



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Padua Research Archive - Institutional Repository

Il fumetto e la mappa: per una didattica creativa della cartografia

Original Citation:

Availability:

This version is available at: 11577/3271876 since: 2018-07-02T19:06:46Z

Publisher:

FrancoAngeli

Published version:

DOI:

Terms of use:

Open Access

This article is made available under terms and conditions applicable to Open Access Guidelines, as described at <http://www.unipd.it/download/file/fid/55401> (Italian only)

(Article begins on next page)



Corpi, strumenti, narrazioni

Officine didattiche
per una geografia inclusiva

A cura di
Diego Gallinelli, Stefano Malatesta



Tratti geografici

MATERIALI DI RICERCA E RISORSE EDUCATIVE



OPEN ACCESS



PEER REVIEWED SERIES

Direttore: **Daniela Pasquinelli d'Allegra** (Università di Roma Lumsa)

Condirettori: **Dino Gavinelli** (Università degli Studi di Milano) e **Fran Martin** (University of Exeter)

Comitato scientifico: **Angela Alaimo** (Università degli Studi di Trento), **Fabio Amato** (Università di Napoli "L'Orientale"), **Silvia Aru** (Università degli Studi di Cagliari), **Péter Bagoly-Simó** (Humboldt-Universität zu Berlin), **Gino De Vecchis** (Sapienza Università di Roma), **Giovanni Donadelli** (Università degli Studi di Padova), **Uwe Krause** (Fontys University of Applied Sciences Tilburg), **Paolo Molinari** (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano), **Davide Papotti** (Università degli Studi di Parma), **Daria Quatrida** (Università degli Studi di Padova), **Matteo Puttilli** (Università degli Studi di Cagliari), **Giacomo Zanolin** (Università degli Studi di Milano).

La collana *Tratti geografici*, curata dall'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia, si propone come una "cassetta per gli attrezzi" del geografo e pubblica volumi, sia collettanei sia monografici, che si pongano nella prospettiva di fornire riflessioni e materiali di lavoro e di sperimentazione nei campi della ricerca e dell'educazione geografica.

Gli argomenti trattati nella collana riguardano principalmente (ma non limitatamente) i seguenti ambiti:

- riflessioni su problematiche e questioni di carattere geografico, spaziale e territoriale con un'attenzione rivolta alle ricadute educative;
- sperimentazioni di approcci, strategie, tecniche e metodologie innovative nella ricerca, nell'educazione e nella didattica della geografia;
- implementazioni delle nuove tecnologie sul territorio e nella formazione geografica;
- applicazioni del sapere e delle competenze geografiche nel lavoro sul campo e sul terreno.

La scelta del formato digitale *open access* per alcuni titoli è coerente con la struttura flessibile della collana, al fine di favorire una maggiore e più diretta accessibilità e fruibilità sia da parte degli autori sia da parte dei lettori.

In questa ottica, *Tratti geografici* promuove una concezione aperta della figura del geografo e incentiva la pubblicazione di lavori di qualità da parte di ricercatori attivi all'interno e all'esterno dell'Università, di insegnanti e di professionisti che utilizzino e veicolino competenze di tipo geografico e territoriale.

I testi pubblicati si rivolgono a tutti coloro che sono impegnati nelle diverse professionalità collegate alla geografia (dall'insegnamento nei diversi ordini scolastici alla ricerca – accademica e non – sino al lavoro sul campo nei settori dell'educazione, della formazione e della progettazione sociale e territoriale) nonché agli studenti nei corsi di geografia e delle scienze della formazione e dell'educazione.

Tratti geografici accoglie anche volumi che siano l'esito ragionato di convegni, laboratori, workshop e seminari disciplinari, purché coerenti con gli obiettivi e l'approccio più generali della collana.

I testi pubblicati sono sottoposti a un processo di revisione per garantirne la rigorousità scientifica, nella prospettiva del confronto e del dialogo e come occasione di crescita e consolidamento del senso di una comunità disciplinare.

Il referaggio in doppio cieco (*double blind peer review*) avviene attraverso la piattaforma FrancoAngeli Series (basata sul software Open Monograph Press), che assicura la tracciabilità del processo di valutazione e consente all'autore di proporre la sua opera e seguirne lo stato di avanzamento.

Corpi, strumenti, narrazioni

Officine didattiche
per una geografia inclusiva

A cura di
Diego Gallinelli, Stefano Malatesta

FrancoAngeli
OPEN  ACCESS

*In copertina: The wet west bw..., di Chris Hawes
pubblicata con licenza Creative Commons
"Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-NC-SA 2.0)". Fonte:
<http://www.flickr.com/photos/chrisotruro/16238145733/>*

Copyright © 2018 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore ed è pubblicata in versione digitale con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 3.0 Italia* (CC-BY-NC-ND 3.0 IT)

L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/legalcode>

Indice

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|
| Prefazione di Roberta Garbo e Lilia Teruggi | pag. | 7 |
| Introduzione di Diego Gallinelli e Stefano Malatesta | » | 11 |
| Prima parte Corpi | | |
| Verso una geografia per l'inclusione. Proposte didattiche tra teorie, pratiche e sperimentazioni di Angela Caruso, Nicol Medina e Giacomo Zanolin | » | 19 |
| La Sapienza "suona". Tracce di percorsi geografici sull'ascolto attivo di Lorena Rocca | » | 38 |
| Seconda parte Strumenti | | |
| L'uso della fotografia nella didattica della geografia di Thomas Gilardi | » | 63 |
| GIS e geotecnologie per una moderna geografia di Diego Gallinelli, Anna Maria Latorraca e Davide Pavia | » | 77 |

