

Spaced out. Raccontare lo spazio con le immagini¹

Giovanni Vito Distefano - Marina Guglielmi - Lucia Quaquarelli

1. Con il numero che vi apprestate a leggere *Between* si avventura nel campo, vasto e insidioso, dello studio dei fumetti. Lo fa dando spazio, per la progettazione e la cura della rivista, alla collaborazione, attiva dal 2015 in questo ambito di ricerca, tra studiosi dell'Università di Cagliari, dell'Università di Bologna, dell'Université Paris Nanterre e dell'Accademia delle Belle Arti di Bologna. Nella condivisione di interessi, prospettive di studio e pratiche creative, i membri di questo piccolo sodalizio hanno tratto di che alimentare la propria personale attività di ricerca, come testimonia la trama delle loro pubblicazioni e presentazioni, e hanno saputo dare vita ad alcune vivaci occasioni di incontro e di confronto dedicate al fumetto, come le giornate di studio *Storie lievi*, nel 2015 e nel 2016, e il convegno internazionale *Spaced out/Spazi tra le nuvole*, nel 2017. Le attività del gruppo ricerca sono state successivamente integrate tramite 'call for papers' con nuovi contributi per la definizione di questo volume di respiro internazionale.

Sarebbe anacronistico rivendicare per queste attività, così come per l'interesse di *Between* in questa direzione, intenzioni programmaticamente innovative, mirate a sancire la dignità e l'autorevolezza del fumetto quale 'serio' oggetto di studio accademico. Le iniziative dedicate ai fumetti nell'ambito della ricerca accademica (progetti e gruppi di ricerca, convegni, pubblicazioni) e dell'attività istituzionale universitaria (corsi e insegnamenti; biblioteche e altri enti di conservazione e diffusione) sono infatti oggi (anche) in Italia numerose. Tanto da non rendere conveniente, in questa sede, alcun bilancio complessivo, per quanto di massima o provvisorio.

Nel loro insieme, i saggi raccolti in questo numero dimostrano la stretta inerenzia dello studio dei fumetti a una ricerca di impostazione

¹ Questa introduzione deve considerarsi il frutto di un lavoro comune; in ogni caso la prima parte e la quarta parte sono state scritte da Giovanni Vito Distefano, la seconda da Lucia Quaquarelli, la terza da Marina Guglielmi.

comparatistica, caratterizzata 'per statuto' da un orizzonte ampio e diversificato di oggetti di studio e di approcci metodologici. Aspetti rilevanti dello studio dei fumetti e tali da incrociare direttrici d'indagine tipiche della letteratura comparata sono ad esempio:

- alcuni problemi aperti di ordine teorico, sia in merito alla semiotica del fumetto (come viene semiotizzato lo spazio della pagina? esistono paradigmi alternativi a quello basato sulla sequenza di vignette?), sia relativi al sistema dei generi e delle forme (il dibattito annoso sulla definizione di graphic novel; la configurazione rigida o cangiante del sistema dei generi di fumetti);
- la frequenza delle pratiche cross- e transmediali di tipo adattivo, intertestuale e interdiscorsivo tra fumetti e opere letterarie, cinematografiche e visive;
- la produttività nello studio dei fumetti di approcci 'classici' della comparatistica, quali, tra gli altri, la tematologia, la narratologia o, appunto, l'indagine della dimensione spaziale, scelta come argomento monografico della rivista.

Tuttavia, se la comparatistica costituisce una porta di ingresso privilegiata, altre discipline e altri sguardi sono chiamati in questo numero a indagare lo spazio del/nel fumetto. Anzitutto perché l'interrogazione dello spazio, anche nella sua articolazione discorsiva e grafico-pittorica, taglia diagonalmente altri campi e altri saperi e, anche, perché il fumetto si inserisce oggi più che mai in un paesaggio narrativo complesso e in gran parte transmediale che, rinegoziando e riscrivendo i rapporti tra i media, ci chiede di aggiornare i nostri strumenti di analisi e forzare le barriere disciplinari.

