

Abitare la diaspora in Europa. Il *graphic novel* come forma di geopolitica popolare

Summary: LIVING THE DIASPORA IN EUROPA. THE GRAPHIC NOVEL AS A KIND OF POPULAR GEOPOLITICS

Somali refugees who fled the collapse of their homeland and resettled in EU narrate 'who they are' through the graphic novel Meet the Somalis. This paper explores their counter/story to undermine the Fortress Europe's discourse. The main issue is to look at the diaspora through the trajectory of the journey and the "settling in" phase. The graphic novel as "remarkable antidote" (Said, 2002) narrates stereotypes, racisms and successes of the Somali people, helping the reader to understand them as individuals, with distinct experiences and separate stories.

Parole chiave: diaspora, popular geopolitics, graphic novel.

Introduzione

Nella seconda metà del XX secolo hanno luogo due eventi strettamente legati che cambiano radicalmente il volto del tema della mobilità: la migrazione che assume nuove caratteristiche, cioè si globalizza; e l'Europa che adotta una serie di politiche sempre più restrittive sia in campo sociale sia in quello economico. La "questione" dell'Europa apre una serie di interrogativi che toccano, materialmente e metaforicamente, il corpo, le identità e il concetto di cittadinanza. È in questo dominio e in queste molteplici scale geografiche, dalla biopolitica alla geopolitica, che bisogna inquadrare il nostro argomento. Lo slittamento di significato da Europa a "Fortezza Europa" segna definitivamente il confine come perversione politica (Raffestin, 1974). Poiché la geopolitica satura la vita quotidiana degli stati e delle nazioni, bisogna ripensarla prendendo in considerazione non solo i discorsi istituzionali ma anche quelli che arrivano dal basso; e ancora, non solo attraverso le parole ma anche attraverso le immagini. Dunque, il suo essere una serie di pratiche decentrate ci permette di individuare una triplice tipologia di ragionamenti:

the practical geopolitics of state leaders and the foreign policy bureaucracy from the formal geopolitics of the strategic community, within a state or across a group of states, and the popular geopolitics that is found within the artifacts of transnational popular culture, whether they be mass-market magazines, novels or movies (Ó Tuathail e Dalby, 1998, 4).

Nonostante il tema della diaspora sia fortemen-

te presente nelle tre tipologie appena citate, noi ci soffermeremo sull'ultima: la geopolitica popolare. Il suo compito è quello di mettere in dubbio il ragionamento geografico dato per scontato sottolineando il modo in cui le geografie del pericolo e dell'identità circolano attraverso le culture popolari (Dittmer e Dodds, 2008). Infine, per inquadrare la cornice del nostro contributo, è necessario ricordare che esso si situa sulla scia della svolta culturale che ha investito le scienze umane, e dunque la geografia, in quel suo dare un' enfasi particolare alle pratiche che organizzano e costituiscono le azioni sociali. La politica della rappresentazione, tema trasversale nella geografia di tutte le epoche, ha suggerito e continua a suggerire come guardare e come immaginare il mondo. Tuttavia il guardare manifesta, in maniera irriducibile, come il nostro atto di vedere metta sempre in relazione gli oggetti rappresentati e la nostra conoscenza, in questo modo il rapporto non può essere definito una volta per tutte: esso è instabile e mutevole. Se ci soffermiamo sui metodi visuali della geografia possiamo dire che la produzione delle conoscenze geografiche dipenda dalla connessione tra un'immagine specifica e il più ampio contesto di cui questa fa parte. Questo approccio tratta l'immagine o le scene come una costellazione di segni interrelati.

Un altro approccio che ci sembra fondamentale è quello descritto da Gillian Rose (2006) che si concentra sull'analisi discorsiva: la metodologia della critica visuale deve trattare il visuale in termini di significati culturali, pratiche sociali e relazioni di potere in esse incorporate. Dunque



nell'analisi, il discorso può essere visto sia come pratica sociale sia come forma di azione; questo approccio, riprendendo il senso foucaultiano, rappresenta il discorso come pratica sociale sia nelle forme di conoscenza sia come ciò che la popolazione pensa delle pratiche sociali.