Terza parte
Narrazioni

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|
| Narrare lo spazio, narrare se stessi. Metodi di rappresentazione ed esplorazione territoriale tra ricerca e didattica di Angela Alaimo e Silvia Aru | pag. | 97 |
| Includere le emozioni nella didattica della geografia. Esperienze empiriche e prospettive educative di Cristiano Giorda | » | 111 |
| Il fumetto e la mappa: per una didattica creativa della cartografia di Sara Luchetta e Giada Peterle | » | 124 |
| Conversazione con Alex Corlazzoli di Alex Corlazzoli e Stefano Malatesta | » | 139 |

*Il fumetto e la mappa: per una didattica creativa della cartografia*¹

di Sara Luchetta* e Giada Peterle**

1. Mappe e narrazioni: un'esplorazione teorica

1.1 Intersezioni fra cartografia e racconto

Una mappa può raccontare una storia? E una storia, o per meglio dire una narrazione scritta, può orientare il lettore nella pagina e nel mondo come una mappa? Il rapporto fra narrativa e carte geografiche oggi è al centro di diversi dibattiti volti ad esplorare le potenzialità e le problematiche del legame fra il linguaggio apparentemente oggettivo della cartografia e il linguaggio soggettivo e pregnante del raccontare.

In linea con la complessità dell'oggetto di studio, il dibattito in questione vede come protagonista una molteplicità di voci provenienti da vari campi disciplinari e guidate da differenti approcci. Si può studiare il rapporto fra narrazione e carta con un approccio storico che vada a rintracciare le trasformazioni della mappa-racconto medioevale nella mappa astratta e geometrica rinascimentale (Veneri, 2012); si possono esplorare i modi in cui uno specifico tipo di narrazione, la letteratura, si appropria materialmente delle mappe come espedienti narrativi spaziali² (Muehrcke e Muehrcke, 1974; Ekman, 2013); si può concentrare la propria attenzione sui mo-

¹ Il presente contributo è il frutto di una riflessione comune tra gli autori. Ai fini dell'attribuzione il paragrafo 1 è stato scritto da Luchetta S., il paragrafo 2 scritto da Peterle G.

* Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità, Università degli Studi di Padova, sara.luchetta@unipd.it.

** Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità, Università degli Studi di Padova, giada.peterle@unipd.it.

² Basta pensare alla famosa mappa che Tolkien disegnò e inserì all'interno de' *Il signore degli anelli*.

di attraverso i quali la letteratura orienta il lettore come una sorta di mappa verbale (Tally, 2011), ma si può anche “mappare” la letteratura (Moretti, 1997) alla ricerca di nuove interpretazioni che emergano dalla traduzione del racconto in segni e simboli sul piano.

Questa – minima – illustrazione delle molteplici riflessioni scaturite dall'intreccio fra narrativa e cartografia esemplifica alcune delle possibilità che questo dialogo ha in serbo per chi intenda affrontarlo. Storici della cartografia, studiosi di letteratura e geografi sono chiamati ad incontrarsi e a condividere strumenti critici e interpretativi per un'esplorazione che porti a risultati condivisi altrimenti non raggiungibili. Grazie alla condivisione è infatti possibile dare vita a una riflessione che si soffermi alternativamente sul potenziale narrante della mappa e sulla tensione orientante propria del racconto. La riflessione però non si deve fermare alla concezione di mappa e narrazione come elementi disgiunti che saltuariamente si intrecciano dando vita a sodalizi effimeri; essa deve invece guardare ai due elementi come costitutivi l'uno dell'altro, nella certezza che in ogni mappa si nasconde un racconto e che ogni racconto guida e orienta: sulla pagina, nel mondo, in noi stessi.

Anche tra le mappe che da alcuni anni pervadono la nostra quotidianità (si pensi per esempio a *Google Maps*, nato nel 2005 e da allora costantemente presente nelle nostre vite) si nascondono possibili racconti e potenziali soggettività; infatti, nonostante le mappe digitali che ci accompagnano nell'orientamento e nella ricerche delle informazioni quotidiane possano sembrare apparentemente portatrici di “oggettività”, esse sono possibili sorgenti di ri-letture soggettive, narrazioni e ri-scritture esperienziali. Lo sa bene chi negli ultimi anni ha portato avanti diversi studi per l'abbattimento della barriera del presunto quantitativismo oggettivo della mappa digitale, verso una sua reinterpretazione qualitativa. Margareth W. Pearce ad esempio si è a lungo interrogata sui limiti che lo spazio cartografico ha nel raccontare l'esperienza umana e la sua soggettività (Pearce, 2008, 2009), nel parlare dei “luoghi”. La geografa americana, per rispondere alla necessità di raccontare cartograficamente l'esperienza³, ha proposto di ripensare la tradizionale mappa costruita con il GIS (Geographic Information System, software di analisi spaziale), re-immaginandola come strumento in grado di esprimere una certa soggettività grazie all'uso alternativo delle sue caratteristiche di base, della sua grammatica. Nascono così delle mappe narrative in cui il passaggio del tempo viene raccontato tramite l'unione di diversi

³ La studiosa si è interessata in particolare di indagare le strategie attraverso le quali mappare il diario di un viaggiatore commerciale in transito nella zona dei Grandi Laghi (negli Stati Uniti) senza perdere il tasso di narratività del racconto.

