



# VICOLI E RUELLES

rappresentazioni dello spazio urbano nel fumetto tra Italia e Québec /  
représentations de l'espace urbain dans la bande dessinée entre l'Italie et le Québec /  
representations of urban space in Italian and Quebecois comics

a cura di / dirigé par / edited by  
Johanne Desrochers,  
Anna Giaufret,  
Ferruccio Giromini





*Collana diretta da:*

Elisa Bricco  
*(Università di Genova)*

*Comitato scientifico:*

Enrica Bistagnino  
*(Università di Genova)*

Fabrizio Bracco  
*(Università di Genova)*

Antonio Di Biagio  
*(Università di Genova)*

Maria Linda Falcidieno  
*(Università di Genova)*

Gualtiero Volpe  
*(Università di Genova)*



# VICOLI E RUELLES

**rappresentazioni dello spazio urbano nel fumetto tra Italia e Québec /**  
**représentations de l'espace urbain dans la bande dessinée entre l'Italie et le Québec /**  
**representations of urban space in Italian and Quebecois comics**

a cura di / dirigé par / edited by

**Johanne Desrochers**

**Anna Giaufret**

**Ferruccio Giromini**

con la collaborazione di /

avec la collaboration de /

with the collaboration of

**Elisa Bricco**

**Franco Melis**

**Greg Nowak**

**Gloria Viale**



*è il marchio editoriale dell'Università di Genova*



**Vicoli e Ruelles  
Rappresentazioni  
dello spazio urbano  
nel fumetto  
tra Italia e Québec**

Genova, Palazzo Ducale,  
Sala Liguria  
dal 4 al 20 marzo 2022

Montréal,  
Istituto Italiano di Cultura,  
dal 28 aprile al 31 maggio 2022

A cura di Johanne Desrochers, Anna Giaufret, Ferruccio Giromini,  
con la collaborazione di Elisa Bricco, Franco Melis, Greg Nowak, Gloria Viale.

Progetto di allestimento della mostra a Genova di Massimo Malagugini.

Mostra organizzata da Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura con il Festival BD de Montréal (FBDM), il Dipartimento di Lingue e Culture Moderne (DLCM), il Centro Interdipartimentale sulla Visualità (ciVIS), il Dipartimento Architettura e Design e il Centro Interdipartimentale di Ricerca sulle Americhe (CIRAm) dell'Università di Genova.

Il progetto è vincitore dell'avviso pubblico Promozione Fumetto 2021, promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura.

Traduzioni in inglese di Marinella Mezzanotte e François Vigneault.

© 2022 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza Creative commons 4.0  
International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati

ISBN: 978-88-3618-119-3 (versione a stampa)

ISBN: 978-88-3618-120-9 (versione eBook)

Pubblicato a febbraio 2022

Realizzazione Editoriale  
**GENOVA UNIVERSITY PRESS**

Via Balbi, 6 – 16126 Genova

Tel. 010 20951558 – Fax 010 20951552

e-mail: [gup@unige.it](mailto:gup@unige.it)

<https://gup.unige.it>



Direzione Generale  
Creatività Contemporanea



FESTIVAL BD  
DE MONTRÉAL



Università  
di Genova | **DLCM**



Università  
di Genova | **CIVIS**

Québec



Università  
di Genova | **DAD**



Stampato presso

Grafiche G7

Via G. Marconi, 18 A – 16010 Savignone (GE)

e-mail: [graficheg7@graficheg7.it](mailto:graficheg7@graficheg7.it)

**Regione Liguria**

Giovanni Toti  
*Presidente*

Ilaria Cavo  
*Assessore alla Comunicazione, Formazione,  
Politiche giovanili e Culturali*

Luca Parodi  
*Dirigente Cultura*

**Comune di Genova**

Marco Bucci  
*Sindaco*

Barbara Grosso  
*Assessore alle Politiche Culturali, Politiche  
dell'Istruzione, Politiche per i Giovani*

Piera Castagnacci  
*Direttore Beni Culturali  
e Politiche Giovanili*

**Genova Palazzo Ducale  
Fondazione per la Cultura**

Luca Bizzarri  
*Presidente*

Tiziana Lazzari  
*Vice-Presidente*

Franco Bampi  
Mario Bozzi Sentieri  
Mitchell Wolfson, Jr.  
*Consiglieri*

Giuseppe Costa  
Andrea Rivellini  
Alberto Rossetti  
Nicoletta Viziano  
*Rappresentanti dei Partecipanti*

Armando Gibilaro  
Gianfranco Ricci  
Stefano Termanini  
*Membri del Comitato dei Fondatori*

Marco Rossi  
Massimo Lusuriello  
Marcello Pollio  
*Collegio dei Revisori*

Serena Bertolucci  
*Direttore*

Monica Biondi  
*Vice Direttore*

Ornella Borghello Giorgi  
*Direzione Servizi*

**Ufficio Relazioni con le Aziende  
e Fundraising**  
Franco Melis

**Ufficio Mostre**  
Claudia Bovis  
*Responsabile, Registrar*  
Maria Teresa Ruzza

Matteo Fochessati, *curatore Wolfsoniana*  
† Gianni Franzone, *curatore Wolfsoniana*

**Gestione Tecnica e Security**  
Roberto Gallo  
*Responsabile*  
Jacopo Paolo Bertolazzi  
Paolo Aragone  
Jordi Pastorino  
Ivano Rossi  
Carlo Scalini  
Giuseppe Tardanico

**Servizi Educativi e Culturali**  
Maria Fontana Amoretti  
*Responsabile*  
Alessandra Agresta  
Anna Maria Calcagno  
Stefania Costa

**Ufficio Amministrativo**  
Giada Mazzucco  
*Responsabile*  
Monica Rimassa

**Coordinatore Comunicazione e  
Relazioni Esterne**  
Elvira Bonfanti

**Ufficio Stampa**  
Camilla Talfani  
Massimo Sorci

**Ufficio Promozione**  
Chiara Bricarelli Dello Strologo  
*Responsabile*  
Gabriella Barresi

**Ufficio Comunicazione**  
Emanuela Iovino

**Ufficio Attività Socio – Culturali**  
Donatella Buongirolami  
*Responsabile*  
Florence Reimann

**Ufficio Eventi**  
Valentina Nebiolo  
*Responsabile*  
Maddalena Chiesa Bosmenzi  
Manlio Ciraulo

**Information Technology**  
Giampaolo Cavalieri  
Vittorio Cavanna  
  
**Valorizzazione Culturale,  
Audience Development  
e Valutazione di Impatto**  
Pierluigi Bruzzone

**Segreteria Generale, Biglietteria,  
Accoglienza e Prenotazioni**  
Pierangelo Fontana  
Luana Toselli  
Andrea Bocchi  
Katia Del Grande  
Paola Giusto  
Alessandro Siri

**Allestimento e Progetto Grafico**  
Massimo Malagugini

**Realizzazioni Grafiche**  
Thesisge.com  
Stefano Del Noce

Genova  
Palazzo  
Ducale



PARTECIPANTI ALLA FONDAZIONE PALAZZO DUCALE



Fondazione  
Compagnia  
di San Paolo



CON IL SOSTEGNO DI



SPONSOR ISTITUZIONALE DELLA  
FONDAZIONE PALAZZO DUCALE



SPONSOR ATTIVITÀ DIDATTICHE  
FONDAZIONE PALAZZO DUCALE





INDICE

|                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introduzione /<br>Introduction /<br>Introduction                                                                                                                                                                                                                     | 11 |
| <i>Johanne Desrochers, Anna Giaufret, Ferruccio Giromini</i>                                                                                                                                                                                                         |    |
| Verticale, orizzontale, diagonale /<br>Vertical, horizontal, diagonal /<br>Vertical, horizontal, diagonal                                                                                                                                                            | 13 |
| <i>Ferruccio Giromini</i>                                                                                                                                                                                                                                            |    |
| Specie di spazi: rappresentazioni dello spazio urbano<br>nel fumetto <i>québécois</i> /<br>Espèces d'espaces : représentations de l'espace urbain<br>dans la bande dessinée québécoise /<br>Species of Spaces: Representations of Urban Space<br>in Quebecois Comics | 35 |
| <i>Thara Charland, Anna Giaufret, Michel Viau</i>                                                                                                                                                                                                                    |    |
| Lo spazio urbano fra narrazioni e allestimento /<br>L'espace urbain entre narrations et exposition /<br>Urban space between narrations and exhibition                                                                                                                | 51 |
| <i>Massimo Malagugini</i>                                                                                                                                                                                                                                            |    |
| Il Festival del fumetto di Montréal /<br>Le Festival BD de Montréal (FBDM) /<br>Montreal Comic Arts Festival (MCAF)                                                                                                                                                  | 55 |

ITALIA / ITALIE / ITALY

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Eliaana Albertini   | 58  |
| Paolo Bacilieri     | 62  |
| Bianca Bagnarelli   | 66  |
| Lorena Canottiere   | 70  |
| Sara Colaone        | 74  |
| Andrea Ferraris     | 78  |
| Emanuele Giacometti | 82  |
| Gabriella Giandelli | 86  |
| Marino Neri         | 90  |
| Davide Reviati      | 94  |
| Silvia Rocchi       | 98  |
| Pietro Scarnera     | 102 |

QUÉBEC / QUÉBEC / QUEBEC

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Cab (Caroline Breault)    | 108 |
| Samuel Cantin             | 112 |
| Ariane Dénommé            | 116 |
| Pascal Girard             | 120 |
| Michel Hellman            | 124 |
| Mélanie Leclerc           | 128 |
| Tania Mignacca            | 132 |
| Shaghayegh Moazzami       | 136 |
| Djibril Morissette-Phan   | 140 |
| Michel Rabagliati         | 144 |
| Salgood Sam (Max Douglas) | 148 |
| Mireille St-Pierre        | 152 |



## Introduzione / Introduction / Introduction

*Johanne Desrochers, Anna Giaufret, Ferruccio Giromini*

**IT**\_Lo spazio urbano è sicuramente un argomento stimolante per una mostra sul fumetto, poiché si tratta dello spazio in cui noi tutti ci muoviamo quotidianamente, che percorriamo, che percepiamo e che plasma così profondamente le nostre vite.

Questa mostra nasce da una collaborazione precedente tra i curatori italiani e il Festival BD de Montréal e dal desiderio di mettere a confronto le modalità di rappresentazione di due spazi che, pur con profonde differenze, presentano dei punti di contatto. Infatti, sebbene si tratti di spazi europei e nordamericani, abbiamo identificato una tangenza possibile nella presenza di vicoli e di *ruelles*, ovvero spazi urbani ristretti, intimi, protetti, che possono facilmente diventare metafora della nostra interiorità e delle nostre relazioni.

Le due città al centro di questa mostra, che non si limita però a rappresentarle, sono Genova e Montréal. Per Genova, i vicoli sono l'essenza del centro storico medievale, il nucleo centrale della città. Tutti i genovesi sanno che l'impianto urbano antico si divide in due zone: quella dei vicoli o *ca-*

**FR**\_L'espace urbain est sans aucun doute un sujet stimulant pour une exposition sur la bande dessinée, car c'est l'espace dans lequel nous nous déplaçons tous quotidiennement, que nous parcourons, que nous percevons et qui façonne si profondément nos vies.

Cette exposition est née d'une collaboration entre les commissaires italiens et le Festival BD de Montréal et du désir de comparer les modes de représentation de deux espaces qui, malgré leurs profondes différences, présentent des points de contact. En effet, bien qu'il s'agisse d'espaces européens et nord-américains, nous avons identifié une tangence possible dans la présence de ruelles, c'est-à-dire d'espaces urbains restreints, intimes, protégés, qui peuvent facilement devenir une métaphore de notre intimité et de nos relations.

Les deux villes au centre de cette exposition, qui ne se limite pas à les représenter, sont Gênes et Montréal. Pour Gênes, les ruelles sont l'essence même de la vieille ville médiévale, le cœur de la ville. Tous les Génois savent que l'ancien tracé urbain est divisé en deux zones : celle des ruelles ou *caruggi*, la ville basse,

**EN**\_Urban space is undoubtedly a stimulating subject for an exhibition on comics, as it is the space in which the majority of us all move daily, the space which we walk through, that we perceive, and that shapes our lives so profoundly.

This exhibition was born out of a collaboration between the Italian curators and the Montreal Comic Arts Festival and the desire to compare the modes of representation of two spaces that, despite their profound differences, have multiple points of contact. Indeed, although they are distinct European and North American spaces, we identified a possible tangency in the prominent presence of alleys, that is to say, restricted, intimate, and protected urban spaces that can easily become a metaphor of our intimacy and relationships.

The two cities at the center of this exhibition (which does not limit itself to representing only these spaces) are Genoa and Montreal. For Genoa, the alleys are the essence of the medieval old town, the heart of the city. All Genoese know that the old urban layout is divided into two zones: the one of the alleys

*ruggi*, la città bassa, vicina al porto, animata da una variegata umanità, talvolta in crisi, ma sempre pulsante, e quella delle *crêuze*, le viuzze di mattoni che si inerpicano sulle colline ripide, ancora costellate di giardini e di orti. Le *ruelles* di Montréal sono viuzze che scorrono sul retro delle case a tre piani, sulle quali si affacciano i giardini, spesso occupate dai ragazzini che giocano a hockey e dai cani accompagnati dai loro padroni. Sono vie «abusive» in quanto non hanno una numerazione, ma accolgono forme di vita solidale, locandine, incontri.

Abbiamo quindi voluto suggerire, nel nostro allestimento, una ricostruzione di questi vicoli e queste *ruelles*.

Il catalogo contiene, oltre alle opere esposte corredate da brevi schede biobibliografiche sugli autori, due saggi sulla rappresentazione dello spazio urbano nel fumetto québécois e italiano, un breve articolo sull'allestimento e una presentazione del Festival BD de Montréal. Buona visione e buona lettura.

proche du port, animée par une humanité bariolée, parfois en crise, mais toujours palpitante, et celle des *crêuze*, les ruelles en briques qui grimpent sur les collines escarpées, encore parsemées de jardins et de potagers. Les ruelles de Montréal sont des rues étroites qui longent l'arrière des maisons à trois étages, entourées de jardins, souvent occupées par des enfants jouant au hockey et des chiens accompagnés de leurs maîtres. Ce sont des rues « pirates » dans la mesure où elles ne sont pas numérotées, mais elles accueillent des formes de vie solidaire, des affiches, des rencontres.

Nous avons donc voulu suggérer, dans notre exposition, une reconstruction de ces *vicoli* et *ruelles*.

Le catalogue contient, à côté des œuvres exposées et de brèves notes bio-bibliographiques sur les auteurs, deux essais sur la représentation de l'espace urbain dans les bandes dessinées québécoise et italienne, un court article sur le montage de l'exposition et une présentation du Festival BD de Montréal. Bonne exposition et bonne lecture.

or *caruggi*, the lower city, close to the port, animated by a varied humanity, sometimes in crisis, but always thrilling; and the one of the *crêuze*, the brick alleys that climb up the steep hills, still dotted with gardens and vegetable gardens. Montreal's alleyways are narrow streets that run along the backs of three-story houses, surrounded by gardens, often occupied by children playing field hockey and dogs with their owners. They are "outlaw" streets in that they are not numbered, but they play host to lively moments of solidarity, neighborhood flyers, and impromptu meetings.

We wanted to suggest, in our exhibition, a reconstruction of these *vicoli* and *ruelles* or alleys.

The catalog contains, besides the works exhibited and brief bio-bibliographical notes on the authors, two essays on the representation of urban space in Quebec and Italian comics, a short article on the setting up of the exhibition and a presentation of the Montreal Comic Arts Festival. Enjoy the exhibition and the reading.



## Verticale, orizzontale, diagonale / Vertical, horizontal, diagonal / Vertical, horizontal, diagonal

Ferruccio Giromini

### Zona a traffico limitato

**IT\_**Il «fumetto», come storia narrata con disegni in sequenza, per tradizione nasce in Italia il 27 dicembre 1908 con il primo numero del «Corriere dei Piccoli», emanazione settimanale del quotidiano della borghesia milanese «Corriere della Sera». Da quel momento il giornale, di grande formato, entra stabilmente – per tutto il secolo, fino al 1995 – nelle case degli italiani come il più diffuso veicolo di materiali letterari e disegnati per l'ampio pubblico di bambini e ragazzi, ambo sessi, con compiti educativi e insieme dilettevoli. Ispirato dall'esperienza statunitense già ampiamente collaudata del supplemento illustrato, dagli Stati Uniti vi si traducono alcune delle principali serie disegnate: il *Buster Brown* di Richard Felton Outcault viene ribattezzato *Mimmo*, i *Katzenjammer Kids* di Rudolph Dirks diventano *Bibì e Bibò*, *Fortunello* e *La Checca* sono la traduzione di *Happy Hooligan* e *And Her Name Was Maud* di Frederick Oppen, così come *Arcibaldo* e *Petronilla* i protagonisti di *Bringing Up Father* di Geo McManus.

### Zone à circulation limitée

**FR\_**La naissance du « fumetto » (bande dessinée), en tant qu'art narratif séquentiel, est traditionnellement située en Italie le 27 décembre 1908 avec le premier numéro du « Corriere dei Piccoli », une publication hebdomadaire du journal de la bourgeoisie milanaise, le « Corriere della Sera ». À partir de ce moment-là, le journal grand format entre durablement dans les foyers italiens – pour tout le siècle, jusqu'en 1995 – comme le support le plus répandu de matériel littéraire et dessiné pour le large public des enfants et des jeunes, filles et garçons, avec des tâches éducatives et ludiques. S'inspirant de l'expérience américaine du supplément illustré, déjà largement testée, on y publie certaines des principales séries dessinées étasuniennes : le *Buster Brown* de Richard Felton Outcault est rebaptisé *Mimmo*, les *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks deviennent *Bibì et Bibò*, *Fortunello* et *La Checca* sont la traduction de *Happy Hooligan* et *And Her Name Was Maud* de Frederick Oppen, tout comme *Arcibaldo* et *Petronilla* sont les protagonistes de *Bringing Up Father* de Geo McManus.

### Limited traffic zone

**EN\_**The birth of Italian comics – in the sense of narrative medium employing a sequence of drawings to tell a story – traditionally coincides with the first issue of the *Corriere dei Piccoli* (“The Little Ones’ Courier”) on the 27th of December 1908. From that day on, this weekly supplement of the *Corriere della Sera* (“The Evening Courier”), daily of the Milan bourgeoisie, becomes a staple in Italian homes for the whole century, until 1995. Full of little tasks at once enjoyable and educational, this broadsheet soon turns into the most popular vehicle of literary and drawn materials aimed at a vast readership of children and teenagers of both genders. Inspired by the illustrated supplement already tried and tested in the US, some of its most prominent series will be translations of US originals: Richard Felton Outcault's *Buster Brown* is renamed *Mimmo*, the *Katzenjammer Kids* by Rudolph Dirks become *Bibì e Bibò*, *Fortunello* and *La Checca* are respectively a translation of *Happy Hooligan* and *And Her Name Was Maud* by Frederick Oppen, just like *Arcibaldo* and *Petronilla* are the protagonists of *Bringing Up Father* by Geo McManus.

Il modello nordamericano della tavola domenicale (*sunday page*) influenza in modo inevitabile gli esordi del fumetto italiano, in particolare nella conformazione generale della pagina, strutturata rigidamente in poche strisce sovrapposte di poche vignette (tre su tre, due su tre, due su quattro), tanto che all'inizio la definizione usata per il nuovo genere è precisamente «storia quadrettata». Invece molto diversa dai modelli d'Oltreatlantico è la disposizione dei testi che accompagnano i disegni: sul «Corriere dei Piccoli», ritenendo arbitrariamente troppo poco «educativa» la originale proposizione dei dialoghi all'interno dei *balloon*, si sceglie di commentare l'azione non in prosa ma in poesia, con strofe distiche di ottonari o novenari in rima baciata. Tale preoccupazione, di «nobilitare» con un linguaggio di imitazione aulica storielle che nascevano più «volgarmente» prosastiche, comporta ovviamente un parziale tradimento dello spirito originario dei *funnies* e poi *comics* americani. Bisognerà aspettare diversi decenni perché il *fumetto*, ovvero la «nuvoletta di fumo» emessa dalle bocche dei personaggi, venga accettato in Italia come mezzo espressivo completo.

### Imbocco autostrada

Tra i fondatori della testata e i principali responsabili di quella iniziale operazione «depurativa» – o censoria, secondo i punti di vista – c'è il già rinomato illustratore Antonio Rubino (1880-1964), che sulle pagine del settimanale pubblica numerose serie di personaggi di sua invenzione. I vari *Quadrantino*, *Viperetta*, *Rosaspino* e *Spinarosa*, *Nonna Geometria*, *Pino e Pina*, *Pierino e il burattino* sono tratteggiati, in obbedienza all'Art Nouveau dominante in quel momento, in

Le modèle nord-américain de la page du dimanche influence inévitablement les débuts de la bande dessinée italienne, notamment dans l'organisation générale de la page, rigidement structurée en quelques bandes superposées composées de quelques cases (trois sur trois, deux sur trois, deux sur quatre), à tel point qu'au début la définition utilisée pour le nouveau genre est justement «storia quadrettata» (histoire quadrillée). En revanche, la disposition des textes accompagnant les dessins est très différente des modèles d'outre-Atlantique : dans le «Corriere dei Piccoli», qui juge trop «peu éducative» la disposition originale des dialogues à l'intérieur des phylactères, les éditeurs préfèrent commenter l'action en poésie, avec des distiques d'octosyllabes ou d'ennéasyllabes en rimes embrassées. Ce souci d'«ennobler» des histoires plus prosaïques par un langage mimant la poésie entraîne évidemment une trahison partielle de l'esprit originel des *funnies*, puis des *comics* américains. Ce n'est que plusieurs décennies plus tard que le *fumetto*, c'est-à-dire le «petit nuage de fumée» émis par la bouche des personnages, est accepté en Italie comme un moyen d'expression à part entière.

### Entrée de l'autoroute

L'un des fondateurs de l'hebdomadaire et principal responsable de la première opération d'«épure» – ou de censure, selon le point de vue – est l'illustrateur Antonio Rubino (1880-1964), alors déjà célèbre, qui y publie de nombreuses séries de personnages de son invention. Les différents *Quadrantino*, *Viperetta*, *Rosaspino* e *Spinarosa*, *Nonna Geometria*, *Pino e Pina*, *Pierino e il burattino* sont dessinés, selon le style Art Nouveau dominant à l'époque, dans un triomphe bidimensionnel

The North American model of the Sunday page inevitably shapes the beginnings of Italian comics, especially in the general layout, with its rigid page structure of a few strips each consisting of a small number of panels – three over three, two over three, two over four, causing the new genre to become known as *storia quadrettata* (“story in squares”). The disposition of the text accompanying the drawings, however, differs widely from the models that reached us from across the Atlantic: having arbitrarily decided that enclosing the dialogue in word balloons would not be sufficiently educational, the *Corriere dei Piccoli* chose to comment on the action in verse rather than prose, with eight- or nine-syllable rhyming couplets. This preoccupation to “ennoble” stories of prosaic and common birth with an imitation of refined language necessarily entails a partial betrayal of the American funnies and, later, comics. It will be several decades before the *fumetto* (as Italians call the word balloon and comics in general: from *fumo*, smoke) is accepted as an expressive medium in its own right.

### Approaching the freeway

Among the architects of that initial “refining” operation (which some would call censorious), is the already well-known illustrator Antonio Rubino (1880-1964), one of the paper's founding members. The pages of the weekly supplement will be graced by numerous series and characters of his own invention: *Quadrantino*, *Viperetta*, *Rosaspino* e *Spinarosa*, *Nonna Geometria*, *Pino e Pina*, *Pierino e il burattino* are drawn, according to the Art Nouveau aesthetic of the time, in a two-dimensional triumph of sinuous lines which will, from the

un trionfo bidimensionale di linee sinuose che poi – dalla metà degli anni Venti – si coniugano miracolosamente con le linee invece rette e spigolose della successiva moda Art Déco. I suoi protagonisti bamboleggianti si muovono in ambienti in apparenza più provinciali che metropolitani; peraltro l'Italia di inizio Novecento è ancora in massima parte di cultura contadina, la grande urbanizzazione essendo di là da venire, e la preoccupazione di Rubino, non a caso nativo della estrema provincia ligure, è comunicativa: rendere familiari le ambientazioni delle sue storielle al maggior numero di giovani lettori sparsi tra i monti e le valli dello Stivale. Quindi, da un lato piccole casette con i tetti a punta, quasi disegni infantili, tante tegole rosse e comignoli, alti campanili con l'orologio; e dall'altro, speciale *captatio benevolentiae* verso il mondo dell'infanzia, circensi luna park che si ispirano ancora e sempre al Paese dei Balocchi collodiano – il tutto elaborato con occhio liberamente geometrico.

Anche i disegni di Sto, allegro *nom de plume* del poliedrico scrittore e uomo di teatro Sergio Tofano (1886-1973) popolano per decenni le pagine del «Corrierino». Il suo personaggio principale è dal 1917 il *Signor Bonaventura*, un allampanato giovane vestito di una palandrana rossa e baciato da una inverosimile fortuna qualunque azione intraprenda. L'enorme e duraturo successo di Bonaventura si deve alla nitida ripetitività del meccanismo narrativo (rovesciamento di un pasticcio provocato inavvertitamente, seguito da improbabile lauta ricompensa pecuniaria) ma anche alla pulitissima essenzialità del disegno. In adesione alla scarna precisione della linearità

de lignes sinueuses qui, à partir du milieu des années 1920, se combinent par miracle avec les lignes droites et aigües de la mode Art Déco. Ses protagonistes à l'allure de poupées évoluent dans des environnements apparemment plus provinciaux que métropolitains ; de plus, l'Italie du début du XXe siècle est encore majoritairement rurale, la grande urbanisation devant encore se produire, et la préoccupation de Rubino, originaire de l'extrême province de Ligurie, est de communiquer : rendre les décors de ses histoires familiers au plus grand nombre de jeunes lecteurs éparpillés dans les montagnes et les vallées d'Italie. Ainsi, d'une part on y trouve de petites maisons aux toits pointus, des dessins presque enfantins, beaucoup de tuiles rouges et de cheminées, de hauts clochers avec des horloges ; et d'autre part, un clin d'œil au monde de l'enfance, avec des fêtes foraines de cirque qui s'inspirent encore du « Pays des jouets » de Collodi – le tout élaboré avec un œil librement géométrique.

Les dessins de Sto, le joyeux nom de plume de l'écrivain et homme de théâtre aux multiples facettes Sergio Tofano (1886-1973), ont également peuplé les pages du « Corrierino » pendant des décennies. Depuis 1917, son personnage principal est « Il Signor Bonaventura » (« Monsieur Bonaventura »), un jeune homme longiligne vêtu d'un pardessus rouge et doté d'une chance invraisemblable, quoi qu'il entreprenne. Le succès énorme et durable de Bonaventura est dû à la répétitivité évidente du mécanisme narratif (le renversement d'un désastre causé par inadvertance, suivi d'une improbable récompense financière importante) mais aussi au dessin extrêmement net et essentiel. Sto respecte la précision dépouillée de la linéarité

mid-1920s onwards, miraculously merge into the angular straight lines of the immediately following Art Deco. His doll-like protagonists move through settings that look more provincial than metropolitan; in the early 20th century Italy is still predominantly rural, the great urbanisation still some time into the future, and with Rubino being, not by coincidence, a native of small-town Liguria, his main concern lies with communication: he wants the settings of his stories to be as familiar as possible to the greatest possible number of young readers all over the valleys and mountains of the peninsula. So, on the one hand, near-childlike drawings of dainty little houses with pointed rooftops, tall watch towers and a great deal of red roof tiles and chimneys; on the other, in a special, ingratiating nod at the world of childhood, circus-like luna parks that still recall, and always will, *Pinocchio's* Land of Toys – all of it developed with a loosely geometric eye.

Another artist whose drawings will inhabit the pages of the *Corriere dei Piccoli* for decades is Sto, snappy pseudonym of the eclectic Sergio Tofano (1886-1973), also a writer and theatre maker. From 1917 onwards, his main character is *Signor Bonaventura* – “Mr. Goodfortune” – a gangly young man in a red gaberline, blessed by extraordinary good luck in his every undertaking. *Bonaventura* owes his enormous, enduring success to the neat repetition of the narrative mechanism (the reversal of a scrape he has inadvertently got himself into, followed by a monetary recompense as lavish as it is implausible), but also to the limpid essentiality of the drawings. In adherence to the bare precision of Art Deco's geometric lines,



Sto, Bonaventura, 1930

tà geometrica *déco*, non a caso gli ambienti esterni preferiti sono *angoli* di strada, a connotare fondali però rigorosamente *à plat*, come fossero teloni teatrali dipinti in tinte tenui, di discretissimo sostegno al leggiadro balletto geometrico degli attori su quel minimo palcoscenico. Tutto è stilizzato, le scene quanto i personaggi, per un effetto di aerea astrazione. La città appare quale appena funzionale sfondo generico, senza individualità riconoscibili: visione influenzata ormai meno dal Futurismo marionettistico di Fortunato Depero che piuttosto dagli

de l'Art Déco. En effet, les environnements extérieurs privilégiés sont les *coins* de rue, avec des décors qui restent rigoureusement à plat, comme s'il s'agissait de toiles de fond de théâtre peints en couleurs douces, accueillant discrètement le gracieux ballet géométrique des acteurs sur un espace minimal. Tout est stylisé, les scènes comme les personnages, pour un effet d'abstraction aérienne. La ville apparaît comme une toile de fond générique, à peine fonctionnelle, sans qu'on puisse y reconnaître son individualité : on peut y percevoir une vision moins influencée par le futurisme des marionnettes

the favourite external settings are, not by coincidence, street *corners*, characterizing backgrounds strictly *à plat*, as if they were backcloths painted in pale hues, a subtle support to the graceful geometric ballet of the figures on that minimal stage. Everything is stylized, scenes and characters alike, to an effect of aerial abstraction. The city appears as a barely functional, generic backdrop, with no recognizable individuality: a vision by then influenced less by Fortunato Depero's marionette-like Futurism than by the ideals of the metaphysical painting school that fol-



ideali della immediatamente successiva pittura metafisica di Carlo Carrà e Giorgio De Chirico, che ama i vuoti. D'altronde la dialettica tra spazi ampi e spazi angusti si fa, in qualunque narrazione visiva, anche significativamente contenutistica.

È evidente che gli spazi fisici sono cioè narrativi, espressivi, estetici, e in ultima analisi pure etici. Lo dimostra il terzo campione della giovinezza del «Corriere dei Piccoli», l'emiliano Carlo Bisi (1890-1982), creatore di un altro personaggio diventato nuova maschera italiana del Novecento: *Sor Pampurio*, un signore borghese padre di famiglia che resiste sulle pagine del settimanale addirittura sino al 1978, mantenendo sempre la ferrea corazza grafica *déco* che lo aveva battezzato nel 1929. Caratterizzato nella fisionomia da due imponenti ciuffi tondi di capelli ai lati della pelata e da un pizzetto triangolare sul mento, oltre che da un abbigliamento vistoso (dall'enorme cravatta a farfalla fino alle scarpe bicolori), resta impresso soprattutto per il carattere insofferente, bilioso, che in ogni breve storia lo fa passare da un inizio «arcicontento» a un finale «arciscontento». Il capofamiglia Pampurio mal sopporta la moglie, il figlioletto, le domestiche che licenzia e cambia a ripetizione, ma è proprio la dimensione casalinga che lo opprime senza tregua. E infatti gli ambienti delle sue storie sono perlopiù interni d'appartamento, stavolta decisamente cittadini, almeno per lui angusti (di fatto la rappresentazione si mantiene ancora un teatrino di figurette disegnate a figura intera). Da quelle pagine inizia così a emergere l'alienazione claustrofobica della vita tra quattro mura, cui evidentemente l'italiano-tipo memore delle sue origini contadine all'aria aperta fatica non poco ad

de Fortunato Depero que par les idéaux de la peinture métaphysique plus récente de Carlo Carrà et Giorgio De Chirico, qui privilégiaient les espaces vides. D'ailleurs, la dialectique entre espaces larges et étroits est un des supports du contenu, dans toute narration visuelle.

Il est évident que les espaces physiques sont narratifs, expressifs, esthétiques et finalement éthiques. C'est ce que démontre le troisième auteur pour la jeunesse du « Corriere dei Piccoli », l'Emilien Carlo Bisi (1890-1982), créateur d'un autre personnage qui devient un nouveau masque italien du XXe siècle : *Sor Pampurio*. Un bourgeois père de famille qui vit dans les pages de l'hebdomadaire jusqu'en 1978, en conservant toujours le trait graphique rigide déco de ses débuts en 1929. Sa physionomie est caractérisée par deux imposantes touffes de cheveux arrondies de part et d'autre de son crâne chauve et par une barbichette triangulaire sur le menton, ainsi que par des vêtements voyants (allant de son énorme nœud papillon à ses chaussures bicolores). On se souvient de lui surtout pour son caractère impatient et colérique, qui le mène dans chaque bande d'un état initial « archi-content » à un état final « archi-mécontent ». Pampurio, chef de famille, ne supporte pas sa femme, son petit garçon, les bonnes qu'il renvoie régulièrement : c'est précisément la dimension domestique qui l'opprime sans relâche. Les décors des histoires sont le plus souvent des intérieurs plats, cette fois-ci résolument urbains, du moins pour lui, exigus, car la représentation est toujours un petit théâtre de personnages dessinés en pied. L'aliénation claustrophobique de la vie entre quatre murs commence donc à émerger, claustrophobie à laquelle l'italien moyen, attaché à ses origines paysannes et à la vie en plein air, a

lowed, numbering artists such as Carlo Carrà, and Giorgio De Chirico, with their love of the void. After all, in any visual narrative, the dialectic between open and constrained spaces will have a significant bearing on the content.

Physical space is manifestly narrative: expressive, aesthetic, and ultimately even ethical, as demonstrated by the third champion of youth on the *Corrierino* ("Little Courier", as the paper is commonly known). Carlo Bisi (1890-1982), a native of the Emilia region, is the creator of a character that will become a new Italian emblem of the twentieth century: *Sor Pampurio*, a middle class dad who clung on to the weekly pages till as far as 1978, always in the Art Deco graphic carapace that saw him into the world back in 1929. With the characteristic features of a triangular goatee and two imposing, round tufts of hair on either side of his bald pate, as well as his flamboyant attire (oversized bow tie, two-tone shoes), he is most memorable for his fractious, cantankerous temper, which in every brief story sees him go all the way from "on top of the world" to "down in the dumps". The head of this household barely tolerates his wife, young child, and the domestic workers that he repeatedly sacks and replaces, but the household is exactly the dimension that oppresses him without reprieve. And, fittingly, his stories are mostly set in cramped – at least for him – apartment interiors, which unlike previous examples are decidedly urban (though in practice, representation still consists of a sort of puppet theatre, with full figures drawn in). Emerging from those pages is the claustrophobic alienation of life between four walls, which average Italians, mindful of their peasant, open-air origins, are at the time

abituarsi. Ed è interessante notare come nelle vignette di Bisi la rappresentazione degli spazi, tra linee spezzate e tagli trasversali, si presenti molto più «nevrotica» rispetto ad esempio a quella più spensierata di Sto. E anche qui permane, ovviamente, una presenza ancora estremamente rarefatta delle automobili, che quando appaiono non sono caratterizzate con precisione, ma disegnate alla maniera «infantile» quali generici stereotipi.

### Attenzione all'incrocio

Gli spazi aperti irrompono a dominare nel fumetto italiano negli anni Trenta del Novecento, quando l'editoria nazionale prende a importare i *comics* americani d'avventura. Sulla scia dei grandi personaggi di Alex Raymond, di Lee Falk con Phil Davis e Ray Moore, di Lyman Young, di Clarence Gray, gli autori italiani si buttano a esplorare temi e ambientazioni movimentate, scoprendo l'esotismo, la fantascienza, il western. La voglia di evasione spinge a situare più volentieri i palcoscenici in luoghi lontani, praterie, foreste, mari aperti, addirittura altri pianeti. Per la città italiana non c'è posto. È specialmente il Far West americano a furoreggiare, anche nel dopoguerra e fino a tutti gli anni Sessanta (tanto che la produzione di fumetti western italiana risulta, a conti fatti, di molto superiore persino a quella statunitense): si tratta di uno spazio mitico quasi fuori dal tempo e in un certo senso anche fuori dallo spazio. Le vignette seguono dappresso – di norma in inquadrature strette in piano americano, quasi senza primi piani e con pochissimi campi lunghi – l'azione spesso convulsa dei personaggi. Molto si

évidemment du mal à s'habituer. Il est intéressant de souligner que dans les dessins de Bisi la représentation des espaces, avec leurs lignes brisées et leurs coupes transversales, est beaucoup plus « névrotique » que, par exemple, celle plus insouciant de Sto. Ici aussi, bien sûr, les voitures sont rares et, lorsqu'elles apparaissent, elles ne sont pas dessinées avec précision, mais de manière « enfantine » provenant des stéréotypes génériques.