Perché il *graphic novel*?

Prima ancora di spiegare perché abbiamo scelto un mezzo come il *graphic novel* dobbiamo trattare del perché abbiamo utilizzato questo termine, poi potremmo introdurlo come genere e come tecnica. È piuttosto difficile ricorrere al termine italiano “fumetto” poiché ci sembra che questo sia ancora fortemente legato ad un tipo di immaginario che si ricollega al mondo dell'infanzia. Nel bellissimo *Omaggio a Joe Sacco* (2002), Edward Said racconta l'irruzione e la forza sorprendente di *Palestina* nella sua vita. L'opera di Joe Sacco lo riporta a pensare come per “la maggior parte degli adulti i fumetti appaiono frivoli ed effimeri, c'è la convinzione che appena si cresce debbano essere messi da parte per occupazioni più serie”, e ancora scrive cosa sia stato per lui il fumetto:

in modo che trovo ancora oggi affascinante da decifrare, i fumetti nel loro implacabile portare in primo piano sembravano dire qualcosa che non poteva essere detto diversamente, forse ciò che non era permesso dire o immaginare, sconfiggendo i normali procedimenti del pensiero, generalmente protetti, modellati e rimodellati da ogni specie di pressione pedagogica o ideologica (Said, 2002, pp. 9 e 11).

Tornando alla nostra riflessione su quale termine sia più corretto usare, avendo scartato anche *comics*, abbiamo optato per un termine più specifico della lingua anglosassone: *graphic novel*. Inoltre, pur non trattandosi di sinonimi riteniamo utile definire ed utilizzare anche il termine *graphic narrative* poiché le differenze con il *graphic novel* ci sembrano davvero sottili. Infine, avremmo potuto utilizzare “letteratura disegnata” termine coniato da Hugo Pratt oppure “arte sequenziale” di Will Eisner, tuttavia poiché *graphic novel* (e/o *graphic narrative*) è più diffuso, anche all'interno del mondo delle categorizzazioni, abbiamo preferito questo termine.

Il *graphic novel* nasce nella seconda metà del XX secolo ed è linguaggio ibrido formato da parole e immagini che segue due tracce narrative: una verbale (che a sua volta può ancora essere suddivisa in due: didascalia e nuvoletta) e una visuale che mostra sia le coordinate storiche sia quelle spaziali del discorso. È, dunque, un linguaggio ibrido poi-

ché le immagini non illustrano il testo ma fanno da *trait d'union* a una narrativa separata, la portano avanti nel tempo, ed allo stesso modo la prosa del testo fa avanzare, nel tempo, il lettore. Nonostante *graphic novel* non sia sempre un concetto appropriato è diventato un'etichetta-ombrello per importanti lavori di *nonfiction*. Tuttavia, come dicevamo, alcuni studiosi ritengono che sia più adatto *graphic narrative*, infatti Hillary Chute afferma che “the substantial length implied by novel remains intact, but the term shifts to accommodate modes other than fiction. A graphic narrative is a book-length work in the medium of comic” (2008, 453). La *graphic narrative* offre in maniera convincente, pur attraverso stili e metodi differenti, la possibilità di rappresentare problemi presenti e passati. Vi è in questa arte una consapevolezza dei limiti della rappresentazione dovuta alla propria struttura e alla propria forma bimodale. Il suo coinvolgimento sempre più presente nel fissare, visualizzando, le storie più feroci della contemporaneità ci parla di una sua forte aspirazione etica. Possiamo citare tre autori che ben descrivono questo coinvolgimento: Art Spiegelman con *Maus: A Survivor's Tale*, che ha vinto lo *Special Award* del Premio Pulitzer; Joe Sacco con *Palestina, Reportages* e, infine, Marjane Satrapi che con *Persepolis* ha descritto la rivoluzione islamica iraniana.

