





# Città disegnate

Analisi e comunicazione dello spazio urbano attraverso il fumetto

Relatore: prof. Massimiliano Lo Turco

Candidato: Vito Pisani



# POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea Magistrale

in Architettura  
per il progetto sostenibile

Tesi di Laurea Magistrale

Città disegnate  
Analisi e comunicazione dello spazio urbano attraverso il fumetto



Relatore  
prof. Massimiliano Lo Turco

Candidato  
Vito Pisani

Anno Accademico 2022/2023

# INDICE

Introduzione

Capitolo 1 – Il fumetto americano

- Slums, folla e metropoli
- La New York di Outcault
- La New York di McCay
- La New York di Will Eisner
- La Chicago di Chris Ware

Capitolo 2 – Il fumetto giapponese

- La tradizione nel manga e le contaminazioni moderne
- La periferia di Taniguchi
- La Tokyo di Otomo
- La Tokyo di Nihei

Capitolo 3 – Il fumetto europeo

- Lo sviluppo del fumetto nelle aree franco-belga e italiane
- La Parigi di Moebius
- La Bruxelles di Schuiten e Peeters
- La Roma di Tamburini e Liberatore
- La Roma di LRNZ
- La Venezia di Manuele Fior

Capitolo 4 – Dalla critica alla comunicazione

Conclusioni

Bibliografia

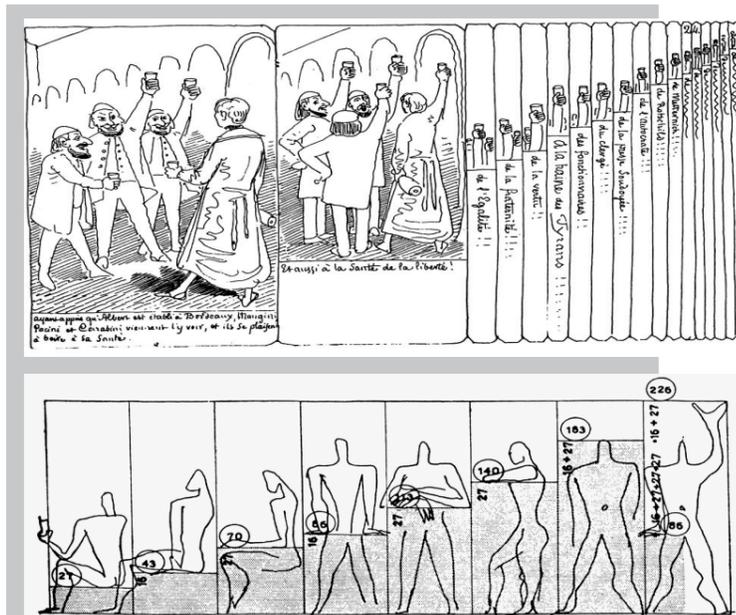
# INTRODUZIONE

La presente tesi vuole analizzare il rapporto tra fumetto e architettura.

In particolare, vuole prendere in esame le rappresentazioni della città vista da un peculiare punto di vista, ovvero lo sguardo di autori di fumetto e graphic novel, che hanno dato particolare importanza al contesto urbano del loro periodo storico. La trattazione prenderà in esame solamente alcuni dei principali autori, data la vastità delle opere realizzate e la finalità non è realizzare una completa linea temporale di tutti gli autori esistiti, ma di estrapolare alcune figure di riferimento, che hanno avuto particolare importanza nella storia del fumetto e che hanno avuto un considerevole interesse nei temi urbani, architettonici e sociali. Dalla trattazione saranno anche esclusi nomi importanti dei cosiddetti "protofumettisti", ovvero quegli autori, che hanno sicuramente contribuito allo sviluppo del fumetto, come William Hogarth o Rodolphe Töpffer.<sup>1</sup>

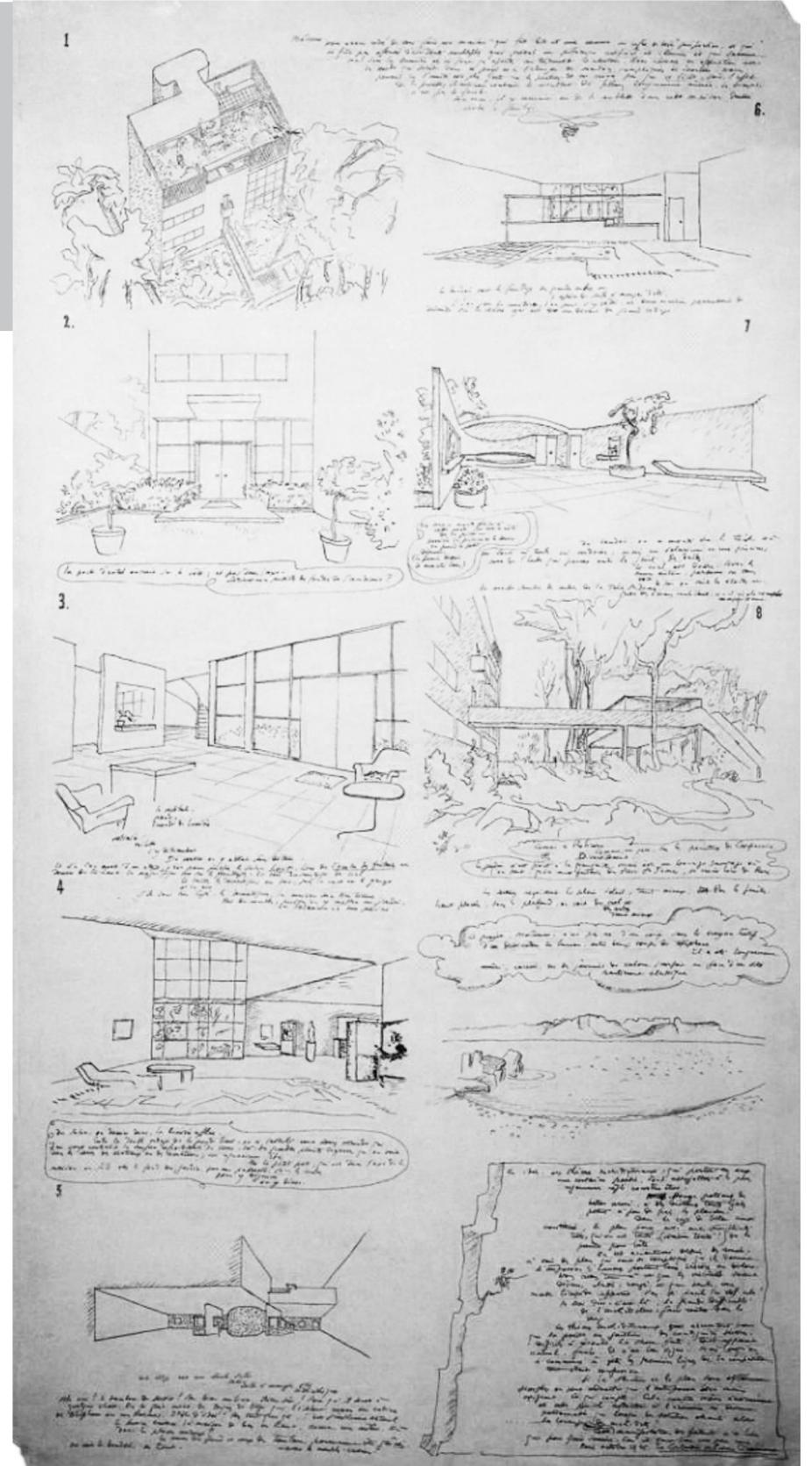
Anche in queste prime fasi dello sviluppo di una nuova interazione grafico-testuale, il tema urbano era molto presente; Hogarth era solito partire da temi e fatti di cronaca del suo tempo per realizzare le sue vignette altamente critiche nei confronti della società, e utilizzava spesso ambientazioni come bassifondi, strade e personaggi di bassa classe sociale per comunicare il suo pensiero, molte di queste tematiche e modalità di costruzione della vignetta le vedremo riprese poco più avanti da altri fumettisti, nei capitoli a venire. O anche, l'esempio di uno degli architetti chiave del Movimento Moderno. Le Corbusier, infatti, per comunicare il progetto di Villa Meyer, a Madame Meyer, appunto, realizzò una lettera, all'interno della quale si presentava

una pagina assimilabile a una vera e propria tavola di fumetto, all'interno della quale vi erano diverse illustrazioni, raffiguranti la villa, gli ambienti e il sito di costruzione, accompagnati da didascalie, ora sopra, ora sotto la vignetta o racchiusi da un balloon. Le Corbusier utilizza coscientemente il linguaggio fumettistico, perché ne era già venuto in contatto diversi anni prima, quando scriveva sul giornale "L'esprit nouveau", appunto, nel numero 11-12 si trova un riferimento a Rodolphe Töpffer, che lo titolava come "précurseur du cinéma". Töpffer è forse l'autore di protofumetti tra i più consapevoli del mezzo che stava utilizzando, e non è difficile trovare similitudini con lo stile semplice e pulito dei disegni topferiani e quello di Le Corbusier, come sostenuto in un saggio di Koldo Lus Arana.<sup>2</sup>



<sup>F2</sup> Confronto tra una illustrazione di Rodolphe Töpffer, tratta da Histoire d'Albert, Geneva, 1845 e uno schema descrittivo del Modulor di Le Corbusier.

<sup>F1</sup> Le Corbusier, lettera per comunicare il progetto di Villa Meyer, a Madame Meyer, 1925.



Ci si concentrerà soprattutto su opere autoriali per avere una omogeneità di pensiero sui temi trattati, una coerenza stilistica nel disegno e che ne faccia carpire l'evoluzione nel tempo. Come detto in precedenza, la vastità degli autori è proporzionale alla grandezza delle tematiche urbane che possono essere descritte. Infatti, sono numerosi gli studi accademici che testimoniano l'importanza del medium fumetto, che ne hanno sdoganato l'immagine macchiettistica e scanzonata da rivista per soli bambini o di contenuto intellettualmente "basso".<sup>3</sup> Sono numerosi gli esempi di ambiti culturali in cui il fumetto è uno dei principali elementi di studio.

A partire dalla valenza storica che testimoniano alcune delle opere più importanti a livello mondiale, come ad esempio "Maus" di Art Spiegelman<sup>4</sup>, che racconta gli orrori dell'Olocausto o "Persepolis" di Marjane Satrapi<sup>5</sup>, che offre una visione dei conflitti iraniani diversa da quella dei media occidentali.

L'importanza dello sviluppo tecnologico ad esso collegato, come ad esempio quello della stampa, dell'impaginazione o dello studio del colore, figlio delle arti visive e pittoriche.

O anche nel campo degli studi di semiologia e di linguistica, non a caso, molti studiosi e accademici si sono schierati a favore della valenza culturale del fumetto. Uno fra tanti è stato Umberto Eco, fra i primi a sostenere l'importanza di studiare il medium fumettistico e dei mezzi di comunicazione di massa in generale, nel suo libro "Apocalittici e integrati", oltre che in numerose lezioni e saggi.

Inoltre, le più recenti applicazioni ne testimoniano la valenza a livello giornalistico, non prettamente a sfondo satirico, ma di vero e proprio "graphic journalism" impegnato in temi sensibili e di cronaca.



<sup>F3</sup> Vignetta tratta da Maus di Art Spiegelman.



<sup>F4</sup> Vignetta tratta da Persepolis di Marjane Satrapi.

Perciò, è fondamentale ricavare all'interno del "macrosistema" del fumetto, il sottoinsieme sensibile alle tematiche urbane.

Thierry Groensteen, nel suo libro "Il sistema fumetto", scrive che qualunque sia la riuscita artistica, bisogna riconoscere che un fumetto è per forza di cose (dal punto di vista della sua costituzione) un edificio sofisticato, che attualizza solamente alcune delle potenzialità del mezzo, a scapito di altre che vengono sminuite ed escluse, concetti che possono essere applicati anche alla narrazione dello spazio urbano che vuole seguire questa tesi. E sempre nelle parole di Groensteen si cela un altro parallelismo tra fumetto e architettura che unisce questi mondi, ovvero quando parla del contenuto in un'opera fa una differenziazione molto importante tra la pianificazione e impaginazione. Mentre la pianificazione serve ad articolare materiali iconici e linguistici, l'impaginazione articola i quadri sulla tavola.<sup>6</sup>

Decisamente di concezione moderna è quindi la pianificazione urbana e la progettazione di una tavola fumettistica, come scrive anche Benjamin Fraser in "Visible cities, global comics urban images and spatial form":

"La logica razionalizzatrice degli urbanisti ha manipolato la struttura delle città sia per vincolare che per rendere possibili determinate interazioni sociali. I moderni piani urbani hanno creato spazi aperti che svolgevano una doppia funzione. Hanno incoraggiato nuove forme di pubblicità attraverso la progettazione di ampi viali e piazze aperte. Eppure, un progetto così su larga scala ha anche assicurato che una moderna forza di polizia potesse sedare meglio le rivolte e controllare il dissenso. Allo stesso tempo, la struttura del fumetto si stava sviluppando in una forma lineare. [...] ci sono temi che emergere nella pianificazione globale.

Come suggeriscono i capitoli di questo libro, i piani del diciannovesimo secolo per Parigi, realizzati dal barone Haussmann, e i piani del ventesimo secolo per New York, realizzati da Robert Moses e contestati da Jane Jacobs, sono esempi paradigmatici che trasmettono il potere bruto e limiti chiave della pianificazione urbana contemporanea come attività sociale globale."<sup>7</sup>

Il passaggio tra "l'oggetto rappresentato" e il "come è rappresentato" sarà molto importante nelle fasi finali del rapporto fumetto-architettura e di questa tesi. La tesi è organizzata secondo una divisione per aree geografiche, con particolare attenzione alle zone dove storicamente il fumetto è più radicato ed ha una grande rilevanza a livello sociale. La divisione comprende quindi: fumetto nordamericano, fumetto europeo (franco-belga e italiano) e fumetto giapponese.

