graphic novel e linguaggi dei comics*, La Spezia, Cut-up Publishing, 2018, pp. 15-24.
- CANCELLIERI A., PETERLE G., *Quartieri. Viaggio al centro delle periferie italiane*, Padova, Becco Giallo, 2019.

- CANCELLIERI A., PETERLE G., “Urban Research in Comics Form: Exploring Spaces, Agency and Narrative Maps in Italian Marginalized Neighbourhoods”, *Sociologica*, 2021, 15, 1, pp. 211-239.
- COEN CAGLI G., *Quadraro boxe. Sport popolare e lotta sociale nella periferia romana*, Roma, Red Star Press, 2022.
- COLLETTIVO BLACKBOARD AUTOPRODUZIONI, *Il buio su Roma*, Roma, BlackBoard Autoproduzioni, 2022 (I ed. 2018).
- COUNCIL OF EUROPE, *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*, 2005; <https://rm.coe.int/1680083746> (ultimo accesso: 21.3.2023).
- CRISTANTE S., *Corto Maltese e la poetica dello straniero. L'atelier carismatico di Hugo Pratt*, Milano, Mimesis, 2016.
- DE SPUCHES G., “Abitare la diaspora in Europa. il graphic novel come forma di geopolitica popolare”, *Geotema*, 2016, 50, pp. 78-84.
- DUBITO A., *DISTURBATI DALLA CUIETE, Santa Bronx*, Roma, Squilibri, 2017.
- EISNER W., *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York - London, W. W. Norton & Company, 1985.
- EPIFANI F., RINELLA A., “Informazione digitale a fumetti e narrazioni ‘resistenti’: il *world-building* del portale Graphic News”, *Hermes. Journal of Communication*, Special Issue, *Ecomics*, 2020, 18, pp. 191-208.
- FOUCAULT M., *I luoghi delle eterotopie*, Milano, Mimesis, 2001.
- FREUD S., “Il perturbante”, in FREUD S., *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Torino, Bollati Boringhieri, 1991, pp. 269-307.
- GAMBA S., “Il discorso geopolitico nella *graphic narrative*”, in SALVATORI F. (a cura di), *L'apporto della Geografia tra rivoluzioni e riforme. Atti del XXXII Congresso Geografico Italiano*, Roma, 7-10 giugno 2017, Roma, A.Ge.I., 2019, pp. 2139-2144.
- GAMBA S., *Spazio e potere nella letteratura a fumetti*, Roma, Edicusano, 2020.
- GIUFFRIDA S., “Sgomberati i sotterranei del Selam Palace. La protesta delle associazioni: «Settanta persone lasciate in strada senza alcuna sistemazione»”, *la Repubblica (edizione Roma)*, 1.4.2021; https://roma.repubblica.it/cronaca/2021/04/01/news/roma_sbomberati_i_sotterranei_del_selam_palace_settanta_persone_lasciate_per_strada_senza_alcuna_sistemazione_-294726812/ (ultimo accesso: 10.3.2023).
- GROSSI R., *Cassadritta*, Roma, Coconino Press - Fandango, 2021.