### Attention au carrefour

Le plein air s'est imposé dans la bande dessinée italienne dans les années 1930, lorsque les éditeurs commencent à importer des bandes dessinées étatsuniennes d'aventure. Dans le sillage des grands personnages d'Alex Raymond, Lee Falk avec Phil Davis et Ray Moore, Lyman Young et Clarence Gray, les auteurs italiens se lancent dans l'exploration de thèmes et de décors mouvementés, découvrant l'exotisme, la science-fiction et le western. Le désir d'évasion les amène à situer plus volontiers leurs scènes dans des lieux lointains : les prairies, les forêts, la haute mer, voire d'autres planètes. Il n'y a pas de place pour la ville italienne. C'est surtout le Far West américain qui fait fureur, même dans l'après-guerre et tout au long des années 60 (à tel point que la production de bandes dessinées italiennes de western est, tout compte fait, beaucoup plus importante que celle des États-Unis) : c'est un espace mythique presque hors du temps et, dans un certain sens, également hors de l'espace. Les cases suivent l'action souvent effrénée des personnages de près, généralement en plans américains serrés, avec presque aucun gros plan et très peu de plans longs. Une grande partie de l'action se déroule dans des espaces ouverts, mais la vitesse d'exécution de

still struggling to get used to. It is interesting to note how in Bisi's panels space is represented by broken lines and oblique cuts, appearing rather "neurotic" when compared to the carefree backdrops drawn by Sto. It will come as no surprise that cars are still mostly absent, and when they do appear they are not rendered with precision but drawn in childlike, stereotypical manner.

### Junction ahead

Open spaces will burst into the panels of Italian comics in the fourth decade of the 20th century, once the national publishing industry begins to import American adventure comics. In the wake of the great characters created by Alex Raymond, Lyman Young, Clarence Gray, and Lee Falk along with Phil Davis and Ray Moore, Italian authors make the leap into very "busy" themes and settings, discovering exoticism, science fiction, and the western. The longing to escape drives them to set their stage in faraway places: prairies, forests, open seas, even other planets. There is no room for the Italian city. The American Far West in particular is all the rage well into the post-war period and until the end of the sixties (so much so that the output of Western comics from Italy will eventually, and by far, surpass that from the US): a mythical space, almost out of time and, in a way, removed even from space itself. The panels – usually narrow "cowboy" shots, much preferred to close-ups and wide shots – closely follow the often fast-paced action; and while much of it unfolds in open spaces, the hasty execution of these very popular products, as quickly as

svolge in spazi aperti, però la fretteolosità di esecuzione di tali prodotti molto popolari, altrettanto di svelta fruizione, mostra sostanziale disinteresse per la definizione degli sfondi ambientali, spesso risolti quali semplici fondali di cartone. Tant'è vero che ad esempio sulle pagine di *Tex*, il principale personaggio italiano del genere, che dal 1948 ad oggi gode di successo inossidabile, nel 1966 l'arrivo ai disegni del senese Giovanni Ticci (1940) segna un'ovvia quanto rivoluzionaria scoperta: rappresentare intorno ai personaggi anche territorio, clima, fauna e flora crea una contestualizzazione molto più ricca di contenuti narrativi.

In ogni caso, i fumetti western italiani, così come i tantissimi della scuola disneyana nazionale (la cui mole anche in questo caso supera di gran lunga quella statunitense) ci interessano poco in questa occasione; per i disneyani si può solo osservare, *en passant*, che le comiche Topolinia e Paperopoli nostrane suggeriscono inevitabilmente strade ed edifici di aspetto ben più italico che californiano o newyorkese. Molto fumetto avventuroso italiano, viceversa, fino agli anni Settanta mantiene ambientazioni di modello esotico, e in particolare nordamericano per quanto riguarda la scena urbana.

Tuttavia proprio negli anni Settanta, sull'onda del generale rinnovamento espressivo del fumetto internazionale, anche in Italia si comincia a sperimentare linguisticamente su più piani; e il rapporto tra i personaggi e le scenografie che li ospitano inizia a mutare, a farsi più ricercato e complesso. Forse il caso più emblematico è quello di Gianni De Luca (1927-1991), che già nel 1970 per la serie *Il commis-*

ces produits très populaires, qui sont lus tout aussi rapidement, montre un désintérêt pour la finition des arrière-plans environnementaux, qui sont souvent réduits à de simples fonds en carton. Un exemple intéressant est celui de *Tex*, la principale série italienne du genre western, qui connaît un succès ininterrompu depuis 1948 jusqu'à nos jours. L'arrivée en 1966 de Giovanni Ticci (1940), originaire de Sienne, comme dessinateur de la série marque une découverte aussi évidente que révolutionnaire : la représentation du territoire, du climat, de la faune et de la flore autour des personnages crée une contextualisation beaucoup plus riche de contenu narratif.

De toute façon, les bandes dessinées western italiennes, ainsi que les nombreuses bandes dessinées de l'école nationale Disney (dont la production dépasse encore une fois de loin celle des Etats-Unis) ne nous intéressent guère ici ; pour les bandes dessinées Disney, nous pouvons seulement observer, en passant, que les drôles de villes où habitent Mickey et Donald suggèrent inévitablement des rues et des bâtiments à l'aspect beaucoup plus italien que californien ou new-yorkais. En revanche, de nombreuses BD d'aventures italiennes ont conservé pour les représentations urbaines, jusque dans les années 70, des décors exotiques, et en particulier nord-américains.

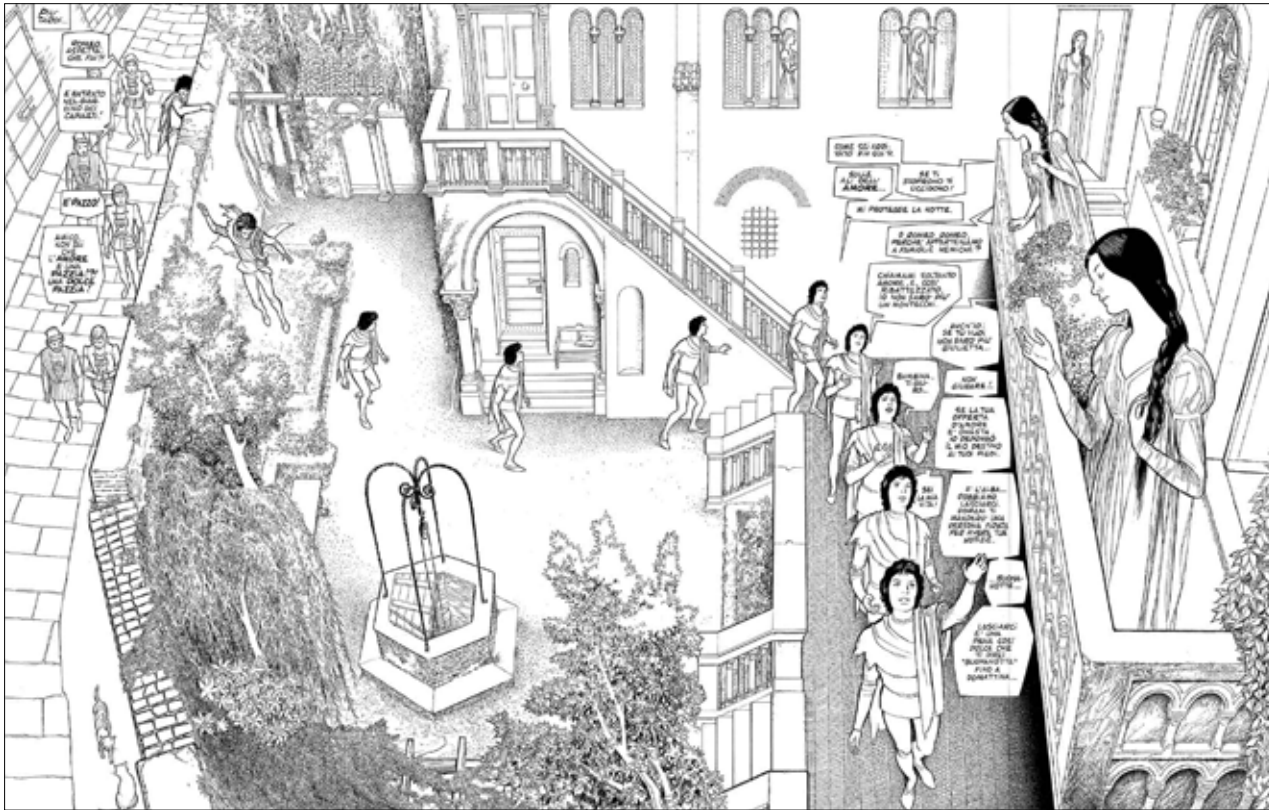
Cependant, c'est justement dans les années 1970, sur la vague du renouveau général de la bande dessinée internationale, que l'Italie commence aussi à expérimenter sur plusieurs niveaux, et que le rapport entre les personnages et les décors commence à changer, ces derniers devenant plus sophistiqués et complexes. Le cas le plus emblématique est peut-être celui de Gianni De Luca (1927-

it brings fruit also betrays a substantial disinterest in the definition of environmental backgrounds, frequently rendered as mere cardboard backdrops. Indeed, a revolutionary discovery was made in 1966 on the pages of *Tex*, the most important Italian series in the genre, unassailably successful from 1948 to the present day: namely, that carefully representing the terrain, climate, fauna and flora around the characters can set the narrative into a much richer context. 1966 was the year that the Siena-born Giovanni Ticci (1940) took over the artwork for the series.

In any case, this piece is not primarily concerned with Italian Western comics, nor in the vast output of the national Disney school (again, much greater than its US correspondent); it is worth observing, in passing, that the comedic *Topolinia* (Mouseton) and *Paperopoli* (Duckburg) undeniably recall the streets and buildings of Italian cities, rather than those of New York or anywhere in California. Other than that, the greatest part of Italian adventure comics will retain exotic and particularly North American settings into the 1970s.

Also in the 70s, while riding the wave of the general expressive renovation of international comics, Italy too begins to experiment linguistically on several levels; and the relationship between characters and the settings around them begins to change, as they become more complex and better researched. Perhaps the most emblematic case in point is that of the artist Gianni De Luca (1927-1991), who was already paying unprecedented attention to the characters' surroundings at the very beginning of the



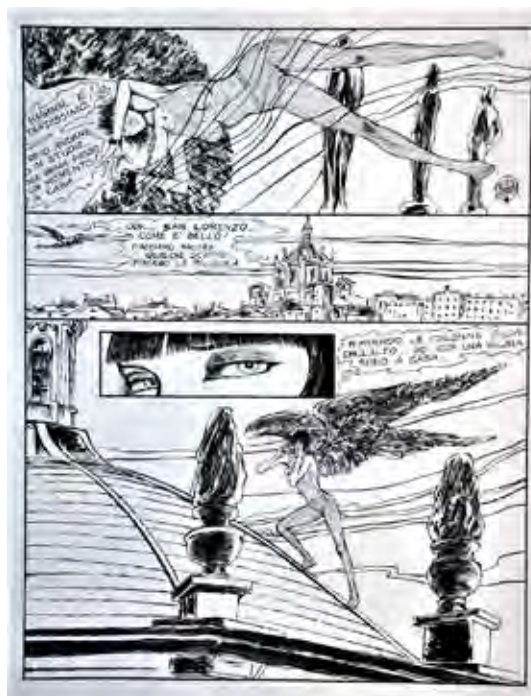
Gianni De Luca, *Romeo e Giulietta*, 1976

sario Spada, realizzata per «Il Giornalino» su testi dello scrittore Gianluigi Gonano, mostra un'inedita attenzione rappresentativa per tutto ciò che contorna e ospita gli attori della narrazione. Dapprima sorprende nelle visioni di una opprimente Milano invernale molto nebbiosa; ma in seguito si concede più decisa libertà in alcune riduzioni di *pièces* shakespeariane, in cui sperimenta l'attraversamento sinottico dei personaggi nello spazio architettonico della tavola (in questi casi unica vignetta a tutta pagina) realizzando cioè – con l'eliminazione della consueta *closure* bianca che segnala la scansione

1991) qui, dès 1970, pour sa série *Il commissario Spada*, produite pour « Il Giornalino » sur des scénarios de l'écrivain Gianluigi Gonano, montre une attention sans précédent à tout ce qui entoure et accueille les personnages. Au début, De Luca surprend par ses représentations de Milan en hiver, ville oppressante et brumeuse ; mais, par la suite, il dessine plus librement dans ses adaptations de *pièces* shakespeariennes, où il expérimente la traversée synoptique des personnages de l'espace architectural de la planche (dans ces cas, une seule case pleine page), créant ainsi

decade, when drawing the series *Il Commissario Spada*, written by Gianluigi Gonano for *Il Giornalino*. At first, De Luca surprises us with oppressive visions of a wintery Milan shrouded in fog; but later he resolutely allows himself more freedom in a trio of Shakespearean adaptations, where he experimentally has the characters' narrative arcs cross the architectural space of the layout (in this case, a single panel extending to the whole page). By doing away with the white gutter that customarily signals the transition from panel to panel, he realizes a theory of





Guido Crepax, *Il cielo sopra Milano*, 1989

in fotogrammi differenti – una teoria di piani-sequenza che marcano un rapporto anomalo e innovativo con lo spazio. Ciò avviene visivamente all'interno del singolo riquadro disegnato, ma in definitiva anche all'interno dell'intero foglio cartaceo che lo ospita.

In realtà Milano è stata già rappresentata in modi importanti, con precisi riferimenti topografici, da Guido Crepax (1933-2003) fin dal 1965, anno d'esordio sulla seminale rivista mensile *linus* della serie definita inizialmente *Neutron* ma poi diventata famosa nel mondo come in-

une suite de plans-séquence qui marquent un rapport inédit avec l'espace, par le biais de l'élimination de la gouttière. Cela se produit à l'intérieur de la case, mais s'étend évidemment à la planche qui l'accueille.

En fait, Milan a déjà été largement représentée, avec des références topographiques précises, par Guido Crepax (1933-2003) depuis 1965, année de ses débuts dans le magazine mensuel *linus* avec la série qui s'appelait initialement *Neutron*, mais qui est ensuite devenue mondialement célèbre sous le nom de *Valentina*. L'œuvre en

sequence shots marking an anomalous, innovative relationship with space. Visually, this takes place as much within the single drawn panel, as it does in the whole sheet of paper that holds it.

By then, the city of Milan had already had significant representation, complete with precise topographical references, at the hand of Guido Crepax (1933-2003), beginning in 1965 when the seminal monthly *linus* first published the series initially entitled *Neutron*, which would later become famous worldwide as *Valentina*. Crepax's comics oeu-

titolata a *Valentina*. L'opera fumettistica di Crepax, a tutti gli effetti innovatrice e geniale, presta attenzione quasi maniacale agli ambienti, interni ed esterni, nel design del loro insieme e dei loro particolari: architetture, strade, scale, appartamenti, arredi, oggetti, abbigliamento, tagli di capelli, persino le musiche che si diffondono attorno. Così la pulsante Milano «capitale morale» d'Italia, e capitale economica della moda e del design e per molti versi anche della cultura italiana, all'epoca il miglior crogiolo di modernità nazionale, alla lettera *produce* un autore come Guido Crepax, che grato la *riproduce* nella sua opera.

### Pista ciclabile

Caratteristica speciale tutta italiana, ciò va sottolineato, è l'estrema varietà negli aspetti costitutivi del territorio: alte montagne a nord, coste su mari diversi lungo tutti gli altri lati, grande pianura industriale e in parte agricola, prolungata ossatura latitudinale di monti boscosi, valli fertili, distese collinari, isole assolate, città d'arte, innumerevoli località turistiche. La stessa storia più che bimillenaria della penisola italiana ha lasciato testimonianze tangibili anche maestose dei periodi vissuti, dall'epoca etrusca e romana al Medioevo, dal Rinascimento ai successivi rotolamenti dall'Età Moderna fino a quella Contemporanea. Per non parlare delle diversità climatiche. Come diretta conseguenza gli stessi paesaggi urbani, tutti prodotti del territorio circostante e della sua storia frastagliata, si differenziano tra loro in modi anche antitetici. In realtà, dunque, non esiste un paesaggio urbano *tipico* italiano.

bande dessinée de Crepax, novatrice et intelligente, porte une attention presque maniaque aux décors, intérieurs et extérieurs, à leur conception et à leurs détails : architecture, rues, escaliers, appartements, meubles, objets, vêtements, coupes de cheveux, jusqu'à la musique qui les entoure. On peut donc dire que Guido Crepax est littéralement le *produit* de la bouillonnante Milan, « capitale morale » de l'Italie, capitale économique de la mode et du design et, à bien des égards, de la culture italienne, ville qui est à l'époque le point de convergence de la modernité nationale et qu'il représente avec reconnaissance dans son œuvre.

### Piste cyclable

Une des spécificités italiennes, il faut bien le dire, est l'extrême variété des paysages : de hautes montagnes au nord, des côtes méditerranéennes sur tout le pourtour, une grande plaine industrielle partiellement agricole, une longue colonne vertébrale de montagnes boisées, des vallées fertiles, des collines, des îles ensoleillées, des villes d'art et d'innombrables stations touristiques. L'histoire plurimillénaire de la péninsule italique a elle-même laissé des traces tangibles, voire majestueuses, des périodes qu'elle a traversées, des époques étrusque et romaine au Moyen Âge, à la Renaissance et aux phases successives de l'ère moderne jusqu'à l'époque contemporaine. Sans parler de la diversité climatique. Par conséquent, les paysages urbains eux-mêmes, tous des produits du territoire et de son histoire, différencient les uns des autres de manière parfois antithétique. En réalité, il n'existe donc pas de paysage urbain italien *typique*.

vre, ingenious and ground-breaking in every way, is characterized by an almost maniacal focus on the settings, whether internal or external, both in their ensemble design and minutest detail: architecture, streets, staircases, apartments and furnishings, objects, outfits, haircuts, down to the music heard in the background. The throbbing Milan, "moral capital" of Italy as well as capital of economy, fashion and design and, in many ways, of Italian culture, at the time the best melting pot of national modernity, literally produces an author like Guido Crepax, who gratefully goes on to reproduce her in his work.

### Cycle lane

It must be pointed out that Italy is uniquely characterized by the extreme variety of her environments: high mountain ranges across the north, and on the remaining sides, coastlines kissed by different seas; great plains, industrial and partly agricultural; an extended backbone of wooded mountains; fertile valleys, rolling hills, sun-drenched islands, cities brimming with artworks, and innumerable tourist locations. Over more than two millennia, the history of the Italian peninsula has left behind tangible and often majestic traces of its various stages, from the Etruscan and Roman periods to the Middle Ages, from the Renaissance to the successive rough and tumble of the Modern Era and all the way to our own times. And that is before we even mention climatic diversity. Consequently, urban landscapes – themselves products of the surrounding terrain and its manifold history – are differentiated to the point of being antithetical to each other. There truly is not an Italian urban landscape that we may call *typical*.



Vittorio Giardino, due vignette  
da *Sam Pezzo*, 1979

Il lettore di fumetti se n'è accorto bene per esempio già tra il 1978 e il 1983, leggendo sui mensili «Il Mago» e «Orient Express» le storie dell'investigatore privato *Sam Pezzo*, ambientate a Bologna dal bolognese Vittorio Giardino (1946). La città emiliana non viene mai nominata per tale in modo diretto, ma appare immediatamente riconoscibile al lettore nelle sue vie porticate e i suoi crocicchi, nei suoi portoni e i suoi lastricati, nelle sue biciclette e saracinesche pittate. Un paesaggio urbano *délabré* che si attaglia a perfezione all'atmosfera in qualche modo *hard boiled* richiesta dalla narrazione – *hard boiled* all'italiana. Peraltro il centro di una Bologna sbrecciata e graffitata, culla dolcemente di studenti universitari divisi tra moti contestatari e sperimentazioni di droghe, nel 1977 è al

Les lecteurs de bandes dessinées en étaient bien conscients entre 1978 et 1983, lorsqu'ils lisaient dans les mensuels « Il Mago » et « Orient Express » les histoires du détective privé *Sam Pezzo*, que le Bolognais Vittorio Giardino (1946) situe dans sa ville natale. La ville émilienne n'est jamais directement mentionnée, mais elle est d'emblée reconnaissable par le lecteur grâce à ses rues à portiques et ses carrefours, ses portes monumentales et ses pavés, ses bicyclettes et ses volets peints. Un paysage urbain *délabré* qui colle parfaitement à l'ambiance un peu *hard-boiled* exigée par le récit – mais *hard-boiled* à l'italienne. Par ailleurs, le centre d'une Bologne maganée et couverte de graffitis, berceau aigre-doux d'étudiants universitaires qui se partagent entre les mouvements de protestation et l'expérimentation de drogues, a également été le centre de la pre-

Comics readers will have become well aware of that between 1978 and 1983, while reading in the monthly magazines *Il Mago* and *Orient Express* the stories of the private investigator *Sam Pezzo*, eponymous hero of a noir series set in Bologna by the Bologna native Vittorio Giardino (1946). The Emilia city is never named directly but is immediately recognizable by her crossroads and portico-lined streets, her doorways and cobblestones, bicycles and spray-painted roller shutters. This somewhat dilapidated urban landscape fits the gritty atmosphere demanded by the narrative like a glove: *hard-boiled all'italiana*. Moreover, in 1977 a scuffed and graffitied Bologna, bitter-sweet cradle of university students torn between protesting and experimenting with drugs, takes centre stage in the uproarious first work by Andrea Pazienza (1956-1988), *Le*



Hugo Pratt, due vignette da *Favola di Venezia*, 1977

centro anche della clamorosa opera prima di Andrea Pazienza (1956-1988) *Le straordinarie avventure di Pentothal*.

Ma ciò significa e sottolinea che ogni autore italiano ha inevitabilmente la sua città d'origine (o d'adozione) dentro di sé. Lo capiscono non solo i veneziani quando vedono il Corto Maltese di Hugo Pratt (1927-1995) aggirarsi tra calli e canali e indugiare in *Favola di Venezia*. O non solo i romani quando capitombolano nelle stralunate «panoramiche» su affollatissimi spiazzi plebei del folle umorista Benito Jacovitti (1923-1997); o

mière œuvre sensationnelle d'Andrea Pazienza (1956-1988), *Le straordinarie avventure di Pentothal*, en 1977.

Cela signifie et souligne que chaque auteur italien porte inévitablement en lui sa ville d'origine (ou d'adoption). C'est ce que comprennent les Vénitiens lorsqu'ils voient le Corto Maltese de Hugo Pratt (1927-1995) déambuler dans les calli et les canaux et s'attarder dans *Favola di Venezia*. Ou les Romains lorsqu'ils sont projetés dans les vues délirantes des espaces plébéiens grouillants de l'humoriste visionnaire Benito Jacovitti (1923-1997) ; ou dans les labyrinthes

*straordinarie avventure di Pentothal* ("Pentothal's Extraordinary Adventures").

What the above means, and highlights, is that all Italian authors inevitably carry their native (or adoptive) cities inside them. This is something that Venetians will understand while watching Hugo Pratt's (1927-1995) Corto Maltese roaming alleyways and canals in *Favola di Venezia*. Romans will understand it as they fall head first into the demented panoramas of teeming plebeian spaces created by the crazy humorist Benito Jacovitti (1923-1997); or in the chaotic and disturbing





Hugo Pratt, due vignette da *Favola di Venezia*, 1977

nei caotici e inquietanti labirinti barocchi di Guido Buzzelli (1927-1992); o, oggi, nel quartiere tutt'altro che *glamour* di Rebibbia, spazio domestico delle storie di Zerocalcare (ovvero Michele Rech, 1983). Lo capiscono pure i liguri, quando nelle chine e negli acquedotti di Ivo Milazzo (1947) ritrovano con emozione la Genova del cantautore Fabrizio de André in *Uomo Faber*, o con nostalgia la luminosa Riviera degli spensierati anni Sessanta in *Giuli Bai & Co.*

In effetti la rappresentazione degli spazi urbani nel nostro fumetto può oscillare

baroque chaotiques et inquiétants de Guido Buzzelli (1927-1992) ; ou, aujourd'hui, dans le quartier populaire de Rebibbia, l'espace domestique des histoires de Zerocalcare (Michele Rech, 1983). Les Liguriens le comprennent aussi, lorsque dans les croquis et les aquarelles d'Ivo Milazzo (1947), ils retrouvent avec émotion le Gênes du chanteur-compositeur Fabrizio de André de *Uomo Faber*, ou avec nostalgie la Riviera lumineuse de l'insouciance des années 60 dans *Giuli Bai & Co.*

En effet, la représentation des espaces urbains dans nos bandes dessinées peut osciller

baroque labyrinths drawn by Guido Buzzelli (1927-1992); or, today, in the unglamorous neighbourhood of Rebibbia, home to the stories of Zerocalcare (pseudonym of Michele Rech, 1983). Ligurians too will understand this, with true emotion, as they find in the inks and watercolours of Ivo Milazzo (1947) the Genoa of the beloved singer songwriter Fabrizio de André's *Uomo Faber*, or the nostalgic, luminous riviera of the carefree 1960s in *Giuli Bai & Co.*

As a matter of fact, the representation of urban spaces in Italian comics alternates between

tra una (rara) riproposizione vedutistica accurata e, all'opposto, una (più corrente) genericità. Due esempi del secondo tipo: il popolarissimo antieroe «nero» *Diabolik* opera in una città d'invenzione, Clerville, che occhieggia una specie di Principato di Monaco piuttosto italianizzato; mentre l'*Alan Ford* di Max Bunker (ovvero Luciano Secchi, 1939) e Magnus (ovvero Roberto Raviola, 1939-1996) nel 1969 ci precipita in un sommario *slum* abitato da individui «brutti sporchi e cattivi» e deformato grottescamente.

Soffermiamoci meglio su questa dicotomia. La cultura visiva italiana negli anni dei grandi cambiamenti, in particolare tra i Sessanta e i Settanta, annovera tra i suoi campioni riconosciuti due registi cinematografici: il primo è Michelangelo Antonioni, che scopre ed esplora magnificamente la nuova alienante incomunicabilità, magari ambientandola nei fumosi e rumorosi distretti industriali di una inedita Ravenna nel film *Deserto rosso* (1964), tra grigiore e colore; l'altro è il pauperista Pier Paolo Pasolini, che predilige immergersi nel degrado fisico e antropologico delle periferie o dei ghetti sottoproletari, ad esempio nella disperante Roma del film *Accattone* (1961). Due modelli opposti: qui realismo estremo, lì astrazione estetica. E se da una parte l'Italia dà il suo contributo all'arte contemporanea con l'«invenzione» nel 1967, da parte del critico Germano Celant, della cosiddetta Arte Povera, di concettuale essenzialità, per converso la più consueta e popolare espressività cinematografica del periodo è a sua volta la cosiddetta *commedia all'italiana*, intrisa di

entre une représentation (rarement) précise et, à l'opposé, une représentation générique (plus courante). Deux exemples du second type : le très populaire anti-héros « noir » *Diabolik* œuvre dans une ville imaginaire, Clerville, qui ressemble à une sorte de Principauté de Monaco plutôt italianisée ; tandis que *Alan Ford* de Max Bunker (Luciano Secchi, 1939) et Magnus (Roberto Raviola, 1939-1996), en 1969, nous plonge dans un bidonville sommaire habité par des individus « affreux, sales et méchants » (« brutti, sporchi e cattivi ») et déformés de manière grotesque.

Attardons-nous davantage sur cette dichotomie. La culture visuelle italienne dans les années de grande transformation, notamment entre les années 1960 et 1970, compte deux réalisateurs parmi ses principaux artistes. Le premier est Michelangelo Antonioni, qui découvre et explore magnifiquement la nouvelle incommunicabilité aliénante, en la situant parfois dans les quartiers industriels enfumés et bruyants d'une Ravenna inédite dans le film *Deserto rosso* (1964), où la grisaille côtoie la couleur. Le deuxième est Pier Paolo Pasolini, dont l'idéal de pauvreté le plonge dans la dégradation physique et anthropologique des banlieues ou des ghettos du sous-prolétariat, par exemple dans la Rome désespérée du film *Accattone* (1961). Deux modèles opposés : ici un réalisme extrême, là une abstraction esthétique. Et si, d'une part, l'Italie apporte sa contribution à l'art contemporain avec l'« invention » en 1967, par le critique Germano Celant, de l'*Arte Povera*, art conceptuel et minimaliste, d'autre part, l'expression cinématographique la plus connue et la plus populaire de l'époque est la « comédie à l'italienne », imprégnée de tous les caractères d'une Italie

accurate reproductions worthy of the *Vedutisti* painters, and its (much more common) generalized opposite. In two examples of the latter, the incredibly popular noir anti-hero *Diabolik* operates in the fictional Clerville, which hints at a rather italianized Principality of Monaco; while in 1969, Max Bunker (Luciano Secchi, 1939) and Magnus (Roberto Raviola, 1939-1996) have *Alan Ford* plunge us into a summary slum, grotesquely deformed and inhabited by characters that are ugly, dirty, and bad.

Let us linger on this dichotomy. In those years of great change, the 60s and 70s in particular, Italian visual culture numbers among its champions two film directors: the first is Michelangelo Antonioni, who magnificently discovers and explores the modern, alienating failure to communicate, by setting it, for example, among the grayness and colour of a Ravenna never seen before, all smoky, noisy industrial districts, in the 1964 *Red Desert*; the other is the pauperist Pier Paolo Pasolini, who favours an immersion into the physical and anthropological decay of the urban outskirts and most deprived ghettos, such as the despairing Rome of the 1961 *Accattone* (Beggar). Two opposite models: here, extreme realism, there, aesthetic abstraction. And while Italy makes a contribution to contemporary art with the 1967 “invention” by the critic Germano Celant of the conceptually essentialist *Arte Povera*, the most popular and widespread cinematic expression of that period is, conversely, the so-called *Commedia all'Italiana*, steeped in all the distinct provincial humours of the peninsula, not least the insistent use of various regional dialects. In the meantime,



tutti i distinti umori provinciali italiani, non ultimo un uso insistito dei più vari dialetti regionali. E il regista Ettore Scola sforna un lungometraggio dal titolo eloquente, che abbiamo già citato: *Brutti, sporchi e cattivi* (1976), reale epitome di commedia molto più amara che dolce.

A ispirare dunque gli artisti del fumetto italiano, a quanto sembra, non sono le pur numerose e in apparenza spettacolari città d'arte, che forse risultano troppo ingombranti e troppo impegnative da affrontare soddisfacentemente; la sensazione è che, anche nel fumetto, lo sguardo autoriale preferisca soffermarsi sulla vita di provincia. L'Italia, d'altronde, statisticamente è costituita soprattutto di provincia. Un esempio lampante, e bene riconosciuto anche all'estero, è il lavoro articolato del toscanesimo Gipi (ovvero Gianni Pacinotti, 1963), che con i suoi racconti e romanzi disegnati riesce a evocare alla perfezione le atmosfere sospese – non pacifiche, però, spesso tutt'altro – dei territori interstiziali italiani, nei loro vuoti accesi.

Accanto a un Gipi esemplare cantore della provincialità, per amor di assortimento possiamo ritrovare tuttavia la predilezione per la metafisica dechirichiana delle luminose piazze italiane da parte del barese Sebastiano Vilella (1960); e gli scorci a lei più familiari delle belle città – Venezia, Bologna, Trieste – dove si è trovata a vivere la cagliaritana Vanna Vinci (1964); e la ritmica sincopata del Norditalia più frenetico e *trendy* del padovano Massimo Giacon (1961); e gli squadri genericamente e generosamente «sudisti» del tarantino Squaz (ovvero Pasquale Todisco, 1970). Luci naturali e artificiali, strade ora ampie e ora strette, e lì entusiasmi e qui disillusioni. A volte il bicchiere è mezzo pieno, a volte mezzo vuoto.

provinciale et diverse, notamment l'utilisation des dialectes régionaux. Le réalisateur Ettore Scola nous livre un long métrage au titre éloquent, que nous avons déjà évoqué : *Brutti, sporchi e cattivi* (1976), véritable épitomé de la comédie bien plus amère que douce.

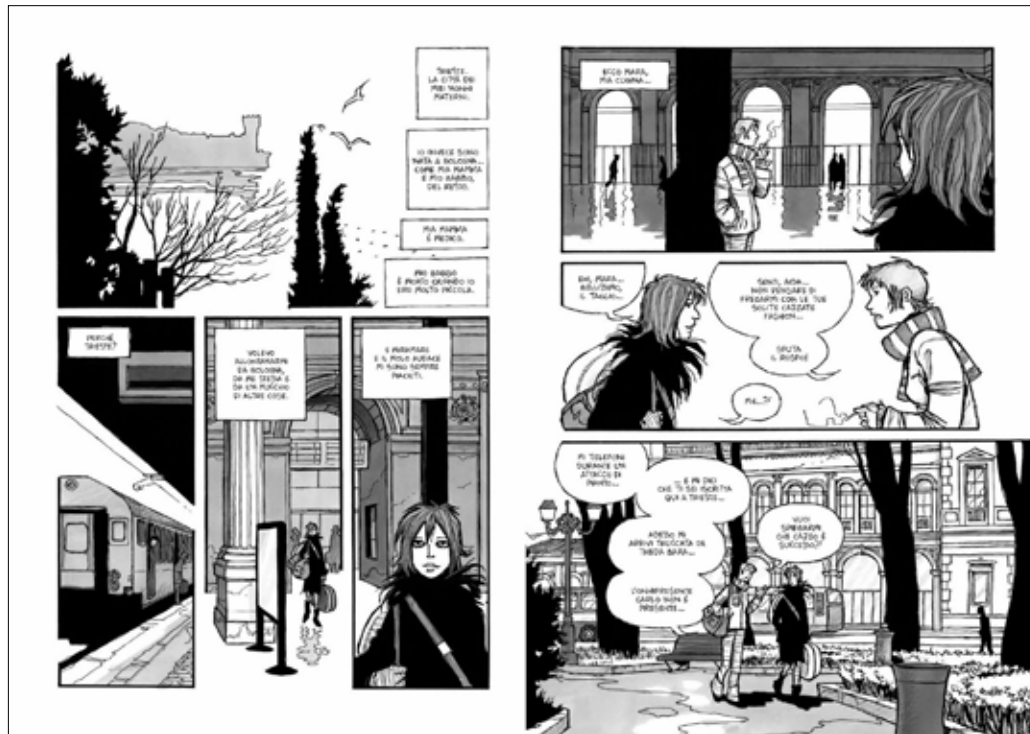
Il semble donc que la source d'inspiration des bédéistes italiens ce ne sont pas les nombreuses et apparemment spectaculaires villes d'art, peut-être trop encombrantes et trop exigeantes pour être traitées de manière satisfaisante ; on a l'impression que, même dans la bande dessinée, le regard de l'auteur préfère s'attarder sur la vie de province. L'Italie, après tout, est statistiquement constituée principalement de milieux provinciaux. Un exemple flagrant et reconnu à l'étranger est l'œuvre complexe du toscan Gipi (Gianni Pacinotti, 1963) qui, avec ses récits et ses romans dessinés, réussit à évoquer à la perfection les atmosphères suspendues – pas du tout paisibles, cependant, bien au contraire – des territoires intersticiels italiens, dans leurs vides lumineux.

À côté de Gipi, chantre exemplaire de la vie de province, on retrouve la prédilection de Sebastiano Vilella (Bari 1960) pour les piazzas italiennes grandes ouvertes qui renvoient à la métaphysique de De Chirico ; les aperçus des belles villes qui lui sont familiers – Venise, Bologne, Trieste – où Vanna Vinci (Cagliari 1964) a vécu ; le rythme syncopé de l'Italie du Nord la plus frénétique et branchée de Massimo Giacon (Padoue 1961) ; les lieux génériquement et généreusement « sudistes » de Squaz (Pasquale Todisco, Taranto, 1970). Lumières naturelles et artificielles, rues tantôt larges, tantôt étroites, enthousiasmes et désillusion. Parfois le verre est à moitié plein, parfois à moitié vide.

the director Ettore Scola serves up an eloquently titled feature: *Down and Dirty*, whose original title translates as “Ugly, Dirty and Bad” (1976); a true epitome of a comedy that is much more bitter than sweet.

It seems that Italian comics artists are inspired not so much by their cities' abundant and visually spectacular artistic heritage, which may be too cumbersome and demanding to tackle to satisfaction; the overall feeling is that even in comics the authorial gaze naturally turns to the provinces. Italy is after all primarily made up of provincial towns. This is luminously exemplified by the nationally and internationally acclaimed, articulate *oeuvre* of the very Tuscan Gipi (Giovanni Pacinotti, 1963), who, in his graphic stories and novels, is able to evoke to perfection the suspended and often far from peaceful atmospheres of the interstitial territories of Italy, with their blazing voids.

For diversity's sake, let us juxtapose this exemplary minstrel of the provincial with the bright town squares favoured by the Bari native Sebastiano Vilella (1960), reminiscent of Giorgio De Chirico's metaphysical paintings; Vanna Vinci (1964), from Cagliari, who draws familiar views of the beautiful cities – Venice, Bologna, Trieste – where she has lived; the syncopated rhythms of the frantic, trendy North, rendered by Massimo Giacon (1961), from Padua; and the generically, generously “southern” images of Squaz (Pasquale Todisco, 1970, from Taranto). Natural lights, artificial lights; streets that are wide, then narrow; enthusiasm and disappointment. The glass is sometimes half full, at other times half empty.