In un saggio del 1984, meno noto di altri ma capace di tracciare in pochi precisi cenni i termini dello sviluppo storico dello studio dei fumetti, Umberto Eco delineava le caratteristiche essenziali di una scrittura critica sui fumetti che fosse finalmente "maggioresne", avendo superato, o scartato, sia l'interesse "pionieristico" e "apologetico" per il 'medium' in quanto tale, sia la valorizzazione dei fumetti in quanto reperti di interesse storico-sociale. Una critica maioresne, auspicava Eco, pratica un "quarto tipo" di scrittura, nella quale si parla di fumetto senza «discutere sulle virtù o i vizi del medium-scrittura» e puntando «l'attenzione sul "genere" (interno al medium: lirica, romanzo storico, tragedia...) e, oltre il genere, sull'opera singola» (Eco 1983). «Dimenticare che esiste un genere detto fumetto – concludeva Eco – e andare alla ricerca dell'evoluzione di

generi, temi, tecniche e motivi nell'universo del medium-fumetto» (*ibid.*). L'orizzonte di una critica del "quarto tipo", che accoglie naturalmente una pluralità di differenti prospettive di indagine, metodi e orientamenti disciplinari, facendosi eminentemente transdisciplinare, è quello nel quale e a partire dal quale si dispiega il contributo specifico che vi apprestate a leggere.

Gli studi che qui presentiamo mettono "alla prova del fumetto" alcuni approcci teorico-critici di matrice letteraria tanto quanto semiotica o geocritica, tradizionalmente applicati ad altri oggetti di indagine. I concetti cardine del discorso critico non specificamente relativo al fumetto vengono dunque "sperimentati" nell'ambito della produzione fumettistica per testarne la produttività, l'apertura di ulteriori livelli di interpretazione, in una parola la tenuta complessiva. Si tratta di concetti chiave quali cronotopo, rizoma, genere o serie - per citarne solo alcuni - che convivono qui con approcci spiccatamente intermodali e transmediali, dando vita a un panorama quanto mai diversificato di possibilità di studio del mondo del fumetto, aperto al complesso dei nostri sistemi culturali e alla profondità della sua evoluzione storica.

In alcuni casi, la potenzialità euristica di tale atteggiamento metodologico - rigoroso, plurale, aperto - è risultata decisiva per le stesse riflessioni teorico-metodologiche. Il confronto con fumetti di ricca polisemicità e sostanziale innovatività si è rivelato infatti una formidabile occasione per un'attenta verifica dei presupposti teorici della ricerca, nonché uno spunto per la revisione dei paradigmi concettuali e l'affinamento degli strumenti critici. Così accade, ad esempio, di fronte alla costruzione sperimentale della tavola in alcune opere di Gianni De Luca, nelle quali sono attivi meccanismi semiotici che sovrappongono i termini della teoria mccloudiana della 'closure'; o ancora, di fronte a opere nelle quali il fumetto in senso stretto è parte di una progettualità complessa e compiutamente transmediale, come in *Sens* di Marc-Antoine Mathieu o in *Building Stories* di Chris Ware.

2. Mettere alla prova e aggiornare i propri strumenti di lettura a partire da nuovi oggetti di studio e farlo entro il quadro largo della circolazione di temi, forme e nuclei narrativi che costituiscono oggi il paesaggio delle storie, ci permette, con Matthieu Letourneux, di rintracciare la presenza di "espaces-types", caratteristici di un genere (il western nel suo caso), costruiti su un repertorio fisso di stereotipi spaziali che alimentano e fondano il patto seriale, sancendone l'autonomia rispetto allo spazio 'reale', e attraversano diversi media (fumetto, cinema, televisione, romanzo) disegnando un universo narrativo composito.

Il fumetto *Sens* di Marc-Antoine Mathieu (2014), preso in esame da Adrien Frenay nelle sue relazioni (diegetiche, formali ed epistemologiche) con il video-gioco *S.E.N.Sor*, – che del fumetto costituisce insieme un seguito e un'espansione – rivela poi la capacità che alcune opere hanno di interrogare la dimensione convenzionale della rappresentazione dello spazio mettendone a nudo le strategie grafico-discorsive. Il motivo della freccia, che attraversa l'intero volume svolgendo di volta in volta funzioni diverse (titolo, indicatore di tempo, indicatore di direzione spaziale, codice linguistico...) prolunga la sua azione spaesante nella dimensione allargata del videogioco diventando il segno della nostra interrogazione sui meccanismi ottici (e culturali) che guidano, mediano e informano di sé la nostra percezione dello spazio e la nostra maniera di raccontarlo.