## Il fumetto americano

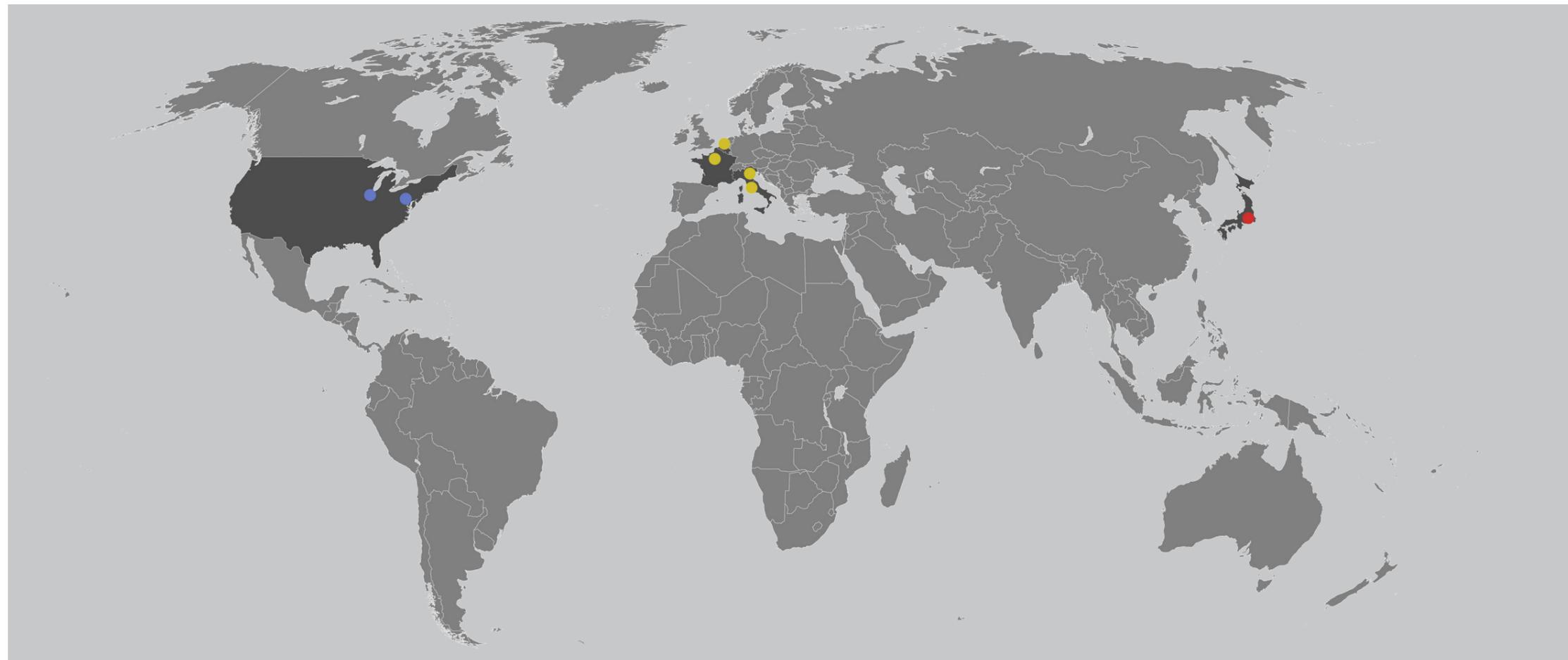
- La New York di Outcault ●
- La New York di McCay ●
- La New York di Will Eisner ●
- La Chicago di Chris Ware ●

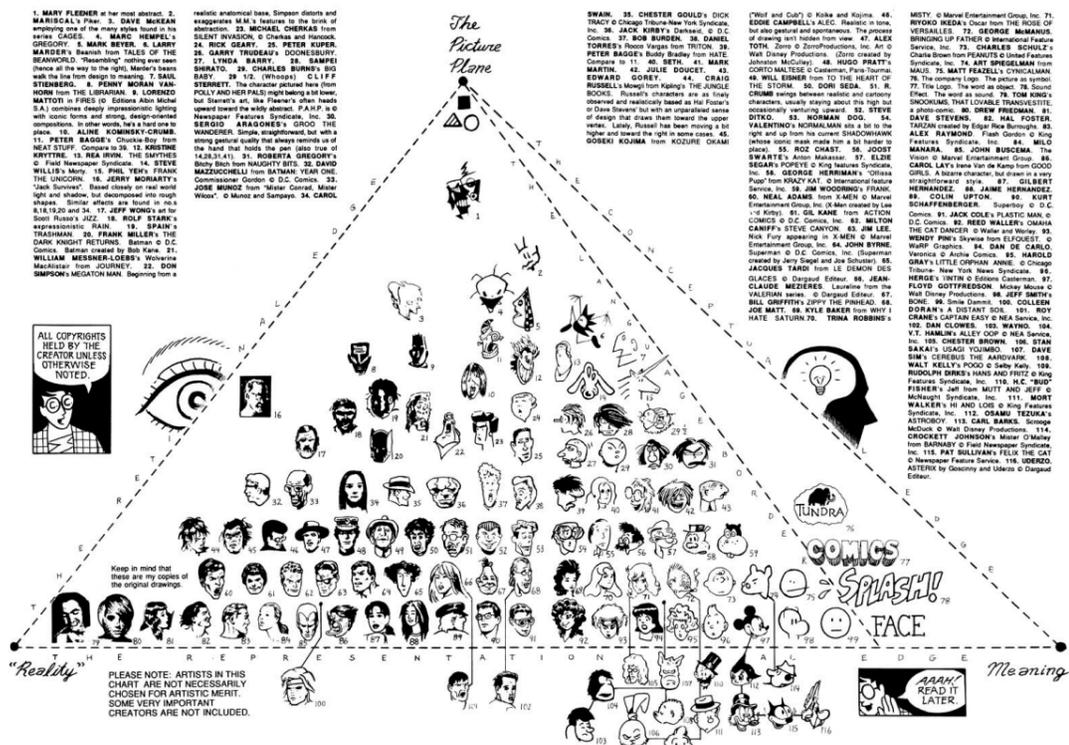
## Il fumetto giapponese

- La Parigi di Moebius ●
- La Bruxelles di Schuiten e Peeters ●
- La Roma di Tamburini e Liberatore ●
- La Roma di LRNZ ●
- La Venezia di Manuele Fior ●

## Il fumetto europeo

- La periferia di Taniguchi ●
- La Tokyo di Otomo ●
- La Tokyo di Nihei ●





F5 Schema tratto da Capire, fare e reinventare il fumetto di Scott McCloud.

All'interno di ogni capitolo sarà presente una breve introduzione che servirà da raccordo per individuare, comprendere e contestualizzare il periodo storico preso in considerazione. Ogni capitolo vuole essere un compendio, diviso in paragrafi che avranno come argomento centrale l'immagine di una città, vista di volta in volta dall'autore preso in considerazione. La successione con cui queste immagini saranno organizzate sarà per lo più cronologica, in base alla linea temporale degli autori, ove possibile, ma il filo logico della tematica della tesi la farà da padrone nel momento in cui bisognerà fare salti temporali, da autori di periodi molto diversi. Durante l'intera trattazione si utilizzeranno i termini "fumetto", "narrazione grafica" o "graphic novel", indistintamente, senza prestare attenzione al termine in se, e a tutte le dovute differenze che possono effettuarsi riguardo al target, modalità di serializzazione, tematica, tempistiche e quant'altro possa far cadere in una o l'altra categoria l'opera presa in considerazione, in quanto il fine ultimo della tesi non è questo.

Il ruolo dell'immagine sarà fondamentale per tutta la trattazione. In accordo con i principali autori come Will Eisner, Scott McCloud, e studiosi di fumetti come Andrea Tosti<sup>8</sup>, il ruolo dell'immagine è stato storicamente subordinato a quello del linguaggio. Solo recentemente, proprio nel periodo di gestazione del fumetto, la visione sta cambiando, e un grande contributo è probabilmente da attribuire al fumetto e al graphic novel, oltre che ai diversi mezzi di comunicazione moderni. Ad esempio, è interessante notare la precisazione del fumettista Scott McCloud, autore di "Capire, Fare e Reinventare il Fumetto", che, nel succitato saggio-fumetto sul fumetto, si chiede quale sia la differenza tra disegno e linguaggio. Per spiegare il suo punto di vista realizza uno schema triangolare e lo definisce il "piano dell'immagine". Al vertice in alto dello schema posiziona l'"astrazione" (ovvero l'oggetto che si vuole comunicare), ad un vertice in basso posiziona la "realtà" (oggetto disegnato realisticamente), ad un altro vertice ancora posiziona il "significato"

(la parola con cui chiamiamo l'oggetto). Poi unisce i vertici con tre lati o "confini", il confine della realtà, il confine concettuale e il confine dell'immagine. In ultimo divide questo piano triangolare in due, uno il campo del disegno e l'altro il campo del linguaggio. Questo è lo spazio che descrive al meglio la differenza tra segno scritto e segno disegnato. Infatti, per McCloud ha senso parlare in generale di "icone", piuttosto che utilizzare parola o disegno. Per l'autore l'icona è: "qualsiasi immagine utilizzata per rappresentare una persona, un luogo, un oggetto o un'idea."<sup>9</sup>

Un compromesso, tra immagine e testo, Disegno e parola sono i materiali base con cui partire per la costruzione di una tavola, sia essa fumettistica o architettonica. Nel saggio di Andrea Tosti sulla storia del romanzo a fumetti e delle teorie sulla evoluzione cultura visuale, "Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine", viene detto che:

"Da una parte il linguaggio, in quanto narrazione, sta alla base dell'immagine, dall'altro l'immagine sta alla base dell'interpretazione linguistica - inevitabilmente linguistica. Ma ciò che l'immagine in quanto tale è, si oppone a qualunque sostituzione linguistica."<sup>10</sup>

E ancora:

"Il risultato che si vuole raggiungere è dunque quello di annullare la distanza fra il guardare e il leggere. Cioè fra un'attività, la prima, che coinvolge l'immagine come insieme e che ne predilige, da una parte, gli elementi maggiormente informativi ma che può anche svolgersi attraverso percorsi non predeterminati bensì arbitrari, scelti dal soggetto osservante; e la seconda, il leggere, che invece prevede un percorso

convenzionalmente stabilito e sequenziale, in cui ogni elemento acquista significato solo in funzione degli elementi che lo precedono e che lo seguono."<sup>11</sup>

Se Andrea Tosti rivela alla fine che il piano che fa da "trait d'union" per l'immagine e la parola è il fumetto.

"[...] sarebbe appunto il fumetto, quell'immagine che, vista nella sua immediatezza, come un tutto, come opera narrativa va successivamente, al fine della sua comprensione completa, letta, cioè organizzata secondo un percorso visivo-sequenziale."<sup>12</sup>

Descrivere l'esperienza dello spazio urbano è difficile, perché legato a fattori diversi, come sociali, culturali e storici, che sono in costante mutamento. La natura visuale del fumetto gli permette di approcciare alla realtà in modo diretto. Se l'architettura, nel suo fine ultimo, ovvero quello di dare servizi e spazi alle persone, è strettamente reale e concreta, il fumetto parte dalla realtà per eviscerarne i principi e le dinamiche, e riportare l'immagine della società, con i suoi pregi e difetti. Infine, se nella parte iniziale della tesi sarà evidente un rapporto di carattere prettamente critico tra fumetto e architettura, tra fumettisti e spazi urbani, nella parte finale della trattazione, sarà evidenziato l'inversione dell'utilizzo del mezzo, portando l'attenzione sulle capacità del linguaggio fumettistico nel descrivere la pluralità dell'architettura urbana.

## Note Bibliografiche

<sup>1</sup>Smolderen, Thierry, *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, (ed. trad. *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, Eboli, EdizioniNPE, 2009). (pag. 29-30)

<sup>2</sup>Arana, Luis Miguel Lus, *Le Corbusier leia tebeos, breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica*.

<sup>3</sup>Eco, Umberto, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Seggiano di Pioltello, Bompiani, 2020. (pag. 39)

<sup>4</sup>Spiegelman, Art, *Maus: a Survivor's Tale*, New York, Pantheon Books, 1991, (ed. trad. *Maus*, Torino, Einaudi, 2000).

<sup>5</sup>Satrapì, Marjane, *Persepolis. Histoire d'une femme insoumise*, vol. da 1 a 4, Paris, L'Association, 2000-2003, (ed. trad. *Persepolis*, Milano, Rizzoli Lizard, 2007).

<sup>6</sup>Smolderen, Thierry, *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, (ed. trad. *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, Eboli, EdizioniNPE, 2009). (da pag. 54 a 59)

<sup>7</sup>Fraser, Benjamin, *Visible cities, global comics urban images and spatial form*, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. 10)

<sup>8</sup>Tosti, Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Isola del Liri, Tunué, 2016.

<sup>9</sup>McCloud, Scott, *Understanding Comics*, Northampton, Kitchen Sink Press, 1993, (ed. trad. *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, BAO Publishing, 2018).

McCloud, Scott, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Paradox Press, 2000, (ed. trad. *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, BAO Publishing, 2018).

<sup>10</sup>Tosti, Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Isola del Liri, Tunué, 2016. (pag. 78)

<sup>11</sup>ibid.

<sup>12</sup>ibid.

## Note Iconografiche

<sup>F1</sup> Le Corbusier, lettera per comunicare il progetto di Villa Meyer, a Madame Meyer, 1925.

<sup>F2</sup> Confronto tra una illustrazione di Rodolphe Töpffer, tratta da *Histoire d'Albert*, Geneva, 1845 e uno schema descrittivo del Modulor di Le Corbusier.

<sup>F3</sup> Vignetta tratta da *Maus* di Art Spiegelman.

<sup>F4</sup> Vignetta tratta da *Persepolis* di Marjane Satrapì.

<sup>F5</sup> Schema tratto da *Capire, fare e reinventare il fumetto* di Scott McCloud.

# IL FUMETTO AMERICANO

## Slums, folla e metropoli

Verso la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, la società americana era in grande fervore, città come New York, Boston o Chicago erano il fulcro dell'epoca moderna. Durante quegli anni, si assisteva a una serie di rivoluzioni che gettarono le basi per lo sviluppo della società contemporanea.

Gli Stati Uniti d'America iniziavano il loro periodo di massimo sviluppo.

In primo piano c'era l'aspetto economico, in quanto l'America iniziò a diventare una tra le prime potenze globali. La spinta alla forte industrializzazione fu agevolata da diversi fattori, quali la grande disponibilità terriera e di risorse, la fitta rete di mezzi di comunicazione e una grande quantità di manodopera. In secondo piano, c'era il cambiamento delle dinamiche sociali, dove si iniziavano a focalizzare alcuni aspetti dei diritti dell'uomo e del lavoratore, che fino ad ora erano rimasti sopiti, grazie a lotte di lavoratori, scioperi e organizzazioni cittadine, che portarono miglioramenti nelle condizioni lavorative nelle fabbriche e una migliore qualità della vita dei lavoratori.

Questi erano i principali motori che contribuivano allo sviluppo del paese, e sullo sfondo di tutte queste vicende vi erano le città americane.

Proprio in quegli anni, i grandi agglomerati urbani si stagliarono nell'immaginario comune luoghi nuovi, da scoprire e dove tutto era possibile, perfino iniziare una nuova vita e andare alla ricerca di nuove possibilità.

Lo sviluppo demografico, in questo periodo, era così importante, tanto da far diventare le città americane gli ambienti più densamente abitati della Terra in brevissimo tempo e contemporaneamente i luoghi

con la popolazione più multiculturale mai vista prima. All'interno della città infatti si riversavano, non solo i flussi migratori provenienti dalle campagne, di cittadini richiamati dalla possibilità economica offerta dalle industrie, ma anche flussi migratori provenienti da tutto il mondo.

Quindi le città dovevano far fronte a diverse necessità che questa situazione portava con sé. Dall'aumento delle abitazioni, all'incremento delle infrastrutture, alla nascita di nuovi punti di aggregazione e nuove tipologie edilizie che andavano via via formandosi.

Allo sguardo dell'osservatore le città divennero luoghi complessi, pieni di oggetti, persone, strade, cartelloni e scritte, un continuo flusso di immagini rendeva difficile focalizzarsi su un unico soggetto.

Nel mentre mutavano le città, cambiavano anche le dinamiche sociali, le necessità, i mezzi di trasporto e nascevano anche nuovi mezzi di comunicazione.

Ed è proprio questo frangente di forte mutamento multiculturale, tecnologico e sociale che si sviluppa uno dei media più importanti del secolo.