- GWIAZDZINSKI L., MAGGIOLI M., STRAW W., “Géographies de la nuit / Geographies of the night / Geografie della notte. The night and the challenge to geography”, *Bollettino della Società Geografica Italiana*, 2018, 14, 1, 2, pp. 3-8.
- HORROCKS D., “The Perfect Planet: Comics, Games and World-Building”, in WILLIAMS M. (a cura di), *Writing at the Edge of the Universe. Essays from the ‘Creative Writing in New Zealand’*, Canterbury, Canterbury University Press, 2004; <https://www.hicksville.co.nz/PerfectPlanet.htm> (ultimo accesso: 28.2.2023).
- LAZZAROTTO C., PIOLETTI A.M., “La Geografia attraverso i fumetti: il Medioriente raccontato da Zerocalcare”, in PASQUINELLI D’ALLEGRA D., PAVIA D., PESARESI C. (a cura di), *La geografia per l’inclusione. Partecipazione attiva contro le disuguaglianze*, Milano, FrancoAngeli, 2017, pp. 141-159.
- LUCETTA S., PETERLE G., “Il fumetto e la mappa: per una didattica creativa della cartografia”, in GALLINELLI D., MALATESTA S. (a cura di), *Corpi, Stumenti, innovazioni. Officine didattiche per una geografia inclusiva*, Milano, FrancoAngeli, 2018, pp. 124-138.
- MAGGIOLI M., TABUSI M., “Energie sociali e lotta per i luoghi. Il «lago naturale» nella zona dell’ex CISA/SNIA Viscosa a Roma”, *Rivista Geografica Italiana*, 2016, 124, pp. 365-382.
- MATTIOLI V., “Il rave in Italia: storia della techno romana”, *Repubblica*, 4.10.2018; https://www.repubblica.it/robinson/2018/10/04/news/rave_1_istruttoria_lory_d_leo_anibaldi_giuliano_ferrara-208088916/ (ultimo accesso: 5.3.2023).
- MCCLOUD S., *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, BAO Publishing, 2018.
- MERLEAU-PONTY M., *L’occhio e lo spirito*, Milano, SE, 1989.
- MEZZAPELLE D., SIMONE A., TABUSI M., “Geonauti: l’innovazione umanistica, il fumetto e la didattica per connessioni di idee, di luoghi e di passioni”, *Ambiente, Società, Territorio. Geografia nelle scuole*, 2021a, LXVI, 1-2, pp. 29-40.
- MEZZAPELLE D., SIMONE A., TABUSI M., “Una via geografico-umanistica all’innovazione digitale dei luoghi della cultura. Prime esplorazioni del

- progetto Geo-IUALC attraverso pratiche di fumettizzazione e narrazioni multimediali applicate all'Accademia dei Fisiocritici", in DINI F. E ALTRI (a cura di), *Oltre la globalizzazione. Memorie Geografiche*, 2021b, XIX, Firenze, Società di Studi Geografici, pp. 31-39.
- PAINTER J., JEFFREY A., *Geografia politica*, in DANSERO E., SOMMELLA R., (a cura di), Torino, Utet, 2011.
- PELLICANO M.L. (a cura di), "Storie, persone, oggetti di zone occupate temporaneamente", *Urban*, maggio 2010; https://issuu.com/kindergartendesign/docs/urban_taz (ultimo accesso: 5.3.2023).
- PETERLE G., "Orientarsi tra le nuvole: cartografie, atlanti e pratiche mappanti nel racconto a fumetti", in DISTEFANO G.V., GUGLIELMI M., QUAQUARELLI L. (a cura di), *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto Between*, 2015a, VIII, 15, pp. 1-31.
- PETERLE G., "Teaching Cartography with Comics: Some Examples from Becco Giallo's Graphic Novel Series", *J-Reading*, 2015b, 1, 4, pp. 69-78.
- PETERLE G., "Comic book cartographies: a cartocentred reading of City of Glass, the graphic novel", *Cultural Geographies*, 2017, 24, 1, pp. 43-68.
- PETERLE G., *La geografia spiegata ai bambini. Le avventure spaziali di Alex e il signor Globo*, Padova, Becco Giallo, 2020.
- PETERLE G., *Comics as a research practice. Drawing narrative geographie beyond the frame*, Londra, Routledge, 2021.
- PETRILLO A., *La periferia nuova. Disuguaglianza, spazi, città*, Milano, FrancoAngeli, 2018.
- PIANO R., "Perché difendo le periferie", *Il Sole 24Ore*, 29.5.2016, https://st.ilssole24ore.com/art/notizie/2016-05-27/perche-difendo-periferie-153640.shtml?uuid=ADWx1fN&refresh_ce=1 (ultimo accesso: 28.2.2023).
- PICONE M., "Maus: la geografia sociale nel mondo dei fumetti", *Geography Notebooks*, 2021, 4, 2, pp. 217-219.
- REDAZIONE DOLCE VITA, "Fintek: sogni e speranze infrante dalla dura realtà", *DolceVita*, 15.5.2010; <https://www.dolcevitaonline.it/fintek-sogni-speranze-infrante-dura-realta/> (ultimo accesso: 5.3.2023).
- RINELLA A., *Geo-grafie dissonanti e profonde. Le migrazioni nel Mediterraneo a bordo del fumetto made in Italy*, Bari, WIP Edizioni, 2019.
- RINELLA A., RINELLA F., "Raccontare l'oscurità. Notti di guerra e di fuga attraverso i graphic novel", in GWIAZDZINSKI L., MAGGIOLI M.,