Vanna Vinci, *Aida al confine*, 2003

### Sosta consentita

Ma come si rappresenta la città, come può risultare percepibile al lettore di fumetti? Quando l'unità di misura della narrazione fumettata è la *daily strip* alla maniera americana, l'ordine di lettura è panoramico, ossia procede inevitabilmente in modo orizzontale. Invece lo scorrimento dello sguardo si arricchisce e si modula nella tavola grande del modello *comic book* e ancor più nella *bédé* franco-belga, che può contenere vignette di dimensioni maggiori atte a modificare la percezione in vedute anche verticali. E se la disposizione compatta nella piccola

### Stationnement autorisé

Mais comment la ville est-elle représentée, comment peut-elle être perçue par le lecteur de bande dessinée ? Lorsque l'unité de mesure du récit en bande dessinée est la bande quotidienne à l'américaine, l'ordre de lecture est panoramique, c'est-à-dire qu'il se déroule inévitablement à l'horizontale. En revanche, le défilement du regard s'enrichit et se module dans les planches du *comic book* et plus encore dans la *bédé* franco-belge, qui peut contenir des cases plus grandes capables d'orienter la perception vers la verticalité. Et si la disposition compacte

### Free parking

But how is the city represented, how can it be perceived by the comics reader? When the unit of measure of the comics narrative is the American-style daily strip, the eye inevitably proceeds on the horizontal, resulting in a panoramic reading order. Conversely, the progress of the reader's gaze is enriched and modulated by the spacious layouts of the comic book model, even more so of the Franco-Belgian *bandes dessinées*, which may contain larger panels designed to add vertical views to the reader's perception. And if the

pagina del *manga* nipponico varia da un rapido *scrolling* verticale all'esplosione a prospettiva, infine nella riduzione in formato quaderno del *graphic novel* contemporaneo il numero delle vignette si riduce forzatamente e la lettura, ormai perlopiù verticale, contempla alternanze anche con qualche *splash page*, ovvero vignetta unica. Questo per quanto riguarda i «recinti» preliminari imposti dal formato di stampa. Ora, è evidente che l'organizzazione della griglia delle vignette all'interno della tavola incide sull'autore (e dipoi sul lettore), in modo graduale, dapprima sulla percezione dello spazio, in seguito sulla valutazione e l'interpretazione dello stesso. E quando di norma la disposizione delle vignette nella tavola è già ortogonale, la geografia degli elementi urbani vi si accomoda molto adeguatamente (tanto che le morbide linee curve dei *balloon* possono rappresentare quasi una stonatura). Sempre però che lo sguardo permanga frontale.

È qui che la sensibilità dell'autore, agendo ora mediante lo spessore del tratto (di pennino, pennarello, pennellino, pennello – che nella rappresentazione degli edifici tende comunque a trattenersi il più possibile regolare) e ora tramite la frammentazione variamente ordinata della visione, giunge a indirizzare a piacimento l'atmosfera di lettura. La sua regia può muovere e far muovere lo sguardo allungandolo o accorciandolo, come se facesse riferimento via via a obiettivi fotografici differenti: un'ottica normale, da classico 50mm, o un grandangolo, o un teleobiettivo. Così il respiro dell'immagine muta, oscillando come tra estroversione e introversione; e ciò avviene non solo graficamente ma pure contenutisticamente: la scelta (o l'altalena) è tra *outer* e *inner space*. La nar-

dans la page petit format du *manga* japonais varie d'un rapide défilement vertical à une explosion sans perspective, finalement, avec la réduction au format cahier du roman graphique contemporain, le nombre de vignettes est forcément réduit et la lecture, désormais surtout verticale, est parfois arrêtée par des cases pleine-page. Voilà pour les « clôtures » préliminaires imposées par le format d'impression. Or, il est évident que l'organisation de la grille des cases à l'intérieur de la planche affecte l'auteur (et ensuite le lecteur), de manière graduelle, d'abord pour ce qui est de la perception de l'espace, puis de l'évaluation et de l'interprétation de celui-ci. Et lorsque, en règle générale, la disposition des cases sur la planche est déjà orthogonale, la géographie des éléments urbains s'intègre très bien (à tel point que les lignes courbes arrondies des phylactères peuvent presque être une fausse note). À condition, toutefois, que le regard reste frontal.

C'est là que la sensibilité de l'auteur, agissant tantôt sur l'épaisseur du trait (de la plume, du feutre, du pinceau – qui dans la représentation des bâtiments tend à rester le plus régulier possible), tantôt sur la fragmentation de la perception visuelle qui est agencée de manière différente, contribue à orienter le sens de la lecture. L'auteur, qui devient ici réalisateur, peut déplacer et faire bouger le regard du lecteur en l'allongeant ou en le raccourcissant, comme s'il utilisait tour à tour différents objectifs photographiques : un objectif normal, le classique 50 mm, un grand angle ou un téléobjectif. Ainsi, le souffle de l'image change, oscillant en quelque sorte entre extraversion et introversion ; cela se produit non seulement sur le plan graphique mais aussi en termes de contenu : le choix est entre l'espace extérieur et l'espace intérieur. Le

compact disposition of the Japanese manga's small page oscillates between rapid vertical scrolling and perspectiveless explosions, the physical downsizing of the contemporary graphic novel leads to the number of panels being forcibly reduced: by now mostly vertical, the reader's progress is punctuated by the occasional splash page. While that overview focusses on the preliminary boundaries imposed by the print medium, it is evident that the way panels are placed on the page impacts the author (and then the reader) more gradually, at first in the perception of space and later, in the valuation and interpretation of it. And while the customary disposition is already grid-like, the geography of urban elements fits into it so comfortably, that the soft curves of word balloons may even result a little grating, at times. But that is as long as the gaze remains frontal.

This is where the author's sensibility freely addresses the reading atmosphere, whether through the thickness of the line (which, when representing buildings, tends in any case to remain as regular as possible, regardless of the medium: nib, felt-tip, brushes of various sizes), or the variously ordered fragmentation of vision. The comics artist turns film director, moving the gaze, lengthening, then shortening, as if switching to different lenses along the way: the normal viewpoint of a classic 50mm, a wide angle, a telephoto. So the breath of the image sways as if between extroversion and introversion: graphic manifestations which are replicated in the narrative content. The choice, the see-saw, if you will, is between outer and inner space: the narration opens out or closes up, breathes in and out among

razione si apre o si chiude, inspira ed espira tra gli estremi più vistosi della claustrofobia e dell'agorafobia. Si può infatti giocare con la limitazione – quando non l'occultazione e la negazione – dell'orizzonte. Se le periferie possono suggerire slarghi via dalla pazza folla, sarà invece nel labirinto strettamente *downtown* che l'occhio andrà a sbattere contro ostacoli: i muri che nascondono, le porte che interrogano, le finestre che suggeriscono.

D'altro canto esiste il ricorso, quantomai efficace ai fini narrativi, a quello che potremmo chiamare *sguardo obliquo*: ovvero quando l'ortogonalità abituale lascia spazio sulla pagina a linee e vettori diagonali. La visione dal basso, sguardo deformato dell'individuo che sente incombere su di sé il gran peso dei palazzi, si esercita tramite l'uso delle cosiddette *linee cadenti*, quel grande cruccio dei fotografi di documentazione architettonica che un tempo per correggerle potevano fare ricorso solo ai dorsi basculanti delle fotocamere. E, opposto e complementare, ecco lo sguardo obliquo dall'alto, più panoramico – oggi si direbbe ripreso da un drone – che è usato per visioni d'insieme, descrittive degli ampi ambienti cittadini, di preferenza in momenti introduttivi del racconto. Queste due viste sbieche, «storte», che evidenziano i punti di fuga e contengono punte di angoli acuti e ottusi in qualche modo disordinatamente «centrifughi», sono le più rare – e pertanto le più significanti contenutisticamente: veri e propri *punti di vista* interpretativi, dove forma e contenuto «irregolari», non quieti, si fondono a perfezione.

E il verde? Si direbbe che nell'immaginario dell'autore urbano si consideri perlopiù accessorio.

récit s'ouvre ou se ferme, inspire et expire entre les extrêmes les plus évidents de la claustrophobie et de l'agoraphobie. On peut en effet jouer avec la fermeture – quand ce n'est pas l'occultation et la négation – de l'horizon. Si la banlieue peut suggérer des espaces ouverts à l'écart de la foule déchaînée, c'est dans le labyrinthe du centre-ville *stricto sensu* que l'œil se heurte aux obstacles : les murs qui cachent, les portes qui interrogent, les fenêtres qui suggèrent.

D'autre part, certains auteurs utilisent, de manière très efficace à des fins narratives, ce que nous pourrions appeler le point de vue oblique : c'est-à-dire lorsque l'orthogonalité habituelle laisse la place sur la page à des lignes et à des vecteurs diagonaux. La contreplongée, le regard déformé de l'individu qui sent le poids des bâtiments qui le surplombent, se manifeste par l'emploi de ce qu'on appelle les *lignes tombantes*, ce grand souci des photographes de la documentation architecturale qui, autrefois, ne pouvaient que recourir au dos inclinable des appareils photo pour les corriger. Opposée et complémentaire, il y a la plongée, plus panoramique – aujourd'hui on dirait prise d'un drone – qui est utilisée pour des vues d'ensemble, descriptives des grands environnements urbains, de préférence dans les moments d'introduction du récit. Ces deux perspectives biaisées, « de travers », qui mettent en évidence les points de fuite et contiennent des pointes d'angles aigus et obtus quelque peu désordonnées et « centrifuges », sont les plus rares – et donc les plus significatives en termes de contenu : de véritables points de vue d'interprétation, où la forme et le contenu « irréguliers », se marient à la perfection.

Et qu'en est-il des espaces verts ? Il semblerait que dans l'imaginaire de l'auteur ur-

the most noticeable extremes of claustrophobia and agoraphobia. It is in fact possible to play with the limitation (and even with the concealment or negation) of the horizon. If the urban outskirts may open up spaces that lift the gaze “far from the maddening crowd”, the strictly downtown labyrinth pushes obstacles in its way: walls conceal, doors ask questions, windows suggest.

But there is yet another viewpoint for the artist to resort to, one of great narrative potency: we may call it the oblique gaze, since when it is employed, the customary orthogonality of the page makes way for diagonal lines and vectors. Low viewpoints, such as the deformed gaze of an individual feeling crushed by the surrounding buildings, is achieved through the use of so-called “sloping lines”, once a cause of great vexation to architectural photographers who could only correct them by tilting the back of their cameras. Opposed and complementary is the high viewpoint, more panoramic – a drone's eye view, we would say nowadays – and used for ensemble shots, descriptive of the vast urban environment, preferred for the introductory, establishing beats of a story. These two viewpoints, aslant, askance, with their emphasis on vanishing points and the disorderly centrifugal effect of the many cusps of their acute and obtuse angles, are the rarest and as such the most significant narratively. These are interpretative points of view, where “irregular”, unquiet form and content perfectly merge into one.

And the urban greenery? In the mind and in the vision of the urban author, it seems to be a mere accessory.



### **Tutte le direzioni**

Torniamo qui e ora. Alcuni autori delle penultime, ultime e ultimissime generazioni di fumettisti italiani si confrontano con gli spazi cittadini percorribili della loro terra – anzi delle loro terre, che come abbiamo visto ogni pochi chilometri si differenziano anche sensibilmente. Tra visioni di luoghi precisi o imprecisati, in qualche modo luoghi simbolici, sono tutte nuove fotografie di un paesaggio urbano piuttosto articolato, come si diceva, in un presente che nel complesso non si presenta ottimista, bensì principalmente problematico e malinconico.

I penultimi. Gabriella Giandelli (Milano 1963) ambienta le sue sospese storie di donne in quartieri semiperiferici caratterizzati da massicci condomini anonimi, laddove i rami dei pochi alberi superstiti sono spogli e i giardini pubblici restano deserti, silenti, indifferenti. Paolo Bacilieri (Verona 1965) in realtà è affascinato positivamente dal funzionale rigido post-razionalismo delle architetture residenziali milanesi, che riproduce con precisione quasi fotografica e quasi assonometrica, e in cui i riquadri delle finestre possono pure essere poeticamente intesi quali vignette in grado di suggerire particolari delle vite che contengono. Davide Reviati (Ravenna 1966) canta la sua città e la Romagna con accenti elegiaci, muovendo tra imponenti fabbriche fumose e mausolei altomedievali di severa bellezza, sotto cieli ora diurni pieni di rondini e ora notturni fiocamente illuminati da lune-lampadine. E per Andrea Ferraris (Genova 1966) l'ambiente è esattamente *La città vecchia* del cantautore Fabrizio De André, abitata da pensionati e prostitute: vicoli umidi e androni bui, case antiche incomben-

bain, ils sont surtout considérés comme des éléments accessoires.

### **Toutes directions**

Retour à l'exposition, ici et maintenant. Plusieurs auteurs de l'avant-dernière, de la dernière et de la toute dernière génération de dessinateurs italiens se confrontent aux espaces urbains praticables de leur terre – ou plutôt de leurs terres, qui, comme nous l'avons vu, changent considérablement quelques kilomètres plus loin. Entre visions de lieux précis ou indéterminés, en quelque sorte des lieux symboliques, il s'agit de nouvelles photographies d'un paysage urbain plutôt articulé, comme nous l'avons dit, dans un présent qui dans l'ensemble n'est pas optimiste, mais, bien au contraire, problématique et mélancolique.

Les avant-derniers. Gabriella Giandelli (Milan 1963) situe ses histoires de femmes suspendues dans des quartiers semi-périphériques caractérisés par d'énormes blocs d'appartements anonymes, où les branches des rares arbres survivants sont dénudées et où les jardins publics restent déserts, silencieux et indifférents. Paolo Bacilieri (Verone 1965) est véritablement fasciné par le post-rationisme fonctionnel et rigide de l'architecture résidentielle milanaise, qu'il reproduit avec une précision quasi photographique et quasi axonométrique, et dans laquelle les cadres des fenêtres peuvent être interprétés de manière poétique comme des cases capables de suggérer les détails des vies qu'elles contiennent. Davide Reviati (Ravenna 1966) chante sa ville et la Romagne avec des accents élégiaques, se déplaçant entre d'imposantes usines enfumées et des mausolées du haut Moyen-Âge d'une

### **All directions**

Back to the here and now, with three waves of contemporary Italian authors, some of whom have been measuring themselves against the walkable built environment of their land; or, rather, their lands, since we have seen that a distance of just a few kilometres can bring significant differences. Among visions of specific, unspecified, and in a way even symbolic locations, we find new snapshots of an articulated urban space, in a present that, on the whole, appears less optimistic than problematic and melancholic.

The first wave. Gabriella Giandelli (Milan 1963) sets her suspenseful women's stories in neighbourhoods close to the suburbs, with their hefty, anonymous apartment buildings, where the branches of the few surviving trees remain bare, silent, indifferent. However, the functional, rigid post-rationism of Milanese residential architecture exerts a positive fascination on Paolo Bacilieri (Verona 1965), who reproduces it with almost photographic and axonometric precision, poetically making windowpanes into panels, capable of suggesting precious details of the lives they enclose. Davide Reviati (Ravenna 1966) sings elegiacally of his city and the whole Romagna region, alternating between smoky, imposing factories and the severe beauty of early Medieval mausoleums, under morning skies thronged with swallows and night skies faintly lit by lightbulb moons. Meanwhile, for Andrea Ferraris (Genova 1966) the built environment coincides exactly with *La città vecchia* ("the old town") of the singer-songwriter Fabrizio De André, inhabited by prostitutes and old-age pensioners: damp alleys and



ti, selciati sconnessi; e magari anche i tetti, le soffitte e le gatte dell'altro storico cantautore genovese Gino Paoli quando era *bohémien*.

Gli ultimi. Sara Colaone (Pordenone 1970) guarda al passato e ricostruisce coltamente una Milano cubista dove i piani prospettici si affastellano e si rincorrono già futuristi, liberandosi infine nello spazio apertissimo della grande Piazza del Duomo. Lorena Canottiere (Bra 1972) viaggia dal suo Piemonte alla città d'arte Firenze senza ritrarla con occhio banale di turista, ma piuttosto da cittadina assuefatta alle infinite testimonianze dei secoli passati che abbracciano e connotano il vivere quotidiano in Italia. Anche Pietro Scarnera (Torino 1979) guarda ai muri che delimitano i suoi percorsi urbani come a palinsesti memori di epoche trascorse, in una sorta di esercizio di stratigrafia orizzontale capace di metterci in contatto e dialogo con qualche velo di Storia appena coperto ma riscopribile. E invece Marino Neri (Modena 1979) sceglie la notte, qualunque ovunque, e vola sul buio punteggiato dal silenzio della neve, soffermandosi sui parcheggi multipiano, presenze ormai abituali nelle geografie urbane contemporanee.

Gli ultimissimi. Emanuele Giacometti (Genova 1982) annusa gli odori della sua città di mare e di vento, porto di pesci e di piccioni, tra curve e salite, ringhiere e guard-rail, il parco giochi e le gru, sottopassaggi e furgoni, come in un documentario. Silvia Rocchi (Pisa 1986) gira in auto, evita accuratamente gli orari di punta, lascia passare i tram, esce di città, guida solitaria, e per strada non si vede quasi nessuno, forse perché si sta facendo notte. Bianca Bagnarelli (Milano 1988) si sposta nelle geometrie del tempo, tra la Pom-

beauté sévère, sous des cieux tantôt pleins d'hirondelles le jour, tantôt nocturnes, faiblement éclairés par des lampes lunaires. Et pour Andrea Ferraris (Gênes 1966), le cadre est exactement la vieille ville de l'auteur-compositeur Fabrizio De André, habitée par des retraités et des prostituées : ruelles humides et couloirs sombres, vieilles maisons imposantes, trottoirs irréguliers ; et peut-être même celle des toits, des greniers et des chats de l'autre grand auteur-compositeur génois Gino Paoli, qui y a mené une vie de bohème.

Les derniers. Sara Colaone (Pordenone 1970) regarde vers le passé et reconstruit habilement un Milan cubiste où les plans de perspective s'agglutinent et se poursuivent de manière futuriste, pour finalement se libérer dans l'espace très ouvert de la grande Piazza del Duomo. Lorena Canottiere (Bra 1972) voyage de son Piémont natal à la ville d'art, Florence, sans la dépeindre avec l'œil banal d'une touriste, mais plutôt comme une citadine habituée aux infinis témoignages des siècles passés qui caractérisent dans le moindre recoin la vie quotidienne en Italie. Pietro Scarnera (Turin 1979) regarde également les murs qui délimitent ses parcours urbains comme s'ils étaient des palimpsestes d'époques passées, dans une sorte d'exercice de stratigraphie horizontale capable de nous mettre en contact et en dialogue avec un voile d'histoire à peine recouvert mais qui peut être dévoilé à nouveau. Au contraire, Marino Neri (Modène 1979) choisit la nuit, n'importe où, et survole l'obscurité ponctuée par le silence de la neige, s'attardant au-dessus des parkings à étages, une présence désormais habituelle dans les géographies urbaines contemporaines.

Les tout derniers. Emanuele Giacometti (Gênes 1982) renifle les odeurs de sa ville où

dark hallways, timeworn, looming houses, loose cobbles; and perhaps also the rooftops, attics and cats of that other historic singer-songwriter from the city: Gino Paoli, when he was still a bohemian.

The second wave. Sara Colaone (Pordenone 1970) looks to the past as she eruditely reconstructs a cubist Milan, where the perspective plans overlap and chase each other, futuristic already, to be released in the vast opening of the great Piazza del Duomo. Lorena Canottiere (Bra 1972) travels from her native region of Piedmont to Florence, city of art, which she portrays not through the banal gaze of the tourist, but through that of a citizen accustomed to the infinite testimonies of centuries past that surround and characterize Italian living. Pietro Scarnera (Turin 1979) is another artist who sees the walls enclosing his urban itineraries as palimpsests bearing the memories of long-gone ages, in an exercise of horizontal stratigraphy of sorts, capable of creating a dialogue with a veil of history just below the surface, waiting to be uncovered and contacted. Marino Neri (Modena 1979), on the other hand, chooses the night, any night anywhere, gliding over a darkness punctuated by the silence of snow, lingering in multi-storey car parks, by now habitual presences in contemporary urban geographies.

The third wave. Yet another Genoese, Emanuele Giacometti (1982), sniffs at the smells of his city of sea and wind, harbour of fish and pigeons, among streets that bend as sharply as they rise, balustrades and guard-rails, playgrounds and cranes, vans and underpasses, like in a documentary. Silvia Rocchi (1986), who like Gipi hails from Pisa, carefully avoids rush hour, stops for

pei romana appena prima della catastrofe e l'oggi di questa mattina, forse appena dopo la catastrofe del giorno prima: tutto appare fermo e tranquillo, ma in realtà sotterraneamente tutto si muove anche se non ce ne accorgiamo. Infine Eliana Albertini (Rovigo 1992) vagola con sguardo da ciclista, passa qualche *terrain vague*, esplora qualche vacua archeologia industriale, approda a qualche chiassoso luna park.

Le città italiane sono anche queste, ora pacifiche e ora congestionate, con chiazze di abbandono non lontane da splendori storici, tra vecchi quartieri in odore ormai di gentrificazione e quartieri nuovi ancora in cerca di identità, in orizzonti piatti di pianura o erte salite e discese su Alpi e Appennini. Noi le guardiamo e le viviamo con movimenti della pupilla e dell'animo qui orizzontali, lì verticali, talvolta diagonali; mai del tutto immobili, per fortuna.

se mêlent la mer et le vent, un port de poissons et de pigeons, au milieu des virages et des côtes, des rampes et des rambardes, de squares et des grues, de passages souterrains et des camionnettes, comme dans un documentaire. Silvia Rocchi (Pise 1986) se déplace en voiture, évite soigneusement les heures de pointe, laisse passer les tramways, sort de la ville, conduit seule, et on ne voit presque personne dans la rue, peut-être parce que la nuit tombe. Bianca Bagnarelli (Milan 1988) se déplace dans la géométrie du temps, entre la Pompéi romaine juste avant la catastrophe et l'aujourd'hui de ce matin, peut-être juste après la catastrophe de la veille : tout semble immobile et calme, mais en réalité tout bouge sous terre, même si nous ne nous en rendons pas compte. Enfin, Eliana Albertini (Rovigo 1992) se promène avec un regard de cycliste, dépasse quelques terrains vagues, explore une archéologie industrielle vide, et arrive à une fête foraine bruyante.

Les villes italiennes sont cela aussi, tantôt paisibles, tantôt encombrées, avec des parcelles d'abandon non loin de la splendeur historique, entre des quartiers anciens qui sentent maintenant l'embourgeoisement et de nouveaux quartiers encore en quête d'identité, dans les horizons plats des plaines ou les côtes et les descentes raides des Alpes et des Apennins. Nous les regardons et les vivons avec des mouvements de la pupille et de l'âme, ici horizontaux, là verticaux, parfois diagonaux ; jamais complètement immobiles, heureusement.

the trams and leaves the city behind to drive alone, and there is hardly a soul to be seen on the road, perhaps because night is falling. Bianca Bagnarelli (Milan 1988) migrates through the geometries of time, between Roman Pompeii just before the catastrophe and this morning, perhaps just after the catastrophe of the day before: all appears still and quiet, but everything is moving under the surface even if we are not aware of it. Finally, the cyclist's gaze of Eliana Albertini (Rovigo 1992) passes those ambiguous, derelict sites sometimes known as *terrain vague*, explores vacant industrial architecture, approaches a noisy fairground.

Italian cities can be like this too: now peaceful, now congested, with patches of neglect not far from their historic splendour, between old neighbourhoods by now smelling of gentrification, and new ones still in search of their identity, the flat horizons of the plains or the steep drops and rises of the Alps and Apennines. Our pupils and our souls journey through them, on the horizontal, on the vertical, on the diagonal; and, fortunately, never static.



# **Specie di spazi: rappresentazioni dello spazio urbano nel fumetto *québécois* / Espaces d'espaces : représentations de l'espace urbain dans la bande dessinée québécoise / Species of Spaces: Representations of Urban Space in Quebecois Comics**

*Thara Charland, Anna Giaufret, Michel Viau*

## **Introduzione**

**IT** La relazione tra il fumetto e lo spazio è consustanziale al mezzo stesso. Infatti, «Il fumetto è in definitiva uno spazio, quello della tavola e della vignetta, che rappresenta un altro spazio, quello della diegesi. Si può quindi dire che è il prodotto dell'interazione tra due spazi: lo spazio rappresentante o spazio contenitore e lo spazio rappresentato o spazio contenuto» (Amatulli 2018, online, traduzione nostra). Ora, è proprio attraverso l'interazione tra questi due spazi che il fumetto ha potuto rappresentare ogni sorta di spazio diegetico, tra cui lo spazio urbano è probabilmente il più frequente. La tavola, la striscia e la vignetta possono infatti utilizzare la frammentazione dello spazio diegetico e il punto di vista zenitale, frontale o altro, a cui si aggiungono la scelta della dimensione delle varie unità, la scelta del tratto, delle forme, dei colori e molte altre variabili che rendono il fumetto uno dei media più flessibili e versatili. Questo è ciò che Thierry Groensteen ha chiamato la «spatio-topique», ovvero «lo spazio di cui si appropria il fumetto e le mo-

## **Introduction**

**FR** Le rapport de la bande dessinée à l'espace est consubstantiel au médium lui-même. En effet, « La bande dessinée, c'est finalement un espace, celui de la planche et de la case, qui représente un autre espace, celui de la diégèse. On peut donc affirmer qu'il s'agit du produit de l'interaction entre deux espaces : l'espace représentant ou espace contenant et l'espace représenté ou espace contenu » (Amatulli 2018, en ligne). Or, c'est par le biais de ce jeu entre ces deux espaces que la bande dessinée a pu représenter toutes sortes d'espace diégétiques, parmi lesquels l'espace urbain est probablement le plus fréquent dans les albums. La planche, la bande et la case peuvent en effet utiliser le découpage de l'espace diégétique et le point de vue zénithal, frontal ou autre, auxquels s'ajoutent le choix de la taille des unités, le choix du trait, des formes, des couleurs et de beaucoup d'autres variables qui font de la bande dessinée un médium parmi les plus flexibles et polyvalents. C'est ce que Thierry Groensteen a appelé la spatio-topique, à sa-

## **Introduction**

**EN** The relationship between comics and space is consubstantial with the medium itself. Indeed, "the comic strip is ultimately a space, that of the page and the panel, which represents another space, that of the diegesis. It can therefore be said to be the product of the interaction between two spaces: the representing space or container space and the represented space or content space" (Amatulli 2018, online, our translation). Now, it is through this interplay between these two spaces that comics have been able to represent all sorts of diegetic spaces, among them urban space. The comic strip can indeed play with the different elements that compose it and the different tools at its disposal: the division of the space into pages, strips and panels; the overhead, frontal or other point of view; the choice of the size of the constituent parts, the weight of the line, the shapes, the colors and so on. All these variables make the comic strip amongst the most flexible and versatile of artistic mediums. It is what Thierry Groensteen called the spatio-topics, namely "the space such as the

dalità secondo le quali lo organizza» (1999: 26-27, traduzione nostra).

Inoltre, il testo (la sua presenza o assenza, così come le sue caratteristiche e quelle dei balloons o degli enunciati che contengono) è un ulteriore elemento che contribuisce alla costruzione della rappresentazione di qualsiasi spazio diegetico, dai centri urbani affollati alle periferie deserte, il cui prototipo è *Ghost World* (Seattle, Fantagraphics, 1997) di Daniel Clowes.

L'interesse specialistico si è spesso concentrato sull'aspetto architettonico dello spazio urbano (ad esempio la mostra del 2010 *Archi & BD: la ville dessinée* a Parigi), poiché, come ha scritto Catherine Labio (2015), l'architettura verticale della città nordamericana sembra corrispondere perfettamente alle esigenze grafiche della tavola. Negli ultimi anni, abbiamo inoltre assistito allo sviluppo di un filone geografico negli studi sul fumetto, che si concentra maggiormente sulla spazigenesi e sugli itinerari (Dardaillon e Meunier 2013, Champigny 2010). In questa mostra, considereremo lo spazio urbano soprattutto nel suo rapporto con gli esseri umani che lo abitano o lo occupano, in una prospettiva in cui lo spazio percepito e vissuto ha la precedenza sullo spazio concepito, per usare la terminologia di Lefebvre (1974). Lo spazio urbano può così diventare il luogo di giustapposizione delle diversità espresso dal concetto di simultaneità culturale di Kumkum Sangari (1990, citata da Chua Manansala 2018), uno spazio intimo, un rifugio, o invece uno spazio ostile, disciplinato, anonimo o fagocitante, un luogo *unheimlich* dove persistono tracce del familiare. Per esempio, nella doppia tavola intitolata *Cimetière* (infra p. 126-127), Michel Hellman riflette su come la divisione linguistica della città sia riflessa nella divisione del cimitero di Montréal.

voir « l'espace tel que la bande dessinée se l'approprie et l'aménage » (1999 : 26-27).

Par ailleurs, le texte (sa présence ou son absence, ainsi que ses caractéristiques et celles des bulles ou des récitatifs qui le contiennent) est un autre élément qui contribue à la construction de la représentation de tout espace diégétique, des centre-villes achalandés aux banlieues désertes, dont le prototype est *Ghost World* (Seattle, Fantagraphics, 1997) de Daniel Clowes.

L'intérêt des spécialistes s'est souvent concentré sur l'aspect architectural de l'espace urbain (par exemple, en 2010, exposition *Archi & BD : la ville dessinée* à Paris), puisque, ainsi que l'a écrit Catherine Labio (2015), l'architecture verticale de la ville nord-américaine semble correspondre parfaitement aux besoins graphiques de la planche. Depuis quelques années, on assiste aussi à une orientation géographique des études en bande dessinée, qui s'intéresse davantage à la spatiogenèse et aux itinéraires (Dardaillon et Meunier 2013, Champigny 2010). Ici, c'est surtout dans son rapport aux humains qui l'habitent ou qui l'occupent que nous allons envisager l'espace urbain, dans une perspective où l'espace perçu et vécu prime sur l'espace conçu, pour reprendre la terminologie de Lefebvre (1974). L'espace urbain pourra donc devenir le lieu de la juxtaposition des diversités exprimé par la simultanéité culturelle de Kumkum Sangari (1990, cité par Chua Manansala 2018), un espace intime, un refuge, ou encore un espace hostile, discipliné, anonyme ou engloutissant, un lieu *unheimlich* où les traces du familier persistent. Par exemple, dans la double planche intitulée « Cimetière » (infra p. 126-127), Michel Hellman réfléchit à la manière dont le clivage linguistique de la ville s'est répercuté sur la division du cimetière de Montréal.

comic strip appropriates it and arranges it" (1999: 26-27, our translation).

Moreover, text (its presence or absence, its graphic characteristics and those of the word balloons or captions that contain it) is another element that contributes to the construction of the representation of any diegetic space, from busy downtowns to deserted suburbs, the prototype of which is Daniel Clowes' *Ghost World* (Seattle, Fantagraphics, 1997).

Specialist interest has often focused on the architectural aspect of urban space (for example, in 2010, the exhibition *Archi & BD: la ville dessinée* in Paris), since the vertical architecture of the North American city seems to correspond perfectly to the graphic needs of the comics page (see Labio 2015). In recent years, there has also been a geographical orientation in comics studies, with a greater focus on spatiogenesis and itineraries (Dardaillon and Meunier 2013, Champigny 2010). Here, it is especially in its relationship to the humans who inhabit or occupy it that we will consider urban space, in a perspective where perceived and lived space takes precedence over designed space, to use Lefebvre's terminology (1974). The urban space could thus become the place of juxtaposition of diversities expressed by Kumkum Sangari's cultural simultaneity (1990, cited by Chua Manansala 2018), an intimate space, a refuge, or a hostile, disciplined, anonymous or engulfing space, an *unheimlich* place where traces of the familiar persist. For example, in the double-page spread entitled "Cemetery" (infra p. 126-127), Michel Hellman reflects on how the city's linguistic divide has been reflected in the division of the Montreal cemetery.





Fig. 1. *Les Aventures de Timothée* de Théophile Busnel  
(*La Patrie*, 1905)

Inizieremo con una panoramica storica del rapporto tra i fumetti e la città in Québec, per poi passare a una rassegna della presenza della città nei fumetti del XXI secolo, basandoci sulle categorie sviluppate in Giaufret (2021).

### Panorama storico

Il fumetto moderno quebecchese è nato sulle pagine di due quotidiani di Montréal: *La Patrie* e *La Presse*. Nei primi mesi del 1904, *Les aventures de Timothée* di Albéric Bourgeois, poi di Théophile Busnel (Fig. 1), *La famille Citrouillard* di René-Charles Béliveau e *Les aventures du père Ladébauche* di Joseph Charlebois sono entrati in maniera dirompente nelle pagine a colori delle edizioni del fine settimana di questi quotidiani.

All'inizio del XX secolo, il Québec stava vivendo una fase di industrializzazione e urbanizzazione sfrenata. Tra il 1861 e il 1901, la popolazione di Montréal triplicò, e i primi fumetti riflettevano questo esodo massiccio dalle campagne. Mentre Timothée era un dandy urbano, i Citrouillard erano contadini che visitavano la metropoli per la prima volta,

Nous allons commencer par un aperçu historique des rapports entre la bande dessinée et la ville au Québec, pour ensuite passer à une présentation de la présence de la ville dans les albums du XXI<sup>e</sup> siècle, en reprenant les catégories élaborées dans Giaufret (2021).

### Panorama historique

La bande dessinée québécoise moderne est née dans les pages de deux quotidiens montréalais : *La Patrie* et *La Presse*. Dans les premiers mois de 1904, *Les aventures de Timothée* d'Albéric Bourgeois, puis de Théophile Busnel (Fig. 1), *La famille Citrouillard* de René-Charles Béliveau et *Les aventures du père Ladébauche* de Joseph Charlebois font une entrée fracassante dans les pages couleurs des journaux de fin de semaine.

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, le Québec subit une industrialisation et une urbanisation effrénée. Entre 1861 et 1901, la population de Montréal triple et les premières bandes dessinées rendent compte de cet exode massif des campagnes. Si Timothée est un dandy urbain, les Citrouillard sont des paysans qui visitent la métropole pour la première fois, tandis que le

We will begin with a historical overview of the relationship between comics and the city in Quebec, and then move on to a presentation of the presence of the city in twenty-first century comics, using the categories developed in Giaufret (2021).

### Historical overview

The modern Quebecois comic strip was born in the pages of two Montreal daily newspapers: *La Patrie* and *La Presse*. In the first months of 1904, *Les aventures de Timothée* by Albéric Bourgeois, then Théophile Busnel (Fig. 1), *La famille Citrouillard* by René-Charles Béliveau and *Les aventures du père Ladébauche* by Joseph Charlebois made a splash in the color pages of the weekend newspapers.

At the beginning of the 20th century, Quebec was undergoing unbridled industrialization and urbanization. Between 1861 and 1901, the population of Montreal tripled and the first comic strips reported on this massive exodus from the countryside. If Timothée is an urban dandy, the Citrouillard family are peasants visiting

mentre il *père* Ladébauche era un boscaiolo che tornava in città dopo trent'anni passati nei boschi. Nelle loro vignette, gli autori presentano i luoghi più emblematici della città: le vie Saint-Denis, Sainte-Catherine e Craig, il Mont-Royal (la collina che domina il centro città), la Place d'Armes, il Champ-de-Mars... Ma Montréal non è solo uno sfondo. La metropoli è un luogo da addomesticare per questi personaggi sradicati dal loro ambiente, che si trovano di fronte a una modernità che è loro estranea. In città, entrano in contatto con un mosaico di comunità etniche, cercano di padroneggiare le nuove tecnologie (elettricità, telefono, tram, automobili) e partecipano alle attività sociali. Ma, ovunque, la loro inettitudine causa disastri e le loro avventure finiscono spesso alla stazione di polizia.

Fin dall'inizio, la Chiesa cattolica del Québec non vede di buon occhio il fumetto. Attraverso di lui, attacca l'urbanizzazione, condannando le attività di svago che la città offre: danza, teatro, musica e cinema. A metà degli anni '30, l'Associazione Cattolica dei Viaggiatori Commerciali (A.C.V.) sponsorizza alcuni *feuilletons* a fumetti pubblicati sui giornali conservatori. Si tratta di adattamenti di romanzi del «ritorno alla terra» sotto forma di storie illustrate (ovvero con testo inserito sotto i disegni). Alcuni elogiano il lavoro della terra (*Au cap Blomidon*), mentre altri cercano di screditare le grandi città, accusate di pervertire le anime (*La campagne canadienne*).

Nonostante le riserve della Chiesa, il fumetto rimane molto popolare e, nell'immediato dopoguerra, i giornali del Québec sono ricchi di serie americane d'avventura. Alcuni giornali – *Le Petit Journal* a Montréal e *L'Action catholique* nella città di

père Ladébauche est un bûcheron qui rentre en ville après trente ans passés dans les bois. Au fil des planches, les auteurs présentent des lieux emblématiques de la ville : les rues Saint-Denis, Sainte-Catherine et Craig, le Mont-Royal, la place d'Armes, le Champ-de-Mars... Mais Montréal n'est pas qu'un décor. La métropole est un lieu à apprivoiser pour ces personnages déracinés qui se trouvent confrontés à une modernité qui leur est étrangère. Dans la ville, ils côtoient des membres de communautés ethniques diverses, ils tentent de maîtriser les nouvelles technologies (électricité, téléphone, tramways, automobiles) et ils participent aux activités sociales. Mais partout, leur inaptitude provoque des catastrophes et leurs péripéties se terminent fréquemment au poste de police.