All'inizio del presente paragrafo ci chiedevamo perché usare il *graphic novel*? Una risposta è stata già accennata spiegando che genere di media siano *graphic novel* o *graphic narrative*, adesso dobbiamo soffermarci sull'analisi tecnica del suo linguaggio. McCloud (1993) scrive che le vignette del *graphic novel* spezzano tempo e spazio, offrendo momenti discontinui, frastagliati. Infatti, una pagina del *graphic novel* offre una ricca mappa temporale configurata sia da ciò che è disegnato sia da quello che non lo è: la cosciente artificialità dei confini selettivi ordina i momenti sintetizzati. Lo spazio bianco che separa le vignette rende visibile la frammentarietà dello spazio della narrazione ma permette anche di percepire la spazialità del tempo.

Nonostante la produzione della conoscenza geografica e le pratiche creative abbiano una lunga storia, è soltanto da dieci anni che la geografia come disciplina ha cominciato ad occuparsene più dal di dentro. Sono, sostanzialmente, queste le parole dei *guest editors* de *The Geographical Review* (2013), Sallie Marston e Sarah De Leeuw, nel numero monografico “apertamente politicizzato del *creative (re)turn* della geografia umana” su *Geography and Creativity*. In questo numero si è chiesto agli autori di “raccontare” il loro lavoro politico



nel mondo; Jeff Wilson, *graphic novelist* e dottorando di geografia con l'illustratore Jay Jacot hanno intervistato Joe Sacco sul tema della ricerca sul campo: lo strumento utilizzato dagli autori per raccontare l'intervista è esso stesso un *graphic novel*. In un passaggio particolarmente significativo, Sacco sostiene che uno dei lati positivi del *comic book* sia quell'indizio visuale che ricorda al lettore che l'autore non si trova solo ma interagisce con altri: il filtro dell'interpretazione risulta così immediatamente visibile. Infine, il risultato mostra come il lavoro di etnografo e di artista grafico sia una pratica creativa inseparabile, e ancora – commentano Marston e De Leeuw:

Because of that, the piece demonstrates that the process of creative production is itself a site of power relations, not merely a secondary site of mimetic representation. It is also a locus for critical self-reflexivity as regards the politics and possibilities of our knowledge-productions and some of the responsibilities that may accompany them (2013, xiii).

Infatti, come sostiene Sacco (2011), non c'è niente di "letterale" nei disegni, essi non sono altro che interpretazioni. Il disegno è un'opera di assemblaggio di elementi selezionati intenzionalmente dall'autore dunque la costruzione della vignetta differisce in maniera totale dallo scatto del fotografo.

Graphic novel come strumento di azione

Rimane da domandarsi perché il *graphic novel* o la *graphic narrative* siano strumenti così diffusi nel trattare argomenti scomodi come le migrazioni e le diaspore. Pensiamo che le ragioni principali di tanta produzione siano dovute principalmente a due aspetti: il continuare a essere pensati come qualcosa di giovanile, cioè appartenente a un'età precisa e definita, che lascia un maggiore spazio di libertà; e la possibilità/opportunità stessa della tecnica. Dal nostro punto di vista il *graphic novel* che tratta di diaspora si presenta come uno strumento capace di raccontare una storia alternativa, una controstoria: un racconto che, attraverso una serie di indizi, sovverte la funzione del discorso della "Fortezza Europa". Le funzioni fungono da segmenti che sommati definiscono una sequenza lineare che porta al raccontare una storia unica; gli indizi sono invece quegli elementi che rompono questa linearità: sono spesso metafore o metonimie che svelano la non neutralità del discorso. Dunque, possiamo dire, seguendo Said (2002, 12) che il *graphic novel* con la sua assertività enfatica

è un antidoto formidabile al potere di persone e luoghi sulle forme di comunicazione.