Era questo il momento che vedeva la nascita del fumetto per come lo conosciamo oggi.

La città americana, in particolare, New York era il centro nodale dello sviluppo mondiale, o lo starebbe diventato lì a poco. Perciò, era pervasa da grandi flussi migratori provenienti da ogni parte del mondo, la città si popolava via via di nuove etnie, e quindi, di nuovi linguaggi, diversi dall'inglese. Ma bisogna considerare anche che, l'alfabetizzazione del cittadino americano era mediamente scarsa.

Perciò le case editrici (in particolare di giornali) per poter vendere meglio, decisero di utilizzare due stratagemmi per catturare l'attenzione del cittadino. In primo luogo, sfruttare le innovazioni tecnologiche riguardo la stampa, che in quegli anni aveva reso abbastanza economico e agevole l'utilizzo di colori tipografici diversi dal nero, in secondo luogo, di sfruttare le immagini in prima pagina per risaltare di più e cogliere l'attenzione dei passanti.

Era in questo contesto che uno dei più importanti artisti della storia, Richard Felton O'Connell, creò "Yellow Kid", ovvero quello che viene considerato come punto di partenza per il fumetto.

# La New York di Outcault



## Richard Felton Outcault

(Lancaster, 14 gennaio 1863 - Flushing, 25 settembre 1928)

È stato illustratore e fumettista statunitense. Creatore della striscia a fumetti "At the Circus in Hogan's Alley", originariamente stampata in bianco e nero e pubblicata sulla rivista Truth nel 1894, ma poi trasformata in un supplemento domenicale a colori del New York World il 5 maggio 1896 e poco più tardi, il 25 ottobre dello stesso anno, passò anche al New York Journal, mantenendo in contemporanea la striscia, disegnandola

in collaborazione con George Benjamin Luks. Quest'ultimo, pochi mesi più tardi si appropriò della figura di Yellow Kid per iniziare la pubblicazione autonoma del cosiddetto "secondo Yellow Kid".<sup>1</sup> Oltre ad essere considerato uno dei primi fumetti, data la presenza di personaggi ricorrenti, balloons e situazioni comiche, quello che colpisce di Hogan's Alley è l'ambientazione. I personaggi raffigurati

infatti si trovano sempre all'interno di scene ambientate, appunto, negli "slums" americani, ovvero i quartieri popolari e malandati dove risiedeva la fascia di popolazione più eterogenea, disoccupati, immigrati ed operai.

Pubblicazione dopo pubblicazione, vi era un personaggio ricorrente, che catturò l'attenzione del pubblico. Era un ragazzino, di famiglia irlandese, completamente senza capelli, vestito con una casacca da notte sgualcita che spesso era riempita di scritte. Era Mickey Dougan, o meglio conosciuto come "Yellow Kid", che divenne tanto popolare da prendere il ruolo da protagonista e personaggio ricorrente delle vicende che venivano narrate settimanalmente da Outcault.

Yellow Kid era ritratto come un ragazzino con la testa rasata, a causa dei pidocchi, con i piedi scalzi, anneriti dalla sporcizia e con indosso solo una vecchia vestaglia da camera di colore giallo. Figlio di immigrati irlandesi, viveva in un quartiere popolare di periferia Hogan's Alley, dove erano raffigurate situazioni di vita quotidiana, che coinvolgevano tutti gli abitanti del quartiere. Il suo personaggio era caratterizzato dalla presenza delle scritte sopra la sua camicia, che erano sempre considerazioni in merito alla scena raffigurata, attinenti al tema messo in scena dal fumettista, così da dare la sensazione, per la prima volta, che le frasi scritte fossero parole pronunciate dallo stesso Yellow Kid, e in un mondo senza ancora fumetti, questo fu rivoluzionario.

Se nelle prime vignette, la presenza di scritte e balloon era molto trattenuta, più Yellow Kid faceva successo tra il pubblico, più Outcault "dava voce" ai suoi personaggi.

Come precisa Jens Balzer in "Comics and the City", l'esperimento di Outcault con Hogan's Alley non è certo il primo, infatti, erano numerose le vignette a sfondo satirico o politico in Europa già nel secolo precedente, tuttavia, le immagini e le parole non si intrecciavano mai, ma andavano



lungo due binari ben separati, in cui il ruolo predominante era sempre quello della parola. Lo stesso Balzer scrive:

"L'iconografia non incorpora il linguaggio; parole o frasi non sono viste come parte integrante del progetto grafico, e la scrittura resta fuori dallo spazio della rappresentazione."

Invece, all'interno delle vignette di Hogan's Alley lo sguardo del lettore era completamente affollato da scritte, oggetti, personaggi e cartelloni, privo di qualsiasi punto di riferimento.

Sempre da Balzer:

"Per la prima volta la parola entra a far parte del progetto grafico della rappresentazione."

La scelta di Outcault di inserire all'interno di un contesto decadente, una serie infinita di personaggi, che ripetevano le stesse azioni più volte, oggetti con etichette al di sopra, che ripetevano il nome dell'oggetto, scritte sui muri cariche di doppi sensi e allegorie

della quotidianità (spesso storpiature dei motti politici del tempo) o cartelloni pubblicitari ridondanti, era il risultato dell'impatto che la città e il contesto urbano aveva sull'uomo che la abitava. Così come una pagina non può essere compresa con una sola lettura, ma va letta e riletta per coglierne le sfumature e tutti i dettagli, così l'interesse della città non può essere colta solo con un punto di vista.

Come riportato da Balzer, sulle parole di Jonathan Crary, viene meno nell'osservatore il carattere di "realismo" estetico incentrato sulla prospettiva centrale classica.

Quindi, viene effettuata una scissione tra quelle che erano i canoni classici della prospettiva centrale di un unico punto di fuga affidabile, con direttrici ben definite che guidavano l'osservatore, gli davano il tempo di contemplare lo spazio e l'ambiente circostante, sempre avendo davanti agli occhi la realtà tangibile e riconoscibile; e i canoni della modernità, iperstimolata, senza una verità univoca, ma con diversi punti di vista che convergono e rendono la realtà più complessa, più tridimensionale e profonda, ma anche più labile ed effimera. Per dirlo con le parole di Balzer:

"La scritta sulla camicia da notte di Yellow Kid significa che c'è il legame tra oggetto e rappresentazione è indebolito".

Sempre dalle parole di Crary, l'osservatore moderno è:

"formato da una convergenza di nuovi spazi urbani, tecnologie e nuove funzioni economiche e simboliche di immagini e prodotti: forme di illuminazione artificiale, nuovo uso di specchi, architettura in vetro e acciaio, ferrovie, musei, giardini, fotografia, moda, folle".

Lo stile di Outcault è quindi la sintesi della modernità, e della città moderna. Per citare Jens Balzer:

"What makes a comic a comic? We have now come full circle, back to the question that I started with, and I will answer it with

a tautology. Comics differ from pre modern pictorial narratives or Bildergeschichten in their modernity, meaning their urbanity. Comics are in a league apart from the contemplative, frozen gaze of landscape paintings in classical central perspective. They demand the distracted gaze of the flâneur in the city. Constantly in motion, they set writing in verticals and decentralize the image. Their distraction is the mirror image of the endless restlessness confronting the gaze in modern cities. Comics are part of an aesthetics that can consume the image of the "whole" only in its disharmony."

Tradotto:

"Cosa rende un fumetto, un fumetto? Ora abbiamo chiuso il cerchio, tornando alla domanda con cui ho iniziato, e risponderò con una tautologia. I fumetti differiscono dalle narrazioni pittoriche premoderne o dai Bildergeschichten per la loro modernità, ovvero la loro urbanità. I fumetti sono in una lega a parte dallo sguardo contemplativo e congelato dei dipinti di paesaggio nella classica prospettiva centrale. Esigono lo sguardo distratto del flâneur della città. Costantemente in movimento, mettono la scrittura in verticale e decentrano l'immagine. La loro distrazione è l'immagine speculare dell'incessante irrequietezza che si confronta con lo sguardo nelle città moderne. Il fumetto fa parte di un'estetica che può consumare l'immagine del "tutto" solo nella sua disarmonia"

Non c'è più né tempo né spazio per la contemplazione classica, all'osservatore sono affidati due compiti: quello di captare gli stimoli, le scritte e gli oggetti, e contemporaneamente di spostarsi attraverso gli stessi oggetti, cartelli e

insegne.

Walter Benjamin sosteneva che:

"[la scrittura] è trascinata inesorabilmente dai cartelloni pubblicitari sulle strade" ciò ha reso l'osservatore urbano vulnerabile a continue intrusioni e stimoli di lettere, caratteri e scritte, che si classifica come un nuovo genere di percezione ovvero:

"la percezione che nasce dalla distrazione".

La "sfida" ai sensi dell'osservatore nel traffico delle grandi città è paragonabile alla difficoltà di lettura di una tavola di Outcault, presentata con un intreccio grafico di lettere e immagini a volte ridondanti, all'apparenza confusionarie, asfissianti e colorate, che riesce a catturare l'attenzione dell'osservatore, ma che fa perdere allo sguardo il suo centro, facendolo diventare distratto.<sup>2</sup>

Sempre continuando sullo sguardo, Ole Frahm è convinto che i primi fumetti fossero intrinsecamente collegati alla vita urbana, per fare ciò, riporta il pensiero di Michel de Certeau sulle città del XX secolo, stilando una serie di interessanti relazioni tra la città e il suo osservatore.

Guardando la città da lontano, essa appare concreta, con una fitta trama verticale e compatta, ma allo stesso tempo discontinua, trasparente e ineffabile allo sguardo.

È, di fatto, una entità unica, immensa e impossibile da guardare nella sua interezza. Tuttavia, è possibile attraversare la città, camminarci attraverso ed è qui che ritorna il paragone tra il camminare-scrivere e il vedere-leggere dello sguardo dell'osservatore; mentre lo sguardo panottico legge le superfici dei palazzi come un unicum, il camminare perfora la superficie connotandola di profondità e di realismo.

Il panoptismo di informazioni generato all'interno del disegno delle vignette rifletteva la condizione dell'ambiente urbano

all'inizio del XX secolo.

Il disegno è imitazione della realtà, Outcault sfrutta questa consapevolezza nelle sue vignette non solo trasponendo la visione dello spazio urbano sulla carta, ma stratificando il disegno, ponendo su più livelli i vari soggetti che vuole rappresentare: l'ambientazione sullo sfondo, quindi la strada, le "shantytowns", i "tenements"; i personaggi distribuiti su tutta la vignetta e infine i simboli, anche loro dispersi per tutta l'ampiezza della tavola. Anche se non c'è nulla di nascosto nella pagina, i segni producono più significato di quanto si possa vedere ad una sola lettura.

Lo sguardo vede eterogeneità, ma perde il punto centrale. La dispersione è il principio che organizza la tavola.<sup>3</sup>

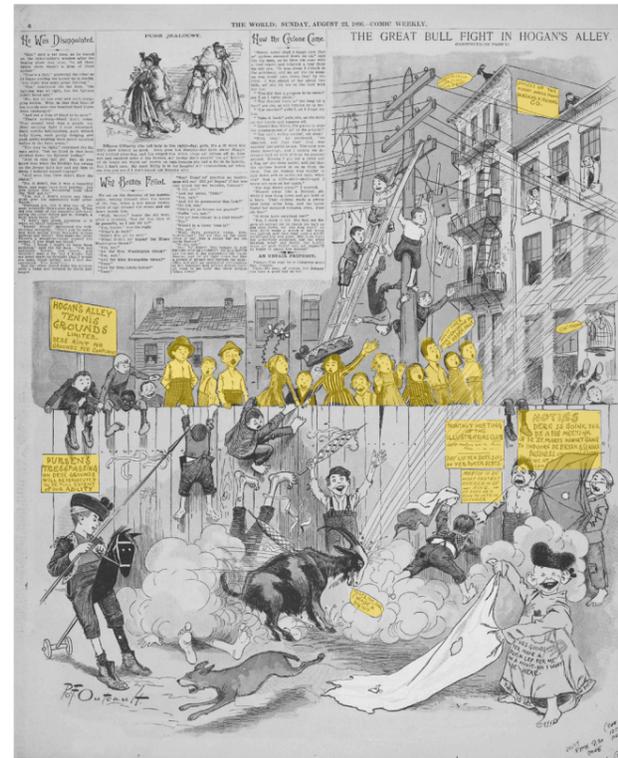
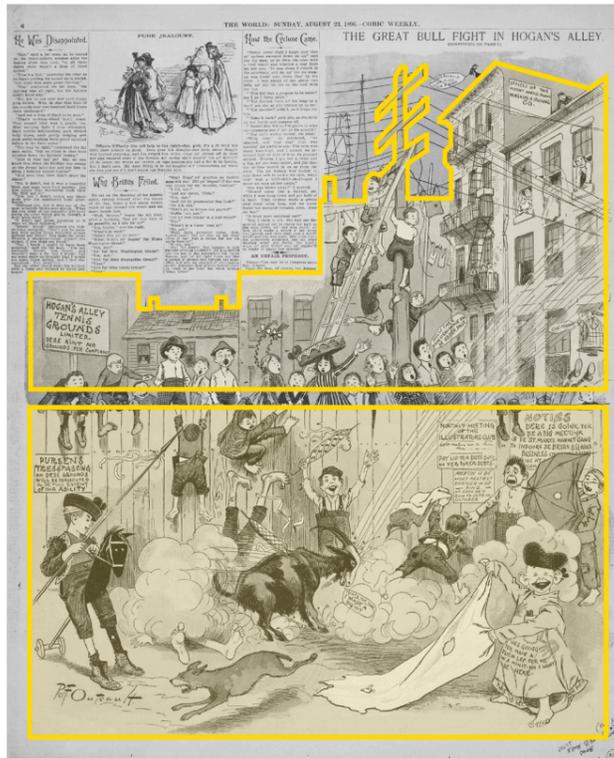


## CAMPI DI SEPARAZIONE

I personaggi all'interno della tavola, sono disposti secondo precise gerarchie (primo piano, secondo, ecc..)

## RIDONDANZA

Sempre presente la ripetizione di frasi, soggetti e oggetti.



### Note Bibliografiche

- <sup>1</sup> Castelli, Alfredo, L'altro Yellow Kid, La produzione dimenticata di George B. Luks, Comicon Edizioni, 2010.
- <sup>2</sup> Fraser, Benjamin, Visible cities, global comics urban images and spatial form, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. 28 a 32)
- <sup>3</sup> Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, Comics and the city urban space in print, picture, and sequence, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010. (pag. 32 a 34)

### Note Iconografiche

<sup>F1</sup> Hogan's Alley, The New York World. Tavola del 23 Agosto 1896.



# La New York di McCay



## Winsor McCay

(Spring Lake, 26 settembre 1869 – Brooklyn, 26 luglio 1934)

Affascinato dalle arti visive fin da ragazzo, seppur iscritto al corso di studi al Cleary's Business College di Ypsilanti, nel Michigan, non segue mai le lezioni, ma piuttosto preferisce disegnare ritratti ai visitatori del Sackett e Wiggin's Wonderland Museum o dell'Eden Musée di Detroit.

Nel 1889 si trasferisce a Chicago, con l'intenzione di frequentare la School of Art Institute of Chicago, ma a causa delle ristrettezze economiche lavora per due anni alla National Printing and Engraving, una scuola di incisione tipografica.