Dès le départ, l'Église catholique québécoise voit d'un mauvais œil la bande dessinée. À travers elle, c'est à l'urbanisation qu'elle s'attaque, en condamnant les loisirs que la ville offre : danse, théâtre, musique, cinéma. Aussi, au milieu des années 1930, l'Association catholique des voyageurs de commerce (A.C.V.) commande quelques *feuilletons* publiés dans les journaux conservateurs. Il s'agit d'adaptations en histoires en images (avec texte sous les dessins) de romans du terroir. Certains vantent le travail de la terre (*Au cap Blomidon*), tandis que d'autres vilipendent les grandes villes qui pervertissent les âmes (*La campagne canadienne*).

Malgré les réserves de l'Église, la bande dessinée reste très populaire et dans l'immediat après-guerre, les journaux québécois débordent des séries d'aventures américaines. Quelques journaux – *Le Petit Journal*, à Montréal, et *L'Action catholique*, à Québec – com-

the metropolis for the first time, while Father Ladébauche is a lumberjack returning to the city after thirty years in the woods. Throughout these pages, the authors present the city's most emblematic places: the streets Saint-Denis, Sainte-Catherine and Craig, Mount Royal, Place d'Armes, and the Champ-de-Mars... But Montreal is not just a setting. The metropolis is a place to be tamed for these uprooted characters who find themselves confronted with a modernity that is foreign to them. In the city, they rub shoulders with members of various ethnic communities, try to master the new technologies (electricity, telephone, streetcars, automobiles) and participate in social activities. But everywhere, their ineptitude causes disasters and their adventures frequently end in the police station.

From the start, the Catholic Church in Quebec took a dim view of the comic strip. By criticising comic strips, the church attacked urbanization in general, condemning the many leisure activities that the city offered: dance, theater, music and cinema. On the other hand, in the mid-1930s, the Catholic Association of Commercial Travelers (A.C.V.) sponsored several serials published in conservative newspapers. These were adaptations of local novels into picture stories (with text underneath the drawings). Some praised the work of the land (*Au cap Blomidon*), while others vilified the big cities that perverted souls (*La campagne canadienne*).

Despite the Church's reservations, the comic strip remained very popular and in the immediate post-war period Quebec newspapers were overflowing with Ameri-



Fig. 2. *Jacques D'Iberville* de Raymond R. Racette (*Le Petit Journal*, 3 mars 1948)

Québec – commissionano agli autori storie con ambientazione locale: *Jacques D'Iberville* di Raymond R. Racette (Fig. 2), *Julien Gagnon* di Normand Hudon, *Les aventures de Robert et Roland* di Roberto Wilson... Tuttavia, queste storie di detective e di spionaggio rimangono abbastanza convenzionali e potrebbero essere ambientate in qualsiasi grande città nordamericana. Gli autori si accontentano di cospargere le loro tavole di vedute turistiche di Montréal (il parco La Fontaine, i grandi magazzini Dupuis Frères, la basilica di Notre-Dame, la Place d'Armes,

mandant à des auteurs des récits se déroulant dans des cadres locaux : *Jacques D'Iberville* de Raymond R. Racette (Fig. 2), *Julien Gagnon* de Normand Hudon, *Les aventures de Robert et Roland* de Roberto Wilson... Toutefois, ces histoires policières et d'espionnage restent somme toute conventionnelles et pourraient se dérouler dans n'importe quelle grande cité nord-américaine. Les auteurs se contentent de parsemer leurs planches de vues touristiques de Montréal (le parc La Fontaine, le grand magasin Dupuis Frères, la basilique Notre-Dame, la place d'Armes, l'hôtel de

can adventure series. Some newspapers – *Le Petit Journal* in Montreal and *L'Action catholique* in Quebec City – commissioned authors to write stories set in local settings: *Jacques D'Iberville* by Raymond R. Racette (Fig. 2), Normand Hudon's *Julien Gagnon*, Roberto Wilson's *Les aventures de Robert et Roland*... However, these detective and spy stories remain quite conventional and could have taken place in any large North American city. The authors are content to sprinkle their page with tourist views of Montreal (La Fontaine Park, the Dupuis

il palazzo del comune, la Place Jacques-Cartier), della città di Québec (il Cap Diamant, la porta Saint-Jean) e dei loro dintorni (il palazzo del municipio di Terrebonne, il parco Montmorency).

Durante questo periodo, alcune organizzazioni religiose – le Edizioni Fides e la Gioventù Cattolica Studentesca (J.E.C.) – producono e distribuiscono fumetti per i giovani attraverso le loro pubblicazioni: *Hérauts, François e Claire*. Alcuni *feuilletons* di *Hérauts*, illustrati da Maurice Petitdidier (*Tonio le petit émigré, Claude en hélicoptère*), sono utilizzati per far conoscere ai giovani lettori le istituzioni cattoliche, i luoghi di culto e i monumenti di Montréal e di Québec più in generale.

Negli anni Settanta, il fumetto quebecchese vive una fase di grande effervescenza. I giovani autori si riuniscono e fondano diverse riviste. Fortemente influenzati dalla controcultura americana, abbandonano le trame tradizionali a favore della fantasia. In linea con lo spirito dei tempi, la città è spesso rappresentata come uno spazio vitale disumanizzato, alienante e inquinato, dominato dal consumismo. È il caso, per esempio, dei racconti di Daniel Lefresne pubblicati su *Baloune*. Tuttavia, alcuni autori scrivono storie in cui Montréal gioca un ruolo di primo piano. In *Les aventures du Capitaine Kébec*, del 1973, Pierre Fournier è il primo a esprimere la dualità e la divisione linguistica della metropoli del Québec: Capitain Kébec, un supereroe invisibile alla popolazione, ha infatti un solo sostenitore, un giovane anglofono. In *On a volé la coupe Stanley* (1975) di Jean-Pierre Girerd e Arsène, i poliziotti Berri e Demontigny

ville, la place Jacques-Cartier), de Québec (le Cap Diamant, la porte Saint-Jean) et de leurs environs (l'hôtel de ville de Terrebonne, le parc Montmorency).

Au cours de cette période, des organismes religieux – les éditions Fides et la Jeunesse étudiante catholique (J.E.C.) – produisent et diffusent des bandes dessinées jeunesse à travers leurs publications : *Hérauts, François et Claire*. Quelques *feuilletons* de *Hérauts*, illustrés par Maurice Petitdidier (*Tonio le petit émigré, Claude en hélicoptère*), sont prétextes à présenter les institutions, lieux de culte et monuments catholiques de Montréal et Québec aux jeunes lecteurs.

Dans les années 1970, la bande dessinée québécoise connaît une période de grande effervescence. De jeunes auteurs se regroupent et fondent diverses publications. Fortement influencés par la contre-culture américaine, ils délaissent les intrigues traditionnelles et préfèrent la fantaisie. Collant à l'air du temps, la ville y est bien souvent représentée comme un espace de vie déshumanisé, aliénant et pollué, dominé par la surconsommation. C'est le cas, entre autres, des courts récits de Daniel Lefresne parus dans *Baloune*. Toutefois, quelques auteurs livrent des récits dans lesquels Montréal joue un rôle prépondérant. Ainsi, dans *Les aventures du Capitaine Kébec*, en 1973, Pierre Fournier est le premier à faire part de la dualité et du clivage linguistique de la métropole québécoise : le Capitaine Kébec, super-héros mal-aimé de la population, n'a qu'un seul supporter, un jeune anglophone. Dans *On a volé la coupe Stanley*, de Jean-Pierre Girerd et Arsène, en 1975, les policiers Berri et Demontigny par-

Frères department store, Notre-Dame Basilica, Place d'Armes, City Hall, Place Jacques-Cartier), Quebec City (Cap Diamant, the Saint-Jean Gate) and their surroundings (Terrebonne City Hall, Montmorency Park).

During this period, religious organizations – the Fides publishing house and the Jeunesse étudiante catholique (J.E.C.) – produced and distributed comic strips for young people through their publications: *Hérauts, François and Claire*. A few *Hérauts* serials, illustrated by Maurice Petitdidier (*Tonio the Little Emigrant, Claude in a Helicopter*), were used to introduce young readers to Catholic institutions, places of worship and monuments in Montreal and Quebec City.

In the 1970s, the Quebecois comic strip experienced a period of great effervescence. Young authors got together and founded various publications. Strongly influenced by the American counter-culture, they abandoned traditional plots and preferred fantasy. Sticking to the zeitgeist, the city is often represented as a dehumanized, alienating and polluted living space, dominated by overconsumption. This is the case, among others, of the short stories by Daniel Lefresne published in *Baloune*. However, some authors deliver stories in which Montreal plays a predominant role. In *Les aventures du Capitaine Kébec*, in 1973, Pierre Fournier was the first to express the duality and linguistic divide of the Quebec metropolis: Captain Kébec, a superhero who was disliked by the population, had only one supporter, a young Anglophone. In Jean-Pierre Girerd and Arsène's 1975 album *On a volé la coupe*





Fig. 3. *Le Quartier d'appât* de Siris  
(Baloney Comix 2, 1997)

attraversano una città cosmopolita per recuperare il prezioso trofeo.

Adottando la filosofia nichilista del movimento punk, gli autori degli anni Ottanta e Novanta proiettano anch'essi un'immagine tetra della città, enfatizzandone la povertà, la sporcizia, la presenza di droga e alcol e la violenza fisica e sessuale. Questa visione disperata di Montréal, presente nell'opera di Henriette Valium, Julie Doucet, Richard Suicide, Luis Neves e Siris (Fig. 3), è l'antitesi di quella che Michel Rabagliati offrirà qualche anno più tardi.

courent une ville cosmopolite afin de récupérer le précieux trophée.

Adoptant la philosophie nihiliste du mouvement punk, les auteurs des années 1980 et 1990 projettent eux aussi une image sombre de la ville et mettent l'accent sur la pauvreté, la saleté, la drogue, l'alcool ainsi que sur la violence physique et sexuelle. Cette vision déespérée de Montréal, présente dans les planches d'Henriette Valium, Julie Doucet, Richard Suicide, Luis Neves et Siris (Fig. 3), se trouve aux antipodes de celle que présentera Michel Rabagliati quelques années plus tard.

*Stanley*, police officers Berri and Demon-  
tigny travel through a cosmopolitan city to  
recover the precious trophy.

Adopting the nihilistic philosophy of the punk movement, the authors of the 1980s and 1990s also projected a dark image of the city, emphasizing poverty, filth, drugs, alcohol, and physical and sexual violence. This desperate vision of Montreal, present in the work of Henriette Valium, Julie Doucet, Richard Suicide, Luis Neves and Siris (Fig. 3), is the antithesis of the one presented by Michel Rabagliati a few years later.



## Rappresentare la città oggi

### *Luoghi simbolici*

La città (e soprattutto la metropoli di Montréal) è onnipresente nella produzione contemporanea di fumetti in Québec. Per rappresentare l'ambiente urbano, alcuni artisti riproducono luoghi simbolici della città, includendoli nelle loro storie. Così, edifici, luoghi e costruzioni diventano, per metonimia, sinonimo di Montréal. Tra tutti gli esempi, la croce del Mont-Royal gioca un ruolo particolare in questa dinamica rappresentativa. Icona turistica per eccellenza di Montréal e costruzione umana più alta della metropoli, la croce funge da costante punto di riferimento geografico nella serie *Hiver nucléaire* (2014-2018) di Cab. La troviamo anche sulla copertina dell'album *Pinkerton* (2012) di Alexandre Fontaine Rousseau e François Samson-Dunlop, che raffigura una Montréal innevata dominata dal simbolo del Cristo. Diversi luoghi emblematici e mitici della città sono anch'essi rappresentati, come la Cinémathèque Québécoise in *La vie d'artiste* (2018) di Catherine Ocelot, il ristorante Schwartz in *Hiver nucléaire* (2014-2019) o il bar Latulipe in *Yves, le roi de la croisière* (2010) di Luc Bossé e Alexandre Simard.

Sia che debbano essere pulite dalla neve o che siano il luogo di conversazioni tra amici, le scale a chiocciola esterne sono anch'esse un forte simbolo del paesaggio urbano del Québec e si trovano in diverse opere come *Les petits garçons* (2019) di Sophie Bédard e *Hiver nucléaire*. Allo stesso tempo, i balconi giocano un ruolo chiave nel dare ai lettori un accesso privilegiato agli interni urbani e alle abitudini dei loro occupanti. In *Non-Adventures* (2013),

## Représenter la ville aujourd'hui

### *Lieux symboliques*

La ville (et surtout la métropole de Montréal) est omniprésente dans la production bédésique contemporaine au Québec. Afin de représenter l'urbanité, certain-es artistes reproduisent des lieux symboliques de la ville et les incluent dans leurs récits. Ainsi, des édifices, lieux et constructions deviennent, par métonymie, synonymes de Montréal. La croix du Mont-Royal tient, en ce sens, un rôle tout particulier dans cette dynamique représentationnelle. Icône touristique montréalaise par excellence et construction humaine la plus haute de la métropole, la croix sert de repère géographique constant dans la série *Hiver nucléaire* (2014-2018) de Cab. On la retrouve aussi sur la couverture de l'album *Pinkerton* (2012) d'Alexandre Fontaine Rousseau et François Samson-Dunlop qui représente un Montréal enneigé dominé par le symbole christique. Plusieurs lieux emblématiques et mythiques de la ville sont dépeints, comme la cinémathèque québécoise dans *La vie d'artiste* (2018) de Catherine Ocelot, le restaurant Schwartz dans *Hiver nucléaire* ou le bar Latulipe dans *Yves, le roi de la croisière* (2010) de Luc Bossé et Alexandre Simard.

Qu'on doive les déneiger où qu'ils soient le lieu de conversation entre ami-es, les escaliers extérieurs en colimaçon constituent, eux aussi, un symbole fort du paysage urbain québécois et se retrouvent dans plusieurs œuvres comme *Les petits garçons* (2019) de Sophie Bédard et *Hiver nucléaire*. Parallèlement, les balcons jouent un rôle de premier plan en donnant aux lecteurs et aux lectrices un accès privilégié aux intérieurs urbains et aux habitudes des occu-

## Representing the city today

### *Symbolic places*

The city (and especially the metropolis of Montreal) is omnipresent in contemporary comics production in Quebec. In order to represent urbanity, some artists reproduce symbolic places in the city and include them in their stories. Thus, buildings, places and locations become, by metonymy, synonymous with Montreal. In this sense, the Mount Royal Cross plays a special role in this representational dynamic. A Montreal tourist icon *par excellence* and the tallest human construction in the metropolis, the cross serves as a constant geographical marker in Cab's *Nuclear Winter* series (2014-2018). It is also found on the cover of the album *Pinkerton* (2012) by Alexandre Fontaine Rousseau and François Samson-Dunlop, which depicts a snowy Montreal dominated by the Christian symbol. Several emblematic and mythical places of the city are depicted, such as the Cinémathèque Québécoise in Catherine Ocelot's *La vie d'artiste* (2018), the restaurant Schwartz's in *Nuclear Winter* or the La Tulipe bar in *Yves, le roi de la croisière* (2010) by Luc Bossé and Alexandre Simard.

Whether they have to be cleared of snow or are a place for conversation between friends, exterior spiral staircases are also a strong symbol of the Quebec urban landscape and are found in several works such as *Les petits garçons* (2019) by Sophie Bédard and *Nuclear Winter*. At the same time, balconies play a prominent role in giving readers privileged access to urban interiors and the habits of the occupants of the premises. In *Non-Adventures* (2013),

Jimmy Beaulieu mette in evidenza il paradosso del balcone che, pur essendo uno spazio esterno, è anche una «inquietante escrescenza del luogo dell'intimità» (traduzione nostra). Infatti, è sui loro rispettivi balconi che la protagonista di *Une longue canicule* (Anne Villeneuve 2017) e la sua vicina Marguerite stringeranno un'amicizia consolidata dal caldo torrido che è calato sulla città.

La rappresentazione dei mezzi di trasporto permette anche ai fumettisti di mostrare l'intreccio tra la dimensione pubblica e quella privata. In un autobus affollato, Yves, il protagonista di *Yves, le roi de la cruise*, cerca goffamente di sedurre una giovane donna facendole i complimenti per i suoi paraorecchie. In *Paul dans le métro* (2005), la metropolitana di Montréal è un luogo di divertimento dove la gente cerca di ammazzare il tempo. Infine, in *Susceptible* (2012) di Geneviève Castrée, una madre chiede alla figlia di tenere segreta la propria infedeltà.

La segnaletica pubblica contribuisce fortemente a localizzare l'universo diegetico degli album, sia a Montréal che a New York, come nelle tavole di Mireille Saint-Pierre (*infra* p. 153), che si aprono a una dimensione nordamericana.

#### *Lo spazio del quartiere*

Una forte tendenza nella produzione contemporanea di fumetti è la descrizione di un quartiere specifico, spesso situato sull'isola di Montréal. Alcuni artisti creano così, a partire dal loro lavoro, un vero e proprio immaginario di quartiere. In questi fumetti intimi o sociologici, la città è rimodellata dai ricordi e dalla malinconia dei personaggi in relazione al luogo in cui hanno vis-

pant-es des lieux. Dans *Non-Aventures* (2013), Jimmy Beaulieu souligne bien le paradoxe du balcon qui, tout en étant un espace extérieur, est également une « excroissance troublante du lieu d'intimité ». C'est d'ailleurs sur leur balcon respectif que la protagoniste d'*Une longue canicule* (Anne Villeneuve 2017) et sa voisine Marguerite noueront une amitié solidifiée par la chaleur accablante qui s'est abattue sur la ville.

La représentation des transports en commun permet, elle aussi, aux artistes de BD de montrer l'entrelacement des dimensions publique et privée. Dans un autobus bondé, Yves, le protagoniste d'*Yves, le roi de la cruise*, tente maladroitement de séduire une jeune femme en la complimentant sur ses cache-oreilles. Le métro de Montréal est, dans *Paul dans le métro* (2005), un lieu de divertissement où l'on tente de tuer le temps. Enfin, dans *Susceptible* (2012) de Geneviève Castrée, une mère y demande à sa fille de garder le secret de son infidélité.

L'affichage public contribue fortement à localiser l'univers diégétique des albums, que ce soit à Montréal, ou à New York, comme dans les planches de Mireille Saint-Pierre (*infra* p. 153), qui ouvrent à une dimension nord-américaine.

#### *L'espace du quartier*

Une tendance forte de la production bédésistique contemporaine consiste en la description d'un quartier précis, le plus souvent situé sur l'île de Montréal. Certain-es artistes vont ainsi créer, à partir de leur œuvre, un imaginaire de quartier. Dans ces bandes dessinées à teneur intimiste ou sociologique, la ville se voit remodelée par les souvenirs et la mélancolie des personnages vis-à-vis du lieu qu'ils et elles ont

the author Jimmy Beaulieu highlights the paradox of the balcony, which, while being an outdoor space, is also a “disturbing outgrowth of the place of intimacy” (our translation). Indeed, it is on their respective balconies that the protagonist of *Une longue canicule* (Anne Villeneuve 2017) and her neighbor Marguerite will forge a friendship welded together by the scorching heat that has descended on the city.

The representation of public transportation also allows comic artists to show the intertwining of public and private dimensions. In a crowded bus, Yves, the protagonist of *Yves, le roi de la cruise*, awkwardly attempts to seduce a young woman by complimenting her on her earmuffs. In *Paul dans le métro* (2005), the Montreal subway is a place of entertainment where people try to kill time. Finally, in Geneviève Castrée's *Susceptible* (2012), a mother asks her daughter to keep her infidelity a secret.

The public display contributes strongly to localizing the diegetic universe of the albums, whether in Montreal or in New York, as in the pages of Mireille Saint-Pierre (*infra* p. 153), which open to a North American dimension.

#### *Neighbourhood Spaces*

A strong trend in contemporary comics production consists of the description of a specific neighbourhood, most often located on the island of Montreal. Some artists will thus create, in their work, a real neighbourhood imaginary. In these intimate or sociological comics, the city is reshaped by the memories and melancholy of the characters in relation to the place they

suto. *Lachine Beach* (2015) di Skip Jensen (eteronimo di Serge Gendron), *Mile End* (2011) di Michel Hellman, *Chroniques du Centre-Sud* (2014) di Richard Suicide (eteronimo di Richard Beaulieu) e *Le petit astronaute* (2021) di Jean-Paul Eid sono opere notevoli di questa tendenza. Sebbene sia un adattamento del romanzo di Claude Jasmin, anche *La Petite-Patrie* (2015) di Julie Rocheleau e Normand Grégoire può essere classificato in questa categoria, poiché ritrae le *ruelles* tipiche di questo quartiere dell'est di Montréal.

In queste narrazioni, la rappresentazione del luogo è spesso accompagnata dalla nostalgia per il quartiere di una volta e dalla constatazione della perdita dell'essenza specifica che lo caratterizzava. Come ha sottolineato il fumettista e teorico americano Will Eisner in *Dropsie Avenue* (1995: 1), «[...] i quartieri hanno un arco di vita. Iniziano, si evolvono, maturano e muoiono» (traduzione nostra). Il fumetto contemporaneo quebecchese riflette queste trasformazioni. Per esempio, Richard Suicide racconta, in una narrazione che oscilla tra l'ironia e l'amarezza, vari aneddoti che vedono protagonisti gli abitanti del Centre-Sud e il loro modo di vivere, interessandosi in particolare al susseguirsi di negozi malandati sulla rue Ontario ed esprimendo il suo timore per le conseguenze della gentrificazione del quartiere. Skip Jensen ricorda la sua gioventù in una Lachine molto diversa, un tetro quartiere di periferia dove regnava una rigida divisione linguistica ed economica. In *Mile End*, Michel Hellman riesce a dipingere un ritratto di questa parte della città, accumulando aneddoti organizzati intorno alle quattro stagioni.

habité. *Lachine Beach* (2015) de Skip Jensen (hétéronyme de Serge Gendron), *Mile End* (2011) de Michel Hellman, *Chroniques du Centre-Sud* (2014) de Richard Suicide (hétéronyme de Richard Beaulieu) et *Le petit astronaute* (2021) de Jean-Paul Eid sont des œuvres marquantes de ce courant. Même si c'est une adaptation du roman de Claude Jasmin, *La Petite-Patrie* (2015) de Julie Rocheleau et Normand Grégoire peut elle aussi être classée dans cette catégorie, puisqu'on y retrouve tout un travail de représentation des ruelles typiques de ce quartier de l'est de Montréal.

Dans ces récits, la représentation des lieux est souvent empreinte de nostalgie pour ce qui disparaît d'un quartier et on y fait le constat d'une perte de l'essence du lieu. Comme le soulignait le bédéiste et théoricien américain Will Eisner dans *Dropsie Avenue* (1995 : 1), « [n]eighborhoods have life spans. They begin, evolve, mature and die. » La bande dessinée québécoise contemporaine rend compte de ces transformations. Par exemple, Richard Suicide raconte, dans une narration qui oscille entre ironie et amertume, différentes anecdotes qui mettent en scène les habitants de Centre-Sud ainsi que leur mode de vie, s'intéressant tout particulièrement à la succession des boutiques miteuses de la rue Ontario et formulant plusieurs craintes devant la gentrification du quartier. Skip Jensen, quant à lui, se remémore sa jeunesse dans un Lachine bien différent de celui d'aujourd'hui, un quartier de banlieue morne où les divisions linguistiques et économiques régnaient. Dans *Mile End*, c'est par l'accumulation d'anecdotes organisées autour des quatre saisons que Michel Hellman parvient à rendre un portrait de cette partie de la ville.

once lived. *Lachine Beach* (2015) by Skip Jensen (an alias of Serge Gendron), Michel Hellman's *Mile End* (2011), *Chroniques du Centre-Sud* (2014) by Richard Suicide (the pen name of Richard Beaulieu) and Jean-Paul Eid's *Le petit astronaute* (2021) are prominent works of this trend. Although it is an adaptation of Claude Jasmin's novel, *La Petite-Patrie* (2015) by Julie Rocheleau and Normand Grégoire can also be classified in this category, since it includes a whole work of representation of the typical alleys of this neighborhood in the east of Montreal.

In these stories, the representation of places is often marked by nostalgia for what is disappearing from a neighborhood, and we see a loss of the essence of the place. As American cartoonist and theorist Will Eisner points out in *Dropsie Avenue* (1995: 1), "[n]eighborhoods have life spans. They begin, evolve, mature and die." Contemporary Quebecois comics capture these transformations. For example, Richard Suicide relates, in a narrative that oscillates between irony and bitterness, various anecdotes that feature the inhabitants of Centre-Sud and their way of life, taking a particular interest in the succession of shabby stores on Ontario Street and expressing fears about the gentrification of the neighbourhood. Skip Jensen recalls his youth in a very different Lachine, a dreary suburban neighbourhood where linguistic and economic divisions reigned. In *Mile End*, it is through the accumulation of anecdotes organized around the four seasons that Michel Hellman manages to paint a portrait of this part of the city.

Infine, bisogna notare che la descrizione di un quartiere non limita i fumettisti alla pura riproduzione della realtà, anche se gli esempi di città immaginarie sono più l'eccezione che la regola. In *Les Ananas de la colère* (2018), Cathon ha inventato dal nulla un quartiere hawaiano nel centro di Trois-Rivières.

#### *Spazi periferici*

Il fumetto quebecchese ama anche rappresentare lo spazio suburbano e queste rappresentazioni sono, più frequentemente, negative. Se, negli anni '90, Jean-Paul Eid descriveva le periferie come un luogo di conformità e noia in *Les aventures de Jérôme Bigras*, è chiaro che l'immagine che ne danno i fumettisti non è cambiata molto. *Glorieux Printemps* (2012-2014) di Sophie Bédard, per esempio, riprende il topos degli adolescenti che vogliono lasciare la periferia desolata e trasferirsi in centro. In effetti, che ci si sposti dalla periferia o da un altro luogo, Montréal appare come un polo d'attrazione in diversi fumetti che riprendono un vecchio luogo comune, quello dell'arrivo in città.

Inoltre, la questione della gentrificazione (a cui è dedicato l'ultimo numero della rivista *Recherches sociographiques*, VII, 1, 2021) sembra essere presente anche in alcune graphic novel, come *Du chez-soi* di Ariane Dénommé (2012) e *Non-aventures* di Jimmy Beaulieu (2013). I personaggi sono preoccupati dai cambiamenti urbani e socio-economici che stanno modificando la configurazione di alcuni quartieri, spingendo gli abitanti meno abbienti sempre più ai margini della città.

Enfin, il faut noter que la description d'un quartier ne cantonne toutefois pas les artistes de BD à la pure reproduction du réel, même si les exemples de ville imaginaire sont plutôt l'exception que la règle. Dans *Les Ananas de la colère* (2018), Cathon a d'ailleurs inventé de toutes pièces un quartier hawaïen en plein centre de Trois-Rivières.

#### *Espaces périphériques*

La bande dessinée québécoise se plaît également à représenter l'espace de la banlieue et ces représentations sont, le plus souvent, négatives. Si, dans les années 90, Jean-Paul Eid décrivait la banlieue comme un lieu de conformité et d'ennui dans *Les aventures de Jérôme Bigras*, force est de constater que l'image que l'on s'en fait n'a pas beaucoup changé. Ainsi, *Glorieux Printemps* de Sophie Bédard (2012-2014) reprend à son compte le topos des adolescents souhaitant quitter le quartier périphérique moribond pour déménager au centre-ville. En fait, que l'on parte de la banlieue ou d'ailleurs, Montréal apparaît comme un pôle d'attraction dans plusieurs bandes dessinées qui reprennent un lieu commun ancien, celui de l'arrivée en ville.

Par ailleurs, la question de la gentrification (à laquelle est consacré le dernier *Recherches sociographiques*, VII, 1, 2021) semble s'imposer aussi dans certains romans graphiques, comme *Du chez-soi* d'Ariane Dénommé (2012) et *Non-aventures* de Jimmy Beaulieu (2013). Les personnages se montrent en effet inquiets des changements urbanistiques et socio-économiques qui modifient la configuration de certains quartiers, repoussant toujours davantage les habitant-es moins fortuné-es aux marges de la ville.

Finally, it should be noted that the description of a neighborhood does not limit comic artists to the pure reproduction of reality, even if examples of imaginary cities are more the exception than the rule. In *The Pineapples of Wrath* (2018), Cathon actually invented from scratch a fictional Hawaiian Quarter in the center of Trois-Rivières.

#### *Peripheral Spaces*

Quebecois comics also like to represent the space of the suburbs, and these representations are, more often than not, negative. If, in the 1990s, Jean-Paul Eid described the suburbs as a place of conformity and boredom in *Les aventures de Jérôme Bigras*, we must admit that the image we have of them has not changed much. Sophie Bédard's *Glorieux Printemps* (2012-2014), for example, takes up the topic of teenagers wanting to leave the dying suburbs and move downtown. In fact, whether one moves from the suburbs or elsewhere, Montreal appears as a pole of attraction in several comics that revisit an old theme, that of arriving in the city.

Moreover, the question of gentrification (to which the latest *Recherches sociographiques*, VII, 1, 2021, is devoted) also seems to be present in certain graphic novels, such as *Du chez-soi* by Ariane Dénommé (2012) and *Non-aventures* by Jimmy Beaulieu (2013). The characters are indeed worried about the urbanistic and socio-economic changes that are modifying the configuration of certain neighborhoods, pushing the less fortunate inhabitants to the margins of the city.



*I due spazi*

*La guerre des rues et des maisons* (2013) di Sophie Yanow è uno dei fumetti simbolo di una categoria di opere che gioca con la rappresentazione dello spazio e l'organizzazione della tavola. Nel racconto della sua partecipazione allo sciopero studentesco del 2012, Yanow offre una riflessione sulla gestione dello spazio urbano e sulle questioni di potere che la sottendono. Nella sua tavola, possiamo osservare la narratrice che afferma: «Quando sono arrivata, non sapevo nulla della geografia della città. Ha preso forma mentre camminavo» (vedi fig. 4, traduzione nostra). Qui, è il primato dello spazio vissuto che viene sottolineato dalla voce narrante, a scapito dello spazio concepito; si impara a conoscere una città percorrendola, sperimentando la sua materialità e i suoi contorni. Più in generale, la riflessione del narratore sull'organizzazione urbana, influenzata dal pensiero di Michel Foucault sullo spazio disciplinare, ha un impatto diretto sull'organizzazione della tavola; la vignetta serve meno a illustrare la sequenza delle azioni, ma piuttosto a esemplificare il principio foucaultiano del *quadrillage*.

In *Khiem, terres maternelles* (2020), Djibril e Yasmine Phan Morissette (*infra* p. 140) utilizzano la divisione in strisce della tavola per sovrapporre un elemento dinamico a uno statico, rappresentando così i diversi momenti dello stesso personaggio, tagliato a «fette», in un movimento che va dallo spazio urbano a quello intimo.

Si potrebbero naturalmente immaginare altre categorie: album che presentano città immaginarie (come le tavole di Salgood Sam qui esposte (*infra* p. 148-151), *Le Nau-*

*Les deux espaces*

*La guerre des rues et des maisons* (2013) de Sophie Yanow est l'une des bandes dessinées emblématique d'une catégorie d'œuvres qui jouent avec la représentation de l'espace et l'organisation de la planche. Dans le récit de son implication dans la grève étudiante de 2012, Yanow offre une réflexion sur la gestion de l'espace urbain et les enjeux de pouvoir qui la sous-tendent. Dans la planche tirée de sa BD, nous pouvons observer la narratrice qui affirme ceci : « À mon arrivée, je ne connaissais rien à la géographie de la ville. Elle s'est dessinée au fil des promenades » (voir fig. 4). Ici, c'est la primauté de l'espace vécu qui est soulignée par la narratrice, au détriment de l'espace conçu ; on apprend à connaître une ville en la traversant, en marchant dans ses rues, en éprouvant sa matérialité et ses contours. Plus largement, la réflexion de la narratrice sur l'organisation urbaine, influencée par la pensée de Michel Foucault à propos de l'espace disciplinaire, a une incidence directe sur l'organisation de la planche ; la case de bande dessinée sert moins à illustrer l'enchaînement des actions et davantage à exemplifier le principe de *quadrillage* foucauldien.

Dans *Khiem, terres maternelles* (2020), Djibril et Yasmine Phan Morissette (*infra* p. 140) exploitent le découpage en bandes de la planche pour superposer un élément dynamique à un élément statique, représentant ainsi les différents moments d'un même personnage, découpé en «tranches», dans un mouvement qui va de l'espace urbain à l'espace intime.

On pourrait naturellement imaginer d'autres catégories : les albums qui mettent en scènes des villes imaginaires (comme les planches de Salgood Sam qui sont exposées ici

*Dual Spaces*

Sophie Yanow's *War of Streets and Houses* (2013) is one of the iconic comics in a category of work that plays with the representation of space and the organization of the page. In the story of her involvement in the 2012 student strike, Yanow offers a reflection on the management of urban space and the power issues that underlie it. In the page from her comic, we can observe the narrator saying, "When I arrived, I knew nothing about the geography of the city. It took shape as I walked around" (see fig. 4, our translation). Here, it is the primacy of the lived space that is underlined by the narrator, to the detriment of the conceived space; one learns to know a city by crossing it, by walking in its streets, by experiencing its materiality and its contours. More broadly, the narrator's reflection on urban organization, influenced by Michel Foucault's thinking on disciplinary space, has a direct impact on the organization of the page; the comic strip box serves less to illustrate the sequence of actions and more to exemplify the Foucauldian principle of gridding.

In *Khiem, terres maternelles* (2020), Djibril and Yasmine Phan Morissette (*infra* p. 140) exploit the separation into strips of the comic page to superimpose a dynamic element to a static element, representing thus different moments of the same character, cut in "slices", in a movement which goes from the urban space to the intimate space.

One could of course imagine other categories: albums that stage imaginary cities (such as the Salgood Sam pages that are exhibited here (*infra* p. 148-151), *Le*



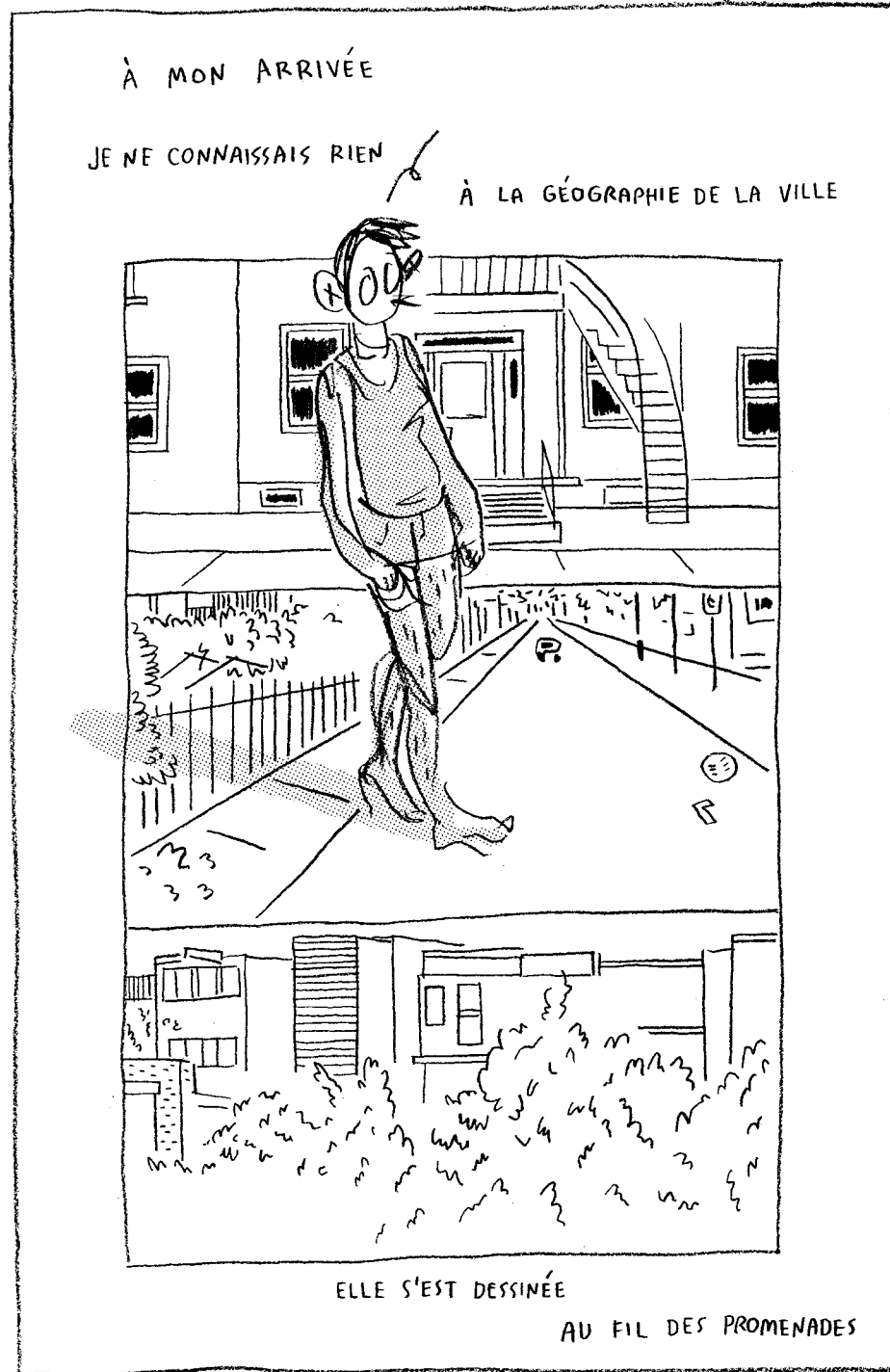


Fig. 4. *La guerre des rues et des maisons* di Sophie Yanow (La mauvaise tête, 2013, p. 22)

*fragé de Mémoria*, 1999, di Jean-Paul Eid e Claude Paiement, o il progetto web *Utoun* di Cab), album che fanno un'archeologia urbana della città, e soprattutto di Montréal (per esempio, *La Femme aux cartes postales*, 2016, di Eid e Paiement, che ritrae Montréal alla fine degli anni '50; il dittico *1642. Osheaga* e *1642. Ville-Marie*, 2017, di François Lapierre, Tzara Maud e Jean-Paul Eid, o certi album della serie *Paul* di Michel Rabagliati) o quelli che la proiettano nel futuro, come *Hiver nucléaire* di Cab o *Ab Irato* di Thierry Labrosse, 2010-2015, che raffigura una Montréal futuristica, inondata dall'acqua proveniente dallo scioglimento del ghiaccio polare, ma molto riconoscibile grazie ad alcuni elementi emblematici. E questa lista è probabilmente destinata a crescere con lo sviluppo del medium e di nuove forme grafiche.