I contributi su migrazioni e diaspora esplodono nel XXI secolo, i disegni sono per lo più realizzati da autori occidentali, ma non solo, le storie raccontate sono spesso il risultato di interviste con i migranti. Siamo di fronte a un mondo plurivocale che si prefigge di agire contro la storia unica che viene raccontata dai grandi media. È importante mettere in risalto come la metaforica di questo passaggio per mare o dell'abitare nella diaspora, nella retorica dei discorsi ufficiali (faccio sempre riferimento ad un certo giornalismo), sia orientata verso descrizioni che pongono il migrante senza possibilità di scelta, quasi si volesse sottolineare l'estraneità del suo essere umano: essere umano che invece, da soggetto pianificatore, quindi razionale, è artefice consapevole del viaggio di migrazione. La metafora del "temerario navigare" è diventata, nel Mediterraneo, una tragica realtà da ormai troppi decenni; il naufragio non è più metaforico come ci mostra, per esempio, la *graphic news* di Pietro Scarnera *Mediterraneo*. Eppure l'Europa continua a comportarsi come se il naufragio fosse un elemento della natura nascondendosi, invece, che è della storia. In questo Mediterraneo solcato da Odisseo che ne è diventato il mito, colui che ha sfidato i confini, che ha sfidato il mare, agli odiermi *harraga* la storia non dedica lo stesso coraggio.

Il *graphic journalism* è un altro genere il cui caposcuola indiscusso è senz'altro Joe Sacco. Nella raccolta *Reportages* (2012) un capitolo è dedicato agli indesiderati; Sacco si reca e si disegna nella sua terra d'origine, Malta, e descrive una realtà molto cupa:

mi sono reso conto che il mio personaggio serviva a chiarire al lettore che la storia che stava leggendo era narrata attraverso il mio sguardo. Mi interessa mostrare che dietro il mio lavoro c'è un essere umano, e come questo approccio mi abbia permesso di conoscere intimamente le persone che mi hanno raccontato le loro vite. Il narratore in prima persona mi sembra onesto, ti ricorda sempre che il giornalismo non può usare altro che lenti soggettive e imperfette per descrivere il mondo.

Altrettanto significativi, nel panorama italiano, sono i lavori di Paolo Castaldi con *Eternesh* e ancora *Kater I Rades* di Francesco Niccolini e Paolo Bonaffino. Infine, tra i tanti titoli, vogliamo citare due progetti che in maniera più forte utilizzano il *graphic novel* come strumento di azione: *Approdi* e *Meet the Somalis: The illustrated stories of Somalis in seven cities in Europe*. Il primo progetto nasce dalla volontà di approfondire, attraverso racconti a fumetti disegnati da artisti africani, la complessa



situazione dell'immigrazione in Europa alla luce dell'allargamento a 27 dell'UE. Il secondo è il risultato di un progetto supportato dalla *Open Society Foundations* e mostra la vita dei somali in alcune città del nord Europa. In entrambi i casi, le immagini sono usate come analisi discorsiva, il fine è quello di rompere il silenzio europeo su quanto accade alle minoranze che raggiungono l'Occidente.

La diaspora in *Meet the Somalis*

Diaspora è diventato sempre più un concetto fluido, tuttavia possiamo dire che esistono due filoni nei *Diasporas Studies*: uno fa riferimento agli studi sulle comunità diasporiche, viste anche in una prospettiva comparativa, il secondo concentra invece la sua attenzione sulla condizione diasporica. Questo lavoro affronterà il tema della diaspora soprattutto attraverso il secondo punto di vista al fine di mettere in luce come questa condizione sia un centro di destabilizzazione cruciale per gli stati-nazione. Negli studi sulla condizione diasporica, gli studiosi rompono la fissità del connubio luogo e identità; Paul Gilroy e James Clifford parlano entrambi dell'importanza di tenere conto in egual modo delle radici e delle strade come sistema per indebolire l'eurocentrismo. Radici e strade che sottolineano quanto sia sbagliato vedere il movimento e la sedentarietà in antitesi. Dunque, il passo successivo è chiedersi in che maniera le identità diasporiche si costruiscano. Secondo Gilroy (2003) la memoria è anche più importante del territorio; essa mostra, infatti, come intrecciare le storie che sostengono la memoria sociale.