Nel 1891 va a Cincinnati, dove continua la sua carriera di artista, disegnando scenografie per il Kohl and Middleton's Vine Street Dime Museum, concentrandosi su fondali dai temi esotici e stravaganti.

Più avanti, decide di lavorare nell'editoria, iniziando il suo percorso nel Cincinnati Commercial Tribune come illustratore.

Dopo questo periodo, date le sue grandi capacità nelle arti grafiche, diviene direttore artistico del Cincinnati Enquirer, dove iniziò la sua prima serie a fumetti "Tales

of the Jungle Imps by Felix Fiddle", striscia basata sulle poesie di un collega di McCay, George Randolph Chester.

A questo punto, nel 1903, decide di trasferirsi a New York, per andare a lavorare per il, già famoso, New York Herald.

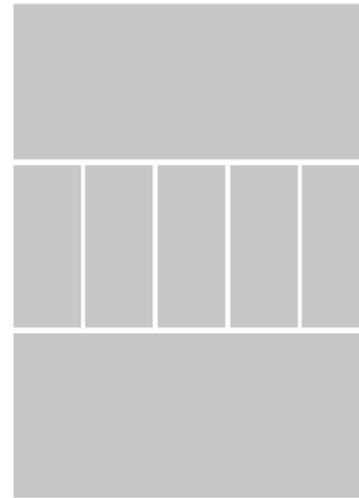
Ed è proprio qui che inizia a lavorare a quelli che saranno i suoi lavori di maggior successo: Little Sister's Beau, The Phurious Phinish of Phoolish Philipe's Phunny Phrolics, Little Sammy Sneeze, Dream of the Rarebit Fiend, The Story of Hungry Henrietta, fino ad arrivare a Little Nemo in Slumberland.

L'opera più famosa di McCay era una striscia domenicale a fumetti, prima dello New York Herald, dal 1905 fino al 1911, poi continuata sul New York American, dal 1911 al 1912, per poi ritornare sull'Herald per una miniserie finale, dal 1924 al 1927. Con il suo lavoro, McCay è stato uno degli autori di inizio XX secolo, che ha maggiormente contribuito alla proliferazione del linguaggio fumettistico, diventando un punto di riferimento per i fumettisti successivi.

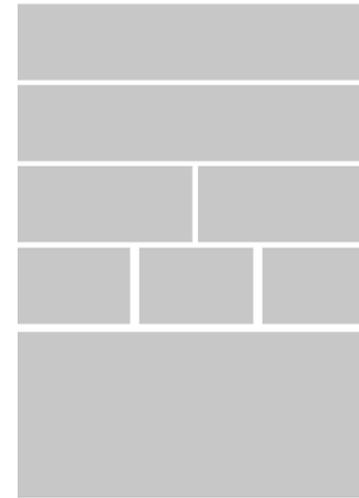
L'impostazione delle tavole di McCay è in continua evoluzione. Se in alcune serie, decide di seguire una disposizione della griglia regolare delle vignette, in altre decide di sperimentare e utilizzare delle vignette "non convenzionali", piegando lo spazio (e le vignette) in favore della narrazione.

Passando, appunto, alla narrazione, in Little Nemo in Slumberland<sup>1</sup>, McCay racconta di strane, fantastiche e oniriche avventure di Little Nemo, un ragazzino che si ritrova ad avere a che fare con il mondo dei sogni, ovvero Slumberland, e con i vari abitanti di questo regno. Le avventure erano di natura varia ed episodica, con pochi obbiettivi che vengono rivelati al lettore, una trama verticale che ogni tanto proseguiva. L'unica costante era il risveglio di Little Nemo, che avveniva necessariamente alla fine di ogni pagina, e la vignetta finale era quella "risolutiva" che tirava fuori dai guai Nemo e lo riportava alla realtà.

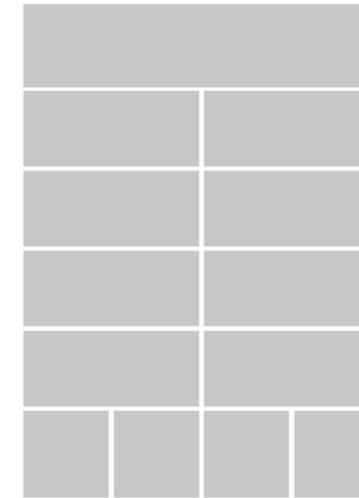
Sul lavoro di McCay su Little Nemo si possono fare due analisi distinte: la prima che riguarda l'aspetto grafico, la seconda che prende in esame l'analisi dell'ambientazione urbana. Per quanto riguarda il primo punto, l'impatto che generava la visione di una pagina di McCay era qualcosa di mai visto prima. L'occhio del lettore era inondato da una tavola grande "sedici per ventuno pollici", ovvero la grandezza della pagina di giornale. In più, la cura nel "panelling", ovvero nell'impaginazione, nella divisione delle vignette e nella loro distribuzione e ordine, la dovizia e ricchezza di particolari dei disegni all'interno delle vignette e la scelta dei colori, è ancora oggi fonte di ispirazione per i nuovi autori.



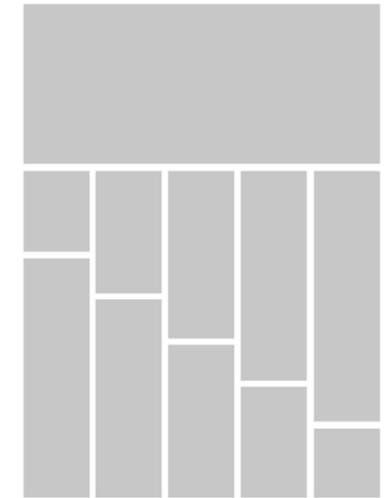
Griglia irregolare con vignette orizzontali larghe e vignette verticali serrate.



Griglia abbastanza regolare con vignette a maggioranza orizzontali.

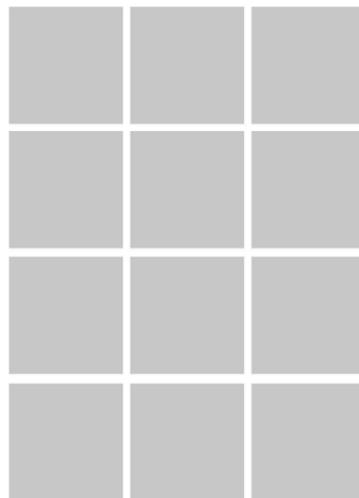


Griglia abbastanza regolare con vignette a maggioranza orizzontali.

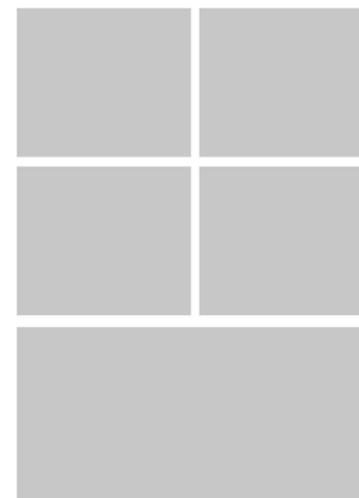


Griglia abbastanza regolare con vignette che prediligono la verticalità.

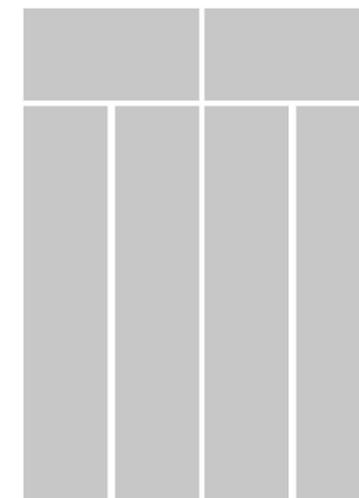
Esempi di variazione del panelling nella tavole di McCay:



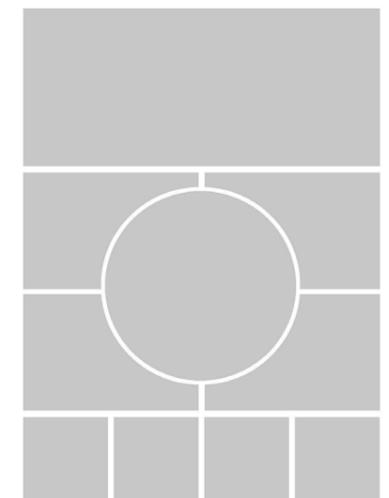
Griglia regolare a 3x4 vignette quadrate.



Griglia abbastanza regolare a 2x2 vignette quadrate e ampia vignetta finale.



Griglia abbastanza regolare con vignette a predilezione verticale.



Griglia irregolare con vignette distribuite intorno a una vignetta circolare centrale.

Secondo Catherine Labio, esiste un “inconscio architettonico” che pervade le pagine a fumetti di ogni epoca e di ogni luogo. Nel saggio “The architecture of comics”<sup>2</sup>, spiega che ciò che ha causato la suddivisione delle pagine a fumetti, la loro struttura base, che ne conferisce la leggibilità, la connessione emotiva e la popolarità mediatica, è sostanzialmente il riflesso di ciò che vediamo all'esterno della pagina.

Se si considera una pagina dei Bande Dessinée franco-belga, o una dei Comics americani, o una dei Fumetti italiani o una di un Manga giapponese, la forma delle vignette, corrisponde alle forme delle facciate delle strutture residenziali o palazzi dei loro paesi di origine.

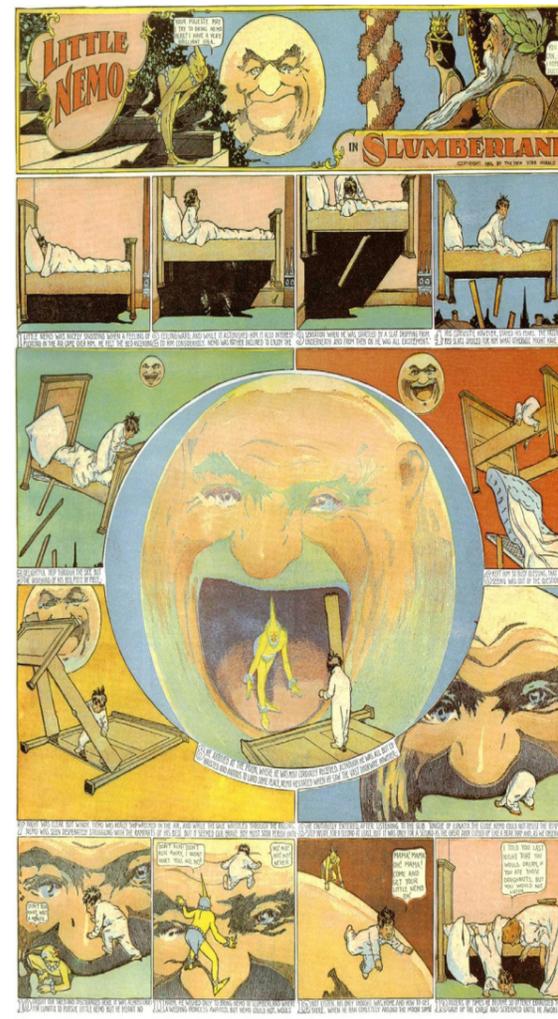
Ad esempio, lo stile dell'Art Nouveau confluisce sia nell'architettura di Casa Nelissen, dell'architetto Artur Nelissen, sia nelle pagine di Little Nemo, entrambi i progetti realizzati nel 1905.

“Mettere la bellezza [...] al centro della scena.”

Si potrebbe sintetizzare così il discorso di Thierry Smolderen, all'interno del libro “Le origini del fumetto”, a proposito del lavoro di Winsor McCay.<sup>3</sup>

L'ambientazione di Slumberland si compone di elementi votati allo spettacolo, o meglio alla spettacolarizzazione, come l'architettura a Trompe L'oeil, scenari irreali, effetti visivi e personaggi birrazzi.

L'ispirazione apertamente europea delle tematiche ispirate alle pantomime del teatro londinese, dagli illustratori del “Illustrated London News” e del “the Graphic”, alla impaginazione e alla gamma cromatica tipica delle pubblicazioni dell'editore francese Maison Quantin, che realizzava storie illustrate dalle trame lineari, ma che presentavano spesso motivi geometrici decorativi e colorazioni ben studiate, con una ricca varietà di sfumature e gradazione,



unite al tratto antiaccademico ma altamente tecnico di McCay, hanno prodotto un'opera labirintica, spettacolare, ma perfettamente chiara e comprensibile; in questo il ruolo degli elementi architettonici, come muri, colonne e porte, è di fondamentale aiuto alla narrazione per distinguere le singole scene, ma giustapporle, e quindi legarle tra di loro per poterle percepire linearmente. Anche se, l'ispirazione cardine rimane l'Esposizione Colombiana di Chicago del 1893.

Al centro del lavoro di McCay c'è l'"attrazione", la capacità di unire linee barocche e fluide dell'Art Nouveau e di “sporcarle” con le attrazioni, con le ruote panoramiche, le montagne russe, la frivolezza mondana, i luoghi esotici, le strade viennesi, le case sulle isole tropicali e le pagode, sono volte a catturare l'attenzione del lettore, che viene messo in prima persona ad osservare un mondo fluido, dinamico e perfettamente dettagliato. Lo scopo della struttura di Little Nemo, secondo le parole di Smolderen, è proprio questo, un punto di vista stratificato, con elementi sempre in movimento, perfettamente rappresentati, che attirano il lettore in un mondo surreale, che altro non è che il riflesso di quello reale.