### Conclusion

Insomma, si può dire che, senza alcun dubbio, l'archetipo dello spazio urbano del Québec sia Montréal. Infatti, la stragrande maggioranza dei fumetti che rappresentano una città del Québec rappresentano Montréal. Anche quando le città non sono identificate, si riconoscono spesso elementi di Montréal: gli autobus marrone degli anni Cinquanta e Sessanta nella serie *Fanchon et Jean-Lou* di Maurice Petitdidier o i balconi di Montréal nelle strisce di Daniel Lefresne (rivista *Baloune*) degli anni Settanta. Questo corrisponde sia a una ragione antropologica ed estetica – dato che Montréal è l'unica grande metropoli nordamericana del Québec, con i suoi grattacieli e la sua verticalità, che si combinano con una vecchia città storica

(*infra* p. 148-151), *Le Naufragé de Mémoria*, 1999, de Jean-Paul Eid et Claude Paiement ou encore le projet web *Utoun* de Cab), les albums qui font l'archéologie urbaine de la ville, et surtout de Montréal (par exemple, *La Femme aux cartes postales*, 2016, de Eid et Paiement, qui représente le Montréal de la fin des années cinquante; le diptyque *1642. Osheaga* et *1642. Ville-Marie*, 2017, de François Lapierre, Tzara Maud et Jean-Paul Eid, ou encore certains albums de la série *Paul* de Michel Rabagliati), mais aussi ceux qui la projettent dans le futur, tels qu'*Hiver nucléaire* de Cab ou *Ab Irato*, 2010-2015, de Thierry Labrosse, qui dépeint un Montréal futuriste, inondé par la fonte des pôles, mais très reconnaissable grâce à certains éléments emblématiques. Et cette liste est probablement destinée à s'allonger avec le développement du médium et de nouvelles formes graphiques.

### Conclusion

Enfin, on peut sans aucun doute affirmer que l'archétype de l'espace urbain est au Québec l'espace montréalais. En effet, les bandes dessinées qui représentent une ville, au Québec, mettent en scène en grande majorité Montréal. Même lorsque les villes ne sont pas identifiées, on y reconnaît souvent des éléments montréalais: les bus bruns des années 1950-60, dans la série *Fanchon et Jean-Lou* de Maurice Petitdidier ou les balcons montréalais dans des planches de Daniel Lefresne (revue *Baloune*) dans les années 1970. Ceci correspond à la fois à une raison anthropologique et esthétique – puisque Montréal est la seule grande métropole nord-américaine du Québec, avec ses gratte-ciels et sa verticalité, qui se combinent avec une vieille ville historique et un habitat

*Naufragé de Mémoria* (1999) by Jean-Paul Eid and Claude Paiement, or Cab's *Utoun* web comic); albums that excavate the urban archaeology of the city, and especially of Montreal (for example, *La Femme aux cartes postales* (2016) by Eid and Paiement, which depicts the Montreal of the late fifties; the diptych *1642: Osheaga* and *1642: Ville-Marie* (2017) by François Lapierre, Tzara Maud and Jean-Paul Eid, or some of the albums in Michel Rabagliati's *Paul* series) or those that project it into the future, such as Cab's *Hiver nucléaire* or Thierry Labrosse's *Ab Irato*, 2010-2015, which depicts a futuristic Montreal, inundated by melting poles, but very recognizable thanks to some emblematic elements. And this list is probably destined to grow with the development of the medium and new graphic forms.

### Conclusion

Finally, we can undoubtedly affirm that the archetypal urban space in Quebec is Montreal. In fact, the vast majority of comics depicting a city in Quebec feature Montreal. Even when cities are not identified, one often recognizes elements of Montreal: the brown buses of the 1950s and 1960s in Maurice Petitdidier's *Fanchon et Jean-Lou* series, or the Montreal balconies in Daniel Lefresne's strips (*Baloune* magazine) in the 1970s. This corresponds to both an anthropological and aesthetic reason – since Montreal is the only large North American metropolis in Quebec, with its skyscrapers and verticality, which combine with an old historical city and a habitat very characterized by exterior staircases and alleys – and a socio-economic

e un habitat molto caratterizzato da scale esterne e vicoli – sia a una ragione socio-economica, poiché Montréal è oggi uno dei maggiori centri di produzione e pubblicazione di fumetti. Infatti, non solo Montréal è nei fumetti, ma i fumetti sono dentro Montréal, dato che i progetti «Rues de Montréal» e «Paul à Montréal» hanno esposto tavole di fumetti sugli edifici della città. La stessa attuale sindaca di Montréal ha raccontato la sua storia attraverso un fumetto.

Tuttavia, in perfetta armonia con il tema della mostra, lo spazio urbano è spesso rappresentato come uno spazio interstiziale, uno spazio di rifugio, soprattutto dalle autrici: Ariane Dénommé, Shaghyayegh Moazzami, Tania Mignacca, Mélanie Leclerc e Samuel Cantin ci mostrano vicoli che sono veri e propri spazi di vita, spazi di gioco, spazi da occupare, «passaggi». L'anima della città ha lasciato i grattacieli del centro e le facciate con le loro scale a chiocciola e risiede ora nelle pieghe nascoste dell'abitato?

très caractérisé par les escaliers extérieurs et les ruelles – et une raison socio-économique, vu que Montréal est aujourd'hui un des grands centres de production et d'édition de la bande dessinée. D'ailleurs, non seulement Montréal est dans la BD, mais la BD est aussi dans Montréal, puisque les projets « Rues de Montréal » et « Paul à Montréal » ont exposé des planches sur les bâtiments de la ville. La mairesse actuelle de Montréal a elle-même raconté son histoire par le biais d'une bande dessinée.

Toutefois, en parfaite syntonie avec le sujet de l'exposition, l'espace urbain est souvent représenté sous forme d'espace intersticiel, d'espace refuge, surtout par les auteures : Ariane Dénommé, Shaghyayegh Moazzami, Tania Mignacca, Mélanie Leclerc et Samuel Cantin nous montrent des ruelles qui sont de véritables espaces de vie, de jeu, des espaces à occuper, des « passages ». L'âme de la ville aurait-elle quitté les gratte-ciels du centre-ville ainsi que les façades aux escaliers en colimaçon et résiderait-elle donc aujourd'hui dans les plis cachés de l'habitat ?

reason, since Montreal is today one of the great centers of production and publishing of comics. In fact, not only is Montreal in the comics, but the comics are also in Montreal, as the *Rues de Montréal* and *Paul à Montréal* projects have exhibited drawings on the city's buildings. The current mayor of Montreal herself has told her story through a comic book.

However, in perfect syntonie with the subject of the exhibition, the urban space is often represented as an interstitial space, a refuge, especially by the women authors: Ariane Dénommé, Shaghyayegh Moazzami, Tania Mignacca, Mélanie Leclerc and Samuel Cantin show us alleys that are real spaces of life, of play, spaces to occupy, "passages". Has the soul of the city left the downtown skyscrapers and the famous facades with their spiral staircases and does it now reside in the hidden folds of the habitat?

## Riferimenti / Références / References

- Amatulli, Margareth, «Espèces d'espaces. L'articolazione dello spazio autobiografico nei romanzi grafici di Zeina Abirached», *Between*, vol. VIII, n. 15, 2018, «Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto», G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli (dir.); <https://ojs.unica.it/index.php/between/issue/view/106> (consultato il 20/10/2021).
- Champigny, Julien, *L'espace dans la bande dessinée* (tesi di dottorato), Université Paris VII, Denis-Diderot, 2010.
- Charland, Thara, « Détournement de la case dans *La guerre des rues et des maisons* de Sophie Yanow », CRILQ, Actes de colloque (online), 2019; [https://www.crilq.org/wp-content/uploads/2019/06/CRILCQ/Colloques/Rendez-vous\\_recherche\\_emergente\\_2017/TCharlandf.pdf](https://www.crilq.org/wp-content/uploads/2019/06/CRILCQ/Colloques/Rendez-vous_recherche_emergente_2017/TCharlandf.pdf) (consultato il 4/11/2021).
- Chua Manansala, Ana Micaela, «Communal Homes and Heterotopic Contagion», *Between*, vol. VIII, n. 15, 2018, «Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto», G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli (dir.); <https://ojs.unica.it/index.php/between/issue/view/106> (consultato il 20/10/2021).
- Dardaillon, Sylvie, Meunier, Christophe, « La série Paul de Michel Rabagliati : récits d'espaces et de temps », *Comicalités*, « Représenter l'auteur de bandes dessinées », 2013; <https://journals.openedition.org/comicalites/1566?lang=en> (consultato il 4/11/2021).
- Eisner, Will, *Dropsie Avenue*, Northampton (MA), Kitchen Sink Press, 1995.
- Giaufret, Anna, *Montréal dans les bulles. Représentations de l'espace urbain et du français parlé montréalais dans la bande dessinée*, Québec, PUL, 2021.
- Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée* [Système I], Paris, PUF, 1999.
- Labio, Catherine, «The Architecture of Comics», *Critical Inquiry*, 41, 2015, pp. 312-343.
- Lefebvre, Henri, *La production de l'espace*, Paris, Editions Anthropos, 1974.
- Recherches sociographiques*, VII, 1, 2021.
- Sangari, Kumkum, «The Politics of the Possible», *The Nature and Context of Minority Discourse*, A. R. JanMohamed, David Lloyd (dir.), New York, Oxford UP, 1990, pp. 216 -245.
- Viau, Michel, *BDQ : histoire de la bande dessinée au Québec*, Montréal, Station T, 2021.

## Lo spazio urbano fra narrazioni e allestimento / L'espace urbain entre narrations et exposition / Urban space between narrations and exhibition

*Massimo Malagugini*

**IT** Lo spazio urbano rappresentato nelle tavole a fumetti dai disegnatori italiani e quebecchesi è l'indiscusso protagonista della ricerca e della mostra. Si tratta di spazi ai quali siamo abituati; spazi che caratterizzano le nostre città, o che comunque appartengono alla nostra immaginazione. Sono gli spazi nei quali prendono vita le storie e i personaggi raccontati nelle tavole a fumetti. Quegli stessi spazi hanno suggerito immediatamente l'idea per l'allestimento della mostra: non semplici pannelli espositivi disposti l'uno di seguito all'altro, ma vere e proprie composizioni di volumi capaci di definire un percorso articolato fra strade e piazze. In questo contesto, nel quale la struttura espositiva evoca il complesso tessuto urbano, le tavole esposte appaiono come finestre illuminate che sembrano affacciarsi sulla città: i visitatori partecipano, allora, a questo processo di immedesimazione e diventano gli inconsapevoli cittadini che animano gli spazi urbani, le strade e le piazze.

Ogni pannello – o meglio ogni facciata – appare con una propria identità: viene scandita da una sequenza diversa di bucatore

**FR** L'espace urbain représenté dans les bandes dessinées d'artistes italiens et québécois est le protagoniste incontesté de cette recherche et de notre exposition. Il s'agit d'espaces auxquels nous sommes habitués ; des espaces qui caractérisent nos villes, ou du moins qui peuplent notre imaginaire et dans lesquels les histoires et les personnages des bandes dessinées prennent vie. Ces mêmes espaces ont immédiatement suggéré l'idée du montage de l'exposition : non pas de simples panneaux disposés les uns à la suite des autres, mais de véritables compositions de volumes susceptibles de définir un parcours articulé à travers les rues et les places. Dans ce contexte, où la structure de l'exposition évoque un tissu urbain complexe, les panneaux exposés apparaissent comme des fenêtres éclairées qui semblent donner sur la ville : les visiteurs participent à ce processus d'identification et deviennent les citoyens involontaires qui animent les espaces urbains, les rues et les places.

Chaque panneau – ou plutôt chaque façade – a son identité propre : il est caractérisé par une séquence différente de trous sur

**EN** The urban spaces found in comic books by Italian and Quebecois creators are the undisputed protagonists of this research project and of this exhibition. These are familiar spaces to which we are accustomed; spaces that characterize our cities, or in any case the cities of our imagination, spaces in which comic characters and their stories come to life. These urban spaces immediately suggested the concept for the exhibition's layout: not a linear exhibition of two-dimensions elements arranged one after the other, but real compositions of volumes, capable of defining a path weaving between streets and squares. In this context, in which the exhibition structure evokes the complex fabric of urban spaces, the panels on display seem to appear as illuminated windows overlooking the city; the exhibition's visitors participate in this process of identification and soon find themselves the unwitting citizens who animate these urban spaces, streets, alleys and public squares.

Each panel – or what we might call a façade – appears with its own identity: it is marked by a unique sequence of openings



disposte su livelli differenti; si erge con altezze ogni volta diverse evocando il dinamico skyline che connota le nostre città.

Da queste considerazioni si è mosso il progetto di allestimento che ha inteso evocare l'atmosfera urbana congelandola in un'istantanea in bianco e nero nella quale gli unici elementi cromatici provengono dai differenti colori utilizzati dagli autori nelle tavole esposte. Si tratta di una visione in cui la città diventa uno spazio quasi metafisico che sembra immobilizzare gli elementi che solitamente la animano. Così gli arredi urbani, la vegetazione, il sistema di segnaletica diventano elementi plastici che completano questa visione onirica della città narrata dai toni monocromatici dall'allestimento.

La sequenza espositiva si apre in tal modo a livelli differenti di percorrenza che conducono alla scoperta degli spazi urbani secondo la scelta personale del singolo fruitore della mostra che si lascerà trasportare dalle atmosfere evocate contemporaneamente dalle tavole disegnate e dall'impianto, solo in apparenza disordinato, del percorso espositivo.

*Vicoli e Ruelles* rivivono, allora, tanto nelle illustrazioni esposte, quanto nella struttura espositiva, e offrono spunti narrativi che, partendo dalle illustrazioni disegnate, riescono a pervadere lo spazio museale di una sala del Palazzo Ducale genovese.

différents niveaux ; il s'élève à chaque fois à une hauteur différente, évoquant les skylines dynamiques qui caractérisent nos villes.

Ces considérations ont conduit à la conception de l'exposition, qui souhaite évoquer l'atmosphère urbaine en la figeant dans une image instantanée en noir et blanc où les seuls éléments chromatiques proviennent des différentes couleurs utilisées par les auteurs dans les planches exposées. C'est une vision dans laquelle la ville devient un espace presque métaphysique qui semble immobiliser les éléments qui l'animent habituellement. Ainsi, le mobilier urbain, la végétation et les panneaux deviennent des éléments plastiques qui complètent cette vision onirique de la ville racontée par les tons monochromes de l'installation.

Le parcours de l'exposition s'ouvre ainsi sur différents niveaux d'exploration qui mènent à la découverte d'espaces urbains selon le choix personnel de chaque visiteur de l'exposition, qui se laissera porter par les atmosphères évoquées à la fois par les dessins et par la disposition, désordonnée seulement en apparence, du parcours de l'exposition.

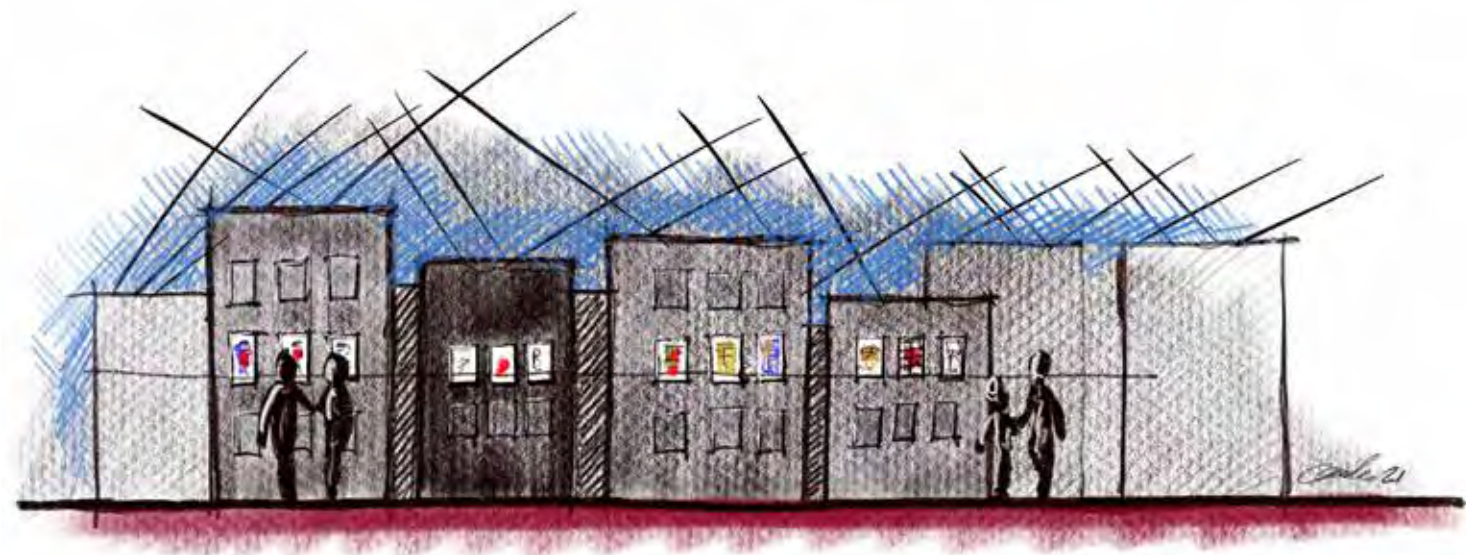
*Vicoli et Ruelles* prennent donc vie dans les illustrations exposées, ainsi que dans la structure de l'exposition, et proposent des idées narratives qui, à partir des illustrations dessinées, parviennent à envahir l'espace muséal d'une salle du Palazzo Ducale de Gênes.

arranged on different levels like windows; it rises to varying heights, evoking the dynamic skyline that characterizes our cities.

These considerations led to the conception of the exposition, which intends to evoke the urban atmosphere by capturing it in a black and white snapshot in which the only chromatic elements come from the varying colors used by the creators of the artwork. It is a vision in which the city becomes an almost metaphysical space that seems to freeze the elements that usually animate the city. Urban infrastructure, vegetation, and street signs all become elements that complete this dreamlike vision of the city expressed by the monochromatic tones of the setting.

The exhibition thus opens up to different levels of exploration that lead to the discovery of urban spaces according to the personal choice of the individual visitor, who will let themselves be carried away by the atmospheres evoked at once by the individual works of art as well as by the layout, chaotic only in appearance, of the exhibition as a whole.

*Vicoli and Ruelles* come alive, then, in the illustrations on display, as well as in the structure of the exhibition, and offers narrative ideas that, starting from the illustrations, can invade the rarified space of the Palazzo Ducale in Genoa.





## Il Festival del fumetto di Montréal / Le Festival BD de Montréal (FBDM) / Montreal Comic Arts Festival (MCAF)

**IT** La missione del Festival BD de Montréal (FBDM) è quella di promuovere il fumetto, diventando la piattaforma di riferimento e un polo di convergenza tra i diversi attori del campo e il loro pubblico. Il suo scopo è quello di accrescere l'importanza del fumetto nel mondo della cultura, diventando al contempo un crocevia tra Europa e America in quanto ente professionale, bilingue e federatore.

Fondato nel 2011, il Festival BD de Montréal (FBDM) è attivo da dieci anni nella diffusione della conoscenza sui vari aspetti dell'arte del fumetto, favorendo lo scambio e la riflessione. In quest'ottica, il FBDM costituisce un luogo unico per la promozione e la valorizzazione del fumetto quebecchese nell'area metropolitana di Montréal e a livello internazionale.

Inizialmente un evento annuale, il FBDM ha diversificato le sue attività che si sviluppano ormai su tutto l'anno:

- Ha creato un club di lettura mensile del fumetto quebecchese
- La sua divisione editoriale *Les presses du FBDM* | *MCAF Press* pubblica ogni anno

**FR** Le Festival BD de Montréal (FBDM) a pour mission de faire la promotion de la bande dessinée en devenant la plateforme de convergence, de référence et le pôle de rencontre entre les acteurs du milieu et leurs publics. Il vise à accroître la place de la bande dessinée dans l'univers culturel, tout en devenant un carrefour entre l'Europe et l'Amérique en sa qualité d'organisme professionnel, bilingue et fédérateur.

Créé en 2011, le Festival BD de Montréal s'emploie depuis dix ans à faire connaître les multiples facettes du 9e art et à favoriser les échanges et la réflexion. En ce sens, le FBDM constitue un lieu unique de promotion et de mise en valeur de la bande dessinée québécoise dans la grande région métropolitaine de Montréal ainsi qu'à l'international.

D'abord un événement annuel, le FBDM a diversifié ses activités et agit maintenant toute l'année :

- Il a mis sur pied un Club de lecture mensuel de bande dessinée québécoise
- Sa division éditoriale *Les presses du FBDM* | *MCAF Press* publie annuellement un

**EN** MCAF's mission is to be a leading platform for the comic arts in Quebec and beyond, to broaden public knowledge of and engagement with the comic arts, and to promote cultural exchanges and interactions between creators, readers, and the public at large. MCAF seeks to expand the role of the comic arts in the cultural sphere and to improve the dynamism of Quebec's comic arts industry. MCAF will become a crossroads between Europe and America, a professional and bilingual organization which unifies the field's players.

Founded in 2011, the Montreal Comic Arts Festival (MCAF) is a unique environment for spreading knowledge about Quebecois comic arts in the greater Montreal area and internationally.

First an annual event, the MCAF has diversified its activities and now acts all year round:

- It set up a monthly Quebec comic book reading club
- Its editorial division *Le presses du FBDM* | *MCAF Press* annually publishes a collec-

un volume collettivo con storie create da artisti che sono già stati presenti al FBDM

- Nel 2021, il FBDM organizza un primo Convegno Internazionale sulle Arti del Fumetto sul tema *Faire trembler les fondations* («Scuotere le fondamenta»). Questo evento è destinato a diventare biennale
- Assegna i premi Bédéllys, sei in tutto, che sono uno strumento straordinario per promuovere e scoprire nuovi talenti
- Partecipa a diverse missioni all'estero: Algeri, Angoulême, Inghilterra e Genova
- Persiste nell'organizzare un evento annuale bilingue, aperto al pubblico e completamente gratuito, che si sviluppa su tre giorni alla fine di maggio.

collectif d'histoires créées par des artistes qui ont déjà été présent.e.s au FBDM

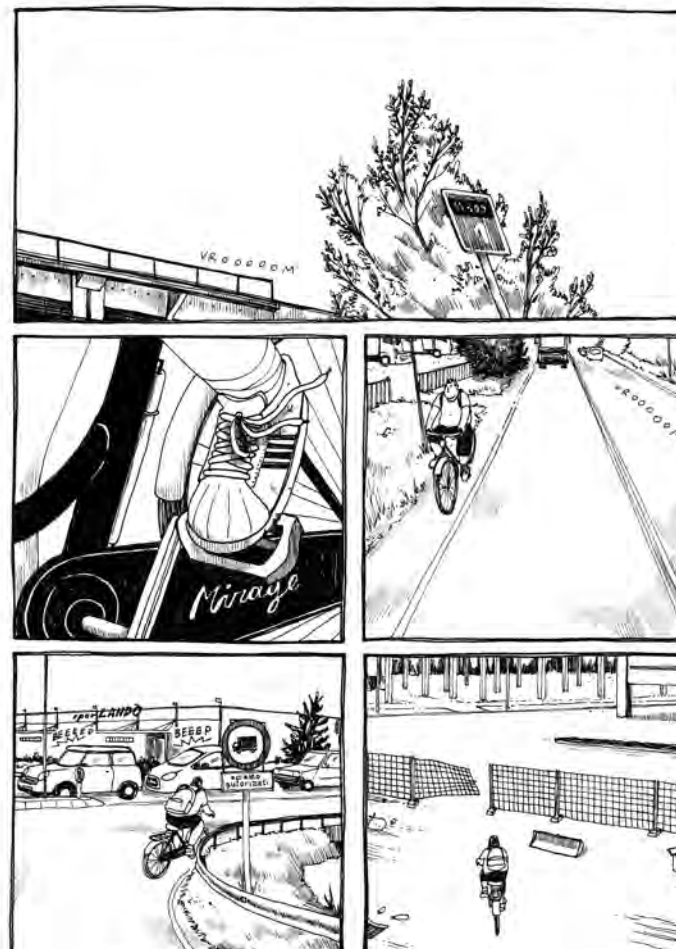
- Il organise en 2021, un premier colloque international en bande dessinée sur le thème *Faire trembler les fondations*. Cet événement se veut bisannuel
- Il remet les prix Bédéllys au nombre de six ; ces prix constituent un outil extraordinaire de promotion et de découverte de talents
- Il participe à plusieurs missions à l'étranger : Alger, Angoulême, Angleterre et Gênes
- Il persiste dans l'organisation d'un événement annuel bilingue, gratuit et tout public qui se déroule pendant trois jours à la fin de mai.

tive of stories created by artists who have already been present at the MCAF

- In 2021, MCAF organized a first International Comic Arts Conference on the theme *Shaking the Foundations*. This event is meant to be biannual
- It awards the Bédéllys prizes, six in number; these prizes are an extraordinary tool for promoting and discovering talent
- MCAF takes part in several mission abroad: Algiers, Angoulême, England and Genoa
- It persists in organizing an annual bilingual, open to the public and completely free event that takes place for three days at the end of May.



ITALIA / ITALIE / ITALY



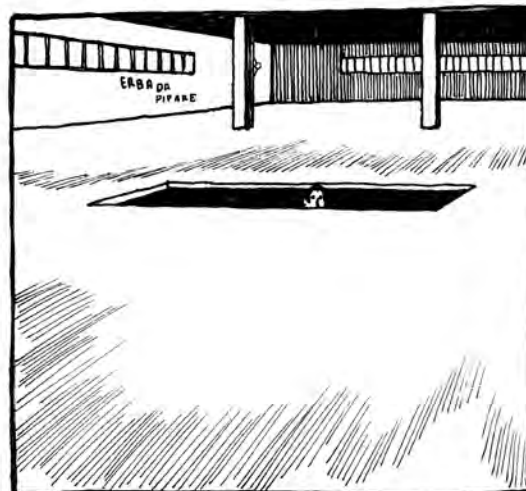
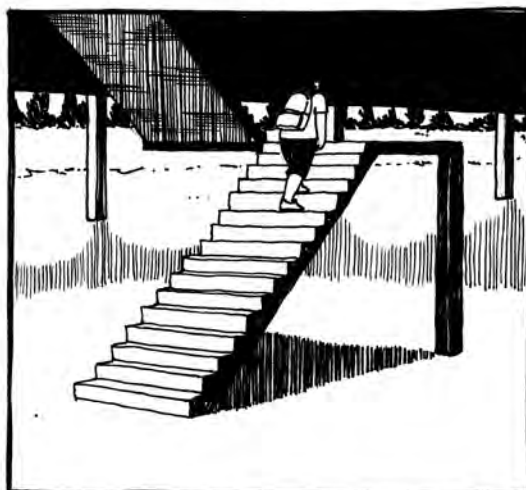
Qui e nelle pagine successive, tavole tratte da *Malibu*, Beccogiallo, 2019

### Eliana Albertini (1992)

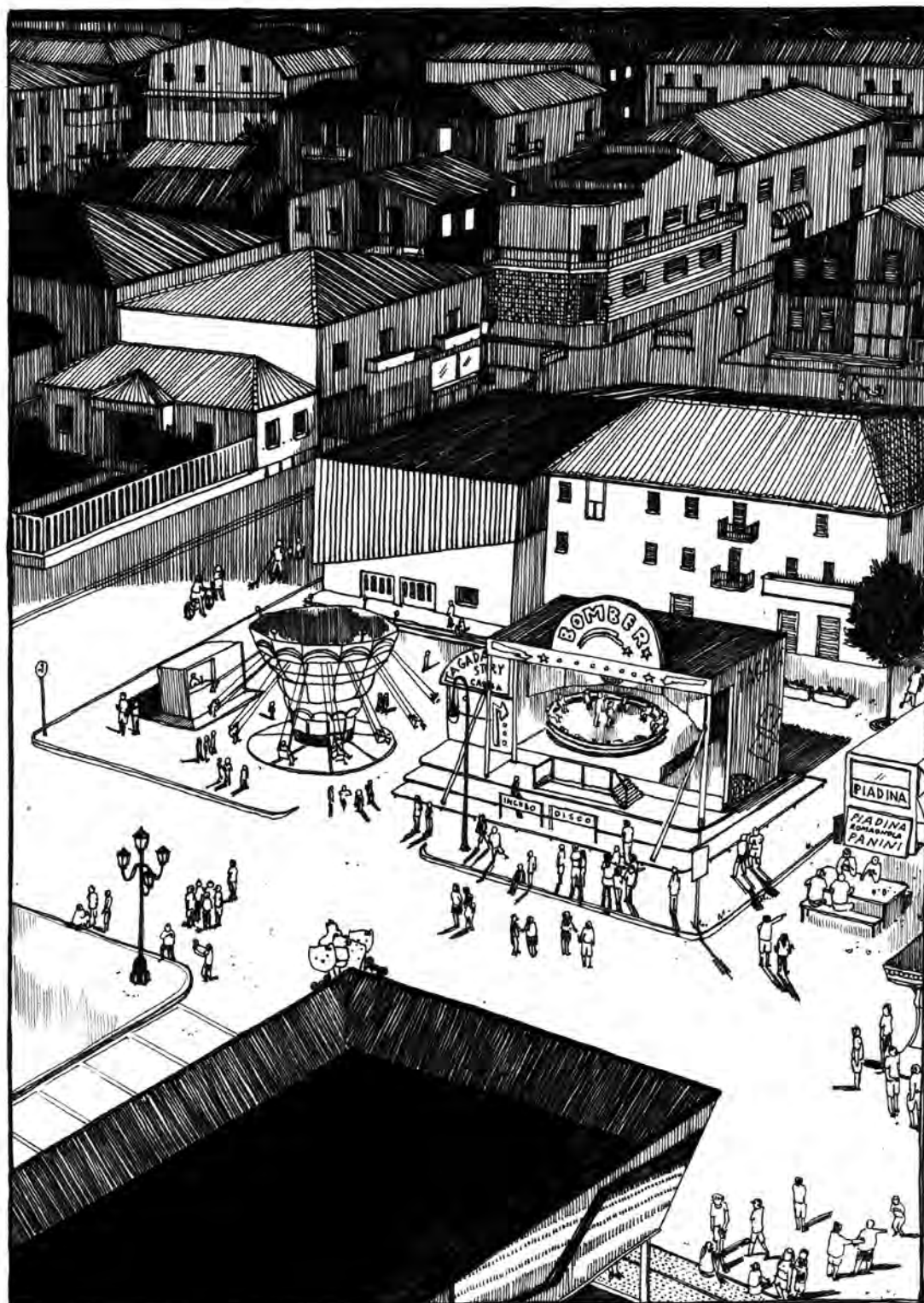
Cartoonist e illustratrice, Eliana Albertini è un'attenta osservatrice del mondo intimo e quotidiano, aspetto che trasporta nei suoi fumetti e nelle sue immagini. Nel 2017 pubblica il suo primo libro intitolato *Luigi Meneghello apprendista italiano* e due anni dopo vince il Premio Nuove Strade al Napoli Comicon e pubblica *Malibu*. I suoi ultimi lavori sono *Cambi di posto*, *Good Girl*, *Passeggiatine*, *Routine* (2020) e una storia contenuta nell'antologia *A.M.A.R.E.* (2021).

Bédéiste et illustratrice, Eliana Albertini est une fine observatrice du monde intime et quotidien, un aspect qu'elle transpose dans ses bandes dessinées et ses images. En 2017, elle publie son premier livre intitulé *Luigi Meneghello apprendista italiano* et, deux ans plus tard, elle remporte le Prix Nuove Strade au Napoli Comicon et publie *Malibu*. Ses dernières œuvres sont *Cambi di posto*, *Good Girl*, *Passeggiatine*, *Routine* (2020) et un récit dans l'anthologie *A.M.A.R.E.* (2021).

Comic author and illustrator, Eliana Albertini is a keen observer of an intimate and everyday world, an aspect she transposes into her comics and illustrations. In 2017 she published her first book entitled *Luigi Meneghello apprendista italiano* and two years later she won the Nuove Strade Award at Napoli Comicon and published *Malibu*. Her latest works are *Cambi di posto*, *Good Girl*, *Passeggiatine*, *Routine* (2020) and a story in the anthology *A.M.A.R.E.* (2021).



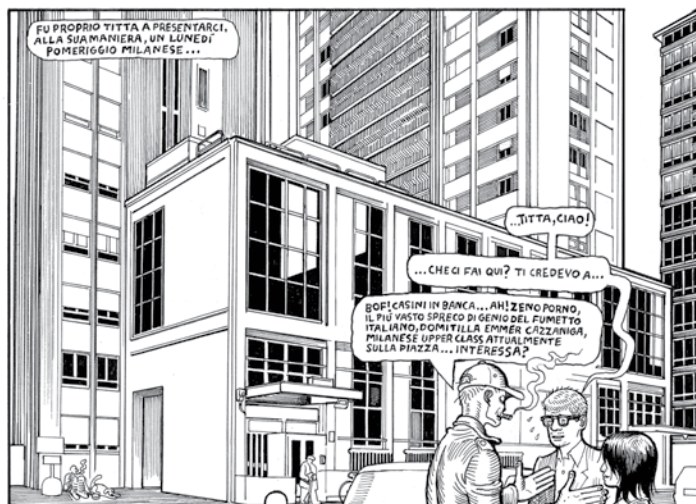






In queste pagine, tavole tratte da *Zeno Porno e la magnifica desolazione*, Kappa Edizioni, 2007, Coconino Press, 2017

Nelle pagine successive, tavole tratte da *Tramezzino*, Canicola, 2018

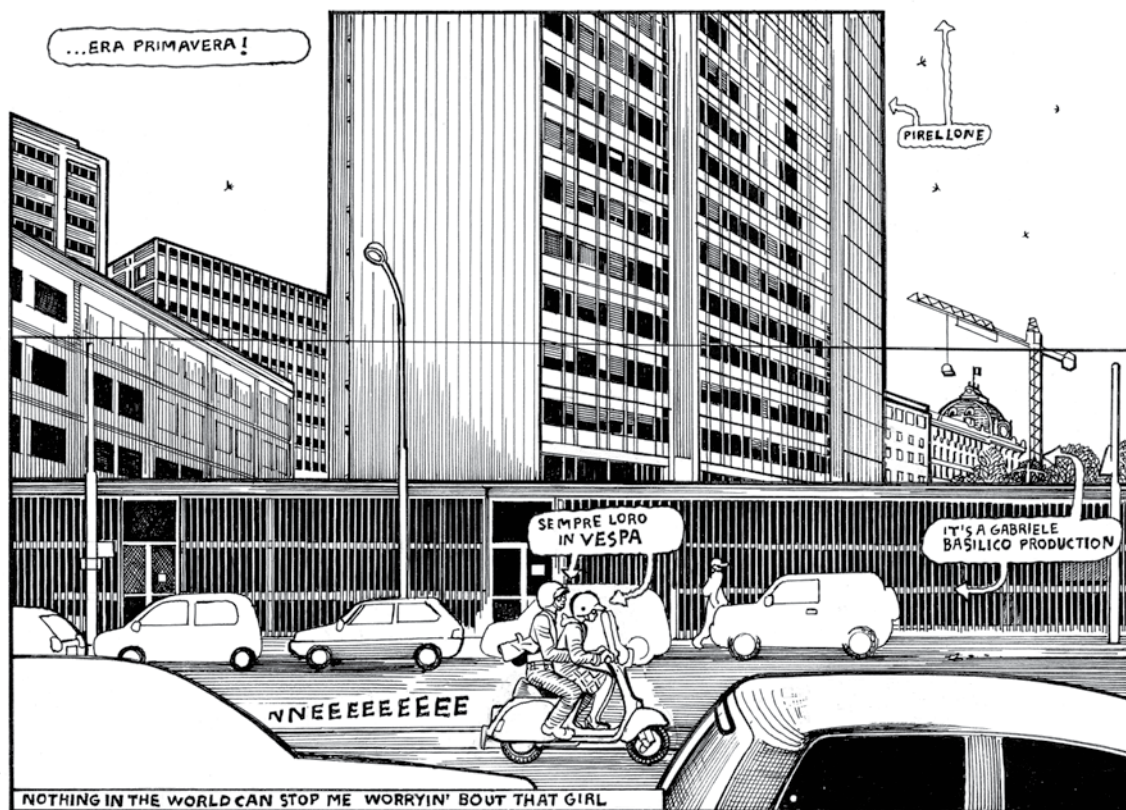


## Paolo Bacilieri (1965)

Lo stile grafico e narrativo di Paolo Bacilieri si riconosce soprattutto nel suo personaggio alter ego *Zeno Porno* (2005), storia tra autobiografia e surrealismo. Disegna fumetti dal 1982 e nel 1999 inizia a collaborare con la Sergio Bonelli Editore. Ha pubblicato vari libri; tra gli ultimi *Sweet Salgari* (2012), *FUN e More FUN* (2014, 2016), *Tramezzino* (2018), *Ettore & Fernanda* (2019) e *Bob 84* (2021). Ha vinto premi, tra i quali il Premio Albertarelli (ANAFI 1986) e il Gran Guinigi (Lucca Comics 2006).