Il lavoro che vogliamo prendere in esame fa parte di un progetto dal titolo: *At Home in Europe*, il risultato è il *graphic novel*, pubblicato nel 2013, di Benjamin Dix e Lindsay Pollock: *Meet the Somalis. The illustrated stories of Somalis in seven cities in Europe*. La direttrice del progetto, Nazia Hussain, coordina le ricerche sulle politiche e pratiche di integrazione delle minoranze e sull'impatto delle politiche identitarie e di appartenenza nell'ambito urbano di undici paesi dell'Unione Europea. Il progetto mira a promuovere l'inclusione sociale delle comunità più vulnerabili in un'Europa sempre più cosmopolita. Secondo le parole dei realizzatori, con il linguaggio accessibile del *graphic novel*, il lavoro ha l'obiettivo di mettere in luce le barriere che possono trovare le minoranze in Europa e promuove l'effettiva integrazione di politiche e pratiche che migliorano la partecipazione di queste comunità nella società civile. Tra gli obiettivi dichiarati vi è, dunque, quello di ridurre

le discriminazioni e di battersi per un eguale trattamento per tutti.

La Fondazione, lavorando in ogni parte del mondo, ha come priorità quella di proteggere e migliorare la vita delle persone delle comunità marginalizzate. Il suo obiettivo è quello di lavorare alla costruzione di società tolleranti i cui governi siano responsabili e aperti alla partecipazione delle persone; secondo le loro stesse parole:

By taking both reactive and proactive approaches to policy reform, it supports efforts to defend civil liberties and human rights across Europe, address the challenges of migration, and fight discrimination—including Islamophobia and the structural discrimination against Roma (2013).

Meet the Somalis descrive la vita quotidiana di alcuni somali ad Amsterdam, Copenhagen, Helsinki, Leicester, Londra, Malmo e Oslo attraverso le loro esperienze in vari campi: l'istruzione, l'alloggio, l'impiego, la salute, la partecipazione politica e l'identità. Il *graphic novel*, che si basa su interviste svolte nel 2013, ha come obiettivo il mostrare le sfide affrontate dai somali e il loro modo di superarle; la ricerca ha diviso i somali in tre categorie: somali d'origine ma nati in Europa, rifugiati e richiedenti asilo, somali che sono migrati da un paese all'altro in Europa. Nelle tavole di molte delle quattordici storie raccontate sono illustrate storie di vita che difficilmente un europeo può vivere (come lo scappare dalle zone di guerra lasciando la famiglia o gli affetti o l'affrontare il campo per rifugiati per anni senza alcuna informazione, o ancora, il partire lasciandosi dietro gli affetti) ma ancora più spesso le storie mostrano valori condivisi più comuni come l'importanza del benessere, della famiglia e del poter essere se stessi.

Benjamin Dix sostiene che tutti – al di là dell'età e del proprio *background*, educazione e lingua – possano condividere le storie attraverso le immagini, così le quattordici storie di *Meet the Somalis* sono state adattate sulle testimonianze date in prima persona di somali che vivono nella diaspora europea. Lo scopo era di far conoscere individui reali poco rappresentati e/o frequentemente mal rappresentati della comunità somala; inoltre tutte le storie avevano in comune la stessa ragione della partenza: la guerra. Dunque, il percorso di migrazione risulta simile ma anche differente; la diversità è principalmente legata alla generazione che parla, cioè al decennio del viaggio. Per realizzare il *graphic novel* Dix e Pollock hanno incontrato individui e famiglie della comunità somala, giovani e vecchi, agiati e poveri, più o meno religiosi, di prima e seconda generazione, alcuni appena ar-



rivati. Hanno visitato le loro case, i loro luoghi di svago, i loro posti di lavoro. Le domande che hanno posto sono state sostanzialmente tre: 1) Come era la vita in Somalia prima della partenza? Come e quando sei partito? 2) Come è stata la fase di adattamento della vita in Europa? 3) Come è oggi la tua vita, come somalo che vive in una città europea? (2013).