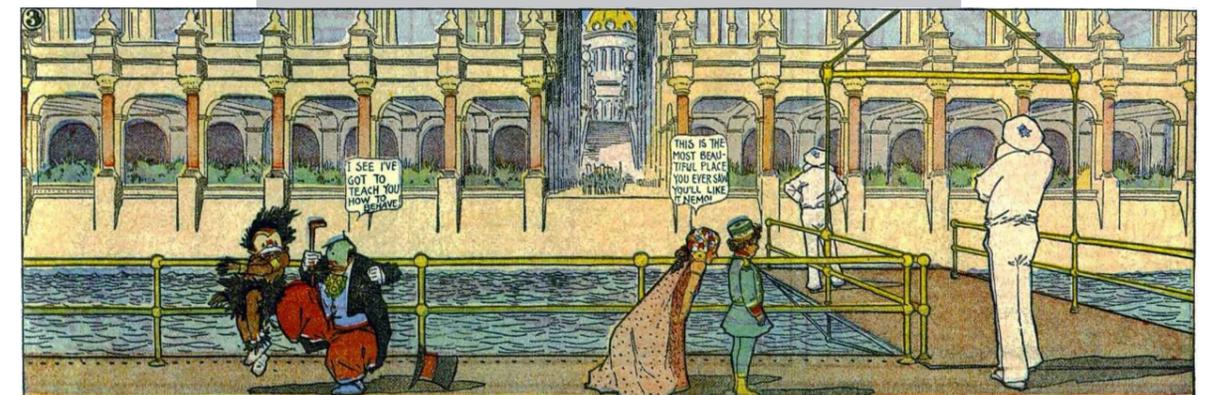
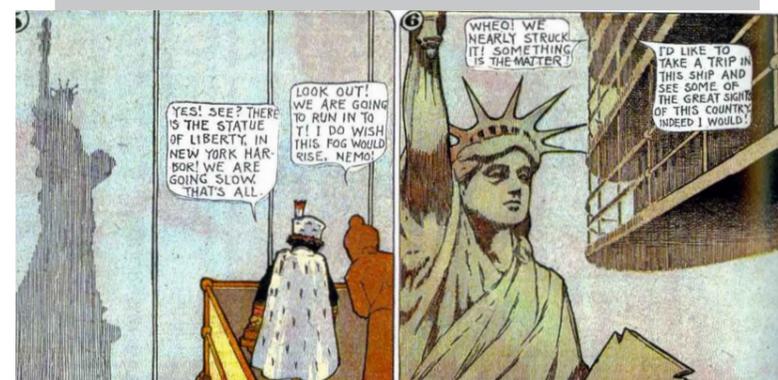
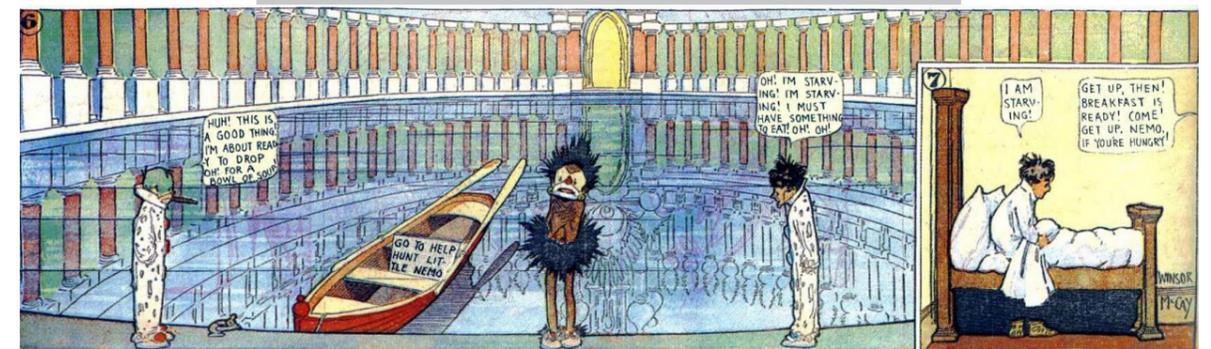
Passando al secondo punto, l'aspetto urbano pervade gran parte delle sue vignette e del suo lavoro.

Nelle sue tavole, McCay rappresenta sempre ambientazioni e architetture nei minimi dettagli, da una parte troviamo esempi che si rifanno alla realtà urbana americana, come il Flatiron Building, l'Empire State Building o il ponte di Brooklyn e la Statua della Libertà, ma anche luoghi di aggregazione frutto della nuova società consumista, come i fantasiosi parchi divertimento e gli immensi centri commerciali.

F1 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1910.

Ma non si ferma qui, infatti, oltre alle ambientazioni urbane, affollate di palazzi, asfalto e cartelloni pubblicitari, McCay era affascinato anche delle architetture più esotiche. Nel 1893 si tenne l'Esposizione Colombiana di Chicago, le immagini della Fiera Mondiale ebbero un impatto enorme sull'immaginario comune e una forte fonte di ispirazione per la rappresentazione di Slumberland.

F2 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1910.  
 F3 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1907.  
 F4 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.







F7 Mines and Mining Building, World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. The Book of the Fair, H. H. Bancroft, 1893



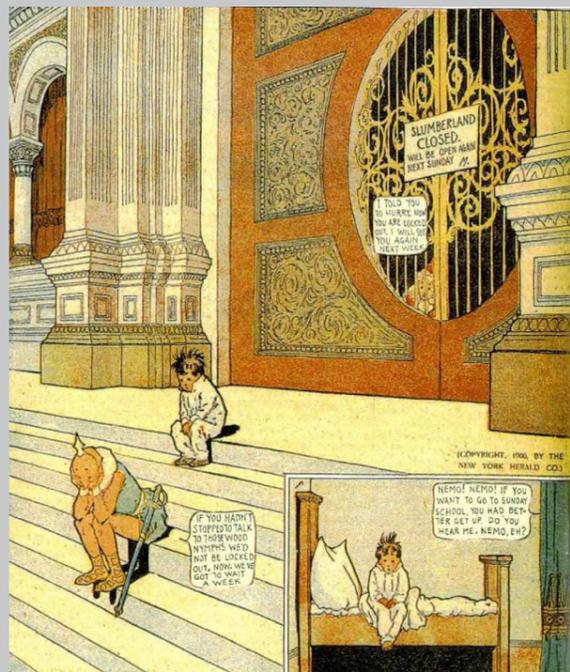
F10 World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Hand colored panorama by William Henry Jackson.



F8 Bostock Arena, Dreamland, Coney Island, N.Y. circa 1905. Libreria del Congresso.



F11 Foto panoramica di Dreamland. Libreria del Congresso.



F9 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.



F12 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.



F13 World's Columbian Exposition, Chicago, 1893.  
Foto del Midway Plaisance scattata dalla Ruota panoramica di Ferris.



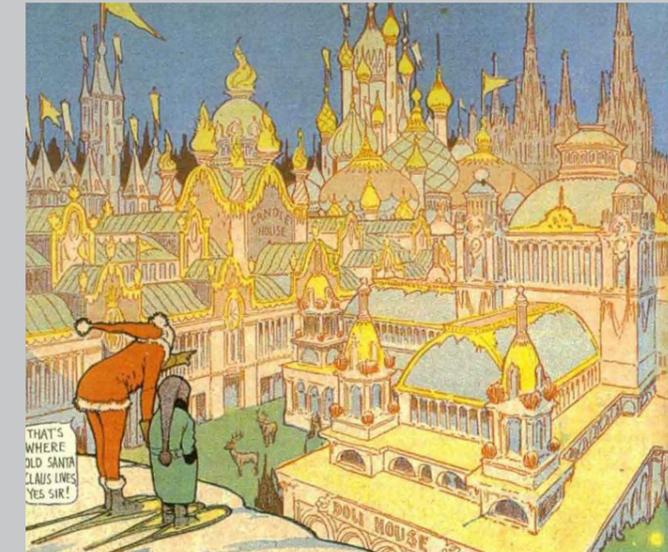
F14 Luna Park, Coney Island, New York.  
Foto del cortile anteriore, stagione di apertura, 1903.



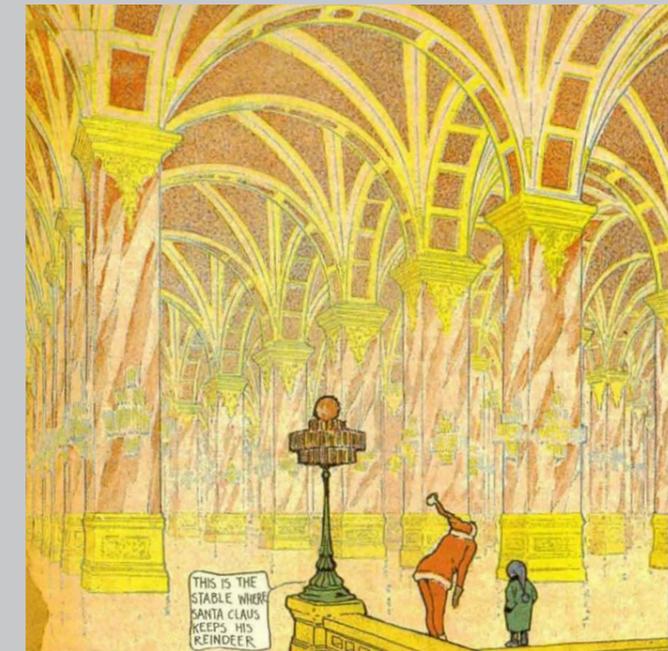
F15 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.



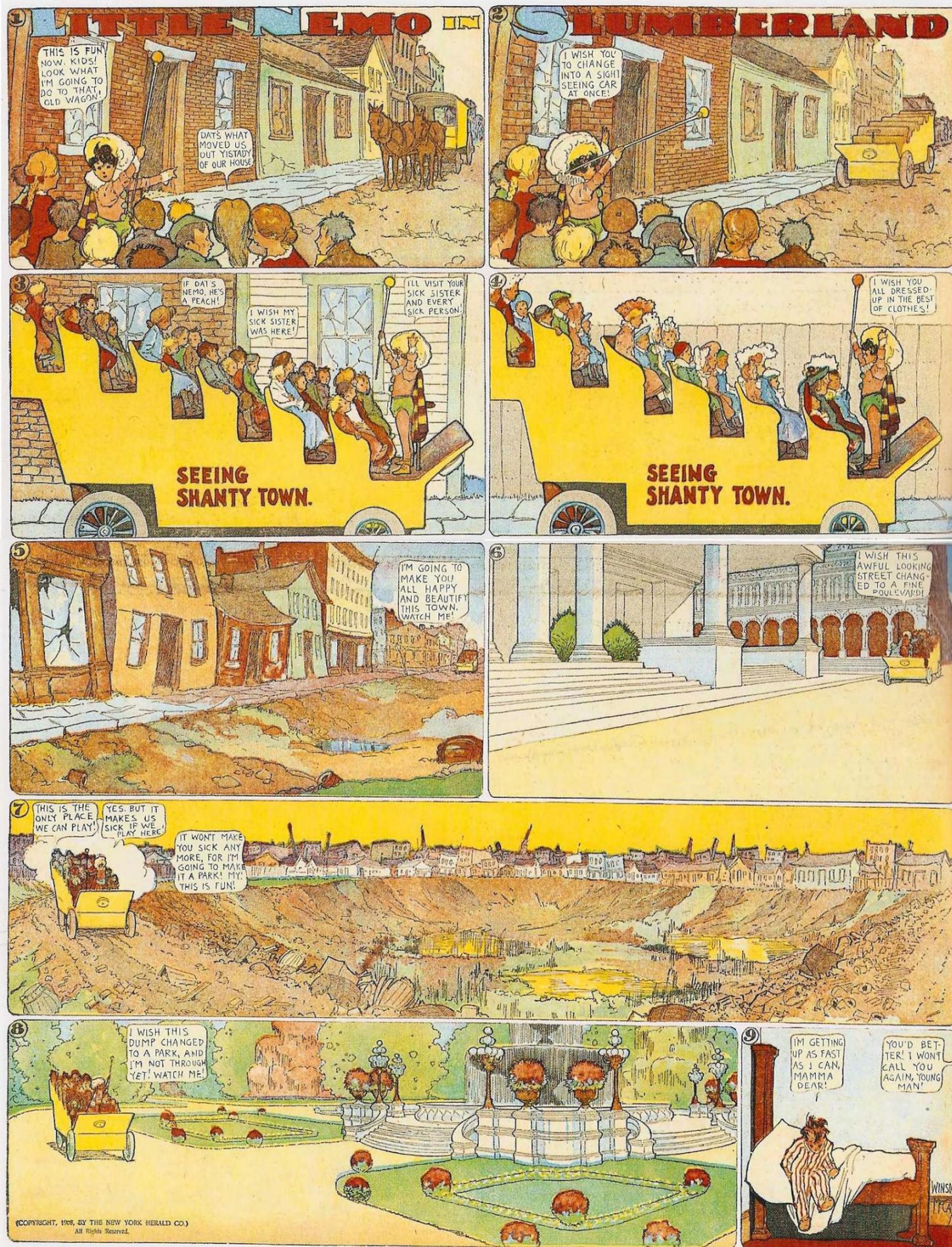
F16 Luna Park at night,  
Coney Island, New  
York, 1904.  
Libreria del Congres-  
so.



F17 Little Nemo in  
Slumberland, New  
York Herald, 1905.



F18 Little Nemo in  
Slumberland, New  
York Herald, 1905.

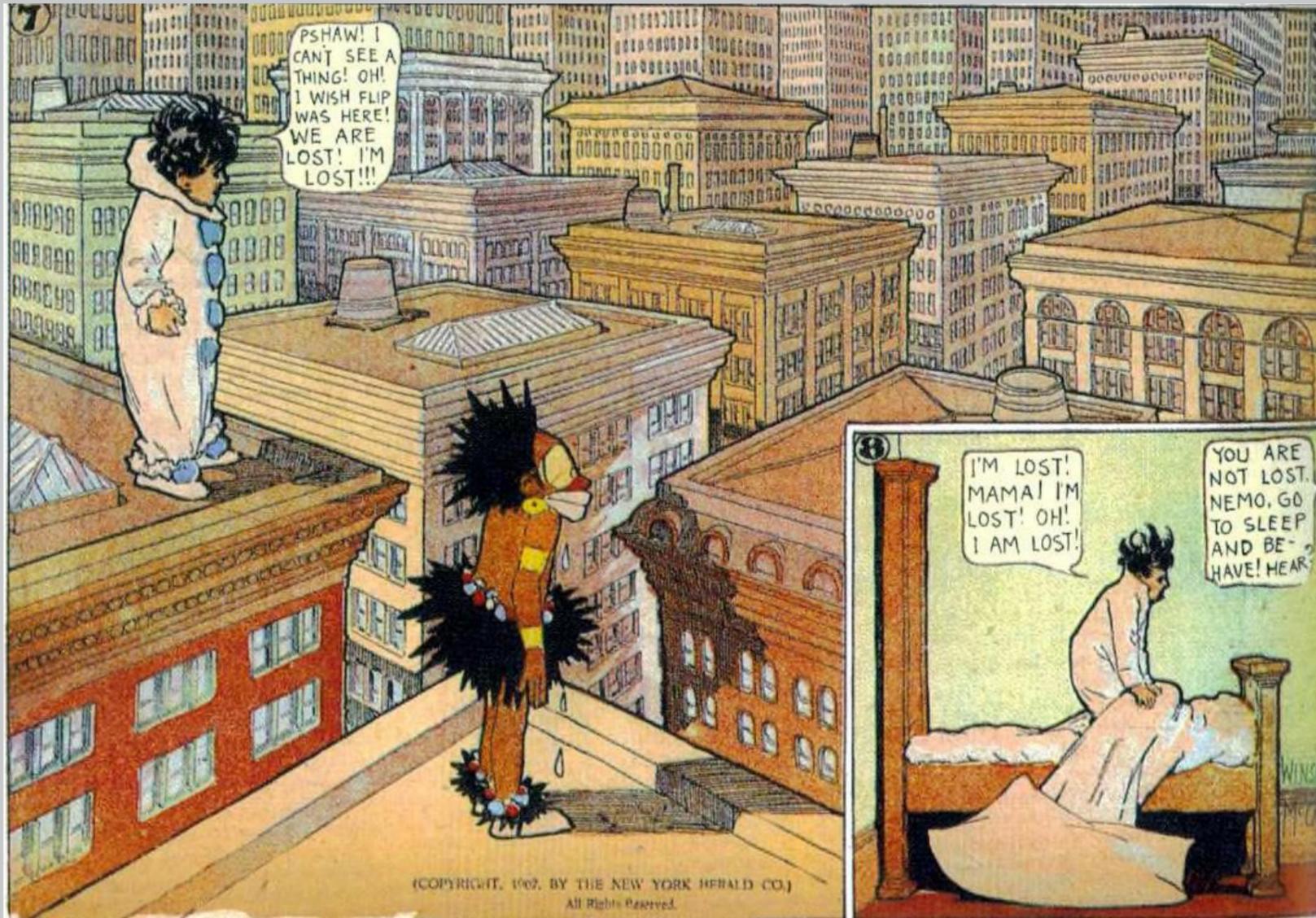


Come scrive Benjamin Fraser in "Visible cities", McCay non è troppo diretto nel tema della differenza di classe come Outcault, ma è più raffinato, da una parte mostrava preoccupazioni per la classe sociale meno agiata e dell'altra si accorge e quindi condanna i limiti delle riforme urbane, che era incentrata sui sintomi e non sulla causa principale, ovvero, seppur con il fine nobile di migliorare le condizioni della vita urbana, la realtà è che si concentrò sul cambiare la struttura della società urbana. Riporta l'esempio di una serie di pagine domenicali, realizzate a partire dal 5 aprile del 1908, in cui Little Nemo visita le "Shanty Town", primo riferimento a Yellow Kid. In queste vignette Nemo fa un sopralluogo all'interno di questo quartiere a bordo di un carro giallo brillante, in compagnia di personaggi ben vestiti e dall'aspetto altolocato. Il giallo è un secondo riferimento al lavoro di Outcault; infatti, se in quest'ultimo il giallo era espressione di una bassa cultura e associata quindi alla classe meno abbiente, nelle pagine di McCay, il colore prende una connotazione più alta, legata al consumismo e alla nuova classe borghese. Dunque, proprio con quest'ultima, Nemo intraprende un tour all'interno di Shanty Town, vedendo le condizioni di degrado in cui le strade, gli edifici e gli abitanti vertevano. In questo modo, dice Fraser: "il fumetto replica in forma artistica le condizioni visive del tour degli slum. I lettori privilegiati sono in grado di consumare visivamente gli spazi dei fumetti di McCay mentre i turisti-voyeur consumano visivamente scene di povertà urbana. Sia