Le style graphique et narratif de Paolo Bacilieri est surtout reconnaissable dans son personnage alter ego *Zeno Porno* (2005), une histoire entre autobiographie et surréalisme. Il dessine des bandes dessinées depuis 1982 et, en 1999, il a commencé à travailler avec Sergio Bonelli Editore. Il a publié plusieurs livres, dont les plus récents sont *La Vie rêvée du capitaine Salgari* (2013), *FUN and More FUN* (2014, 2016), *Tramezzino* (2018), *Ettore & Fernanda* (2019) et *Bob 84* (2021). Il a remporté des prix, notamment le Prix Albertarelli (ANAFI 1986) et le Gran Guinigi (Lucca Comics 2006).

Paolo Bacilieri's graphic and narrative style is most recognizable in his alter ego character *Zeno Porno* (2005), a story between autobiography and surrealism. He has been drawing comics since 1982 and in 1999 he started working with Sergio Bonelli Editore. He has published several books, the most recent of which are *Sweet Salgari* (2012), *FUN and More FUN* (2014, 2016), *Tramezzino* (2018), *Ettore & Fernanda* (2019) and *Bob 84* (2021). He has won awards including the Albertarelli Award (ANAFI 1986) and the Gran Guinigi (Lucca Comics 2006).







...CAREZZA DI UNA MANO CHE SEMPLIFICA, COSA SARÀ DI ME?

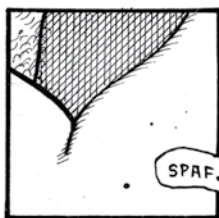
PROLOGO 18

AH

AH

Sì...

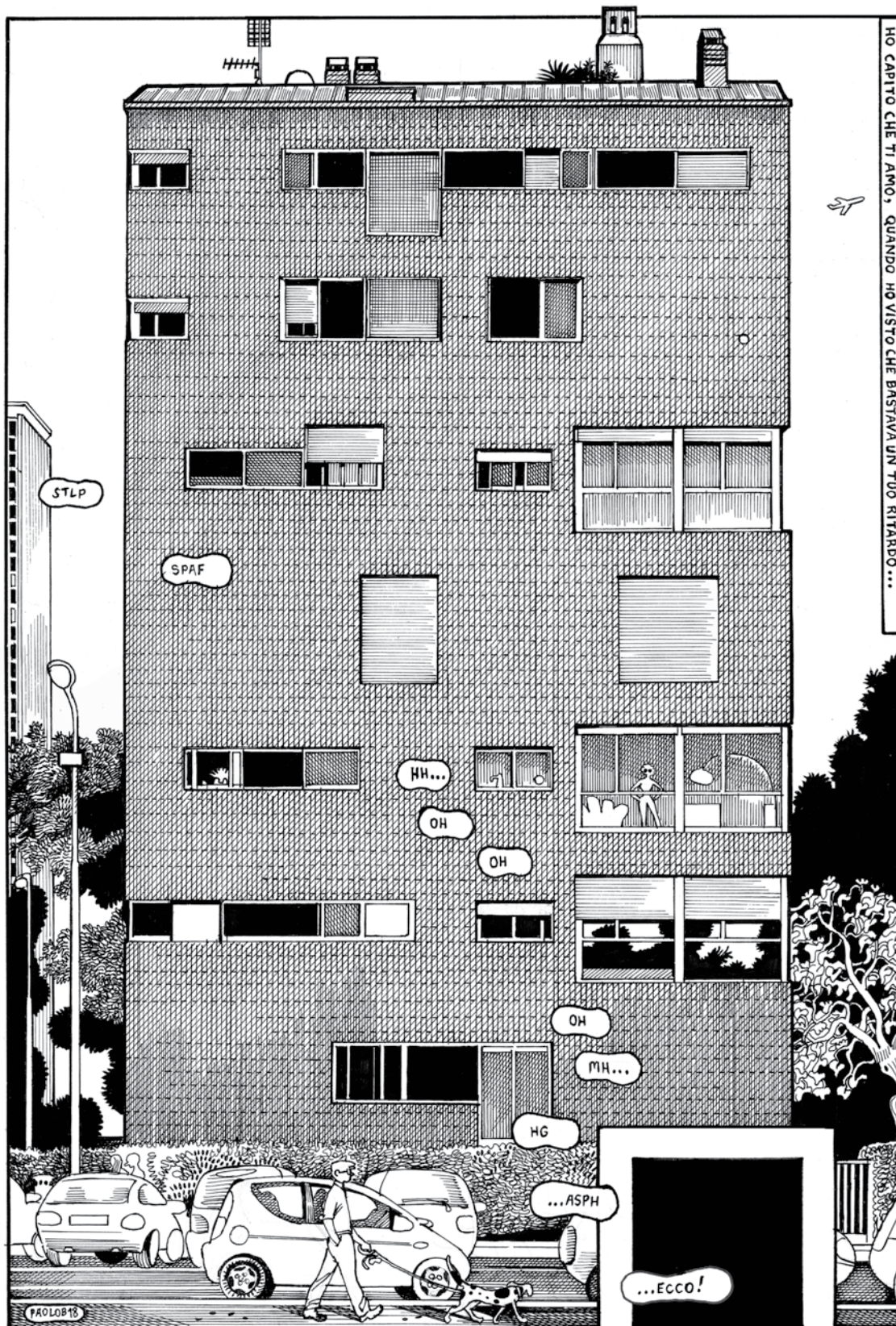
NON...



SPAF...



HO CAPITO CHE TI AMO, QUANDO HO VISTO CHE BASTAVA UN TUO RITARDO...





In queste pagine, tavole tratte da *Vulcania*, Coconino Press, 2018, all'interno del progetto Mibact "Fumetti nei Musei"

Nelle pagine successive, tavole tratte da *Daughters*, Shortbox, 2017



### Bianca Bagnarelli (1988)

Bianca Bagnarelli è fumettista, illustratrice e co-fondatrice della casa editrice indipendente Delebile, nata nel 2010. Ama il disegno, il colore e il suo primo libro, *Fish*, è del 2014, anno in cui vince il Premio Nuove Strade in occasione del Napoli Comicon. Autrice di racconti brevi, collabora con riviste nazionali e internazionali, ha vinto la medaglia d'oro nella categoria «forma breve» alla Society of Illustrators di New York nel 2015 e l'anno seguente il Premio Lorenzo Bartoli ad ARF.

Bianca Bagnarelli est une bédéiste, illustratrice et cofondatrice de la maison d'édition indépendante Delebile, née en 2010. Elle aime le dessin, la couleur et son premier livre, *Fish*, a été publié en 2014, l'année où elle a remporté le Prix Nuove Strade au Napoli Comicon. Auteur de récits brefs, elle collabore avec des magazines nationaux et internationaux ; elle a remporté la médaille d'or dans la catégorie « short form » à la Society of Illustrators de New York en 2015 et l'année suivante le Prix Lorenzo Bartoli à l'ARF.

Bianca Bagnarelli is a comic author, illustrator and co-founder of the independent publishing house Delebile, founded in 2010. She loves drawing, colour and her first book, *Fish*, was published in 2014, the year she won the Nuove Strade Award at Napoli Comicon. Author of short stories, she collaborates with national and international magazines, won the gold medal in the "short form" category at the Society of Illustrators in New York in 2015 and the following year the Lorenzo Bartoli Award at ARF.







THE LAST THING SHE SENT ME



WAS AN UGLY POSTCARD.

THE SILLY KIND.  
THOSE ONES YOU BUY  
IN SOUVENIR SHOPS.

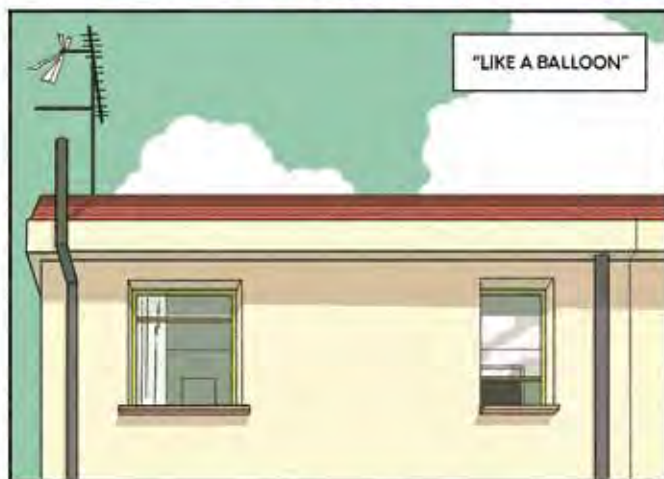


IT SAID:



"THE GIRLS ALWAYS ASK ABOUT YOU."





Qui, tavola tratta da *Salvo imprevisti*, Oblomov, 2019.

Nelle pagine successive,  
tavole tratte da  
*Bartali – La scelta silenziosa  
di un campione*,  
Coconino Press, 2022.



### **Lorena Canottiere (1972)**

Lorena Canottiere è autrice di fumetti, bambole voodoo e illustratrice. Nel 2018 vince il Gran Guinigi per *Fumetti nei musei* e il Premio Artemisia per *Verdad*. Nel 2020 pubblica *Bella ciao* (Premio Speciale Andersen 2021), e l'anno dopo partecipa con un suo autoritratto a «Fumetti nei musei | Gli autoritratti degli Uffizi», che entra a far parte della collezione permanente dell'omonimo museo. Ama la musica e la fa dialogare con il disegno in spettacoli e in copertine per album.

Lorena Canottiere est auteure de bandes dessinées, de poupées vaudous et illustratrice. En 2018, elle a remporté le Gran Guinigi pour *Fumetti nei musei* et le Prix Artemisia pour *Verdad*. En 2020, elle publie *Bella ciao* (Prix spécial Andersen 2021), et l'année suivante, elle participe avec un autoportrait à «Fumetti nei musei | Gli autoritratti degli Uffizi», qui fait partie de la collection permanente du musée des Uffizi. Elle aime la musique et la fait dialoguer avec le dessin lors de performances et sur des couvertures d'albums.

Lorena Canottiere is an author of comics, voodoo dolls and illustrator. In 2018 she won the Gran Guinigi for *Fumetti nei musei* and the Artemisia Prize for *Verdad*. In 2020 she published *Bella ciao* (Andersen Special Prize 2021), and the following year she participated with a self-portrait in “Fumetti nei musei | Gli autoritratti degli Uffizi”, which became part of the permanent collection of the Uffizi museum. She loves music for which she creates a dialogue with drawing during performances and on album covers.





*COSÌ GINO PRESE AD ACCOMPAGNARE ADRIANA, E IL COGNATO SEMPRE APPRESSO.*





POI, IL 7 GIUGNO 1936, GINO  
VINSE IL GIRO D'ITALIA. ERA  
AL CULMINE DELLA SUA CARRIERA  
E C'ERA ARRIVATO VELOCISSIMO.

HAI VISTO  
QUEL RAGAZZO?

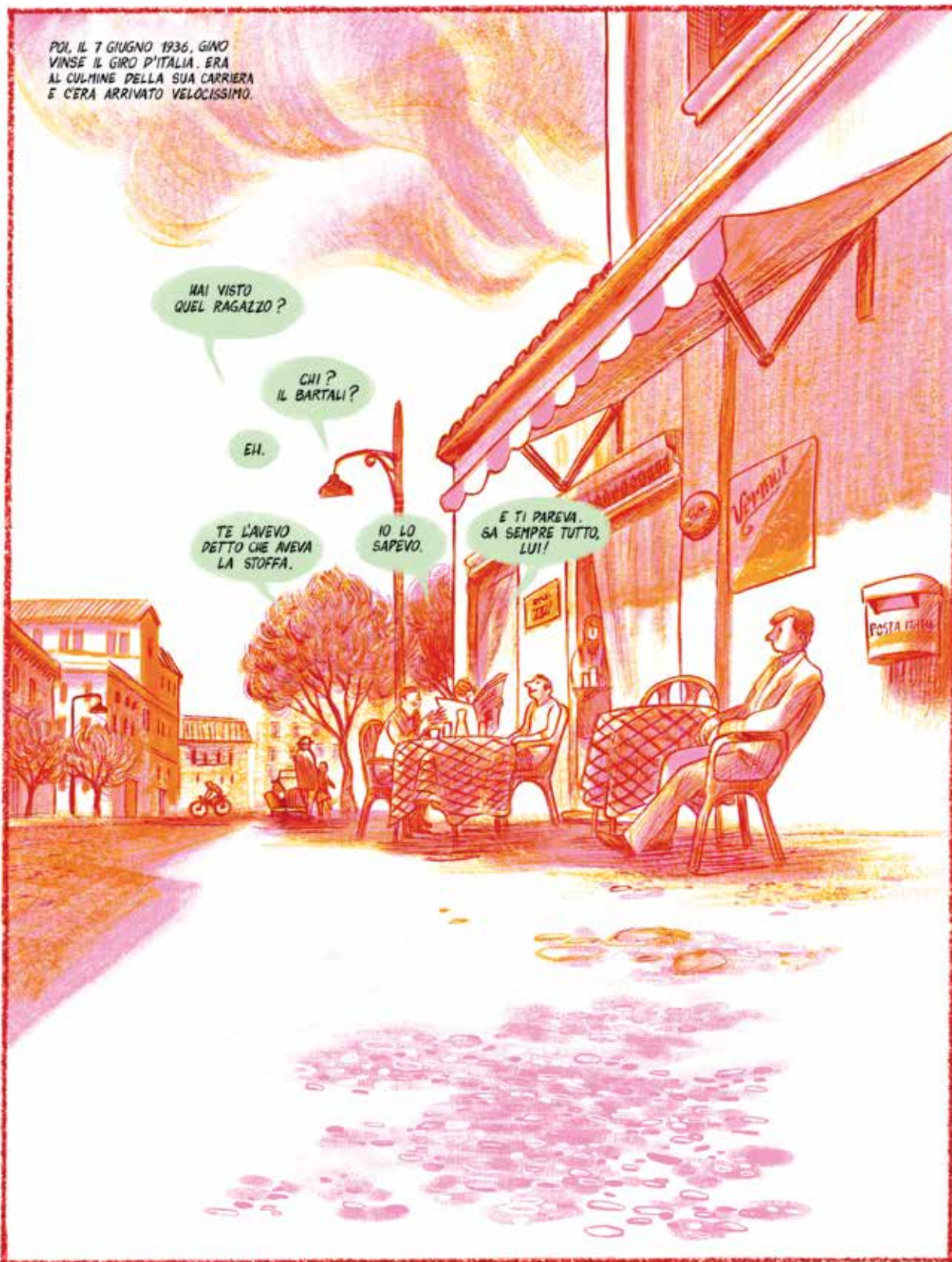
CHI?  
IL BARTALI?

EH.

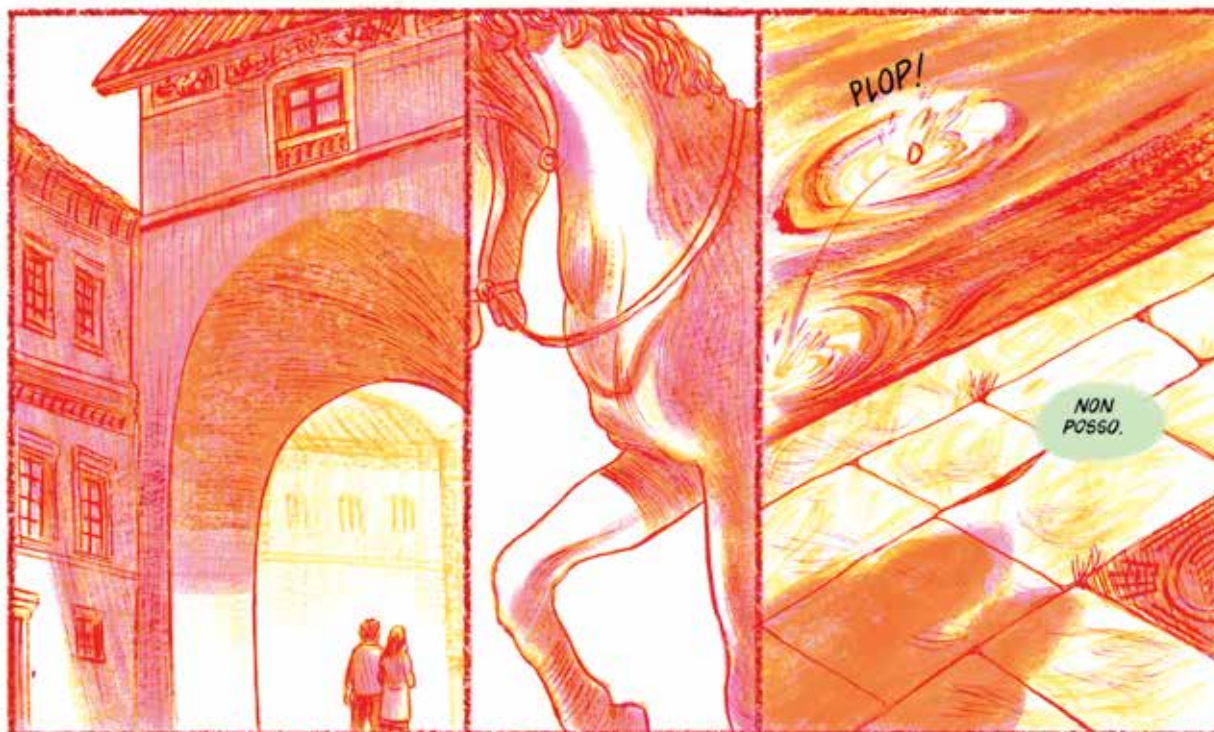
TE L'AVEVO  
PETTO CHE AVEVA  
LA STOFFA.

IO LO  
SAPEVO.

E TI PAREVA.  
SA SEMPRE TUTTO,  
LUI!







NON RIESCO A  
SALIRE IN BICI  
SENZA PENSARE  
A GIULIO.

CAPISCO.

NON  
POSSO.

MA CHE COSA  
CONTI DI FARE,  
ALLORA?

GINO NON LO SAPEVA. A 22 ANNI, CON LA SOLA QUINTA ELEMENTARE, NON C'ERANO MOLTE ALTERNATIVE PER LUI. ORA POI CHE SI ERA ABITUATO A GUADAGNARE BENE CON LA COSA CHE PIU' GLI PIACEVA AL MONDO...



VUOI VERAMENTE  
CHE LA MORTE DI GIULIO  
SIA IL TUO ULTIMO RICORDO  
DEL CICLISMO?

NON SO,  
NON SO FARE  
NIENT'ALTRO.



Qui e nelle pagine successive, tavole tratte da *Leda, che solo amore e luce ha per confine*, Coconino Press, 2016

### Sara Colaone (1970)

Sara Colaone è fumettista e illustratrice. Vince il Gran Guinigi con *Leda, che solo amore e luce ha per confine* (2016), biografia dell'anarchica Leda Rafanelli. Racconta il confino degli omosessuali con *In Italia sono tutti maschi* (2019), l'emigrazione in *Ciao Ciao Bambina* (2010) e la rivoluzione femminile in *Ariston* (2018) e *Evase dall'harem* (2021). Sta lavorando alla storia della pittrice G. O'Keeffe, insegna all'Accademia di Belle Arti di Bologna e cura la sezione Fumetto per *Nuovi argomenti*.

Sara Colaone est bédéiste et illustratrice. Elle a remporté le Gran Guinigi avec *Leda Rafanelli : la gitane anarchiste* (2018), une biographie de l'anarchiste Leda Rafanelli. Elle raconte l'exil des homosexuels dans *En Italie, il n'y a que des vrais hommes* (2010), l'émigration dans *Ciao Ciao Bambina* (2010) et la révolution féminine dans *Ariston* (2018) et *Evadées du harem* (2020). Elle travaille actuellement sur l'histoire de la peintre G. O'Keeffe, enseigne à l'Académie des Beaux-Arts de Bologne et dirige la section BD de la revue *Nuovi argomenti*.

Sara Colaone is a comic author and illustrator. She won the Gran Guinigi with *Leda, che solo amore e luce ha per confine* (2016), a biography of the anarchist Leda Rafanelli. She recounts homosexuals' exile in *In Italia sono tutti maschi* (2019), emigration in *Ciao Ciao Bambina* (2010) and the female revolution in *Ariston* (2018) and *Evase dall'harem* (2021). She is currently working on the history of the painter G. O'Keeffe, teaches at the Academy of Fine Arts in Bologna and curates the Comics section for the journal *Nuovi argomenti*.





**TEATRO ALLA SCALA**  
IN MILANO

# AIDA

CON LA DEDICAZIONE

CONDIRIGGE: RODOLFO FERRARI

ESECUTORI

AIDA: CELESTINA BONINSEGNA  
IL RE: PA VALERI PA RIDE  
AMNERIS: NAUDAN TALLA  
RADAME: GIUSEPPE FANCELLO  
AMONASRO: ORONDO MAINI  
RAMPS: FRANCESCO PANDOLFI  
UN MESSENGERO: LUIGI MATTIOLI

UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE

UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE  
UNA L. 50 FINE



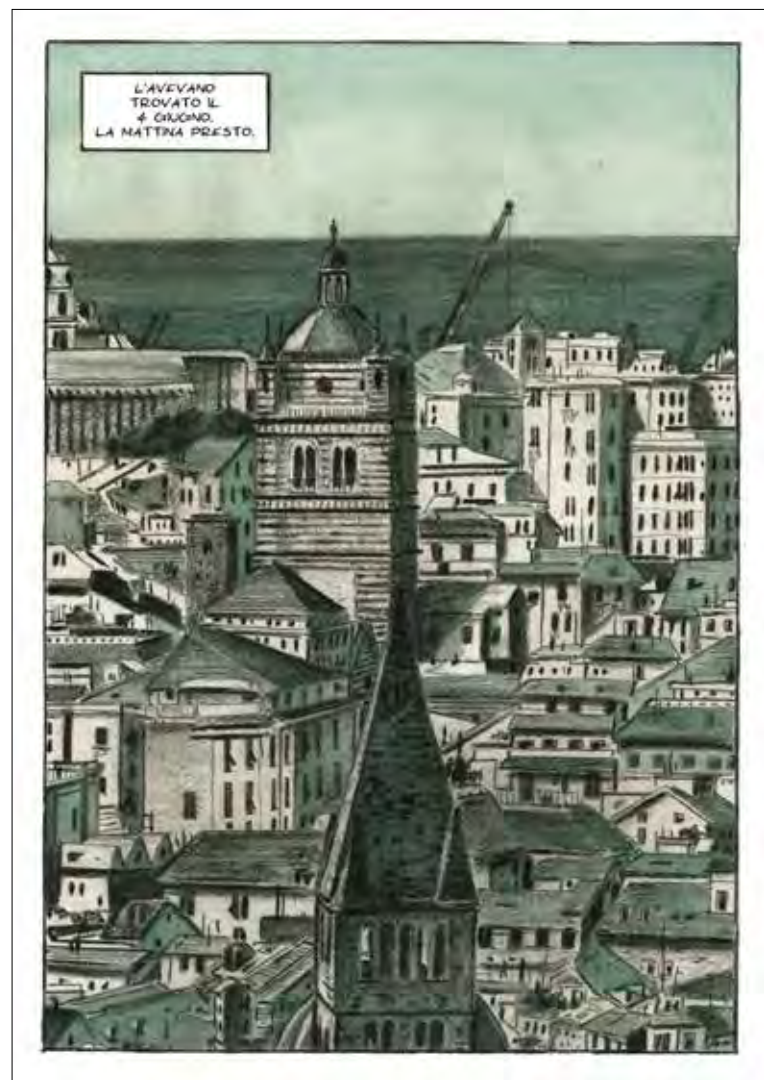








Qui e nelle pagine successive, tavole tratte da *Sensasciou* (Senzafiato), inedito



### Andrea Ferraris (1966)

Andrea Ferraris ama ascoltare e raccontare storie di persone decise e dalle forti passioni. Scrive, viaggia molto, si definisce testardo, è illustratore e fumettista. Ha pubblicato cinque libri, *Bottecchia* e *La Cicatrice* realizzati rispettivamente con gli amici Giacomo Revelli e Renato Chiocca, infine *Churubusco*, *La Lingua del Diavolo* e l'autobiografico *Una Zanzara nell'Orecchio*. Collabora inoltre come sceneggiatore e disegnatore per i fumetti Disney Italia, seguendo lo stile di Carl Barks.

Andrea Ferraris aime écouter et raconter des histoires sur des personnes déterminées aux passions fortes. Il écrit, voyage beaucoup, se dit têtu, et est illustrateur et bédéiste. Il a publié cinq albums, *Bottecchia* et *La Cicatrice*, réalisés respectivement avec ses amis Giacomo Revelli et Renato Chiocca, et enfin *Churubusco*, *La Lingua del Diavolo* et l'autobiographique *Una Zanzara nell'Orecchio*. Il travaille également comme scénariste et illustrateur pour les bandes dessinées de Disney Italia, en suivant le style de Carl Barks.

Andrea Ferraris loves to listen to and tell stories about determined people with strong passions. He writes, travels a lot, calls himself stubborn, and is an illustrator and comic author. He has published five books, *Bottecchia* and *La Cicatrice*, produced respectively with his friends Giacomo Revelli and Renato Chiocca, and finally *Churubusco*, *La Lingua del Diavolo* and the autobiographical *Una Zanzara nell'Orecchio*. He also works as a scriptwriter and illustrator for Disney Italia comics, following the style of Carl Barks.



UN VICOLO  
DI MERDA.  
BUIO, UMIDO,  
MALEODORANTE.



PER AVVICINARSI, GLI SPAZZINI, AVEVANO  
DOVUTO BATTERE SUI COPERCHI DI METALLO  
PER FAR SCAPPARE I TOPI.

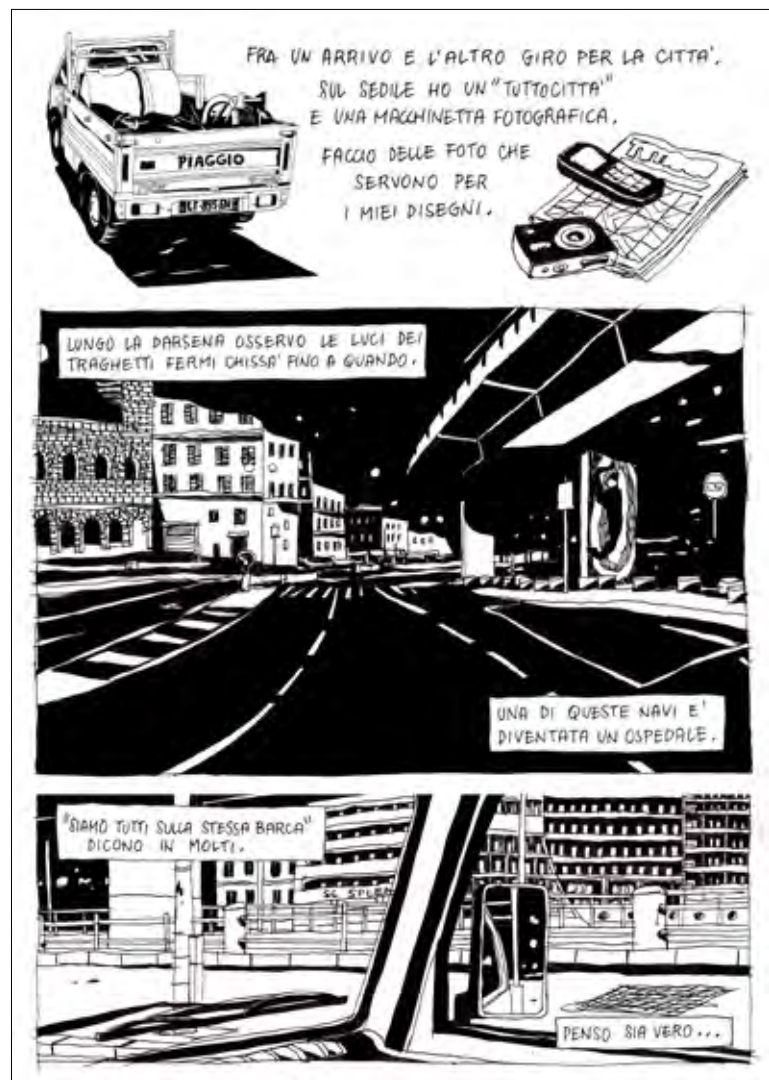












Qui *Asteroidi Covid19*,  
autoproduzione

Nella pagina accanto e nella  
successiva *Poesia 1* e *Poesia 2*,  
tavole inedite

In seguito *Gabbiani*, tratta  
da *I quaderni della risacca*,  
autoproduzione, 2017

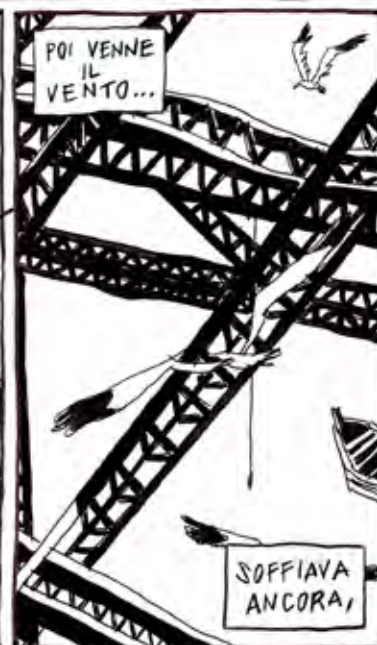
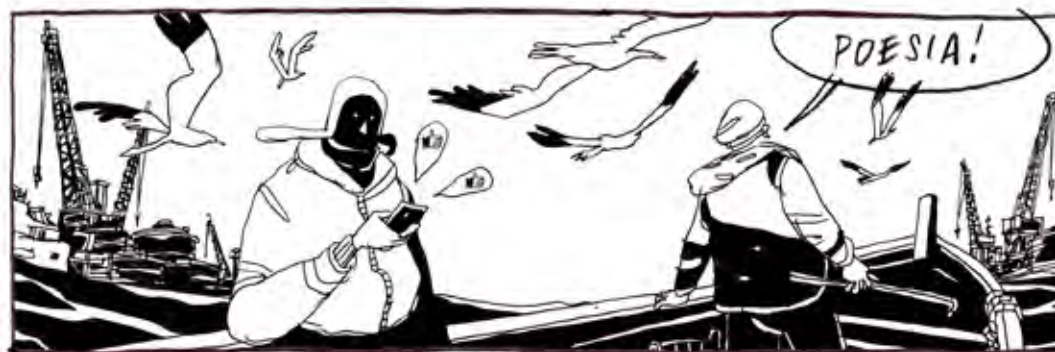
### Emanuele Giacopetti (1982)

Emanuele Giacopetti è disegnatore e illustratore, conosciuto per lavori tra storia e impegno sociale legati al tema della migrazione, come il reportage multimediale *Do you remember Balkan Route?* o *Memoriae. Territori nazifascisti* realizzato per l'ANPI Bologna. Ha collaborato con Graphic News e sue sono le illustrazioni del film *The Milky Way* (2020). Il suo primo libro è intitolato *Il regno animale* (2018) e attualmente lavora su *Catodo*, un fumetto su spazio e televisione.

Emanuele Giacopetti est un dessinateur et illustrateur, connu pour ses travaux à cheval entre histoire et engagement social liés au thème de la migration, comme le reportage multimédia *Do you remember Balkan Route ?* ou *Memoriae. Territori nazifascisti* réalisé pour ANPI Bologna. Il a collaboré avec Graphic News et a créé les illustrations du film *The Milky Way* (2020). Son premier livre s'intitule *Il regno animale* (2018) et il travaille actuellement sur *Catodo*, une bande dessinée sur l'espace et la télévision.

Emanuele Giacopetti is a cartoonist and illustrator, known for works halfway between history and social commitment related to the theme of migration, such as the multimedia reportage *Do you remember Balkan Route?* or *Memoriae. Territori nazifascisti* made for ANPI Bologna. He has collaborated with Graphic News and created the illustrations for the film *The Milky Way* (2020). His first book is entitled *Il regno animale* (2018) and he is currently working on *Catodo*, a comic book about space and television.













SETTIMANA SCORSA, AI GIARDINI, I PICCIONI HANNO ORGANIZZATO UN'ASSEMBLEA SUL TEMA:  
 ALL'INIZIO NON C'ERA NESSUNO, POI, A POCO A POCO, SONO ARRIVATI TUTTI. ERANO TALMENTE  
 TANTI DA COPRIRE UN VECCHIO CASTELLO DEI GIOCHI: SEMBRAVA UNO DEI MIEI FILM PREFERITI.



ALCUNI DI LORO, SOPRATTUTTO QUELLI SENZA UNA ZAMPA, NON DICEVANO COSE STUPIDE, MA  
 LE VOCI DEGLI ALTRI COPRIVANO LE LORO: NON SI DISTINGUEVANO LE UNE DALLE ALTRE.



POI SONO ARRIVATI.

MANDANDO AVANTI LE OMBRE IN AVANGUARDIA.

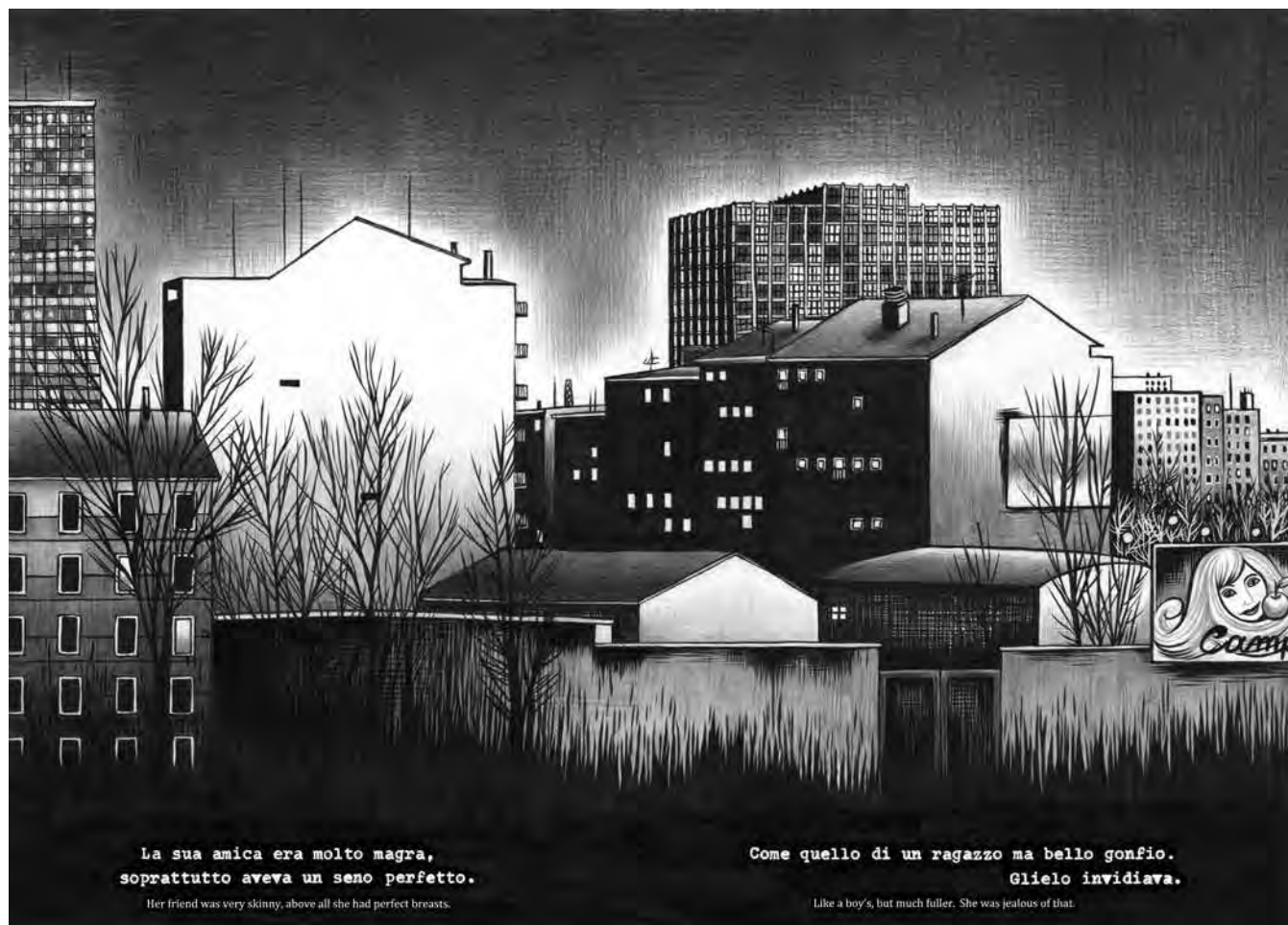




Qui, tavola tratta da *1981*,  
“Canicola 9”,  
Canicola, 2010

Nella pagina a fianco, tavola  
tratta da *Lontano*,  
Actes Sud, 2019

Nelle pagine successive,  
tavole tratte da *Ton été*,  
“Pandora ETE”,  
Casterman, 2020



### Gabriella Giandelli (1963)

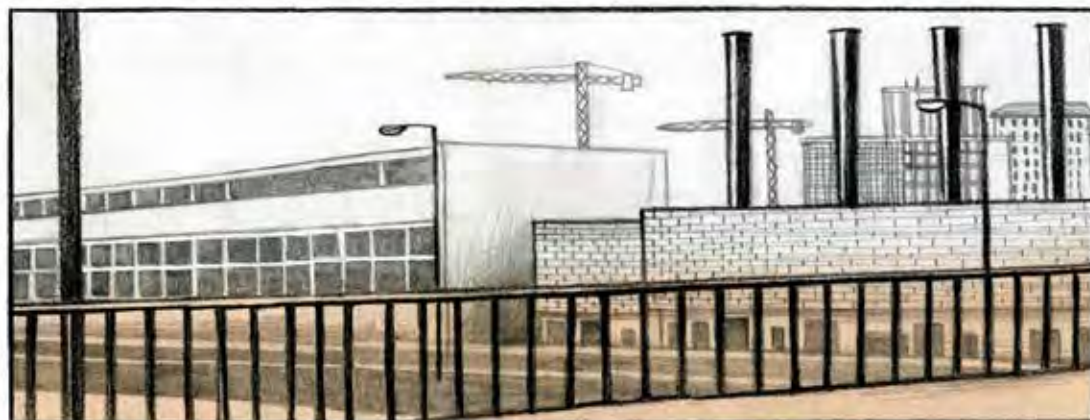
Fumettista e illustratrice, Gabriella Giandelli collabora con riviste e case editrici, esponendo in festival internazionali e gallerie. La sua poetica è da ricercare nel tema dell'assenza, sentimento che la porta a disegnare libri come *Silent Blanket* (1994), *Hanno aspettato un po' poi se ne sono andate* (1997), *Sotto le foglie* (2008) e *Interiorae* (2010). I suoi lavori più recenti sono *Lontano* (2013), storia che indaga la solitudine e il Travel Book Louis Vuitton dedicato all'Australia (2021).