Attraverso queste domande prendono vita le quattordici storie:

For some, like Mustafa in Malmö, just getting to Europe and away from the conflict in Somalia is enough to sustain him through the challenges he faces as a Somali in Sweden. For Baashi in Amsterdam, after his family incurred a crippling debt to have him smuggled out of Somalia and away from Al-Shabaab's attempts to forcibly recruit him, an endless cycle of asylum applications and denials await him in the Netherlands. For second generation Somalis in Europe, life brings its own particular trials. In Oslo, Norway, Amiir's children go on a family holiday to Somalia to meet their grandparents and cousins; the experience raises questions of identity and belonging for everyone along the way. Somali women in Europe also have their own story to tell. In Leicester, in the UK, the energy, activism, and entrepreneurship of Shamsu, a lone mother of five, reverberates throughout her story (2013).

I personaggi di *Meet the Somalis* non sono disegnati in maniera particolarmente realistica ma piuttosto invitano i lettori nel mondo della diaspora somala. Diversamente da Sacco che teorizza la precisione del disegno, Pollock spesso si pone il problema di rendere sempre subito riconoscibili i somali agendo in qualche modo sullo stereotipo. Questo comporta delle imprecisioni che fanno riflettere su come sia importante l'informazione di carattere visivo nel mondo del *graphic novel*. Se, infatti, in un romanzo il vestito o la descrizione dei luoghi può essere parziale, nel *graphic novel* questo è impossibile; nel nostro caso un'imprecisione che risalta agli occhi riguarda il vestiario delle protagoniste: in casa come nello spazio pubblico sono disegnate con il *foulard*. La critica che qui muoviamo è quella di una rappresentazione del corpo marcato come significazione dell'identità che prende forma negli abiti: corpo e luogo sono unici, fusi, appunto, in un'unica rappresentazione. Pollock cade in questa trappola quando affronta il disegno generico, ben differente è invece la storia di Sagal che racconta la vita di una ragazza di seconda generazione alle prese col razzismo. La negazione dell'accesso in discoteca con il *foulard* fa dire a Sagal: "Sono nata in Danimarca. Parlo danese, pago le tasse, ma poiché sono musulmana sono cittadina di seconda classe, anzi peggio,

sono offensiva". La sua scelta la porta alla riflessione che non è questione di luoghi ma del non essere accettata come danese, somala, musulmana e donna. Questa affermazione richiama subito alla mente le parole di Adrienne Rich:

I need to understand how a place on the map is also a place in history within which as a woman, a Jew, a lesbian, a feminist I am created and trying to create. Begin, though, not with a continent or a country or a house, but with the geography closest in-the-body. (...) Even to begin with my body I have to say that from the outset that body had more than one identity (1984, 212).

Questo esempio, a nostro modo di vedere, ci fa ben comprendere quanto si diceva all'inizio: la "questione" Europa e una certa retorica sull'omogeneità delle sue radici incide nella vita quotidiana sia attraverso le diverse identità, sia attraverso il concetto di cittadinanza sia, infine, attraverso il corpo. Ci sembra infatti interessante come, nel *graphic novel*, lo scontro culturale avvenga sulla soglia di un luogo laico come la discoteca che rifiuta il *foulard* in quanto pensato come simbolo religioso. L'identità culturale attribuita a Sagal la colloca in un'alterità statica, senza appello.