quadri cartografici che ci portano a percepire i cambiamenti dettati dal tempo che passa; mappe attraverso le quali la coordinata geografica si unisce alle parole del racconto che, come sciami di toponimi, si annidano sul piano cartografico, nelle anse dei fiumi e nelle curve delle strade (Pearce, 2008). Anche la geografa americana Mei Po Kwan dedica da anni la sua ricerca alla comprensione del rapporto fra analisi qualitativa e geometrie cartografiche (Kwan, 2008; Kwan e Ding, 2008); per lei è possibile – e anzi auspicabile – superare la barriera della scarsa narratività della mappa digitale tramite un uso ragionato dei colori, oltre che attraverso la rappresentazione geometrica della dimensione temporale. Nascono così le mappe dell’esperienza, narrazioni visuali (Kwan, 2008) che lavorano sul rapporto fra mobilità e temporalità utilizzando l’espedito grafico dei sentieri temporali (*temporal paths*), in cui l’asse z del piano rappresenta il tempo, sovrapposto allo spazio. In queste mappe viene raccontata l’esperienza quotidiana di una donna musulmana che cammina per le strade di Columbus (in Ohio) prima e dopo l’attentato dell’11 settembre 2001; le strade della città si tingono di diversi colori legati alle sensazioni provate dalla donna che le percorre; il sentiero temporale che si forma sul piano ci guida nella comprensione narrativa dei movimenti nella città in diversi tempi legati a molteplici sentimenti, come ad esempio la paura degli spazi pubblici (causata dalla crescente ostilità dei cittadini americani che la donna percepisce sulla propria pelle). La mappa che nasce è quindi racconto, ma è anche strumento capace di costruire una “geografia dell’inclusione”: essa fa proprie e racconta storie marginali, dando voce narrativa alle esperienze di chi non ha la possibilità di esprimersi. Vedremo più avanti come il concetto di mappa narrativa apra delle strade creative fondamentali per l’avvicinamento a una geografia inclusiva.

Queste sono le fertili relazioni che possono nascere tra diversi tipi di narrazione e gli strumenti cartografici, anche all’interno del dominio quotidiano delle mappe digitali. Tutte le mappe hanno una storia da raccontare, e ogni mappa si può trasformare in un racconto, offrendo al suo fruitore una costellazione di simboli da attraversare e da interpretare per un avvicinamento agli stessi luoghi che in essa sono contenuti e raccontati.

Dall’altra parte, tutte le narrazioni, con particolare riferimento alle narrazioni letterarie, offrono la possibilità al loro lettore di acquisire degli elementi di orientamento; secondo Peter Turchi (2004) lo scrittore è cartografo: prima di tutto egli si fa esploratore, e ogni suo passo sulla pagina è un incedere in terra nuova e sconosciuta; ma l’atto di esplorare si intreccia costantemente con il “presentare”, atto attraverso il quale lo scrittore dà forma al proprio testo trasformandolo in “guida”. L’opera letteraria si presenta allora come un insieme di linee conoscitive e di informazioni che orientano

il lettore e ne veicolano lo sguardo. Vi sono quindi relazioni molteplici che si instaurano fra l'opera e lo spazio che da essa viene narrato; per la comprensione di queste relazioni possiamo affidarci alle parole del geografo canadese Marc Brosseau (1995) e riconoscere che il testo è “geografo”. Grazie infatti al suo peculiare linguaggio e ai i suoi stilemi, il testo è in grado di appropriarsi delle spazialità di cui si fa testimone e narratore, tanto da dar loro forma e accompagnare il lettore alla loro comprensione. Attraverso questo saggio ci concentreremo sull'opera come “mappa” e come “geografo”, guida alternativa all'orientamento nel mondo.

Veniamo adesso alla vocazione di questo nostro intervento. Il saggio che avete tra le mani prende spunto dalle molteplici possibilità fornite dal dialogo fra cartografia e narrativa, concentrandosi in particolar modo sul rapporto fra mappe e un certo tipo di letteratura: il fumetto (le motivazioni di questa scelta saranno trattate approfonditamente più avanti). Prendendo ispirazione dagli studi nati in seno all'interrogazione del dialogo cartografico-narrativo, l'obiettivo del contributo è quello di sondare le potenzialità didattiche che questo dialogo sottende. Visto il nostro interesse nei confronti dell'insegnamento della geografia, e in questo caso anche della cartografia, l'obiettivo è quello di suggerire – mediante diversi esercizi da sperimentare in classe – una modalità nuova attraverso la quale portare lo studente a esplorare e familiarizzare con le carte geografiche, le loro caratteristiche strutturali e il complesso legame che esse intrattengono con lo spazio di cui si appropriano. Inoltre, la messa in dialogo della mappa con il linguaggio del fumetto vuole invitare a ri-pensare la mappa come elemento mobile in grado di raccontare storie e di “esprimere”: una sensazione, un'esperienza, un'opinione. Attraverso gli esercizi proposti, gli interessati saranno quindi chiamati a rinegoziare l'idea di carta geografica sulla base del suo rapporto con il fumetto. Ripensare la mappa come strumento espressivo, oltre che come strumento descrittivo, è inoltre utile per l'avvicinamento a una serie di concetti e categorie chiave della geografia (Luchetta, 2016). Attraverso la “narrativizzazione” della mappa ci sarà infatti possibile dare inizio a un ragionamento incentrato sul ruolo della significazione umana nella costruzione dei luoghi, decostruendo il concetto di spazio omogeneo abitualmente legato alla grammatica cartografica più tradizionale. La mappa allora, attraverso il suo legame con gli strumenti narrativi e attraverso il suo “essere” a tutti gli effetti strumento narrativo, si trasformerà in un elemento chiave di inclusione: non la caratterizzerà più la pretesa selezione “oggettiva”⁴, ma una più fertile tensione espressiva e crea-

⁴ A partire da questa selezione, e relativa esclusione, oltre che da altri stratagemmi della cartografia tradizionale, hanno preso piede gli studi della cartografia critica, il cui padre fu

tiva. Una mappa che includa chiunque abbia la volontà di includersi in essa, e attraverso essa raccontare e raccontarsi.