Bédéiste et illustratrice, Gabriella Giandelli collabore avec des magazines et des maisons d'édition, exposant dans des festivals et des galeries internationales. Sa poétique est basée sur le thème de l'absence, un sentiment qui l'a amenée à dessiner des livres tels que *Silent Blanket* (1994), *Hanno aspettato un po' poi se ne andate* (1997), *Sous les feuilles* (2004) et *Intérieur* (2010). Ses œuvres les plus récentes sont *Lontano* (2013), une histoire qui explore la solitude, et le Livre de Voyage Louis Vuitton consacré à l'Australie (2021).

Cartoonist and illustrator, Gabriella Giandelli collaborates with magazines and publishing houses, exhibiting in international festivals and galleries. Her poetics is based on the theme of absence, a feeling that has led her to draw books such as *Silent Blanket* (1994), *Hanno aspettato un po' poi se ne andate* (1997), *Sotto le foglie* (2008) and *Interiorae* (2010). Her most recent works are *Lontano* (2013), a story that explores loneliness, and the Louis Vuitton Travel Book dedicated to Australia (2021).









Les après-midis n'étaient plus que torpeur,  
transpiration et déprime.



Même la musique n'y pouvait rien.



Tu portais toujours des vêtements trop chauds.

Tavole tratte da *L'incanto del parcheggio multipiano*, Oblomov, 2018



### Marino Neri (1979)

Marino Neri è illustratore e fumettista. Nel 2012 vince il Premio Nuove Strade al Napoli Comicon e pubblica diversi graphic novel; tra gli ultimi *Cosmo* (2016), *L'incanto del parcheggio multipiano* (2018) e *Nuno salva la luna* (2019), finalista al Premio Andersen. Collabora con riviste, realizza story board pubblicitari, partecipa a libri illustrati e ha diverse esposizioni collettive all'attivo. È docente all'Accademia di Macerata e alla Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia.

Marino Neri est illustrateur et bédéiste. En 2012, il a remporté le Prix Nuove Strade au Napoli Comicon et a publié plusieurs romans graphiques, notamment *Cosmo* (2016), *L'incanto del parcheggio multipiano* (2018) et *Nuno salva la luna* (2019), finaliste du Prix Andersen. Il collabore avec des magazines, crée des storyboards publicitaires, participe à des livres illustrés et a plusieurs expositions collectives à son actif. Il enseigne à l'Académie des arts de Macerata et à l'École internationale de bande dessinée de Reggio Emilia.

Marino Neri is an illustrator and comic author. In 2012 he won the Nuove Strade Award at Napoli Comicon and published several graphic novels, including *Cosmo* (2016), *L'incanto del parcheggio multipiano* (2018) and *Nuno salva la luna* (2019), a finalist for the Andersen Award. He collaborates with magazines, creates advertising storyboards, participates in illustrated books and has several group exhibitions to his credit. He teaches at the Art Academy of Macerata and at the International School of Comics in Reggio Emilia.



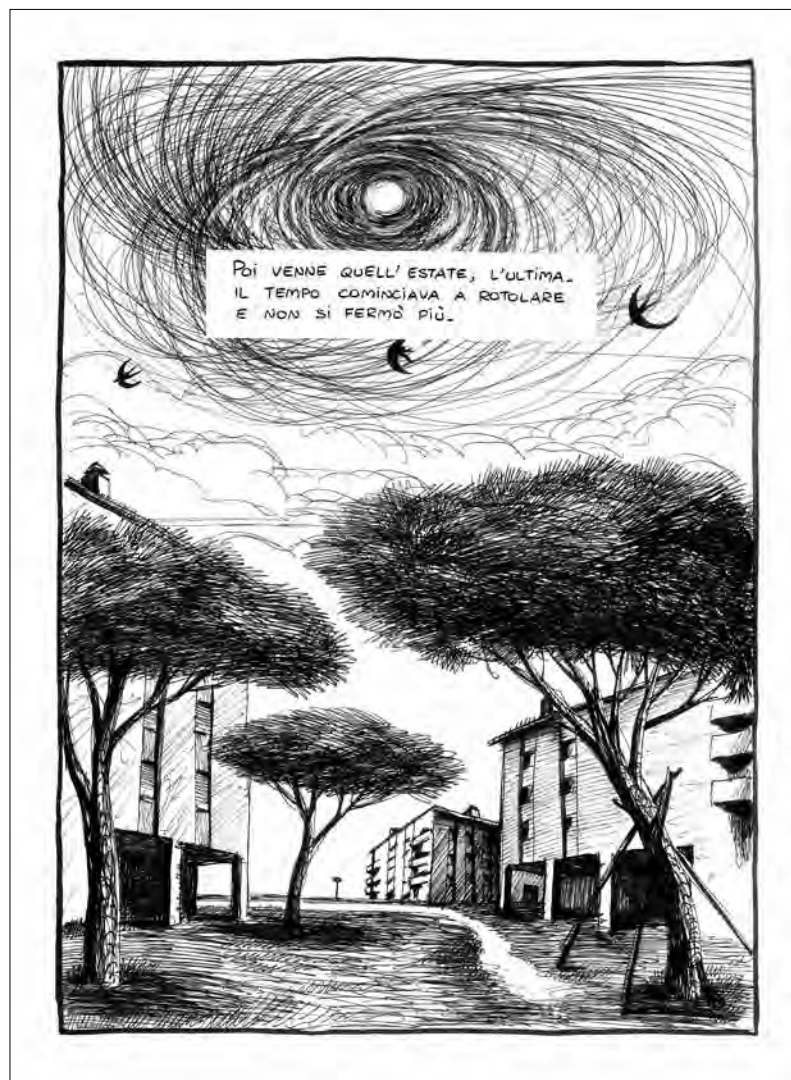












Tavole tratte da *Morti di sonno*, Coconino Press, 2009

### **Davide Reviati (1966)**

Autore di fumetti, disegnatore e sceneggiatore, Davide Reviati debutta negli anni '90 e nel 2009 pubblica i graphic novel *Dimenticare Tiananmen* e *Morti di sonno*. Tra gli ultimi suoi libri ricordiamo *Sputa tre volte* (2016), *Chickamauga* (2019), *La filosofia del coccodè* e *Ho remato per un lord* (2021). Ha ricevuto diversi premi e riconoscimenti nazionali e internazionali, i suoi libri sono tradotti nei principali paesi europei, USA e Corea del Sud. Inoltre scrive e disegna per cinema e teatro.

Auteur de bandes dessinées, illustrateur et scénariste, Davide Reviati a fait ses débuts dans les années 1990 et a publié en 2009 les romans graphiques *Oublier Tian'anmen* et *Morti di sonno*. Parmi ses derniers ouvrages citons *Crache trois fois* (2017), *Chickamauga* (2019), *La philosophie del coccodè* et *Ho remato per un lord* (2021). Il a reçu plusieurs prix et récompenses au niveau national et international, et ses livres sont traduits dans les principaux pays européens, aux États-Unis et en Corée du Sud. Il écrit et dessine également pour le cinéma et le théâtre.

Comic book author, illustrator and screenwriter, Davide Reviati made his debut in the 1990s and in 2009 he published the graphic novels *Dimenticare Tiananmen* and *Morti di sonno*. His latest books include *Spit Three Times* (2020), *Chickamauga* (2019), *La filosofia del coccodè* and *Ho remato per un lord* (2021). He has received several national and international awards and prizes, and his books are translated and published in major European countries, the USA and South Korea. He also writes and draws for film and theatre.



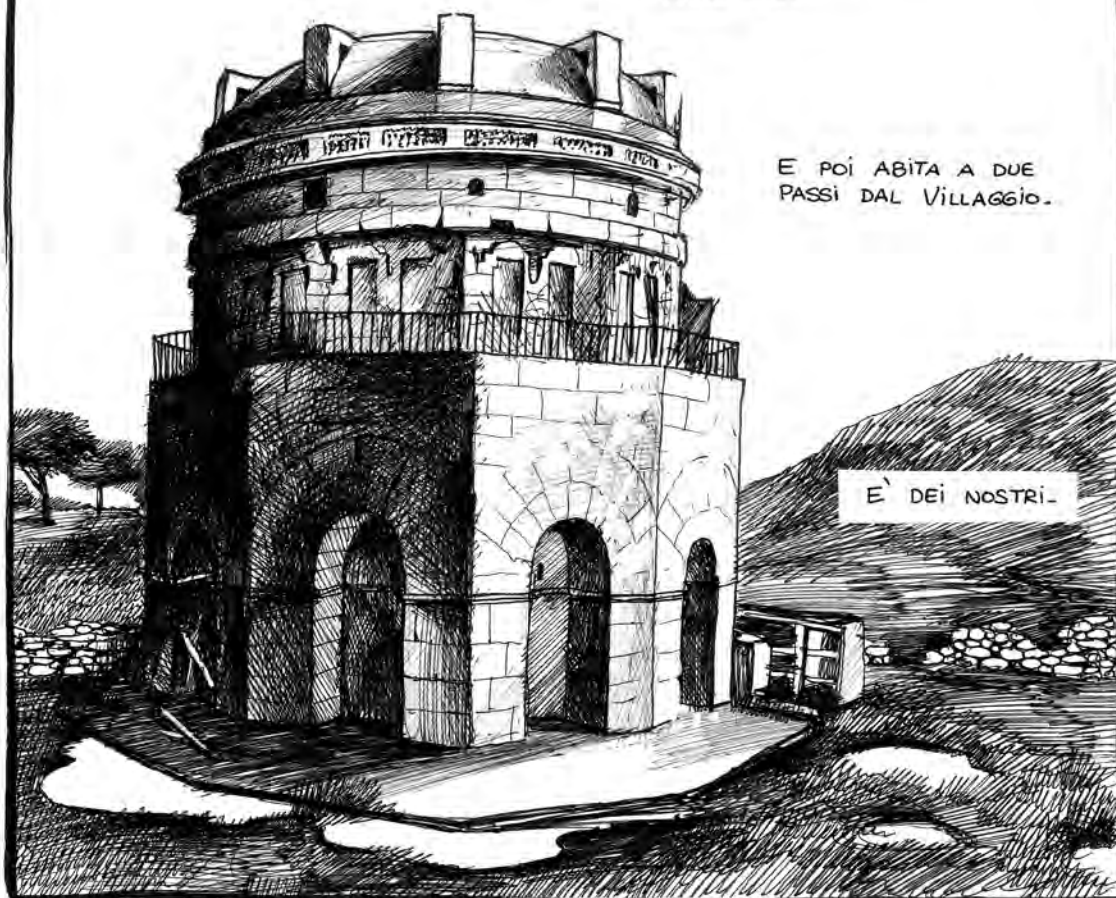


TEODORICO NO.

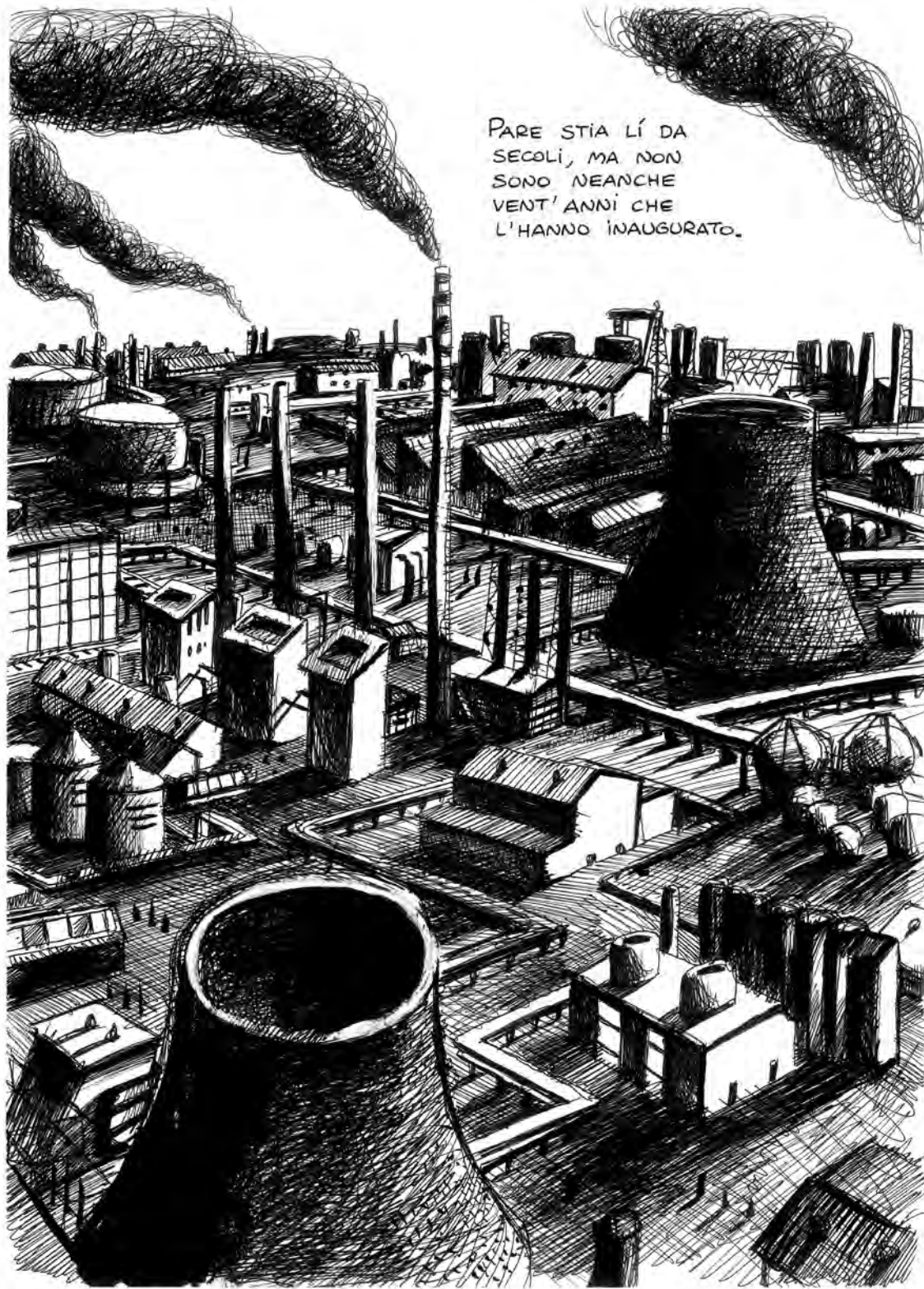
LUI È UN BARBARO.  
È VENUTO QUI DA  
MOLTO LONTANO,  
COME NOI.

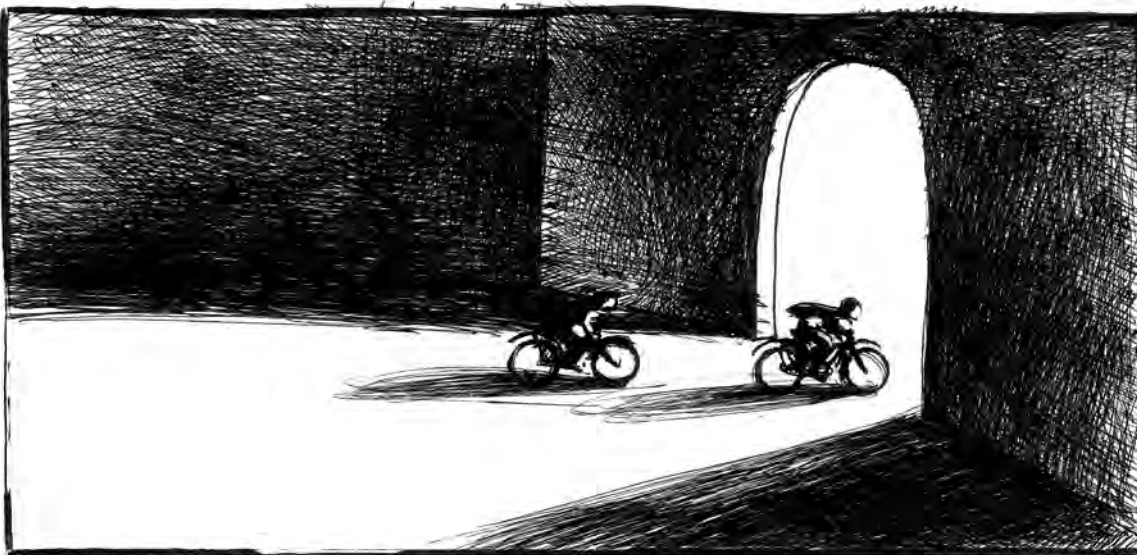
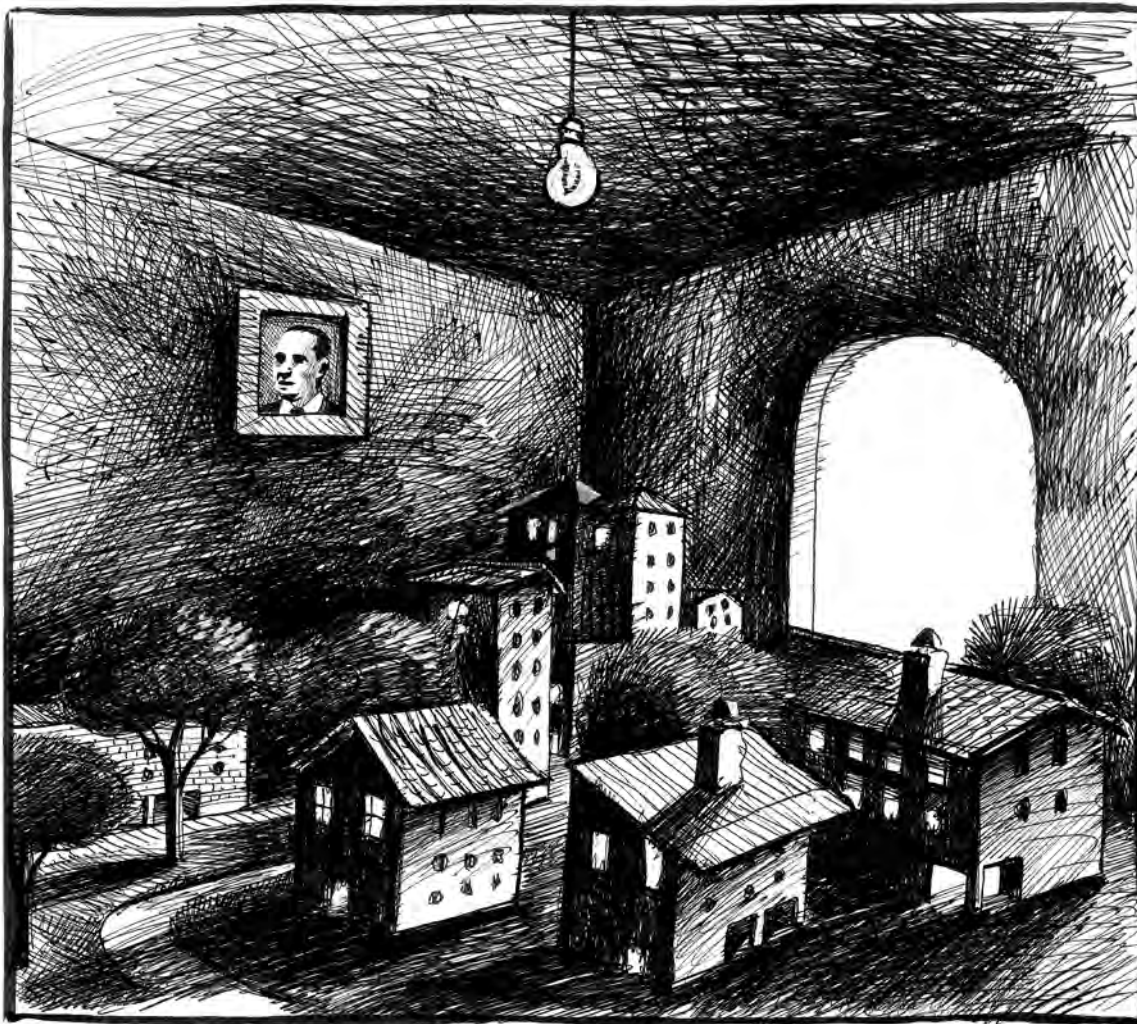
E POI ABITA A DUE  
PASSI DAL VILLAGGIO.

E' DEI NOSTRI.



PARE STIA LÍ DA  
SECOLI, MA NON  
SONO NEANCHE  
VENT' ANNI CHE  
L'HANNO INAUGURATO.









Tavole tratte da *Brucia*,  
Rizzoli Lizard, 2017

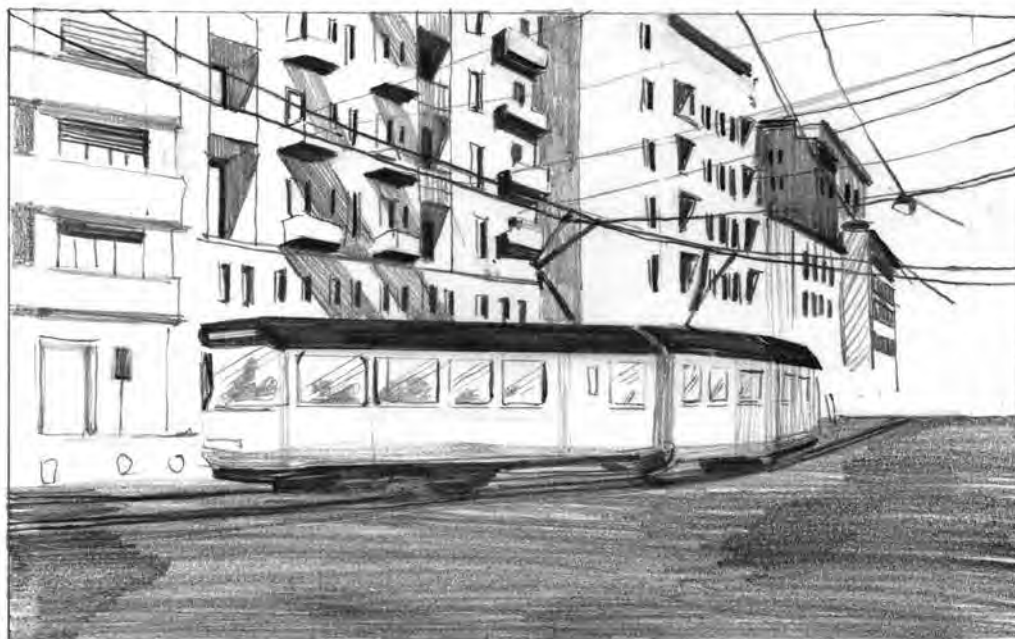
### Silvia Rocchi (1986)

Silvia Rocchi è fumettista e illustratrice legata al mondo della letteratura italiana. Il suo primo libro è la biografia a fumetti *Ci sono notti che non accadono mai. Canto a fumetti per Alda Merini* (2012), mentre l'ultimo, *I Sepolti vivi* (2020), è una graphic novel tratta da un libro di Gianni Rodari. Ha all'attivo varie pubblicazioni tra le quali anche storie di finzione di cui è autrice unica. Vince il Premio Nuove Strade del Napoli Comicon nel 2015 e il Boscarato per *Brucia* nel 2018.

Silvia Rocchi est une bédéiste et illustratrice liée au monde de la littérature italienne. Son premier livre est la biographie en bande dessinée *Ci sono notti che non accadono mai. Canto a fumetti per Alda Merini* (2012), tandis que le dernier, *I Sepolti vivi* (2020), est un roman graphique adapté d'un livre de Gianni Rodari. Elle a plusieurs publications à son actif, dont des récits de fiction dont elle est auteur unique. Elle a remporté le Prix Nuove Strade au Napoli Comicon en 2015 et le Prix Boscarato pour *Brucia* en 2018.

Silvia Rocchi is a comic author and illustrator linked to the world of Italian literature. Her first book is the comic book biography *Ci sono notti che non accadono mai. Canto a fumetti per Alda Merini* (2012), while the latest, *I Sepolti vivi* (2020), is a graphic novel based of a book by Gianni Rodari. She has several publications to her credit, including fictional stories of which she is the sole author. She won the Nuove Strade Award at Napoli Comicon in 2015 and the Boscarato Award for *Brucia* in 2018.





MANCA  
ANCORA  
TANTO?

E PERCHÉ  
SONO DOVUTO  
VENIRE  
ANCH'IO?!



NON  
FARE  
DOMANDE  
SEEME!







Tavole tratte da *Attraverso i muri*, "Doppiozero", 2020

### Pietro Scarnera (1979)

Pietro Scarnera usa il disegno per condividere storie tra autobiografia, impegno sociale, giornalismo. Esordisce nel 2010 con *Diario di un addio*, testimonianza sui cinque anni passati accanto al padre in stato vegetativo e pubblica il suo secondo libro, *Una stella tranquilla. Ritratto sentimentale di Primo Levi*, nel 2014, vincitore del Prix Révélation al Festival di Angoulême nel 2016. È tra i fondatori di *Graphic News* e attualmente sta lavorando a un libro a fumetti sul tema del viaggio in Italia.

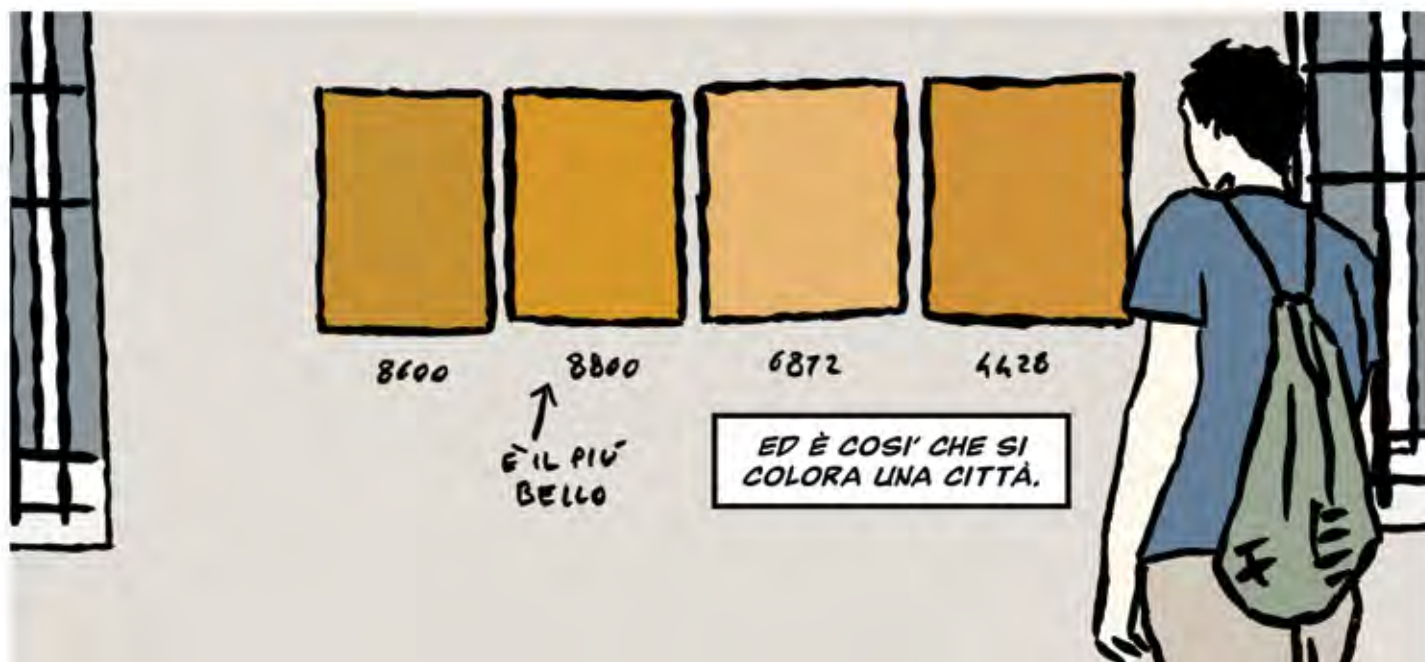
Pietro Scarnera utilise le dessin pour partager des histoires à la frontière entre autobiographie, engagement social et journalisme. Il a fait ses débuts en 2010 avec *Diario di un addio*, un témoignage des cinq années qu'il a passées avec son père dans un état végétatif, et a publié son deuxième livre, *Une étoile tranquille. Portrait sentimental de Primo Levi*, en 2014, lauréat du Prix Révélation au festival d'Angoulême en 2016. Il est l'un des fondateurs de *Graphic News* et travaille actuellement sur une bande dessinée sur le thème du voyage en Italie.

Pietro Scarnera uses drawing to share stories halfway between autobiography, social commitment and journalism. He made his debut in 2010 with *Diario di un addio*, a testimony to the five years he spent with his father in a vegetative state, and published his second book, *Una stella tranquilla. Sentimental portrait of Primo Levi*, in 2014, winner of the Prix Révélation at the Angoulême Festival 2016. He is one of the founders of *Graphic News* and is currently working on a comic book on the theme of travel in Italy.















Tavole tratte da *Hiver nucléaire*, Front froid, Montréal, 2014



### **Cab (Caroline Breault, 1985)**

Caroline Breault (alias Cab) è una fumettista che vive a Montréal. Creatrice della serie *Hiver Nucléaire* per Front Froid (*Nuclear Winter* per Boom! Studios), ha anche realizzato copertine per vari editori americani. Il suo progetto di webcomic intitolato *Utown* uscirà nel 2022 per Nouvelle Adresse. Cab ama gli spazi urbani inutilizzati, l'architettura, la fotografia, le bevande calde e il disegno a inchiostro.

Caroline Breault (alias Cab), est une auteure de bande dessinée établie à Montréal. Créatrice de la série *Hiver Nucléaire* chez Front Froid (*Nuclear Winter* chez Boom ! Studios), elle a aussi réalisé des couvertures pour différents éditeurs américains. Son projet de webcomic nommé *Utown* paraîtra en 2022 chez l'éditeur Nouvelle Adresse. Cab aime les terrains vagues, l'architecture, la photographie, les boissons chaudes et encre à la plume.

Caroline Breault (alias Cab) is a Montreal-based comic book creator. Creator of the *Hiver Nucléaire* series for Front Froid (published in English as *Nuclear Winter* by Boom! Studios), she has also produced covers for various American publishers. Her webcomic project *Utown* will be published in 2022 by Nouvelle Adresse. Cab loves wastelands, architecture, photography, hot drinks and inking.













*Premier juillet,  
tavole inedite*

### **Samuel Cantin (1986)**

Samuel Cantin è un fumettista, sceneggiatore e regista del Québec noto per il suo umorismo surreale e i suoi dialoghi gustosi. Ha pubblicato quattro romanzi grafici con le edizioni Pow Pow, tra cui *Vil et misérable* (2013) e *Whitehorse* (Premio Bédély nel 2016). È anche l'autore di una serie per il web e di diversi cortometraggi. Il suo fumetto *Vil et misérable* è attualmente in fase di adattamento cinematografico, mentre *Whitehorse* è stato rappresentato al teatro Duceppe nel 2021.

Samuel Cantin est un auteur de bande dessinée, scénariste et réalisateur québécois reconnu pour son humour décalé et ses dialogues savoureux. Il a publié quatre romans graphiques aux Éditions Pow Pow dont *Vil et misérable* (2013) et *Whitehorse* (Prix Bédély en 2016). Il est aussi le scénariste d'une web-série et de plusieurs court-métrages. Sa bande dessinée *Vil et misérable* est en voie d'adaptation au cinéma, tandis que *Whitehorse* a été présenté au théâtre chez Duceppe en 2021.

Samuel Cantin is a Quebec-based comic book creator, screenwriter and director known for his offbeat humour and snappy dialogue. He has published four graphic novels with Éditions Pow Pow, including *Vile and Miserable* (2013) and *Whitehorse* (Bédély Prize in 2016). He is also the author of a web series and several short films. His comic book *Vil et misérable* is currently being adapted for film, while *Whitehorse* was performed at the Duceppe theatre in 2021.













Tavole originali create  
in occasione della mostra

### Ariane Dénommé (1981)

Ariane Dénommé crea fumetti mooolto tranquillamente dal 2006. È l'autrice di *Du chez-soi* e *Main d'œuvre* (Doug Wright Spotlight Award 2019), pubblicati da La Mauvaise tête a Montréal. Attualmente, Ariane sta lavorando a un libro di fantascienza malinconica che dovrebbe essere pubblicato nel prossimo futuro. Poi, se tutto va bene, ne scriverà uno sulla città, visto che le è piaciuto molto passeggiare per i vicoli per partecipare a questo progetto. Vive a Montréal.

Ariane Dénommé fait de la bande dessinée tranquillement pas vite depuis 2006. Elle est l'autrice de *Du chez-soi* et *Main d'œuvre* (Doug Wright Spotlight Award 2019), tous deux parus à la Mauvaise tête. Ariane travaille présentement sur un livre de science-fiction mélancolique qui devrait paraître dans un futur proche. Ensuite, si tout va bien, elle écrira un livre sur la ville parce qu'elle a vraiment aimé se promener dans les ruelles pour faire ce projet. Elle habite à Montréal.

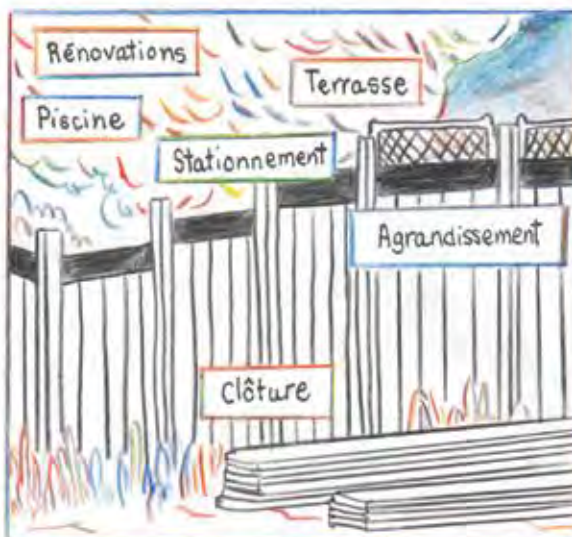
Ariane Dénommé has been making comics very slowly since 2006. She is the author of *Du chez-soi* and *Main d'œuvre* (Doug Wright Spotlight Award 2019), both published by La Mauvaise Tête. Ariane is currently working on a melancholic science-fiction book that should be published in the near future. Then, if all goes well, she will write a book about the city because she really enjoyed walking through the alleys for this project. She lives in Montreal.