Un altro elemento centrale delle quattordici storie riguarda la prima delle domande delle interviste che gli autori hanno raccolto: Come era la vita in Somalia prima della partenza? Come e quando sei partito? Non si tratta, naturalmente, del "qui" e "là", non si tratta di analizzare soltanto i due punti estremi di un percorso migratorio, ma di mostrare tutte le tappe e le possibilità (o le impossibilità) di scelta. Questo sposta l'attenzione sulle soggettività dei migranti. *Meet the Somalis* non ci mostra tanto la comunità nella diaspora, le famiglie disegnate sono sempre impegnate all'interno della società europea e non sono mai rappresentate come chiuse in se stesse, quanto invece la condizione diasporica accentuando, in maniera intensa, l'interesse verso il significato del concetto di mobilità. L'inizio del viaggio, nei disegni di Pollock, è raccontato sempre attraverso due aspetti: il distacco dal villaggio e il senso di estraniamento successivo nel salire in macchina verso l'ignoto. L'efficacia del linguaggio del disegno è altrettanto forte nel rappresentare i migranti nel campo rifugiati. L'inerzia forzata nel campo è rappresentata attraverso i personaggi seduti o sdraiati davanti alle tende o, ancora, in fila per mangiare; uno dei personaggi, Abdi racconta: "Avevo degli amici al campo ma c'era molto poco da dire; di cosa si può parlare quando ogni giorno è vuoto come quello precedente?" (2013).



L'altra situazione di estremo disagio è l'aeroporto, porta della "Fortezza Europa", dove il corpo intrappolato della diaspora mostra tutto il senso dello straniamento; qui il disegno di Pollock si fa ripetitivo proprio per accentuare le innumerevoli volte in cui il migrante deve raccontare la propria storia. Ma può il soggetto, in questo caso il migrante, dare pienamente conto di sé? Quali vite hanno bisogno di essere protette e quali no? Ci sembra di poter dire che la reiterazione delle domande sia, di fatto, una negazione di queste vite che viene attuata negando la realtà e la verità di esse e delle loro relazioni (Butler, 2014).

Conclusioni

Perché raccontare attraverso il *graphic novel* e perché interessa noi geografi? Pensiamo che dobbiamo guardare con molta serietà alle immagini poiché la loro diffusione così avvolgente costruisce e alimenta, anche inconsapevolmente, il nostro immaginario. Il *graphic novel* è capace di porre questioni fondamentali sulle interpretazioni delle immagini visuali e sul loro potere, l'essere pratica culturale lo può rendere adatto a produrre inclusione o esclusione sociale; il suo linguaggio ibrido, come abbiamo mostrato ha delle caratteristiche fondamentali per un lavoro di ricerca sul campo come quello di *Meet the Somalis*:

"these include its plurivocality, as speech balloons, expressions, and gestures allow for dialogue and divergence from the narrating instance that occupies the recitative boxes. Furthermore, narrating instances may themselves be inscribed in multiple ways that allow for gradations in detachment or subjectivity (...) [the graphic novel has] the essence of a medium that does not solely depend on mechanical reproduction but is mediated by the artists' hands and eyes that accounts for the impact of this highly nuanced and personal portrayal of the political process" (Miller, 2008, 111).

Dunque, il suo essere un mezzo di comunicazione spaziale lo rende adatto nel rappresentare un progetto politico dove le relazioni tra le differenze sono l'elemento chiave, allo stesso modo la possibilità di disegnare i paesaggi di queste differenze pone il lettore visivamente davanti alla realtà delle frontiere, al loro non essere linee, alla non neutralità dello spazio pubblico. Il nostro esempio mostra come il *graphic novel* sia uno strumento per manifestare la democrazia in azione: il modo di rappresentare i somali colpisce il lettore che è portato a vederli, finalmente, come cittadini che si situano dentro le norme tenendo

le proprie differenze. Viene spazzata via, in tutte le quattordici storie, l'immagine del migrante che si chiude in un ghetto, il migrante inoperoso. Infine una critica, poiché *Meet the Somalis* parla poco delle peculiarità dei Somali non ne abbiamo fatto cenno, infatti a noi sembra che le storie raccontate non siano specifiche di questa parte dell'Africa. Riteniamo con dispiacere che questo obiettivo non sia stato raggiunto; come geografi sappiamo quanto il sapere geografico di base sia sempre più disatteso e l'Africa, nell'immaginario europeo, sia continente e nazione allo stesso tempo. La lettura del mondo, in ambito postcoloniale, ci ha da tempo invitato a re-immaginare l'Africa al plurale. Il pensarli come soggetti plurali aiuterebbe a rappresentarli dinamicamente senza ingabbiarli nella trappola spazio-temporale del passato.