1.2 Mappature creative: i passi dell'apprendimento

Gli spunti che questo saggio intende suggerire a chi voglia portare in classe il dialogo fra mappa e fumetto per l'insegnamento della geografia, e in particolare della cartografia, partono da una specifica riflessione sulla natura della mappa. Avvicinare infatti lo studente all'oggetto cartografico attraverso il suo rapporto – mobile – con la narrativa ci richiede una concettualizzazione della mappa non come oggetto statico, ma come processo in continuo movimento (Kitchin e Dodge, 2007). Alla base del nostro approccio sta una delle svolte più recenti all'interno degli studi cartografici contemporanei: la svolta processuale; in base a questa, la mappa viene concepita come “mappatura”, costruzione costante che emerge attraverso diverse pratiche. Utilizzando un lessico proveniente dal campo degli studi filosofici, la mappa è “ontogenetica” per natura (Kitchin e Dodge, 2007), essa emerge ed è portata a “diventare mappa” di volta in volta attraverso la pratica che la vede coinvolta.

Re-immaginare la mappa come elemento in costante costruzione ci dà la possibilità, soprattutto in un contesto didattico, di trarre vantaggio da ogni singolo passo del processo mappante che la interessa. Per dirla in breve, in questo focus didattico ci interessa concentrarci sulle “pratiche cartografiche” ancor prima che sulla mappa come oggetto finito. Le pratiche cartografiche in questione possono essere molteplici: non sono solo tutti i processi che portano alla creazione materiale di una carta geografica, ma tutto ciò che ruota intorno al rapporto con essa. Leggere una mappa camminando per la strada di una città che stiamo visitando per la prima volta è una pratica cartografica: attraverso la sua lettura e il suo uso noi stiamo infatti portando la mappa a vivere, le stiamo dando forma in relazione all'esperienza che stiamo compiendo. Tutte le pratiche di ricezione, di fruizione e di creazione che hanno a che fare con lo strumento cartografico sono pratiche che portano la mappa ad esistere, ad emergere in maniera contingente. Ecco

John Brian Harley, con il suo fondamentale saggio *Deconstructing the map* (1989). Harley, come storico della cartografia, denunciava la necessità di guardare alla mappa non solo come strumento di orientamento in mutazione nei secoli, ma come vero e proprio discorso politico, generalmente legato al potere egemone. Ogni segno sulla mappa, secondo Harley, va letto come elemento di un discorso superiore (ad esempio il discorso coloniale) che si nasconde sotto la pretesa oggettività scientifica dell'oggetto cartografico.

quindi che il rapporto fra letteratura e cartografia in contesto didattico si trasforma in una costellazione di momenti che hanno in serbo potenzialità didattiche differenti. Nel momento in cui noi creiamo dei ponti fra la letteratura – in questo caso il fumetto – e la cartografia diamo vita a processi che diventano passi utili per un cammino verso l'apprendimento. Dati questi presupposti teorico-concettuali, diamo qui una breve presentazione di quelli che a nostro parere possono essere i passi più interessanti che gli studenti sono invitati a compiere rapportando la letteratura alla cartografia attraverso diverse pratiche. Tre passi specifici sono qui semplicemente presentati: essi troveranno applicazione all'interno degli esercizi che verranno proposti nella seconda parte del saggio; ogni esercizio infatti è pensato per far percorrere agli studenti uno o più momenti che l'atto di rapportare mappe a fumetti comprende. Come una sorta di mappa cognitiva, le parole chiave delle potenzialità didattiche del dialogo fra mappa e racconto sono qui messe in evidenza, e riprese nella seconda parte del saggio come coordinate che l'utente potrà scegliere di prendere in considerazione per una libera esplorazione dell'intervento.

Il primo passo dell'apprendimento è quello della "lettura". Anche se sembra in qualche modo il processo più lontano dall'idea di mappa, e dalla sua concreta concettualizzazione e realizzazione, questo momento può diventare già di per sé spaziale e "mappante". Nelle parole della geografa Sheila Hones (2011), il lettore si dedica al testo instaurando una relazione fortissima con lo spazio che esso stesso crea. La relazione che ne nasce è il frutto di una complessa rete di "attori": il lettore e il suo contesto geografico, l'autore e il suo contesto geografico, lo spazio del testo.

Se prendiamo ad esempio un'opera letteraria che racconti la migrazione (uno degli esercizi che proporremo si occuperà proprio di questa tematica), il lettore è chiamato a rapportarsi fin da subito con lo spazio della narrazione, ed è invitato a instaurare con esso delle relazioni di distanza, di differenza, o di vicinanza. Lo spazio che l'opera porta ad essere si intreccia con il contesto spaziale ed esperienziale del lettore.

La lettura può essere definita come il primo momento per una "didattica dell'inclusione" che miri al coinvolgimento attivo dello studente che viene chiamato non solo a confrontarsi con il testo, ma a rileggere anche il proprio spazio in relazione alla lettura che sta compiendo.

Il secondo passo dell'apprendimento è quello dell'"immaginazione", e interessa gli studenti che sono chiamati a pensare attivamente alla creazione di una mappa. Questo preciso momento di apprendimento precede l'atto creativo vero e proprio, ed è la fucina dell'immaginazione cartografica, il momento di maggiore apertura a stimoli chiamati a convergere nella carta. L'immaginazione cartografica può prendere il via da diverse sollecitazioni:

nell'ambito del dialogo fra mappa e narrazione la protagonista sarà la necessità e la capacità di immaginare una mappa in grado di "raccontare". Durante questo momento immaginativo, che può essere individuale o collettivo a seconda dell'impostazione laboratoriale adottata in classe, la mappa è frutto di una fitta rete di stimoli intermediali (testuali, visuali, culturali, sociali).