Sono molte le opere che tendono non solo a interrogare, ma anche a decostruire, riscrivendole, le tradizionali coordinate 'rappresentazionali' dello spazio. Mario Tirino e Lorenzo di Paola hanno lavorato sul caso di *Building Stories* (2012) di Chris Ware, mettendone in risalto l'aspetto materico, corporeo, partecipativo e multidirezionale, che tende a stravolgere le abitudini di lettura obbligando il lettore a un corpo a corpo con una varietà di formati e modalità di accesso alla/e storia/e che sembra mettere in scacco, una volta per tutte, uno dei tratti distintivi del racconto per immagini: la sequenzialità. La natura sequenziale della narrazione grafica è problematizzata anche da Paul Fisher Davis, che propone un percorso attraverso diverse opere contemporanee per mostrare, grazie a una strumentazione che gli proviene dalla semiotica sociale, quanto sia piuttosto la stratificazione e la ripetizione (il ricorso) dei segni grafici a costituire il fondamento narrativo intorno e sulla base del quale i fumetti costruiscono e raccontano gli spazi. Posizione che sembra risuonare con l'uso che la neuroscienza fa dei fumetti per la comprensione del funzionamento del cervello umano, di cui parla Micaela Morelli. La natura verbo-visiva della narrazione a fumetti sembra infatti avvicinarsi più di altre alle modalità cognitive del cervello umano, inserendosi in maniera congiunta e ricorsiva nella più larga rete della memoria semantica.

3. Gli spazi eterotopici teorizzati da Michel Foucault ricorrono in più interventi come chiave teorica di lettura delle rappresentazioni di luoghi "di crisi", in cui si rivela particolarmente complesso distinguere tra lo stato di separatezza dal mondo che prevede l'eterotopia e lo stato emotivo dei personaggi che in quei luoghi riconoscono la loro residenza.

La rappresentazione dello spazio nel fumetto si interseca tanto con elementi tematici quanto con le questioni di genere letterario. Un esempio paradigmatico di sinergia creativa tra fumetto francofono, temi di guerra e autobiografia è rappresentato qui dagli album dell'autrice di origine libanese Zeina Abirached, indagati da Margareth Amatulli. Lo spazio è letto nella prospettiva tragica della guerra e diventa un risorsa visiva e narrativa per veicolare diversi messaggi. Il microcosmo domestico è spazio salvifico per le persone che lo abitano e che assistono alla riduzione progressiva delle zone abitabili della casa o ancora percorribili della città. La pianta della casa o della città si altera progressivamente in base al criterio della sicurezza e della sopravvivenza dal tiro dei cecchini. Le opere grafiche dell'autrice (*38, rue Youssef Semaan*, 2006; *(Beyrouth) Catharsis*, 2006; *Mourir partir revenir. Le Jeu des hirondelles*, 2007; *Je me souviens. Beyrouth*, 2009; *Le piano oriental*, 2015) ben rappresentano come la diminuzione dello spazio sia direttamente proporzionale alla possibilità di sopravvivenza: più è ristretto e minore è il rischio di morire. Inversamente, con la rarefazione di stanze e di strade sulla tavola, sostituite da spazi bianchi, si accentua il potenziale narrativo ed evocativo delle immagini.

Le mappe disegnate – o mutilate – assumono nella narrazione un alto valore simbolico e narrativo, indagato nel lavoro di Giada Peterle. Qui l'autrice si concentra sulla ricezione che fa procedere il lettore nel linguaggio visivo del fumetto come attraverso la lettura di una mappa. Nell'ipotesi dell'autrice convivono diversi approcci teorici mirati all'intersezione tra 'comic studies' e studi cartografici come apertura a nuove interpretazioni del fumetto. Il campo di ricerca delle 'comic book geographies' si rivela infatti proficuo per lo studio tanto delle geografie nel fumetto quanto del fumetto. Accanto a tale prospettiva si allinea quella delle 'comic book cartographies' e in particolare della cartocritica del fumetto, che riconosce come "pratiche mappanti" le pratiche stesse di scrittura e di lettura del fumetto. Fra i diversi 'case studies' proposti, quelli di Claudio Calia (*Kurdistan. Dispacci dal fronte iracheno*, 2017), di Marco Tabilio (*Marco Polo. La via della seta*, 2015) e di David Mazzucchelli (*Discovering America*, 2017) che, come Zeina Abirached, introducono uno sguardo critico sulla relazione tra l'apparente fissità della mappa e la fluidità delle esistenze che vi si rappresentano. Si ribadisce così la fertilità critica del nesso tra cartografia come visualizzazione di una certezza ma anche come rappresentazione fluida di un'incognita emotiva, quella degli esseri che sulla carta disegnano i loro percorsi esistenziali e identitari.