Bibliografia

- Butler J., *Fare e disfare il genere*, Milano, Mimesis, 2014 (ed. or. *Undoing Gender*, London, Routledge, 2004).
- Clifford J., *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri, 1999 (ed. or. *Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century*, Cambridge, Harvard University Press, 1997).
- de Spuches G., *Diaspora*, in P. Giaccaria, M. Paradiso (a cura di), *Mediterranean Lexicon*, Roma, Geo-Italy, Società Geografica Italiana, 2012, pp. 55-69.
- de Spuches G., *Mediterraneo in diaspora. Soggetti plurali e nuove pratiche del domestico*, in A. Angelini, E. Di Giovanni E. (a cura di), *Migrazioni e differenze di genere*, Roma, Aracne, 2013, pp. 111-130.
- Dittmer J., Dodds K., *Popular Geopolitics Past and Future: Fandom, Identities and Audiences*, in «Geopolitics», 13, 3, 2008, pp. 437-453.
- Dix B., Pollock L., *Meet the Somalis. The illustrated stories of Somalis in seven cities in Europe*, in <http://www.opensocietyfoundations.org/sites/default/files/meet-the-somalis.pdf>.
- Fall J.J., *Put your body on the line: autobiographical comics, empathy and plurivocality*, in J. Dittmer (a cura di), *Comic Book Geographies*, Coll. Media Geography, Stuttgart, Franz Steiner Verlag, Mainz, 2014, pp. 91-108.
- Gilroy P., *The Black Atlantic. L'identità nera tra modernità e dopia coscienza*, Roma, Meltemi, 2003 (ed. or. *The Black Atlantic. Modernity and Double Consciousness*, London e New York, Verso, 1993).
- Langellier K.M., *Performing Somali identity in the diaspora*, in «Cultural Studies», 24, 1, 2010, pp. 66-94.
- Marston S.A., De Leeuw S., *Creativity and Geography: toward a politicized intervention*, in «The Geographical Review», 103, 2, 2013, pp. iii-xxvi.
- McCloud S., *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York Harper, 1993.
- Miller A., *Citizenship and city spaces: bande dessinée as reportage*, Mc Kinney M. (a cura di), *History and Politics in French-language Comics and Graphic Novels*, University Press of Mississippi, 2008, pp. 97-116.
- Open Foundation Society, <http://www.opensocietyfoundations.org/>.



- Ó Tuathail G., Dalby S. (a cura di), *Rethinking geopolitics*, London & New York, Routledge, 1998.
- Raffestin C., *Espace, temps et frontières*, in «Cahiers de Géographie du Québec», 43, 1974, pp. 23-34.
- Rich A., *Notes Towards a Politics of Location*, in A. Rich, *Blood, Bread and Poetry*, London, Virago, 1984, pp. 210-231.
- Rose G., *Visual methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*, London, Sage, 2001.
- Sacco J., *Reportages*, Milano, Mondadori, 2012.
- Said E., *Omaggio a Joe Sacco*, in J. Sacco, *Palestina*, Milano, Mondadori, 2002, pp. 9-15.
- Wilson J., Jacot J., *Fieldwork and Graphic Narratives*, in «The Geographical Review», 103, 2, 2013, pp. 143-152.
- Whitlock G., Poletti A., *Self-regarding Art*, «Biography», 31, 1, 2008, pp. v-xxiii.