Il terzo passo dell'apprendimento è quello della "creazione". Attraverso la creazione della mappa (in questo caso in continua relazione con la narrazione), lo studente è chiamato a sviluppare una conoscenza geografica (Knowles, 2000), ma anche a dare forma alla mappa come "espressione" della lettura di un testo, della propria interpretazione o percezione del mondo. Disegnare una mappa significa dare voce e "includere" storie all'interno di essa, dando spazio a una creatività che porti a ri-negoziare il modo di pensare (Hawkins, 2015). Consideriamo ad esempio l'atto creativo di disegnare una mappa che racconti la nostra vita; attraverso la sua creazione non solo familiarizziamo con la grammatica cartografica che meglio si rapporta a ciò che vogliamo raccontare, ma siamo chiamati a re-significare la nostra intera storia attraverso la sua visualizzazione spaziale.

2. Il fumetto e la mappa

2.1 Perché disegnare ed insegnare cartografie attraverso il fumetto?

Sebbene l'incontro tra narrazione e cartografia si sia sviluppato in particolare modo attorno all'analisi dei testi letterari, la nostra proposta intende suggerire un ulteriore passo, indicando il linguaggio del fumetto come possibile strumento attraverso cui avvicinare linguaggio cartografico e narrazione.

Se, come afferma Davide Papotti (2012) nel suo capitolo *Il libro e la mappa. Prospettive di incontro tra cartografia e letteratura*, «il binomio 'cartografia-letteratura' potrebbe a prima vista sembrare un accoppiamento, se non proprio poco giudizioso, perlomeno alquanto bizzarro» (p. 71), ancor più curioso e a dir poco singolare potrebbe apparire l'accostamento tra cartografia e fumetto. Tuttavia, ci sono almeno due buoni motivi per cui la scelta di partire dal fumetto, per quanto eccentrica, risulta non solamente giustificabile, ma addirittura proficua nell'ottica di elaborare una didattica geografica dell'inclusione. In primo luogo, è stata da più parti riconosciuta la capacità dei racconti a fumetti di introdurre tematiche complesse attra-

verso un linguaggio non solo accessibile, ma anche cognitivamente vicino alla sensibilità e alla cultura profondamente “visuale” degli studenti contemporanei (Hatfield, 2009; Kleeman, 2006). Questa potenzialità comunicativa di un linguaggio ibrido, visuale e testuale, come è quello del fumetto, rappresenta quindi un interessante strumento da impiegarsi in un’ottica didattica.

In secondo luogo, la recente emersione di studi dedicati alla “geografia dei fumetti” (Dittmer, 2010, 2014) ha dato modo di iniziare a ragionare sul linguaggio del fumetto attraverso una prospettiva non solo geografica, ma anche cartografica (Peterle, 2015). Infatti, uno sguardo “geo-centrato” e “spazio-centrato” sul fumetto ha dato modo di individuare interessanti raffigurazioni di tematiche geo-cartografiche all’interno delle narrazioni dei comics, ma anche di riconoscere nel linguaggio fumettistico degli elementi spaziali, che coinvolgono l’autore prima e il lettore poi in vere e proprie “esperienze spazializzanti” e cartografiche, per le quali si richiedono capacità di orientamento e una certa sensibilità spaziale. È proprio la sua capacità di coinvolgerci in un’esperienza di lettura attiva a rendere il fumetto, a nostro avviso, un “linguaggio inclusivo”: leggere un fumetto è una pratica mappante, nella quale si chiede ad ogni lettore di ri-organizzare gli spazi della pagina (le vignette, i *balloons*) per ri-costruire un proprio percorso interpretativo e di senso. Ogni percorso narrativo risultante dalle singole pratiche di lettura può, a sua volta, trasporsi in una proiezione cartografica implicita, solo abbozzata nella mente del lettore, o esplicita, un segno tracciato sul foglio, una mappa narrativa che rappresenta visivamente il racconto sulla pagina.

Prima di approfondire, attraverso tre proposte didattiche, le somiglianze e sovrapposizioni tra gli spazi del fumetto e la cartografia, tra racconti a fumetti e mappe, vorremmo soffermarci sulle potenzialità didattiche proprie del linguaggio fumettistico per capire in che modo queste si adattino all’insegnamento di una “geografia dell’inclusione”. Come sottolinea Grant Kleeman (2006) in un saggio nato dalla volontà di riflettere sugli aspetti positivi e negativi dell’impiego dei *cartoons* in classe⁵, a nostro avviso anche la potenzialità comunicativa dei fumetti risiede soprattutto nella loro capacità di presentare problematiche e tematiche geografiche complesse in un linguaggio apparentemente più semplice e accessibile, e quindi più facilmente avvicinabile (p. 145). Nonostante i livelli di “alfabetizzazione” al

⁵ La pagina dell’AAEC (*Association of American Editorial Cartoonists*), ad esempio, ha una sezione intitolata *Cartoons for the classroom*, dove è possibile scaricare gratuitamente degli esempi di lezioni sui temi più svariati (dalla sanità alla politica allo sport) costruite sulla base di cartoons e vignette: <http://nieonline.com/aaec/cftc.cfm>.

linguaggio fumettistico siano in realtà molto diversi, a seconda che l'esperienza del lettore si sia fermata in giovane età, con letture classiche come *Topolino*, o sia invece proseguita con l'esplorazione di fumetti rivolti ad un pubblico adulto, la percezione resta quella di una lettura semplice, spesso addirittura "ricreativa". In un'ottica didattica, questo potenziale attrattivo del fumetto permette soprattutto ai lettori più giovani di avvicinare contenuti articolati, concetti altrimenti di difficile assimilazione con maggiore curiosità e interesse.