Della relazione fra spazio e autobiografia si occupa anche Ana Micaela Chua Manansala studiando il nesso che il graphic novel

filippino *Trese* (2008-2017) instaura fra lo spazio rappresentato graficamente, la realtà urbana della città di Manila e le modalità di interazione dei personaggi con lo spazio. In particolare vengono focalizzati criticamente tre tipi di eterotopia: il cimitero abitato da umani e da 'zombies', gli alloggi per studenti e i sofisticati quartieri residenziali. All'interno di queste situazioni/luoghi gli ambienti si configurano nella tensione sociale tra privato e pubblico, resa simbolicamente nell'opposizione tra verticalità oppostive che tendono verso l'alto oppure verso il basso. La peculiare marginalità propria delle eterotopie convive nella serie *Trese* con la necessità di vita collettiva che ognuna delle classi sociali esige.

Appartiene al mondo contemporaneo adolescenziale lo spazio eterotopico privato della stanza in cui si rinchiudono volontariamente gli 'hikikomori' e i NEET indagati da Lisa Maya Quaianni e Simone Marchisano. Anche qui la resa grafica narrativa dei luoghi domestici pone la questione della corrispondenza con gli spazi extradiegetici, ponendo a livello di micromondo le medesime complessità di resa del reale affrontate dal discorso su narrazione e cartografia. Lo spazio domestico rappresentato dagli autori giapponesi (Oiwa Kendi; Oku Hiroya; Asanio Ino) o italiani (Zerocalcare; Raffaele Sorrentino) da una parte determina le relazioni fra il dentro/fuori dei luoghi in cui si muovono i personaggi e dall'altra contiene le tematiche giovanili, dalla sessualità alla precarietà lavorativa e all'incertezza identitaria, ponendo il suo stato di separatezza come soglia simbolica con ciò che sta oltre la barriera protettiva della casa.

Al contesto urbano concepito come geografia da acquisire più che come diritto implicito dedica il suo intervento Beatrice Seligardi. La conquista sociale degli spazi urbani da parte delle prime donne viaggiatrici di fine Ottocento pone questioni affini che riguardano il riconoscimento di una potenzialità del poter 'andare' liberamente nel mondo. La 'flâneuse' è allora l'esploratrice trasgressiva di luoghi 'inadatti' alla donna che procede nel mondo conoscendo e attuando una pratica sensoriale aptica, del tatto, più che della vista. Trieste e Parigi sono qui le città simbolo della perlustrazione al femminile delle protagoniste di due graphic novel di Vanna Vinci (*Aida al confine*, 2001; *Chats Noirs, Chiens Blancs*, 2009), nella tensione tra storia collettiva e storia personale dell'autrice.

Al genere autobiografico in relazione al valore strutturale della nozione di spazio si dedica anche Thomas Faye concentrandosi su Beltran e Seguy, autori del *Bildungsroman* grafico *Historias del barrio* (2011). Faye indaga le modalità grafiche e diegetiche con cui gli autori mettono a punto una narrativa dello spazio in cui i riti di passaggio del protagonista dall'adolescenza all'età adulta sono posti all'interno di

precise coordinate topografiche e spaziali che investono tanto il mondo esterno quanto l'architettura personale degli spazi dell'intimità.

4. In un numero sullo spazio nel fumetto trova naturale collocazione un gruppo di contributi dedicati all'immaginario geografico, realistico o liberamente reinterpretato, di una delle più celebri, o più 'fragorose', patrie del fumetto mondiale. Luoghi chiave dell'auto-rappresentazione degli Stati Uniti d'America sono indagati nei saggi di Nicola Paladin e Giorgio Busi Rizzi, sugli spazi urbani, e in quelli di Marco Petrelli e Matteo Pollone, sullo spazio mitico del West e della frontiera.