Qui, tavola tratta da *La collectionneuse*,  
La Pastèque, 2014

Pagina a fianco, tavola tratta  
da *La chasse à l'original*,  
progetto in corso

Pagine successive, tavole  
tratte da *Rebecca et Lucie  
mènent l'enquête*, La  
Pastèque, 2021



## Pascal Girard (1981)

Pascal Girard è nato a Jonquière nel 1981 e oggi vive a Montréal. Dal 2014, esercita due professioni: autore di fumetti e assistente sociale. Pascal ama confondere i confini tra fiction e autobiografia. Le sue storie sono sempre ben radicate nelle città in cui vive. I suoi ultimi due libri *Rebecca et Lucie mènent l'enquête* e *La collectionneuse* sono ambientati nel quartiere in cui viveva quando li ha concepiti: il Mile End a Montréal.

Pascal Girard est né à Jonquière en 1981 et vit aujourd'hui à Montréal. Depuis 2014, il exerce deux professions : auteur de bandes dessinées et travailleur social. Pascal aime brouiller les frontières entre fiction et autobiographie. Ses histoires sont toujours bien ancrées dans les villes qu'il habite. Ses deux derniers livres *Rebecca et Lucie mènent l'enquête* et *La collectionneuse* se déroulent dans le quartier qu'il habitait lors de leur conception : le Mile End à Montréal.

Pascal Girard was born in Jonquière in 1981 and now lives in Montreal. Since 2014, he has had two jobs: comic book author and social worker. Pascal likes to blur the boundaries between fiction and autobiography. His stories are always firmly rooted in the cities he lives in. His last two books *Rebecca and Lucie In the Case of the Missing Neighbor* and *The Collector* are set in the neighbourhood where he lived when they were conceived: the Mile End in Montreal.







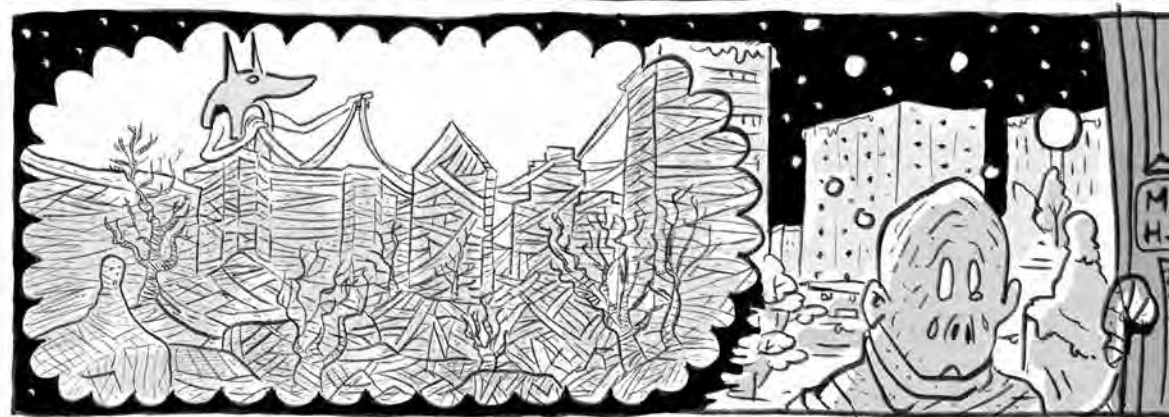












Le cimetière de Montréal, qui surplombe la ville, est un lieu immense et pourtant assez méconnu.



Il est divisé en deux parties distinctes: le cimetière Mont-Royal, historiquement protestant (et principalement anglophone)...



... Et le cimetière Notre-Dame-des-Neiges, historiquement catholique (et essentiellement francophone).



Une Très longue barrière sépare les deux sections.



Elle n'est ouverte qu'à un seul endroit: au cimetière militaire.



On s'est dit que des soldats ayant combattu côte à côte de leurs vivants ne devraient pas se retrouver divisés dans leurs morts pour des questions de religion, ou de langue.





Aujourd'hui, Montréal est devenue  
une ville multiculturelle et  
métissée. Cela se remarque  
très bien dans la "nouvelle génération  
de défunts..."



Il n'y a pas de murs (visibles en  
tout cas) qui séparent tout ce monde  
là. Heureusement d'ailleurs, sinon  
on ne s'en serait pas...



Au fil du temps, le cimetière  
est devenu très peuplé. Il compte  
aujourd'hui plus de cadavres que  
Montréal compte de vivants.



Pourtant, c'est un endroit curieusement  
calme et sauvage. En me promenant  
l'hiver dernier, j'ai même aperçu  
un renard.



Une petite présence discrète  
venant me rappeler tous ceux qui ont hanté ce lieu  
depuis des millénaires, mais que l'histoire a oublié.





Tavole originale create  
in occasione della mostra

### **Mélanie Leclerc (1977)**

Mélanie Leclerc è nata nel 1977 nella periferia delle grandi città, dove i vicoli sono passaggi stretti e un po' trascurati, dove la natura prende il sopravvento. Lavora in biblioteca e nella mediazione culturale dopo aver studiato letteratura e cinema. Il suo percorso professionale l'ha portata tardi al fumetto, dove le sue passioni per il documentario, l'illustrazione e la narrazione hanno trovato un terreno fertile. Si occupa delle collane «Contacts» e «Temps libre», per le edizioni Mécanique générale.

Mélanie Leclerc est née en 1977 en banlieue des grandes villes, là où les ruelles sont d'étroits passages un peu négligés, où la nature reprend ses droits. Elle travaille en bibliothèque et en médiation culturelle après des études en littérature et en cinéma. Son parcours l'a menée tardivement à la bande dessinée, où ses passions pour le documentaire, l'illustration et la narration ont trouvé un terrain fertile. Elle est derrière « Contacts » et « Temps libre », aux éditions Mécanique générale.

Mélanie Leclerc was born in 1977 in the suburbs of the big city, where the alleys are narrow, slightly neglected passages, and nature takes over. She works in a library and in cultural mediation after studying literature and cinema. Her career path led her late to comics, where her passions for documentary, illustration and narration found fertile ground. She is responsible for the collections "Contacts" and "Temps libre", published by Mécanique générale.















Tavole originali create  
in occasione della mostra

### Tania Mignacca (1983)

Tania Mignacca è l'autrice del webcomic *Ponto*, che racconta le avventure di un giovane cono arancione attraverso gli eterni lavori stradali che punteggiano le strade di Montréal. Con il suo stile kawaii umoristico, invita i lettori a guardare con occhi nuovi alla loro città e alle questioni urbane come l'edilizia e il senso di appartenenza. Al di là del fumetto, il suo personaggio Ponto è diventato un ambasciatore di Montréal e l'artista condivide la sua vita quotidiana sui social network.

Tania Mignacca est l'autrice du webcomic *Ponto* qui raconte les aventures d'un jeune cône orange à travers les éternels chantiers routiers qui parsèment les rues de Montréal. Avec son style kawaii humoristique, elle invite les gens à poser un nouveau regard sur leur ville et les enjeux urbains tels la construction et le sentiment d'appartenance. Au-delà de la bande dessinée, son personnage Ponto est devenu un ambassadeur pour Montréal et l'artiste partage son quotidien sur les réseaux sociaux.

Tania Mignacca is the author of the webcomic *Ponto* which tells the adventures of a young orange construction cone through the eternal road work that dots the streets of Montreal. With her humorous *kawaii* style, she invites people to take a fresh look at their city and urban issues such as construction and the sense of belonging. Beyond the comic strip, her character Ponto has become an ambassador for Montreal and the artist shares his daily life on social networks.













Tavole originali create  
in occasione della mostra

### Shaghayegh Moazzami (1986)

Shaghayegh Moazzami è nata nel 1986 a Bojnourd, in Iran. Nel 2010 ha conseguito una laurea in pittura presso l'Università d'Arte di Teheran. Ha iniziato la sua carriera professionale come pittrice e ha esposto in diverse mostre in Iran. Nel 2016, si è trasferita a Montréal, in Canada, dove le sono state dedicate due personali, ma in seguito ha deciso di perseguire la sua carriera nel mondo dei fumetti per la stampa. Ha lavorato come fumettista per diverse riviste. La sua prima graphic novel *Haunted* è stata pubblicata dalle Éditions Ça et Là nel 2021.

Shaghayegh Moazzami est née en 1986, à Bojnourd, en Iran. Elle a obtenu une licence en peinture à l'Université d'art de Téhéran en 2010. Elle a commencé sa carrière professionnelle en tant que peintre et a eu plusieurs expositions en Iran. En 2016, elle s'est installée à Montréal, au Canada. Elle a fait deux expositions à Montréal, mais après elle a décidé de poursuivre sa carrière dans le monde de la bande dessinée de presse. Elle a travaillé en tant que bédéiste pour plusieurs magazines. Son premier roman graphique *Haunted* a été publié par les Éditions Ça et Là en 2021.

Shaghayegh Moazzami was born in 1986, in Bojnourd, Iran. She earned a BA in painting from the Art University of Tehran in 2010. She started her professional career as a painter and has had several exhibitions in Iran. In 2016, she moved to Montreal, Canada. She had two exhibitions in Montreal but decided to pursue her career in the world of editorial cartoons. She has worked as a cartoonist for several magazines. Her first graphic novel *Haunted* was published by Éditions Ça et Là in 2021.













Tavole tratte da *Khiêm*.  
*Terres maternelles*, Glénat  
 Québec, 2020

### Djibril Morissette-Phan (1994)

Djibril Morissette-Phan è un artista visuale che vive a Rimouski. Lavora nell'industria del fumetto francese, americana e del Québec, pubblicando tra l'altro con Marvel, Image, le Lombard e les Humanoïdes associés. Nel 2020, pubblica con Glénat Québec, insieme alla sorella Yasmine, *Khiêm: Terres maternelles*. Oltre ai fumetti, Djibril è attivo come artista e molte delle sue opere sono state esposte in varie mostre.

Djibril Morissette-Phan est un artiste visuel basé à Rimouski. Il travaille dans l'industrie de la bande dessinée française, américaine et québécoise, publiant entre autres chez Marvel, Image, le Lombard et les Humanoïdes associées. En 2020, il signe, avec sa sœur Yasmine, *Khiêm: Terres maternelles* chez Glénat Québec. En dehors de la bande dessinée, Djibril maintient également une pratique artistique et plusieurs de ses œuvres ont été présentées dans diverses expositions.

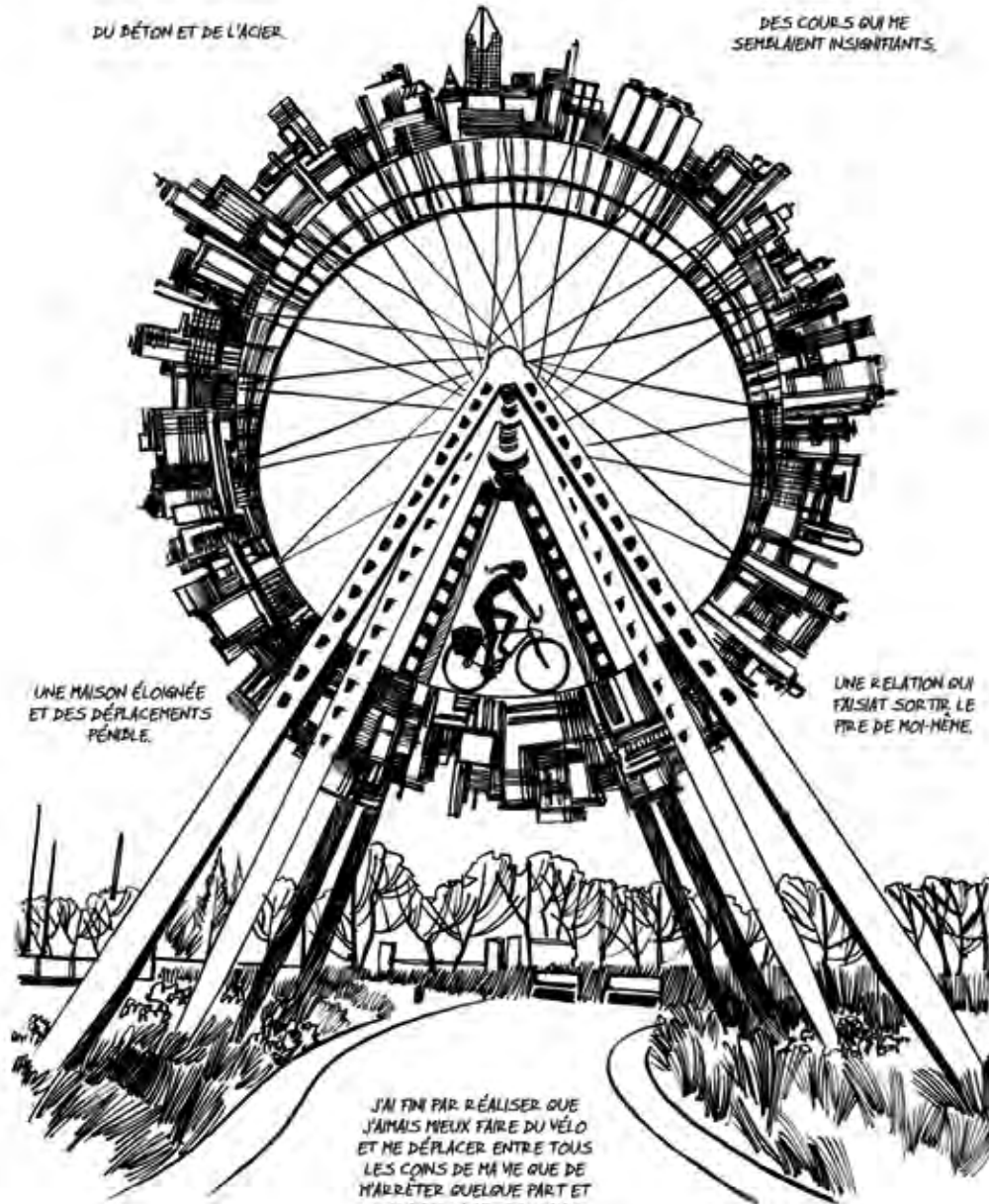
Djibril Morissette-Phan is a visual artist based in Rimouski. He works in the French, American and Quebec comic book industry, publishing among others with Marvel, Image, le Lombard and les Humanoïdes associées. In 2020, he and his sister Yasmine created the graphic novel *Khiêm: Terres maternelles*, published by Glénat Québec. Apart from comics, Djibril also maintains an artistic practice and several of his works have been presented in various exhibitions.



JE M'ÉPOUMONAIS D'UN  
BOUT À L'AUTRE DE LA VILLE.

DU BÉTON ET DE L'ACIER.

DES COURS QUI ME  
SEMBLAIENT INSIGNIFIANTS.



UNE MAISON ÉLOIGNÉE  
ET DES DÉPLACEMENTS  
PÉNIBLES.

UNE RELATION QUI  
FAUSAIT SORTIR LE  
PIRE DE MOI-MÊME.

J'AI FINI PAR RÉALISER QUE  
J'AIMAIS MEUX FAIRE DU VÉLO  
ET ME DÉPLACER ENTRE TOUS  
LES CORNS DE MA VIE QUE DE  
M'ARRÊTER QUELQUE PART ET  
ESSAYER D'EXISTER DANS  
CETTE SOCIÉTÉ QUI M'ALIÉNAIT.



QUELLE VUE ROMANTIQUE. JE L'ADMIRAIS  
TOUS LES SOIRS EN REVENANT DE L'ÉCOLE.

LES REMPARTS D'UNE CULTURE ROBOTISÉE, LE ROUGE DU  
CIEL QUI DANSAIT AVEC LE FLAMBEAU DE SHELL, MAÎTRE D'UNE  
RÉGION AU CŒUR D'UN EMPIRE DE PÉTROLE RAFFINÉ.

UN JOUR, J'AI VU UN HOMME VIDER LE CENDRIER  
DE SA VOITURE DANS LA RUE, MALPROPRETÉ.

LE LENDEMAIN, J'AI VU UN EMPLOYÉ DE LA VILLE  
PAYÉ POUR NETTOYER LA RUE, MODERNITÉ.

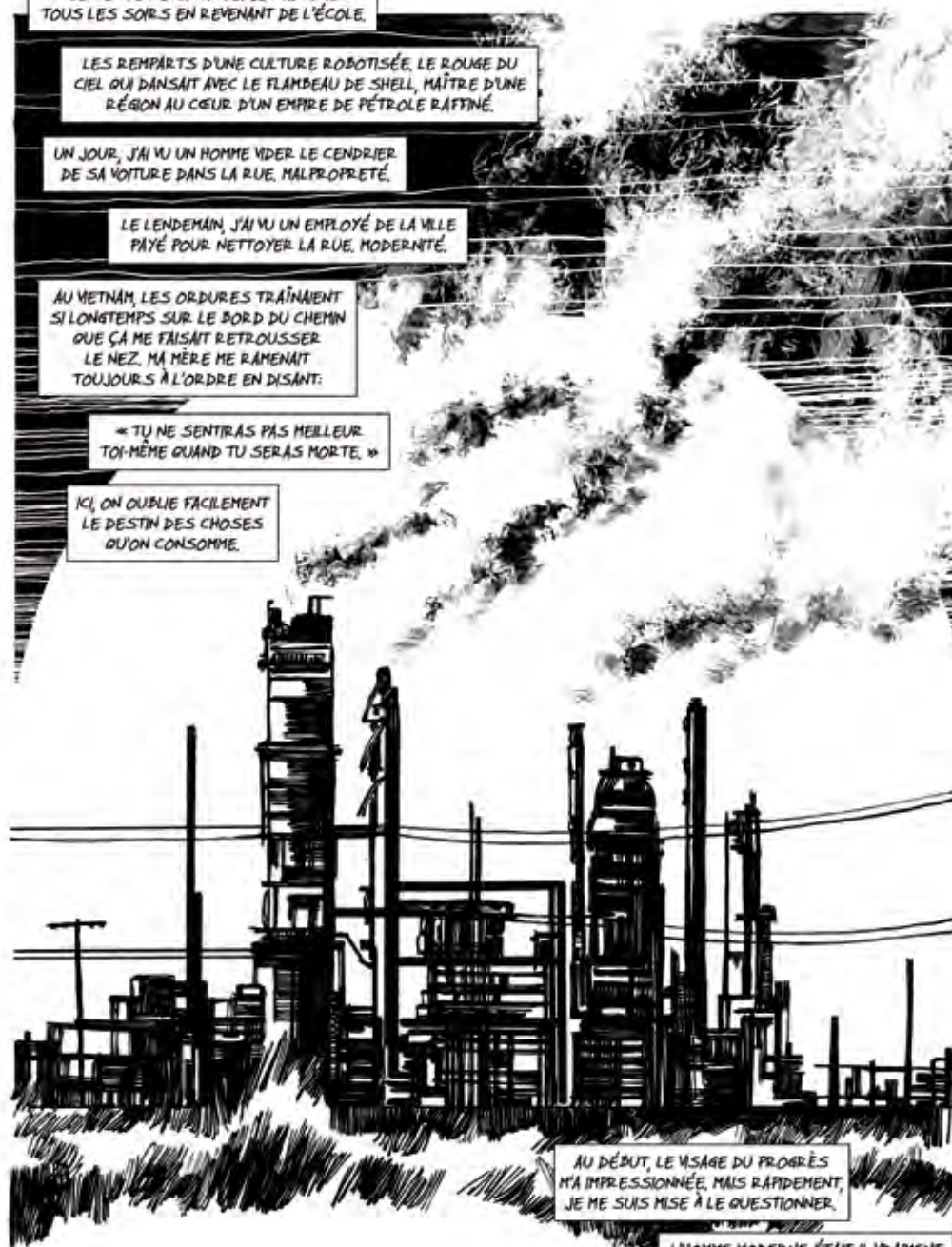
AU VIETNAM, LES ORDURES TRAÎNAIENT  
SI LONGTEMPS SUR LE BORD DU CHEMIN  
QUE ÇA ME FAISAIT RETROUSSER  
LE NEZ, MA MÈRE ME RAMENAIT  
TOUJOURS À L'ORDRE EN DISANT:

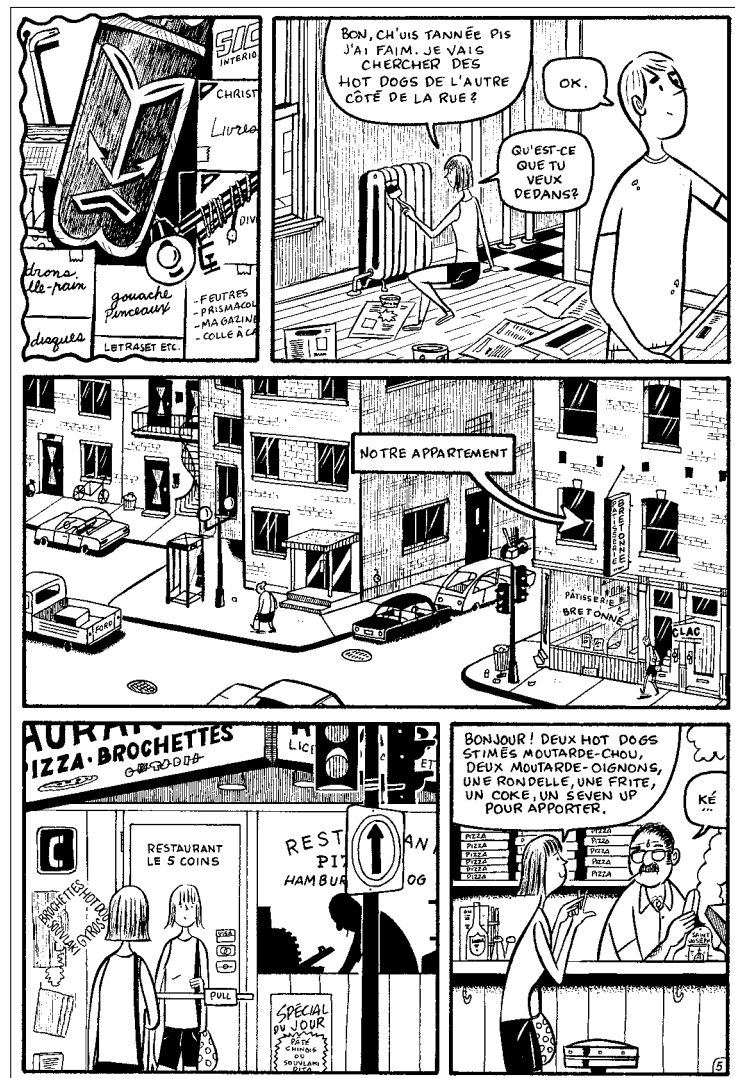
« TU NE SENTIRAS PAS MEILLEUR  
TOI-MÊME QUAND TU SERAS MORTE. »

ICI, ON OUBLIE FACILEMENT  
LE DESTIN DES CHOSES  
QU'ON CONSOMME.

AU DÉBUT, LE VISAGE DU PROGRÈS  
M'AVAİT IMPRESSIONNÉE, MAIS RAPIDEMENT,  
JE ME SUIS MISE À LE QUESTIONNER.

L'HOMME MODERNE ÉTAİT-IL VRAIMENT  
PLUS PROPRE QUE LE BARBARE?





Tavole tratte da *Paul en appartement*, la Pastèque, 2004

### Michel Rabagliati (1961)

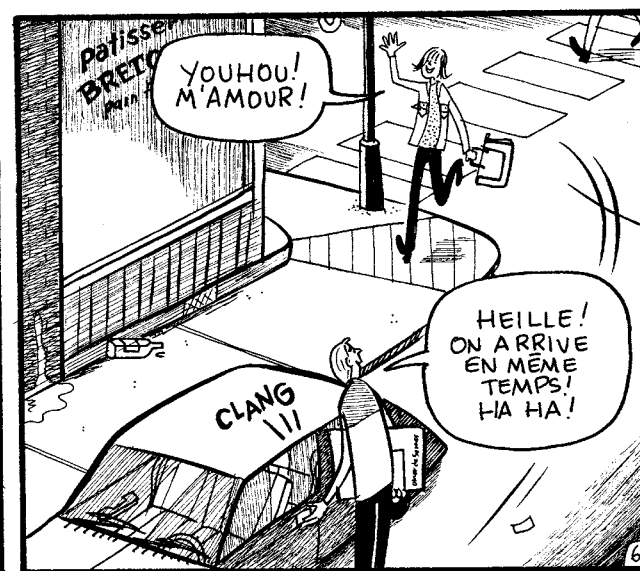
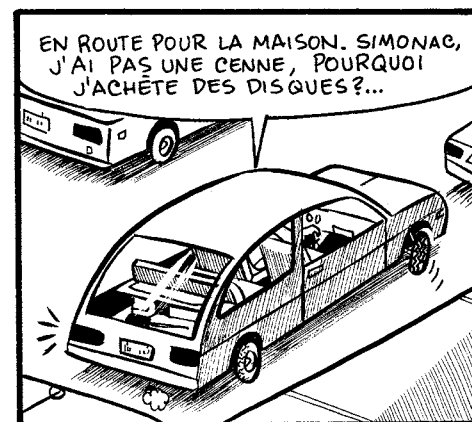
Michel Rabagliati è nato nel 1961 nel quartiere Rosemont, a Montréal. Ha dapprima studiato la tipografia, e dopo qualche anno è diventato grafico e illustratore. Ha iniziato a lavorare come freelance nel 1980 per vari clienti e riviste. Nel 1998, scrive e disegna le sue prime due storie a fumetti: *Paul à la campagne* e *Paul apprenti typographe*. Con i suoi dieci volumi, tutti pubblicati da La Pastèque, Paul è diventato una figura chiave del fumetto del Québec.

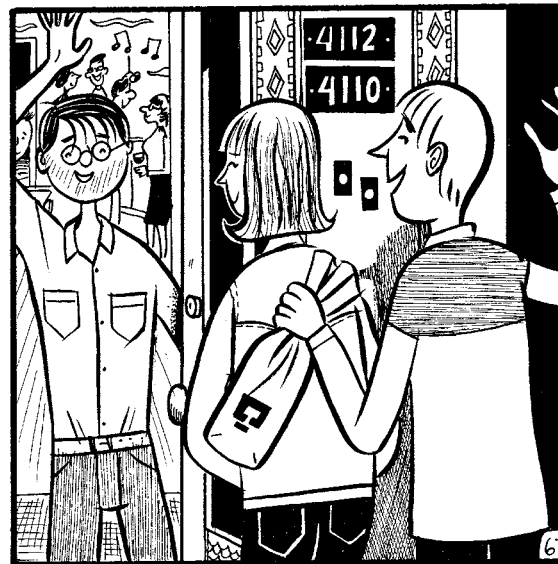
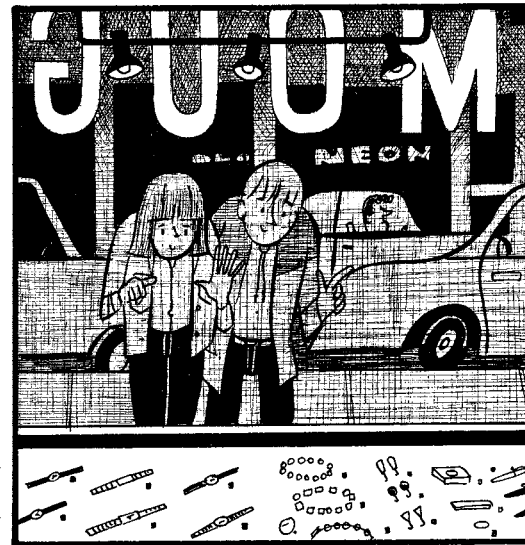
Michel Rabagliati naît en 1961 à Montréal dans le quartier Rosemont. Il étudie d'abord la typographie, puis, quelques années plus tard devient graphiste et illustrateur. Il travaille à son compte dès 1980 pour différents clients et magazines. En 1998 il scénarise et dessine ses deux premières histoires en BD : *Paul à la campagne* et *Paul apprenti typographe*. Avec ses dix tomes, tous publiés aux éditions de la Pastèque, Paul devient une figure incontournable de la bande dessinée québécoise.

Michel Rabagliati was born in 1961 in Montreal's Rosemont district. He first studied typography, then, a few years later, became a graphic designer and illustrator. He started working freelance in 1980 for various clients and magazines. In 1998, he wrote and drew his first two comic book stories: *Paul à la campagne* and *Paul apprenti typographe*. Over the course of ten volumes, all published by La Pastèque, Paul has become a key figure in Quebec comics.











Tavole tratte da *Pin City*,  
autopubblicazione, 2017

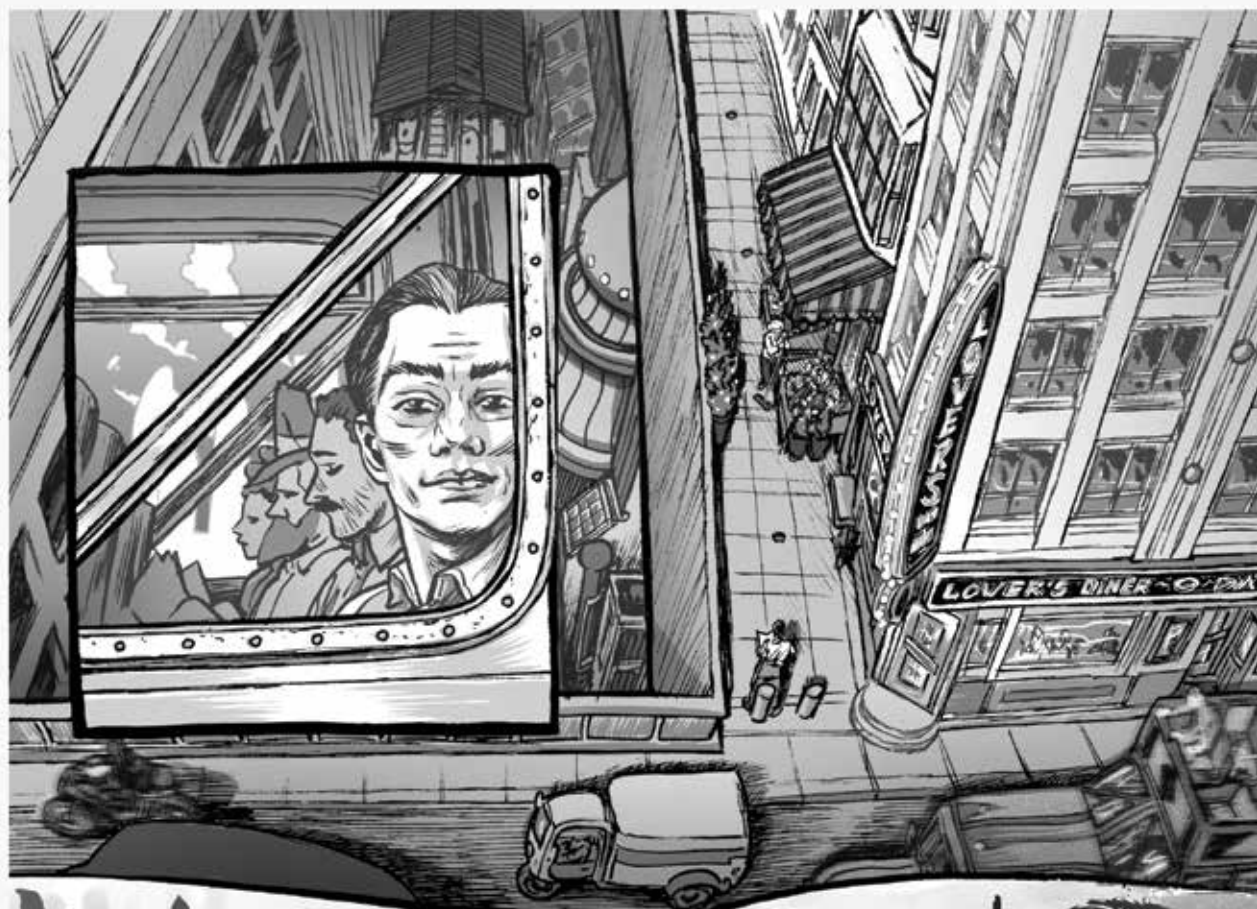
### Salgood Sam (Max Douglas, 1970)

Salgood Sam, pseudonimo di Max Douglas, fa fumetti da più di 30 anni, mentre lavora nell'animazione, come illustratore e in altri campi artistici. Potete trovare alcuni dei suoi recenti lavori in *Dream Life*, *Revolver* #0 & #1, *Therefore, Repent!* e *Dracula: Son of the Dragon*. Attualmente sta lavorando a *Mind Engine*, un'antologia personale dei suoi ultimi lavori a fumetti di cui *Pin City* è un estratto. Vive e vaga per i vicoli del centro di Montréal con tre gatti e sua moglie, ed è buon segno.

Salgood Sam, pseudonyme de Max Douglas, fait de la bande dessinée depuis plus de 30 ans, en travaillant dans l'animation, en tant qu'illustrateur et dans d'autres domaines artistiques. Vous pouvez trouver certains de ses travaux récents dans *Dream Life*, *Revolver* #0 & #1, *Therefore, Repent !*, et *Dracula : Son of the Dragon*. *Mind Engine* est en cours de réalisation. Il s'agit d'une anthologie personnelle de ses derniers travaux de BD en solo dont *Pin City* est un extrait. Il vit et erre dans les ruelles du centre-ville de Montréal avec trois chats et sa femme, et c'est bon signe.

Max Douglas aka Salgood Sam has been making comics for 30+ years, while working in animation, as an illustrator and other things in the arts. You can find some of his recent work in *Dream Life*, *Revolver* #0 & #1, *Therefore, Repent!*, & *Dracula: Son of the Dragon*. Currently in progress is *Mind Engine*, a personal anthology of his latest solo comics work from which *Pin City* is an excerpt. He lives in and wanders the alleys of downtown Montréal with three cats and his wife and it is good.













Tavole tratte da *La brume*,  
Nouvelle adresse, 2020

### **Mireille St-Pierre (1985)**

Prima grafica e poi illustratrice nel campo della pubblicità, Mireille St-Pierre è autrice e illustratrice del suo primo libro a fumetti, *La brume*, del 2020. Qui Mireille rivela, attraverso una narrazione sobria ed essenziale, le sue riflessioni sul sottile intreccio che lega il dolore, la vulnerabilità e la speranza.

D'abord designer graphique puis illustratrice dans le domaine de la publicité, Mireille St-Pierre signe *La brume* en 2020, une première bande dessinée dont elle est l'autrice et la dessinatrice. Mireille y révèle, à travers un récit sobre et dépouillé, ses réflexions sur les fins entrelacements qui lient le deuil, la vulnérabilité et l'espoir.

First a graphic designer and then an illustrator in the advertising field, Mireille St-Pierre is the author and illustrator of her first comic book, *La brume* in 2020. In this work, Mireille reveals, through a sober and bare narrative, her reflections on the subtle intertwining of grief, vulnerability and hope.











*Collana **Visualità***

1. *Storie di visualità*, a cura del Comitato di Gestione del Centro Interdipartimentale sulla visualità (E. Bistagnino, E. Bricco, F. Bracco, A. Di Biagio, G. Volpe), 2021 (ISBN versione e-book: 978-88-3618-069-1)
2. *Vicoli e Ruelles: rappresentazioni dello spazio urbano nel fumetto tra Italia e Québec / représentations de l'espace urbain dans la bande dessinée entre l'Italie et le Québec / representations of urban space in italian and québécois comics*, a cura di / dirigé par / edited by Johanne Desrochers, Anna Giaufret, Ferruccio Giromini, con la collaborazione di / avec la collaboration de / with the collaboration of Elisa Bricco, Franco Melis, Greg Nowak, Gloria Viale, 2022 (ISBN versione a stampa: 978-88-3618-119-3; ISBN versione eBook: 978-88-3618-120-9)



**Johanne Desrochers** è alla guida del Festival BD de Montréal dal 2014. Ha una vasta conoscenza delle aree relative alla pianificazione strategica, alla gestione delle risorse umane, allo sviluppo del business e al monitoraggio del budget. Impegnata nella sua comunità, è stata amministratrice di varie organizzazioni sociali e comunitarie.

**Anna Giaufret** è docente di Lingua e traduzione francese all'Università di Genova. La sua ricerca si concentra da alcuni anni sulla rappresentazione del *français québécois parlé* nei fumetti di giovani autori di Montréal, tema a cui ha dedicato diversi articoli e una monografia: *Montréal dans les bulles: représentations de l'espace urbain et du français parlé montréalais dans la bande dessinée*, 2021, Presses de l'Université Laval.

**Ferruccio Giromini**, giornalista, critico e storico dell'immagine, ha esercitato attività di fotografo, illustratore, sceneggiatore, regista televisivo. Consulente editoriale, ha diretto collane di libri, cd-rom, video, periodici. Tiene docenze per Istituto Europeo di Design, MiMaster, Accademia Ligustica di Belle Arti. Ha curato e presentato oltre cinquecento esposizioni e manifestazioni su illustrazione, fumetto, fotografia, cinema d'animazione, arti visive contemporanee, in Italia e nel mondo.

La mostra *Vicoli e Ruelles* nasce da una collaborazione precedente tra i curatori italiani e il Festival BD de Montréal e dal desiderio di mettere a confronto le modalità di rappresentazione di due spazi che, pur con profonde differenze, presentano dei punti di contatto. Infatti, sebbene si tratti di spazi europei e nordamericani, è identificabile una tangenza possibile nella presenza di vicoli e di *ruelles*, ovvero spazi urbani ristretti, intimi, protetti, in grado di diventare metafora della nostra interiorità e delle nostre relazioni. Le due città al centro di questa mostra, che non si limita però a rappresentarle, sono Genova e Montréal.

ISBN: 978-88-3618-120-9



In copertina:  
*Vicoli e Ruelles*  
Benedetta Giaufret, 2021