A tal proposito si pensi, per esempio, alle possibilità didattiche del "giornalismo a fumetti", o *graphic journalism*, non solo per raccontare tematiche storico-geografiche complesse, ma anche per rendere accessibili generi narrativi che sarebbero altrimenti riservati a una nicchia di lettori. Si pensi ad esempio al reportage a fumetti che ha conosciuto grande fortuna internazionale grazie alle opere di Joe Sacco, i cui racconti per immagini si muovono dalla Palestina alle guerre nei Balcani⁶. Oggi, il giornalismo a fumetti gode di un inaspettato successo anche in Italia. L'idea – solo abbozzata, per questioni di spazio, in questa Officina didattica – è che, grazie ad esperienze come quella delle Edizioni BeccoGiallo⁷ o a un'opera come *Kobane Calling* di Zerocalcare, con il fumetto si possa pensare di affrontare in classe temi geografici complessi, come ad esempio i conflitti, i confini, le migrazioni, l'emarginazione, ma anche il consumo di suolo e la speculazione edilizia, attraverso narrazioni percepite come più semplici, accessibili e quindi coinvolgenti. Da un lato, la prospettiva del racconto soggettivo e la possibilità di collegare i temi a visioni e storie personali permette un coinvolgimento emotivo maggiore da parte del giovane lettore, che viene invitato ad accorciare le distanze, ed accompagnato dalle immagini, oltre che dal testo, nel processo di figurazione e comprensione di quelle storie. Dall'altro, i *graphic novel* si adattano profondamente alla sensibilità visuale degli studenti contemporanei, la cui cultura è imperniata, oltre che impregnata, di elementi visuali (Tabachnick, 2009, p. 4; Mandaville e Avila, 2009, p. 246): la "capacità inclusiva" del fumetto si traduce anche in un coinvolgimento cognitivo, dunque, proprio attraverso una raffigurazione ibrida della realtà, fatta di

⁶ Alcuni titoli tra i più celebri di Joe Sacco e tradotti in italiano, sono: *Palestina. Una nazione occupata* (2001), *Gaza 1956* (2009), *Goražde. Area protetta* (2000) e *Neven. Una storia da Sarajevo* (2003).

⁷ Si tratta di una casa editrice di Padova le cui pubblicazioni sono dedicate al fumetto di realtà e al giornalismo a fumetti e che, negli anni, ha dimostrato uno spiccato interesse per la didattica nelle scuole pubblicando volumi rivolti ai più giovani (si veda ad esempio *La mafia spiegata ai bambini: l'invasione degli scarafaggi* di Rizzo e Bonaccorso, 2012) e facendosi promotrice di iniziative nelle scuole.

testo e immagini, nella quale il racconto verbale e quello visuale si integrano e arricchiscono vicendevolmente.

2.2 Cartografie a fumetti: tre proposte per una didattica interdisciplinare

Questa Officina didattica e i laboratori che proponiamo traggono spunto da due precedenti articoli dedicati alla didattica della geografia e della cartografia, apparsi sulla rivista. *Journal of Research and Didactics in Geography (J-Reading)* (Luchetta, 2016; Peterle, 2015): la lettura di questi lavori precedenti può considerarsi un'utile integrazione teorico-metodologica delle riflessioni e degli esercizi presentati di seguito.

2.2.1 Mappe come racconti a fumetti

La prima proposta di questa Officina didattica nasce da un celebre articolo del 1987 di John Brian Harley, intitolato *The Map as biography: thoughts on Ordnance Survey Map, Six-inch Sheet Devonshire CLX, SE, Newton Abbot*. Qui Harley riflette sul valore della “mappa come biografia”, sottolineando come dietro ad ogni rappresentazione cartografica si celino narrazioni di luoghi e spazi che a loro volta racchiudono le storie delle persone che li abitano ed attraversano.

Così come il celebre cartografo riesce a immaginare (“immaginazione”), leggere (“lettura”) e quindi raccontare (“creazione”) la propria biografia osservando la mappa dell'*Ordnance Survey* della cittadina di Newton Abbot, il nostro primo laboratorio prevede che ognuno dei partecipanti immagini e disegni una mappa (o ne recuperi una già esistente) che sia in grado di racchiudere la sua storia personale (biografia). Una volta disegnata (o scelta) la mappa, ognuno sarà invitato a renderne espliciti gli elementi narrativi, come per esempio gli spostamenti nello spazio che hanno caratterizzato il passare del tempo della propria vita⁸. Nel momento di ideare e disegnare la mappa, ogni partecipante sarà coinvolto in un processo creativo

⁸ Per rendere comprensibile la “spazializzazione del tempo” si può suggerire agli alunni di individuare su una mappa le sedi dei diversi istituti (scuola dell'infanzia, primaria e secondaria) che hanno frequentato nel corso della loro vita, per poi chiedere loro di collocarli nel tempo e di congiungerli attraverso linee che non saranno solo movimenti nello spazio, ma anche alternanze di momenti diversi nel tempo.

che lo porterà a riflettere, in primo luogo, sulla possibilità di disegnare mappe personali e di rendere quindi la proiezione cartografica qualcosa di soggettivo e non necessariamente una raffigurazione oggettiva dello spazio; in secondo luogo, ogni studente sarà portato a pensare alla possibilità di organizzare e raccontare la propria storia, quindi qualunque narrazione, non solo attraverso una scansione temporale, ma anche spaziale.

Dal momento che la narrazione a fumetti è un esempio di come si possa pensare un racconto ibrido, fatto di rappresentazioni visuali e testo, e di come il tempo (il racconto) si possa strutturare nello spazio (della pagina), si chiede di utilizzare proprio le unità del linguaggio fumettistico (vignetta, balloon, didascalia ecc.) per costruire la “mappa biografica” ed esplorare l’idea della “mappa come racconto a fumetti”. Se Harley sostiene (1987) che «la biografia personale giace nascosta nella mappa» (p. 20), si chiede di rendere la propria “mappa biografica” esplicita e leggibile attraverso l’uso integrato di disegni e testo.