dentro che fuori pagina, la visione sociale dei riformatori viene così appiattita nella sua forma più semplicistica e spettacolarizzata." Proseguendo nel suo tour, Little Nemo vuole migliorare le condizioni dei posti che visita e perciò, grazie a una vera e propria bacchetta magica, impone il cambiamento al suo passaggio. Una vecchia strada dissestata diventa un ampio viale, bianco, simmetrico e rigoroso dai tratti neoclassici. Una vasta voragine di fango ed acquitrino diventa un rigoglioso parco, pieno di recinti di verde, lampioni, specchi d'acqua e una fontana centrale. Qui McCay, riesce a collegare il tema della riqualificazione urbana alle tradizioni urbanistiche dell'ottocento, iniziate dal barone Georges von Haussmann a Parigi nel secondo ottocento, cambiando l'immagine di una Parigi antica con una più moderna, passando dalle piccole stradine disorganizzate, alla sovrapposizione del vecchio tessuto urbano con una nuova griglia regolare di viali, all'inserimento dei grandi "boulevards", alle ampie piazze, all'attenzione dell'arredo urbano e al verde pubblico. Piano di riqualificazione poi ripreso a Barcellona da Ildefons Cerdà. Per riportare le parole di Richard Sennett sul piano di Haussmann, nel capitolo di Fraser: "La bacchetta magica di Haussmann non era altro che quella che Richard Sennett chiama la "tecnologia visiva del potere" che ha alienato i pianificatori dalla città vissuta." Piani che riscontrarono non pochi dubbi e critiche a causa della loro "imposizione dall'alto", che si allontanava da una logica di ascolto di chi vive lo spazio urbano.<sup>6</sup>

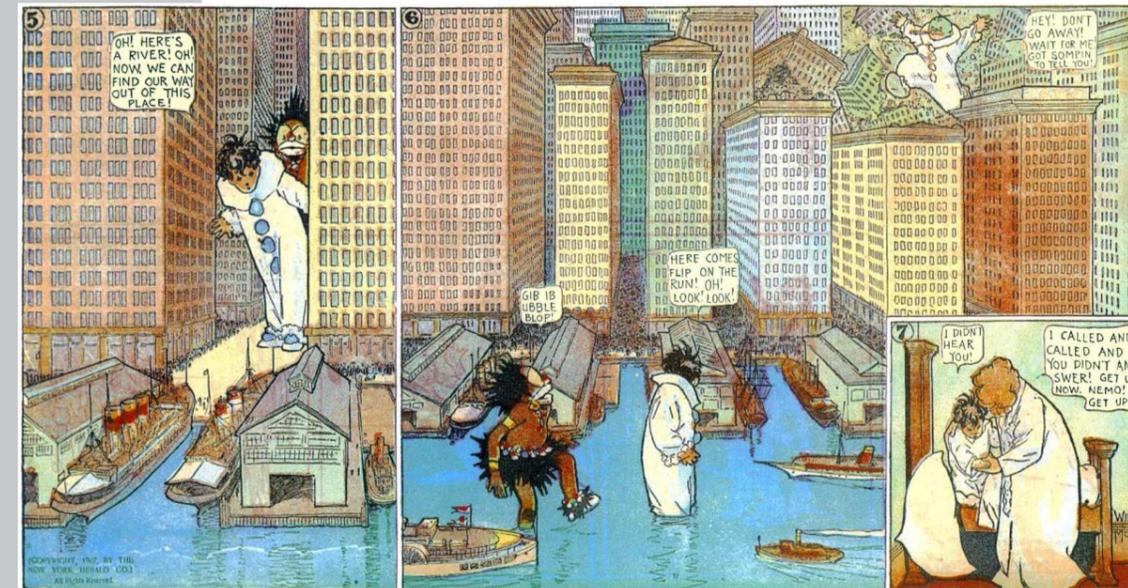
F19 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1908.

Un altro aspetto del lavoro di McCay, legato alla visione della città, ci viene descritta da Ole Frahm in “Comics an the city urban space in print, picture and sequence”, portando l’esempio di una serie di tavole, iniziate il 22 settembre 1907, in cui Little Nemo si ritrova a scappare in mezzo a enormi palazzi, per poi esclamare di sentirsi perso. Per uscire da questa soluzione, Nemo inizia ad arrampicarsi sui palazzi verso l’alto, per raggiungere un punto di vista panottico sulla città, ma fallisce. L’impostazione della prospettiva nelle vignette di McCay impedisce di avere uno sguardo completo sulla città, e la perdita di punti fissi accresce la sensazione di smarrimento.<sup>6</sup>

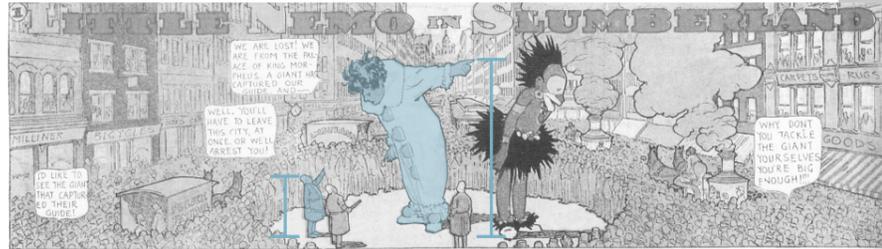


Il disegno di palazzi e finestre, riprodotte in serie e ripetute con variazioni minime e per di più cieche, accrescono il senso di disagio, perché, pur con una precisa impostazione prospettica, lo spazio della città risulta piatto, fittizio, come una quinta teatrale che fa da sfondo a personaggi messi di proposito in un fuori-scala estremo, per evidenziare ancora di più il problema dell’osservatore che si trova davanti una città complessa, straniante nella quale è facile perdere i punti di riferimento.

F20 Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1909.

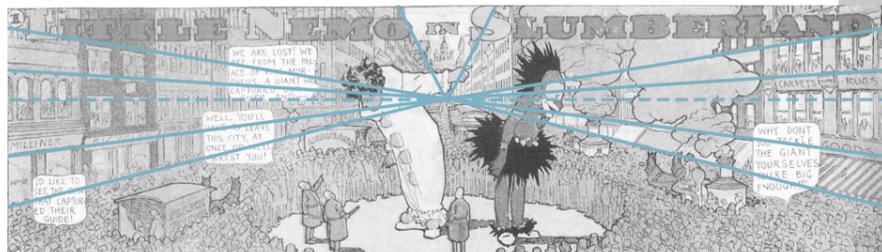


## Scomposizione di una tavola di McCay:



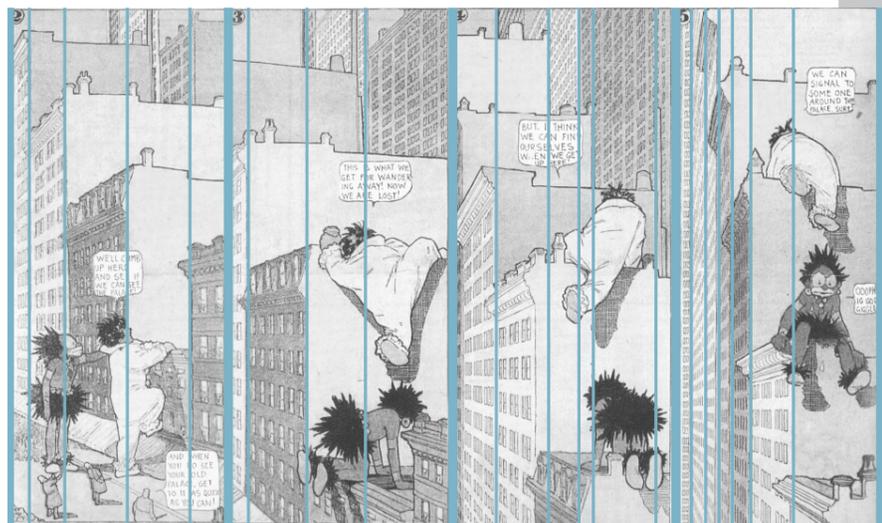
### FUORISCALA

Contribuisce alla sensazione di straniamento nell'ambiente urbano.



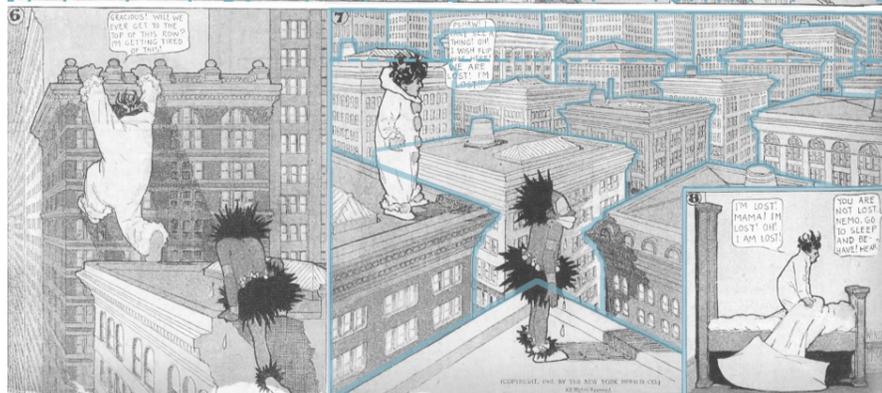
### INQUADRATURA

Impostazione della prospettiva centrale e scelta di una vignetta con inquadratura larga per descrivere l'ambiente circostante.



### VERTICALITÀ

Utilizzo di vignette verticali e ulteriore uso della verticalità per aumentare la sensazione di velocità e dinamicità dell'ambiente urbano.



### SMARRIMENTO

Dato dalla ripetizione e moltiplicazione dei palazzi che sovrastano la linea dell'orizzonte della prospettiva.

## Note Bibliografiche

- <sup>1</sup> Archivio Little Nemo. (vedi note Bibliografia)
- <sup>2</sup> Labio, Catherine, The Architecture of Comics, The University of Chicago Press
- <sup>3</sup> Smolderen, Thierry, The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, (ed. trad. Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay, Eboli, EdizioniNPE, 2009), (pag. 158)
- <sup>4</sup> Roeder, Katherine, Wide Awake in Slumberland. Fantasy, Mass Culture, and Modernism in the Art of Winsor McCay, Jackson, University Press of Mississippi, 2014. (pag. 104 a 106)
- <sup>5</sup> Fraser, Benjamin, Visible cities, global comics urban images and spatial form, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. 32 a 40)
- <sup>6</sup> Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, Comics and the city urban space in print, picture, and sequence, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010. (pag. 39 a 41)

## Note Iconografiche

- F<sup>1</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1910.
- F<sup>2</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1910.
- F<sup>3</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1907.
- F<sup>4</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.
- F<sup>5</sup> U.S. Government Building, World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Library of Congress, Washington, D.C.
- F<sup>6</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1907.
- F<sup>7</sup> Mines and Mining Building, World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. The Book of the Fair, H. H. Bancroft, 1893
- F<sup>8</sup> Bostock Arena, Dreamland, Coney Island, N.Y. circa 1905. Libreria del Congresso.
- F<sup>9</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.
- F<sup>10</sup> World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Hand colored panorama by William Henry Jackson.
- F<sup>11</sup> Foto panoramica di Dreamland. Libreria del Congresso.
- F<sup>12</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.
- F<sup>13</sup> World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Foto del Midway Plaisance scattata dalla Ruota panoramica di Ferris.
- F<sup>14</sup> Luna Park, Coney Island, New York. Foto del cortile anteriore, stagione di apertura, 1903.
- F<sup>15</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1906.
- F<sup>16</sup> Luna Park at night, Coney Island, New York, 1904. Libreria del Congresso.
- F<sup>17</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1905.
- F<sup>18</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1905.
- F<sup>19</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1908.
- F<sup>20</sup> Little Nemo in Slumberland, New York Herald, 1909.



# La New York di Eisner



## Will Eisner

(New York, 6 marzo 1917 – Lauderdale Lakes, 3 gennaio 2005)

Fin da ragazzo è stato a contatto con il mondo dei libri, albi a fumetto e più in generale con il mondo editoriale, infatti, come primo lavoro vendeva giornali e libri illustrati in una bancarella lungo Wall Street. Inoltre, mentre frequenta le scuole, collabora al giornalino scolastico, per poi continuare in questo percorso anche al di fuori, iniziando la collaborazione con diverse compagnie editoriali, in particolare curò la rivista "PS Magazine", dove oltre a realizzarne copertina e inserto centrale, iniziò qui a utilizzare il fumetto e l'illustrazione a scopo "didattico", ovvero semplificando il linguaggio di particolari

manuali tecnici, inserendo, al posto di lunghe e ostiche procedure, brevi descrizioni e disegni che raffiguravano passo dopo passo i passaggi da effettuare per la manutenzione o svolgimento di determinate azioni per apparecchi di vario genere. Fino al giorno in cui, nel 1936, insieme al suo amico e collega Jerry Iger, fonda la sua casa editrice, la "Eisner and Iger Studio", tramite cui iniziò il suo lavoro all'interno della produzione fumettistica, realizzando libri per autori come Jack Kirby, Bob Kane e Jules Feiffer. Nel 1939 termina la sua collaborazione con Iger per dedicarsi a progetti personali. Inizia

la pubblicazione delle storie settimanali di "The Spirit", che avrà largo successo e una storia editoriale travagliata e che si concluderà nel 1952. A questo punto si dedica a collaborare con diversi enti pubblici e privati, per la realizzazione di articoli editoriali anche molto diversi tra loro, come ad esempio la famosa serie di libri illustrati per l'esercito americano, in cui con dei disegni illustrava le procedure o i comportamenti da utilizzare in vari ambiti in modo chiaro, semplice e diretto. In seguito,

venne chiamato ad insegnare presso lo Sheridan College e più tardi anche alla Scuola di Arti Visive di New York. Negli anni '70 Eisner ritorna sulla scena fumettistica, proponendosi di realizzare fumetti non destinati ai più piccoli, ma di scrivere storie con uno stampo serio, destinate a un pubblico più maturo, di fatto facendosi portavoce di un tipo di narrazione sequenziale che prende il nome di "graphic novel".