Nicola Paladin esamina la dimensione narratologica dell'opera di Eisner (*The Spirit*, 1940-1952; *Dropsie Avenue*, 1995) in un'applicazione metodologicamente rigorosa del cronotopo bachtiniano. Trova in esso lo strumento concettuale più adatto per mostrare come la trasfigurazione di New York in Central City riconfiguri la città nei termini di «un'estensività spaziale astratta», allo stesso tempo protagonista viva e mutevole del racconto e scenario di grande duttilità narrativa. Due altri dispositivi cronotipici 'forti' sono individuati da Andrea Bernardelli in *unastoria* (2013) di Gipi. Il primo, un grande e frondoso albero, costituisce un "ponte spazio-temporale" che permette alle due storie che si intrecciano nel volume, e si svolgono in tempi diversi, di ricucirsi intorno allo spazio della natura e della "sopravvivenza". Il secondo, un distributore di benzina, sembra invece ritmare i momenti di crisi identitaria del protagonista (Silvano) e rinviare, simbolicamente e in un gioco di specchi, alla modernità e alla tecnica.

Lo 'sprawl' indistinto di *Ghost World* (Daniel Clowes, 1997) è invece uno dei centri di interesse dell'articolo di Giorgio Busi Rizzi, il quale ne mette in luce il crescente valore simbolico entro l'immaginario contemporaneo con un articolo che tenta ecletticamente di considerare complessivamente le numerose scelte espressive che fanno un graphic novel di grande valore. Con questo intento, l'analisi si muove con disinvoltura su piani differenti, da quello editoriale (formati, edizioni, traduzione) a quello visuale (copertine, riquadri, disegno, colori), dall'analisi diegetica a quella tematologica, secondo un approccio metodologico vicino a quello di Micheal Chaney (cfr. Chaney 1917), presente al convegno cagliaritano in qualità di 'keynote speaker'.

Sulla base di una solidissima ricostruzione storica e con una dettagliata perizia documentaria – non priva di puntuali riferimenti alle altre arti dell'immaginario collettivo, dal cinema, alla letteratura, all'opera – Matteo Pollone ricostruisce il lento processo di emersione, nell'ambito della prima produzione italiana del genere Western (fino al rivoluzionario albo bonelliano di metà anni '60), di una sensibilità

spaziale tale da non subordinare più al racconto il luogo, a lungo ridotto invece a mera ambientazione, priva di dettaglio e stereotipata. Le decisive valenze mitologiche e identitarie dello spazio del West, sul quale si proiettano ideali e incubi della coscienza nazionale statunitense, sono al centro del contributo che Marco Petrelli dedica a *Manifest Destiny* (Dingess, Roberts, Gieni, 2013-2018) e alla rielaborazione 'fantasy' e orrorifica del mito della frontiera.

Segue un gruppo di studi omogenei nel presentare, pur rispettando la focalizzazione del numero sulle tematiche spaziali, alcuni casi di intreccio tra fumetto e letteratura, secondo più rodate prospettive investigative di studio degli adattamenti intersemiotici e d'indagine sui talenti plurimi. Una prima coppia di contributi è dedicata alla produzione shakesperiana di Gianni De Luca, da parte di Eleonora Fois e di Matteo Rima; una seconda al graphic novel ante literam di Dino Buzzati (*Poema a fumetti*, 1969), da Roberta Coglitore e Andrea Cannas. I contributi sugli adattamenti shakespeariani affrontano un'ampia varietà di questioni, da quelle di ordine storico-culturale, sulla canonicità di Shakespeare e sulla funzione degli adattamenti, a quelle mediologiche, sul rapporto tra le strutture della rappresentazione teatrale e quelle della rappresentazione a fumetti, e incrociano proficuamente valutazioni di ordine generale e passaggi di lettura critica più circoscritti e puntuali. Entrambi gli studi convergono, significativamente, nell'indicare il grande valore, non ancora pienamente riconosciuto dalla critica, dei risultati raggiunti nei suoi adattamenti shakespeariani da Gianni De Luca (*La tempesta*, 1975; *Amleto*, 1975; *Romeo e Giulietta*, 1976). Un valore tanto maggiore per quanto in esse si pone come sperimentazione ancora attuale di inesplorate possibilità espressive del linguaggio del fumetto, ben al di là dell'uso più consueto della griglia e della 'closure', come bene illustra Rima nel suo contributo².