Consegna:

- disegna la tua “mappa biografica”: racconta la tua storia utilizzando lo spazio e i luoghi rappresentati nella mappa (che hai scelto/disegnato) arricchendoli di episodi e aneddoti attraverso le unità del linguaggio del fumetto.

Obiettivi:

- prendere confidenza con le mappe esistenti e le “fonti” da cui reperirle;
- pensare alla mappa come strumento per la “rappresentazione del tempo” oltre che dello spazio;
- riflettere sui “racconti impliciti” celati in ogni mappa;
- esercitare la capacità di leggere le mappe per rendere “espliciti” i racconti che esse celano.

2.2.2 Mappe dei racconti a fumetti

Il secondo laboratorio nasce dalla lettura del fumetto *Destinazione Free-town* di Raul Pantaleo e Marta Gerardi (2012), pubblicato dalla casa editrice BeccoGiallo. Questo *graphic novel* è innanzitutto un esempio ideale per sfruttare le potenzialità del fumetto per una “didattica inclusiva” della geografia e della cartografia, che sia in grado di coinvolgere attivamente le classi nella riflessione sul sapere geografico e nell’uso degli strumenti cartografici. È, inoltre, un caso di studio adatto a veicolare in classe una “geografia dell’inclusione”, capace di riflettere sui temi complessi della migrazione e dell’integrazione, della guerra e della solidarietà attraverso il lin-

guaggio accessibile del fumetto. Khalid, il protagonista, che è nato in Africa e ha, poi, vissuto diversi anni in Italia è spinto a lasciarla 'per tornare a Freetown, attraversando Libia, Sudan, Darfur e Centrafrica, fino ad arrivare in Sierra Leone. La storia raccontata dal fumetto è quindi quella di una "migrazione a ritroso", che torna nei luoghi un tempo lasciati da Khalid. La pagina del fumetto qui riportata sintetizza in parte alcune tappe del racconto del viaggio verso Freetown, utilizzando l'ibridazione tra linguaggio fumettistico e cartografico come strumento per meglio rappresentare il percorso del protagonista.

C'è però un racconto che, insieme alla sua mappa, rimane implicito nel fumetto: quello che narra il primo viaggio del giovane Khalid, quando ha lasciato l'Africa e la sua terra d'origine per raggiungere le coste italiane. Questo esercizio chiede prima di immaginare e ricostruire (a partire dal *graphic novel*) e poi di disegnare la mappa della sua migrazione, tracciando il cammino che ha portato Khalid in Italia. Pensare e ricostruire il suo racconto di viaggio sarà un'occasione per riflettere sui processi migratori, così come sulle geografie che essi tracciano e su quelle che abbiamo modo di disegnare per costruire uno spazio futuro di "inclusionione".

Consegna:

- tracciare una mappa del racconto a fumetti: disegna la mappa del viaggio di Khalid da Freetown verso le coste italiane usando come spunto il *graphic novel* e invertendo così la direzione della narrazione.

Obiettivi:

- riflessione su processi e tematiche geografiche: migrazione, conflitto, inclusionione/esclusionione;
- acquisizione della capacità di "immaginare visivamente" e quindi tradurre cartograficamente un racconto a fumetti.

2.2.3 Mappe e pratiche mappanti nei racconti a fumetti

L'ultimo laboratorio della nostra Officina si concentra sulla possibilità di rintracciare "mappe e pratiche mappanti nei racconti a fumetti". Uno degli obiettivi alla base della proposta di accostare cartografia e fumetto è proprio quello di suggerire un rapporto creativo, attivo, più partecipato e soggettivo con le mappe, a partire dal confronto tra racconto fumettistico e rappresentazione cartografica. È infatti non solo possibile, ma, a nostro avviso, addirittura proficuo ai fini didattici iniziare a pensare alla mappa come qualcosa di dinamico, come una pratica creativa e soggettiva. Attraverso le rappresentazioni a fumetti si può delineare una visione della cartografia che

non la interpreti più come una rappresentazione oggettiva e geometrica dello spazio, ma intrisa di storie e luoghi, personaggi e spazi ricchi di significato. Inoltre, proprio dal modo in cui le mappe e le pratiche di orientamento nello spazio sono rappresentate nei racconti a fumetti, dal modo in cui gli autori giocano con lo spazio della pagina, riorganizzandolo e scardinandolo a proprio piacimento, muovendosi con libertà e creatività tra le griglie che separano le vignette, è possibile partire per lavorare ad un'idea creativa e dinamica della mappa.

Il fumetto *Architetture resistenti. Per una bellezza civile e democratica* di Pantaleo e Gerardi insieme a Luca Molinari (2013), offre un ottimo spunto per iniziare a chiedere agli studenti di scandagliare il racconto fumettistico per andare alla ricerca non soltanto di raffigurazioni e inserimenti di mappe vere e proprie, ma anche di spostamenti nello spazio e pratiche mappanti. Attraverso la creatività propria del linguaggio fumettistico si può pensare di avvicinare anche le carte come strumenti per muoverci e orientarci, per illustrare, ma anche raccontarci; allo stesso tempo, la lettura, l'immaginazione e la creazione potranno essere riconosciute come pratiche insite nella produzione e interpretazione della mappa, e quindi come pratiche mappanti a nostra disposizione.