F1 Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Opera".

L'interesse per la città e in generale l'ambiente urbano è molto evidente in Eisner. Esso fonda la sua cifra stilistica sulla dicotomia tra moderno e classico, ovvero, se da una parte l'impostazione delle sue tavole porta una innovazione nel panorama fumettistico, con l'abbattimento e lo stravolgimento di alcuni canoni di impaginazione e design delle tavole, dall'altra i suoi personaggi sono caratterizzati come attori di teatro ottocentesco, quindi con una forte carica emotiva rappresentata con un espressionismo esasperato nelle pose e nella caratterizzazione delle facce.

Ai fini della tesi, si analizzeranno sia l'impostazione grafica delle tavole che gli elementi contenuti in esse, tuttavia, bisogna considerare che spesso le sue idee e il modo di rappresentarle sono difficilmente scindibili, perché collegate da uno stretto legame di causalità tra l'oggetto rappresentato e il suo significato all'interno della storia.

Come punto di partenza si può analizzare la progettazione di una tavola di Eisner.



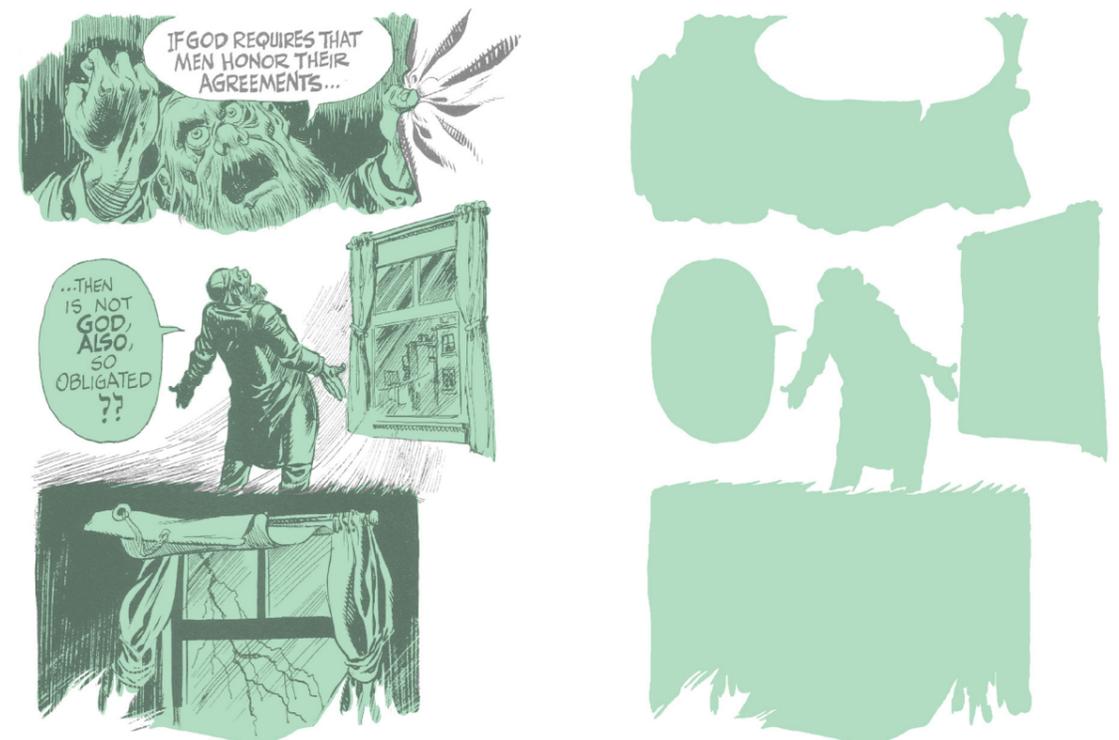
F2 Will Eisner, pagina tratta da Contratto con Dio.

Le tavole non presentano una normale suddivisione dello spazio (fatta eccezione per i suoi primi lavori fino a "The Spirit"), ma si presentano come un flusso continuo che mischia insieme immagini e parole, personaggi e balloon, elementi architettonici e onomatopee, tenuti insieme dallo stile fluido e caricaturale di Eisner.

Attraverso questo layout grafico Eisner coniuga due azioni in una, da una parte riesce a coinvolgere l'osservatore all'interno della storia, eliminando i confini delle vignette e trasportandolo "all'interno" dell'ambientazione, dall'altro collega lo spazio diegetico e quello extradiegetico in uno, rendendo riconoscibile il momento di inizio dell'azione, in modo mai ostentato.<sup>1</sup>

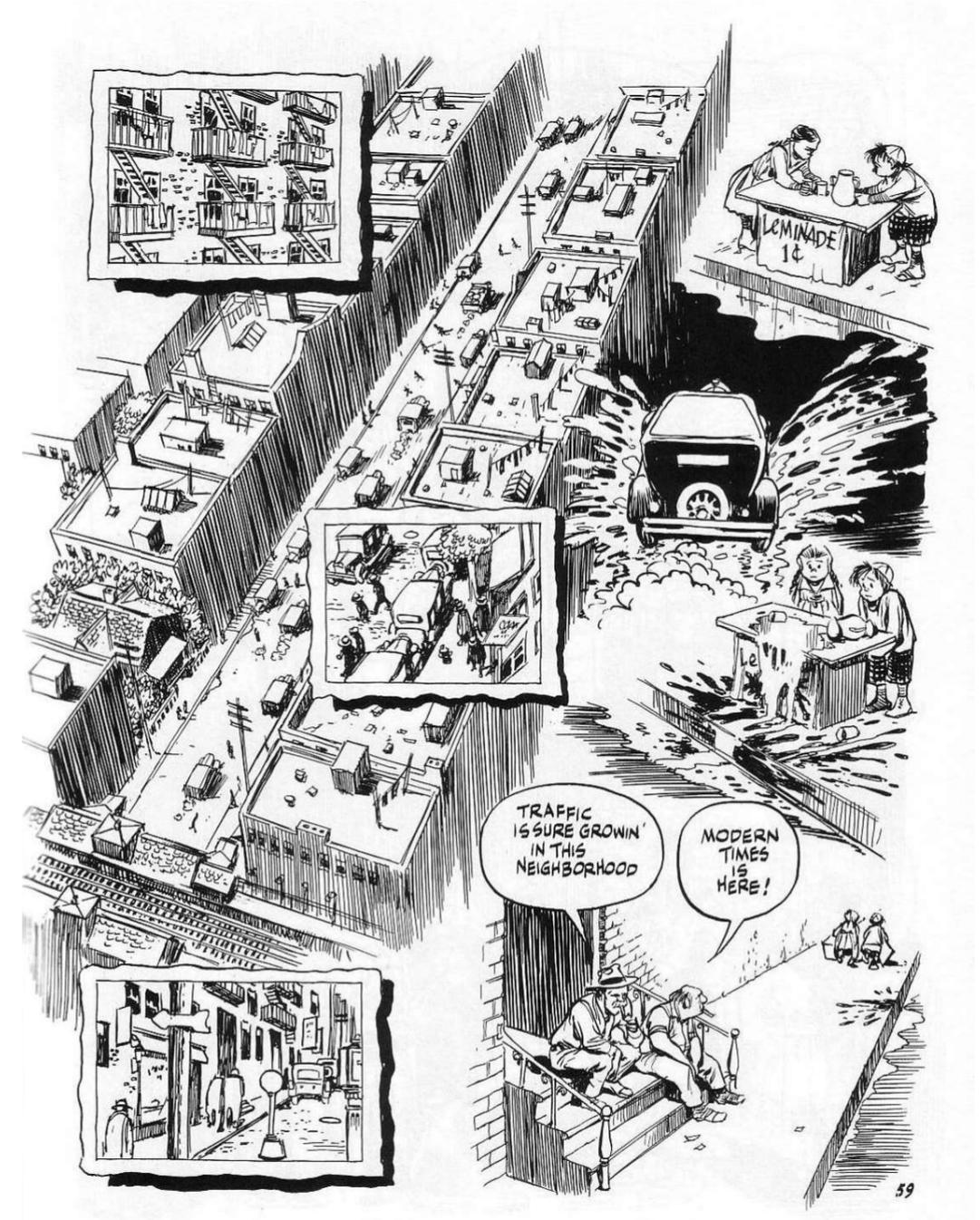
Come McCay, che utilizzava tutto lo spazio della tavola e organizzava la suddivisione delle vignette piegandole a servizio della storia, così Eisner decide di non utilizzare vignette dai contorni ben definiti e squadrate, ma di dare più importanza agli elementi e ai personaggi della storia, sfruttando tutto lo spazio per dare forma alla narrazione e modellare un layout, che risultava unico all'interno della sua produzione.

### Scomposizione di una tavola di Eisner:



Il consistente uso del “white out”, ovvero l'utilizzo del bianco che rappresenta la luce che va a delineare oggetti e personaggi dando loro una consistenza tangibile, si sposa con questo tipo di narrazione a vignette aperte e ne potenzia l'impatto, consentendo di rendere ambienti prima concreti, luoghi completamente astratti e immateriali.<sup>2</sup>

Quindi, la luce viene utilizzata sapientemente per cogliere al meglio le forme della città e dell'ambiente urbano, ma anche per dare ad ogni inquadratura la giusta esposizione in modo tale da creare il giusto “mood” per rendere al meglio un determinato momento.<sup>3</sup>



<sup>F3</sup> Will Eisner, pagina tratta da Dropsie Avenue.

Come riportato da Benjamin Fraser in "Visible cities", Derek Parker Royal a proposito di "Contratto con Dio" che il "senso di centralità urbana" è dato dalla corrispondenza tra contenuto urbano e forma nella pagina:

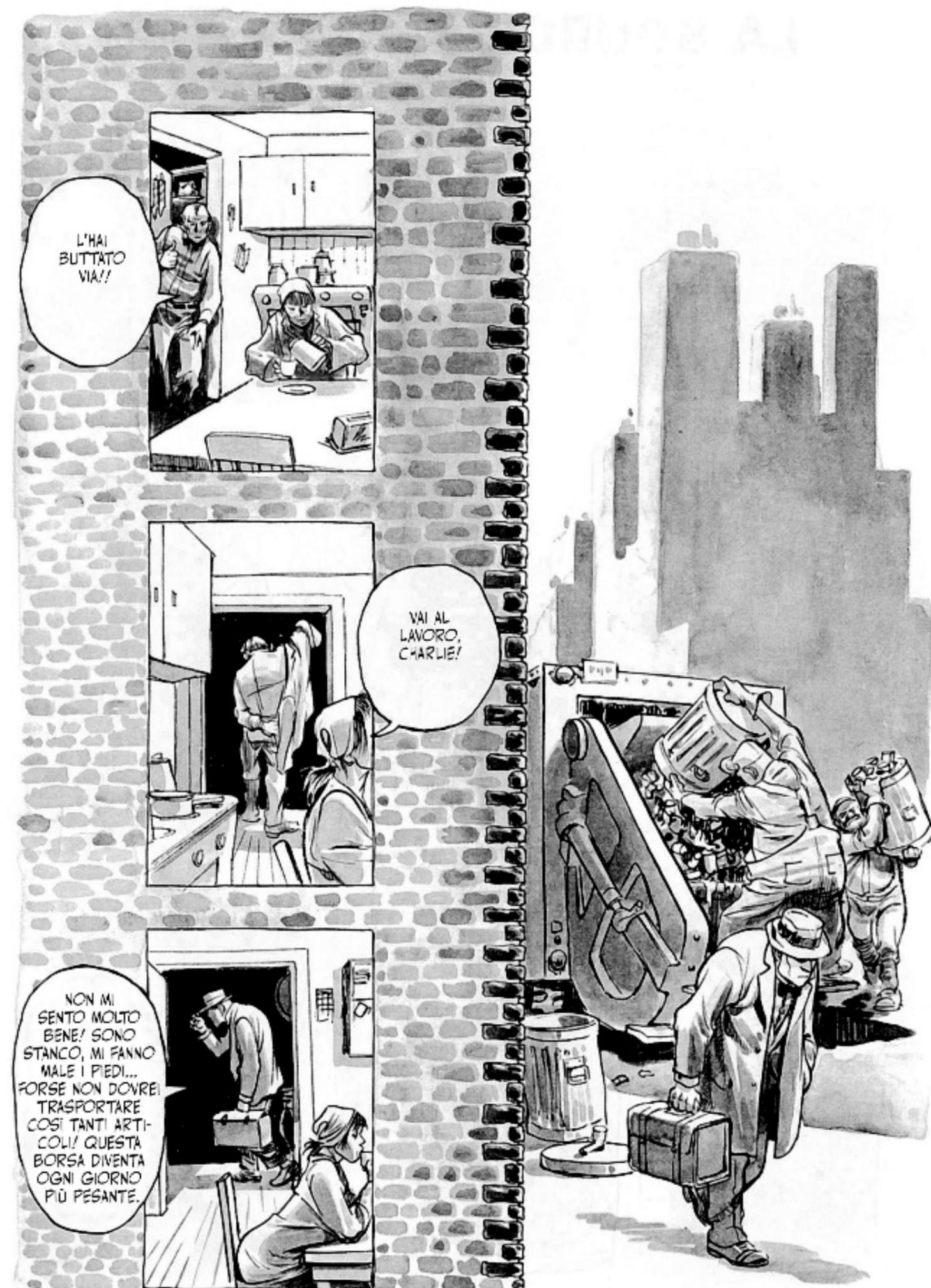
"Nel suo allestimento introduttivo del quartiere, Eisner sottolinea visivamente la natura intima della vita in caseggiato - le parole cadono lungo i margini verticali relativamente sottili della pagina come lo sporco che viene scosso dal tappeto di un vicino - mentre allo stesso tempo dimostrano gli "appartamenti" narrativi interconnessi che seguiranno."

Come analizzato da Thierry Groesten e Barbara Postema, ci sono numerosi archetipi architettonici ricorrenti, l'utilizzo di porte, finestre, strade, grate di scolo, lampioni, idranti, ecc.... servono non solo alla narrazione, ma anche per dare una consistenza strutturale alla pagina.

Spesso le storie ruotano intorno ad un lampione o iniziano con l'apertura di una porta, prima ancora di introdurre i protagonisti, e si concludono con questi ultimi che escono dalla suddetta porta a fine pagina. Per arrivare a intere pagine incentrate sulla rappresentazione di finestre e su ciò che avviene attraverso esse, come la vita quotidiana si svolge, come la città muta al passare del tempo e al cambiare delle famiglie che si trasferiscono di quartiere in quartiere, facendo ancora una volta una duplice operazione, trasformando le stesse finestre in vignette e posizionando spesso il lettore dalla stessa parte dell'osservatore estraneo che guarda accadere le storie della città dalla finestra.<sup>4</sup>



<sup>F4</sup> Pagina di fianco, Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Rifiuti".