- STRAW W., *Night Studies. Regards croisés sur les nouveaux visages de la nuit*, Seyssinet-Pariset, Elya Éditions, 2020, pp. 96-114.
- RINELLA A. EPIFANI F., “‘Translocal’ narration of environmental issues through graphic novels: two Italian case studies”, *Central European Journal of Geography and Sustainable Development*, 2021, 3, 1, pp. 5-20.
- RINELLA F., *Geo-grafie “ribelli”. La narrazione dei problemi sociali e ambientali attraverso i comics: il caso della Puglia*, Bari, Wip Edizioni, 2019.
- S3KENO (pseudonimo di Stefano Piccoli), *Kuore nella notte*, Latina, Tunué, 2014.
- SINA Y., “Sgombero Selam Palace, dopo il presidio i rifugiati incontrano l’assessora Mammi: «Da dieci giorni siamo per strada»”, *RomaToday*, 12.12.2021; <https://www.romatoday.it/politica/selam-palace-presidio-veronica-mammi.htm> (ultimo accesso: 10.3.2023).
- TANCA M., *Geografia e fiction. Opera, film, canzone, fumetto*, Milano, FrancoAngeli, 2020.
- TANCA M., “Intersezioni tra fumetto e migrazioni. Uno sguardo geografico”, *RiMe – Rivista dell’Istituto di Storia dell’Europa Mediterranea*, 2022, 10, pp. 91-120.
- TOSTI A., *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, Latina, Tunué, 2016.
- TURCO A., *Configurazioni della territorialità*, Milano, FrancoAngeli, 2010.
- TURCO A. (a cura di), *Paesaggio, luogo, ambiente. La configuratività territoriale come bene comune*, Milano, Unicopli, 2014.
- TURRI E., *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Venezia, Marsilio, 1998.
- ZEROCALCARE, “Whose side are you on?”, in COCCHI G., *Comix Riot. Il Graphic novel come forma di arte politica*, Roma, Bordeaux edizioni, 2014.

SITOGRAFIA

www.associazionecittadinidelmondo.it
www.csoaspartaco.com

Comics, rusty stones and resilient hearts. Graphic novels and practices of spatial re-significance in roman peripheries at night. – This paper is the first result of a wider research project dedicated to the depiction of peripheral and marginal areas in comic books and graphic novels. As such, the contribution is consistent with the perspective of critical geopolitics and focused on the analysis of three graphic novels that, beyond their stylistic and narratives differences, are all set in the same “chronotope”: the Roman periphery at night. Thus, the paper draws from night-studies, socio-geographical theories of space-production, and previous literature dedicated to comics geography. The three works are then presented as divergent narratives that stands against the negative depiction of periphery in mainstream media and their demonization of alternative and conflictual social practices, such as rave parties, graffiti, and house squatting.

Keywords. – Graphic novels, Periphery, Night studies

Università del Salento, Dipartimento di Scienze Umane e Sociali
giorgio.coencagli@unisalento.it

Università del Salento, Dipartimento di Scienze Umane e Sociali
antonella.rinella@unisalento.it