Consegna:

- in questa tavola a fumetti è rappresentata la visita della protagonista, la giovane giornalista d'inchiesta Beni Ponti, alla Facoltà di Magistero di Urbino. Tuttavia la pagina racconta qualcosa di più, ovvero il viaggio compiuto per giungere la destinazione. Saresti in grado di individuare prima i luoghi toccati dalla protagonista nella pagina (sulla mappa) e poi gli spostamenti che compie, le pratiche spaziali che la portano ad entrare nell'edificio?

Obiettivi:

- capacità di leggere ed estrapolare i riferimenti cartografici nel testo e nel disegno;
- sviluppo di un'idea creativa e soggettiva della mappa;
- riflessione sulle pratiche cognitive di orientamento e movimento nello spazio che sono connesse e sottese ad ogni mappa.

Riferimenti bibliografici

Brosseau M. (1995), "The City in Textual Form: Manhattan Transfer's New York", *Ecumene*, 2, 1: 89-114.

- Dittmer J. (2010), "Comic Book Visualities: A Methodological Manifesto on Geography, Montage and Narration", *Transactions of the Institute of British Geographers*, 35, 2: 222-236.
- Dittmer J., a cura di (2014), *Comic Book Geographies*, Franz Steiner Verlag, Mainz.
- Ekman S. (2013), *Here Be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings*, Wesleyan University Press, Middletown, CT.
- Harley J.B. (1987), "The Map as Biography: Thoughts on Ordnance Survey Map, Six-inch Sheet Devonshire CIX, SE, Newton Abbot", *The map collector*, 41: 18-20.
- Harley J.B. (1989), "Deconstructing the Map", *Catographica*, 26, 2: 1-20.
- Hatfield C. (2009), *Defining Comics in the Classroom; or, The Pros and Cons of Unfixability*, in Tabachnick S.E., ed., *Teaching the Graphic Novel*, Modern Language Association, New York, pp. 19-27.
- Hawkins H. (2015), "Creative Geographic Methods: Knowing, Representing, Intervening. On Composing Place and Page", *Cultural Geographies*, 22, 2: 247-268.
- Hones S. (2011), *Literary Geography. The Novel as a Spatial Event*, in Daniels S., Delyser D., Enrikin J.N. and Richardson D., eds., *Envisioning Landscapes, Making Worlds. Geography and the Humanities*, Routledge, Abingdon, pp. 247-255.
- Kitchin R. and Dodge M. (2007), "Rethinking Maps", *Progress in Human Geography*, 31, 3: 1-14.
- Kleeman G. (2006), "Not just for Fun: Using Cartoons to Investigate Geographical Issues", *New Zealand Geographer*, 62: 144-151.
- Knowles A. (2000), "A Case for Teaching Geographic Visualization without GIS", *Cartographic Perspectives*, 36: 24-37.
- Kwan M.P. (2008), "From Oral Histories to Visual Narratives: Re-presenting the post-September 11 Experiences of the Muslim Women in the USA", *Social and Cultural Geography*, 9, 6: 653-669.
- Kwan M.P. and Ding G. (2008), "Geo-Narrative: Extending Geographic Information Systems for Narrative Analysis in Qualitative and Mixed-Method Research", *The Professional Geographer*, 60, 4: 443-465.
- Luchetta S. (2016), "Teaching Geography with Literary Mapping: A Didactic Experiment", *Journal of Research and Didactics in Geography (J-READING)*, 5, 2: 97-110.
- Mandaville A. and Avila J.P. (2009), *It's a Word! It's a Picture! It's Comics! Interdisciplinary Approaches to Teaching Comics*, in Tabachnick S.E., ed., *Teaching the Graphic Novel*, Modern Language Association, New York, pp. 245-253.
- Moretti F. (1997), *Atlante del romanzo europeo. 1800-1900*, Einaudi, Torino.
- Muehrcke P.C. and Muehrcke J.O. (1974), "Maps in Literature", *The Geographical Review*, 63, 3: 317-338.
- Pantaleo R. e Gerardi M. (2012), *Destinazione Freetown*, BeccoGiallo, Padova.
- Pantaleo R., Gerardi M. e Molinari L. (2013), *Architetture resistenti. Per una bellezza civile e democratica*, BeccoGiallo, Padova.

- Papotti D. (2012), *Il libro e la mappa. Prospettive di incontro tra cartografia e letteratura*, in Iacoli G. e Guglielmi M., a cura di, *Piani sul mondo. Le mappe nell'immaginazione letteraria*, Quodlibet, Macerata, pp. 71-88.
- Pearce M.W. (2008), "Framing the Days: Place and Narrative in Cartography", *Cartography and Geographic Information Science*, 35, 1: 17-32.
- Pearce M.W. (2009), *Place Codes: Narrative and Dialogical Strategies for Cartography*, in *Proceedings of the 24th International Cartographic Conference*, Santiago, Chile, November 15-21.
- Peterle G. (2015), "Teaching Cartography with Comics: Some Examples from BeccoGiallo's Comics Series", *Journal of Research and Didactics in Geography (J-READING)*, 4, 1: 69-78.
- Tabachnick S.E., ed. (2009), *Teaching the Graphic Novel*, Modern Language Association, New York.
- Tally R.T. (2011), "On Literary Cartography: Narrative as a Spatially Symbolic Act", *NANO - New American Notes On Line 1*, testo disponibile al sito: <http://www.nanocrit.com/issues/issue-1-navigation-all/literary-cartography-narrative-spatially-symbolic-act>.
- Turchi P. (2004), *Maps of the Imagination. The Writer as a Cartographer*, Trinity University Press, San Antonio.
- Veneri T. (2012), *Picture et scripture. Ipotesi su poesia e cartografia fra Medioevo e Rinascimento*, in Iacoli G. e Guglielmi M., a cura di, *Piani sul mondo. Le mappe nell'immaginazione letteraria*, Quodlibet, Macerata, pp. 29-48.