La proteiforme categoria della 'soglia' accomuna, infine, i due contributi su Buzzati. Nella ricca polisemanticità del concetto di spazio, soglie di ordine diverso operano delimitando e strutturando i luoghi del racconto, rendendoli in questo modo accessibili/inaccessibili e continui/discontinui. La potenzialità euristica del concetto di soglia è manifesta nelle "cornici concentriche", strutturanti la diegesi e la raffigurazione buzzatiana, indagate da Roberta Coglitore; lo è anche

² A riprova dell'attuale interesse per un'ampia rivalutazione critica della produzione di De Luca, valga considerare le recenti iniziative editoriali di raccolta e pubblicazione integrale della sua opera, da parte di Mondadori (*Il commissario Spada*, 2017) e quella in ben venticinque volumi annunciata nel 2018 dall'editore Nicola Pesce.

nell'attivazione, con cui si cimenta Andrea Cannas, di quelle soglie più implicite, ma non meno decisive per un'accurata critica dell'opera, che perimetrano l'opera di Buzzati nello spazio dell'intertestualità, i numerosi affacci che si aprono in direzione di una pluralità di opere letterarie, cinematografiche, musicali.

Infine, siamo lietissimi di presentare in questo numero una riflessione per immagini, che in poche tavole e con un tratto davvero essenziale scandaglia i rapporti profondi che intercorrono tra lo spazio e il segreto più profondo delle grandi narrazioni, i loro personaggi, la forza di una mitopoiesi iniziata in chissà quale isola greca migliaia di anni fa e che un fumetto di poche densissime pagine è in grado di rigenerare qui e ora. "Il posto" è il regalo che Sara Colaone, affermata autrice del fumetto italiano e studiosa attiva nella didattica e nella ricerca sul fumetto, ha voluto, da par suo, fare alla redazione e ai lettori di *Between*.

Bibliografia

- Chaney, Michael A., *Reading Lessons in Seeing: Mirrors, Masks, and Mazes in the Autobiographical Graphic Novel*, Jackson, University Press of Mississippi, 2016.
- Eco, Umberto, "Quattro modi di parlare di fumetti", *Claire Bretécher: il disegno del fumetto*, Ed. Daniel Arasse, Firenze, Institut Français de Florence, 1983 (online <http://www.fucinemute.it/1999/10/quattro-modi-di-parlare-di-fumetti/>, ultimo accesso 21/05/2018).
- Foucault, Michel, *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Ed. Salvo Vaccaro, Milano, Mimesis, 2001.

Gli autori

Giovanni Vito Distefano

Giovanni Vito Distefano ha conseguito nel 2015 il Dottorato di ricerca in Italianistica presso l'Università di Cagliari, con una tesi sulla filosofia della poesia di Leopardi. Nell'ambito dello studio del fumetto si è occupato in particolare dello studio degli adattamenti di argomento dantesco in vari medium e contesti e ha pubblicato il volume *Le grandi parodie Disney, ovvero I Classici fra le Nuvole* (2013, con Pier Paolo Argiolas, Andrea Cannas, Marina Guglielmi).

Email: gianvito.distefano@gmail.com

Marina Guglielmi

Marina Guglielmi è professore associato di Letteratura comparata all'Università di Cagliari. Nell'ambito del fumetto e del graphic novel fa parte del gruppo di ricerca che ha promosso questo numero, ha pubblicato alcuni saggi e il volume *Le grandi Parodie Disney ovvero i classici fra le nuvole* (con P.P. Argiolas, A. Cannas e G.V. Distefano), 2013. Si occupa di geocritica, di psicanalisi e di letteratura di genere. I suoi titoli recenti sono *Sorelle e sorellanza nella letteratura e*

nelle arti (con Claudia Cao), 2017; *Raccontare il manicomio. La macchina narrativa di Basaglia fra parole e immagini*, 2018.

Email: marinaguglielmi@unica.it

Lucia Quaquarelli

Lucia Quaquarelli è professore associato all'Université Paris Nanterre, dove co-dirige il Centre de Recherches Pluridisciplinaires Multilingues (CRPM-EA 4418). Le sue ricerche portano sulle forme della narrazione contemporanea e sulla dimensione culturale e politica della traduzione. Tra le sue pubblicazioni recenti figurano: *Bande à part 2. Fumetto e transmedialità* (con Giuliana Benvenuti e Sara Colaone), Morellini, Milano 2018; *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura* (con Sara Colaone), Morellini, Milano 2016; *Narrazione e migrazione*, Morellini, Milano 2015.

Email: lquaquarelli@parisnanterre.fr

L'articolo

Data invio: –

Data accettazione: –

Data pubblicazione: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Distefano, Giovanni Vito - Guglielmi, Marina - Quaquarelli, Lucia, "Spaced out. Raccontare lo spazio con le immagini", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>.