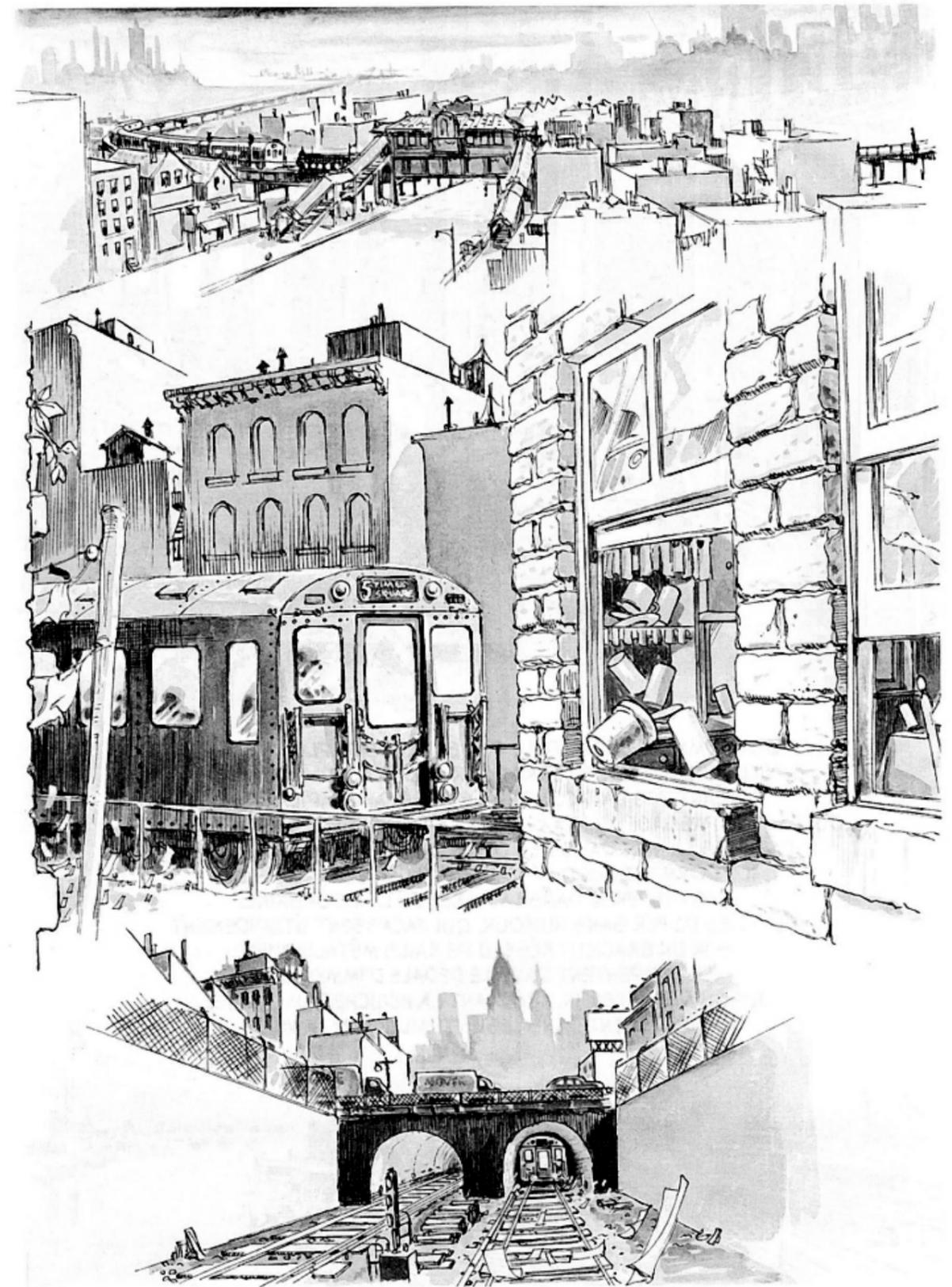
L'HAI BUTTATO VIA!!

VAI AL LAVORO, CHARLIE!

NON MI SENTO MOLTO BENE! SONO STANCO, MI FANNO MALE I PIEDI... FORSE NON DOVREI TRASPORTARE COSÌ TANTI ARTICOLI! QUESTA BORSA DIVENTA OGNI GIORNO PIÙ PESANTE.



La pagina tipo di Eisner assume un aspetto frammentato e sfumato, dai contorni quasi mai decisi e chiari. Anche in questo caso, non si può che dare una visione con due punti di vista su questo aspetto. Si può pensare che la frammentazione possa essere un risultato dell'influenza della città sull'autore, la varietà, vastità e velocità della trama dell'ambiente urbano è così inafferrabile e complesso per chi la abita, che anche la sua reazione e modo di figurarla non può che essere discontinuo e parcellizzato, ridotto a pochi elementi che stanno lì a rappresentanza del tutto. Oppure, Eisner vuole intenzionalmente rappresentare una città di frammenti perché è così che i suoi personaggi percepiscono il paesaggio urbano moderno, troppo grande e complicato da elaborare nella sua totalità. La modernità non si esprime come una forza totalizzante, ma come una serie di piccoli dettagli ed eventi che impattano sulle vite delle persone, e quindi sui personaggi.<sup>5</sup>



<sup>F5</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Subways".

Spostando l'attenzione di più sulle tematiche, appare subito esplicito, il senso di attaccamento alla città e l'interesse nelle dinamiche sociali della vita urbana. Nell'introduzione a Dropsie Avenue, Eisner scrive:

“I quartieri hanno una durata. Cominciano, si evolvono, maturano e muoiono. Ma mentre questa evoluzione è manifestata dal declino dei suoi edifici, mi sembra che la vita degli abitanti sia la forza interna che genera il degrado. Le persone, non gli edifici, sono il cuore della questione.»

L'interesse per la città è intrinsecamente collegato alle persone che la abitano. Il lavoro di Eisner è sempre stato legato all'immaginario urbano, a partire da “The Spirit”, dove troviamo una prima rappresentazione di New York, ma camuffata, priva di punti di riferimento espliciti alla città, i nomi delle strade sono omessi, i nomi dei palazzi e dei luoghi non corrispondono a nessun luogo reale, anche il nome stesso della città è mutato in “Central City”. Tuttavia, l'ambientazione è un rimando continuo all'immaginario cittadino dentro il quale l'autore è cresciuto.

Un'ambientazione senza punti di riferimento geografici serve ad Eisner per due motivi. Il primo è aumentare l'immedesimazione del lettore in The Spirit, ovvero descrivere uno spazio urbano “generico” invece di una città specifica, fa in modo che non solo i lettori di New York, ma quelli residenti in tutte le grandi città, possano andare a colmare con la propria città gli spazi vuoti di Central City. La seconda è necessaria ad Eisner per piegare l'ambientazione in funzione della narrazione.

Una “città senza contorni” potrebbe indurre a pensare che non ci sia una struttura organizzata alla base della creazione dell'ambientazione, che sia uno scenario indistinto, tuttavia Central City viene

<sup>66</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da “L'isolato”.



“costruita” da Eisner con una pianificazione metodica.

Infatti, Central City è una città modulabile, espandibile all'infinito, adattabile alla storia di turno. La città non è pre-renderizzata, ma si costruisce organicamente in accordo con lo scorrere degli eventi, questa realizzazione in “live-action” unita al modo dell'autore di accennare e non descrivere gli ambienti rende fluida la narrazione e fa sì che il lettore non si accorga della frammentarietà della città. Concetto di città in via di costruzione, che ben si fonde con l'immaginario della metropoli che Eisner ha visto e vissuto fin da ragazzo.<sup>66</sup>

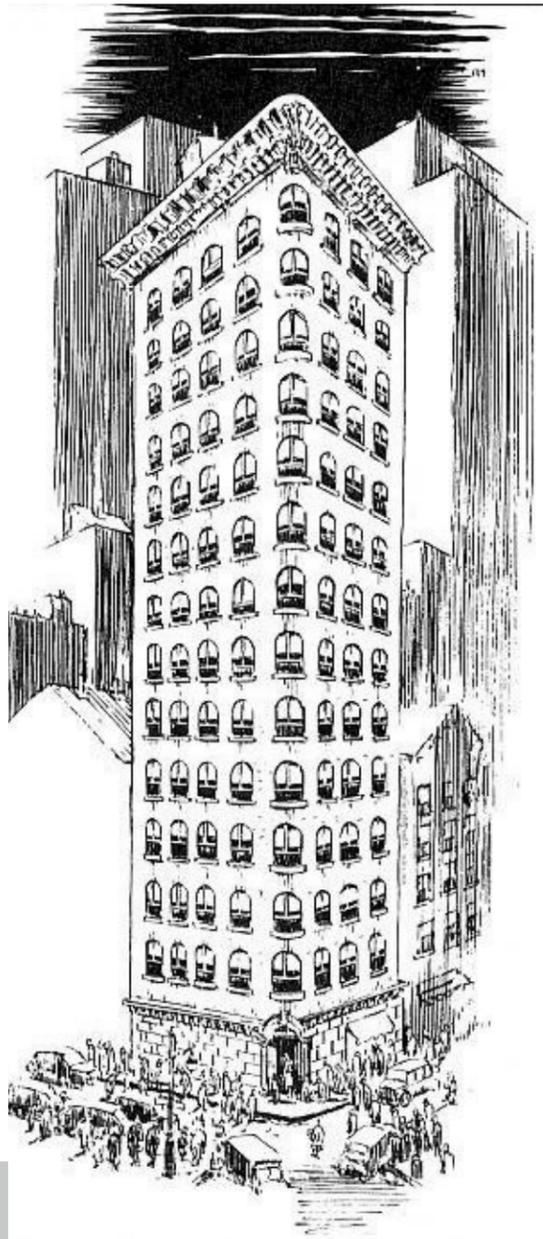
Ma è con l'introduzione di “Dropsie Avenue” che l'interesse profondo e la connessione intima con lo spazio urbano diventa esplicito.

Dropsie Avenue è la ricostruzione di una strada situata nel Bronx, uno dei quartieri periferici di New York, il cui nome probabilmente si ispira a “Cropsie Avenue”, una via realmente esistita.

Il quartiere, attorno a questa strada, non è un semplice sfondo delle vicende narrate, ma ricopre il ruolo di personaggio principale, capace allo stesso tempo di innescare il ciclo degli eventi e di rimanerne sempre coinvolto.

Infatti, sarà palcoscenico di varie tematiche importanti dell'opera di Eisner, come il degrado, la gentrificazione, il cambiamento dei flussi migratori, i conflitti etnici e soprattutto la ciclicità con cui questi elementi si presentano e ripresentano nel tempo.

Il quartiere mostra visivamente lo scorrere del tempo, sia a livello strutturale che sociale, attraverso cicli di crescita e di caduta, a cui segue una rinascita e una successiva ricrescita e l'inevitabile ricaduta. Lo scorrere del tempo si mostra attraverso l'immagine del quartiere, in una dualità che vede il quartiere luogo dove le relazioni



<sup>F7</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Il Palazzo".

sociali si innescano, che generano il cambiamento dello spazio urbano, che ne mostra gli effetti.

Central City e Dropsie Avenue sono due esperimenti sul funzionamento dello spazio all'interno del fumetto.

Non solo come aspetto visivo da intersecare alla trama, ma come meccanismo in grado di dare significato e funzionalità alle narrazioni.

Come riportato da Benjamin Fraser in "Visible cities", Eisner vuole far immedesimare il lettore nelle sue storie, infatti a proposito dice:

"Le fogne, gli idranti, le grate, i portici, e scale antincendio. Questo è quello che le persone di città che vivono in città vedono tutto il giorno"

A sottolineare la natura intima e familiare del contesto urbano, in particolare della vita del caseggiato.

Così, l'ambientazione diventa metafora delle dinamiche sociali, ma anche qui i punti di vista sono due.

Una visione positivista di fondo, con la fascinazione per la città, la sua spinta al progresso, alla tecnologia, alle storie dei suoi cittadini e alle sue architetture, e dall'altra, la sensazione di legame familiare che si crea nei quartieri dei "tenements", le strade e i posti che si frequentano da ragazzi, le compagnie sempre sedute sulle scalinate dei palazzi e alla vita tranquilla della periferia. Ribadendo il concetto dell'importanza delle persone e delle relazioni sociali, fondamentali per la sostenibilità di una città.<sup>7</sup>

Tuttavia, a questa prospettiva positiva, si contrappone un punto di vista negativo, che va a sovrascrivere molte delle storie, relazioni e dinamiche dei suoi racconti. Per cominciare, Eisner spesso disegna la città nei minimi dettagli, dalla perfetta rappresentazione di un palazzo, con le sue facciate piene le finestre, cornicioni, scale antincendio e scalinate che portano

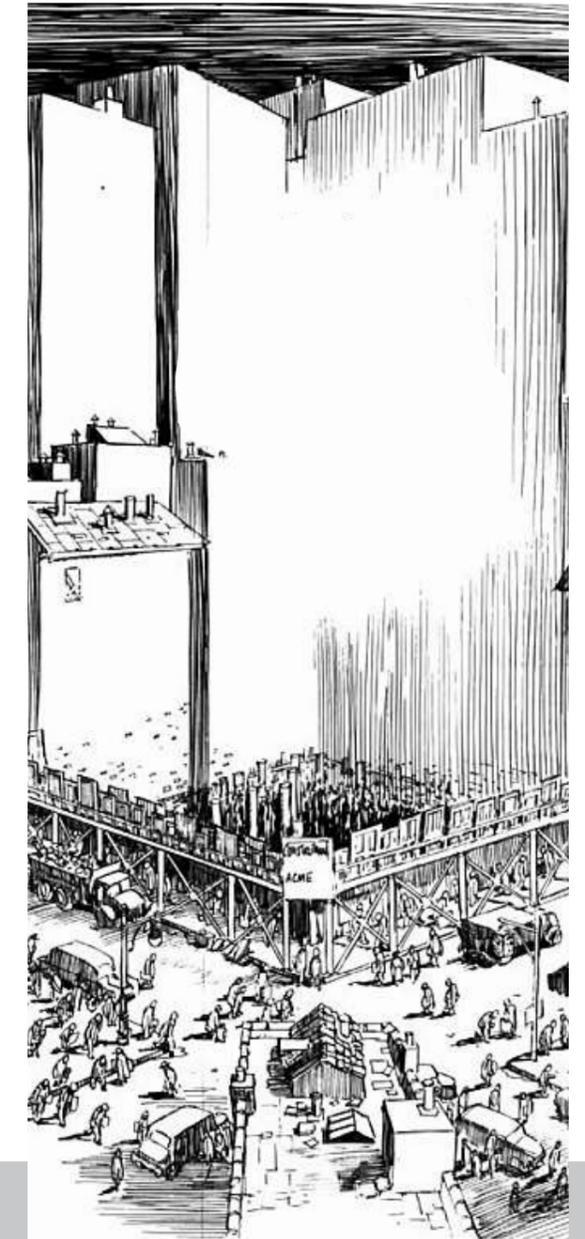
ai grandi portoni di ingresso, oppure alla rappresentazione degli idranti, incroci, pali della luce o grate di scolo. Si serve di questa fine rappresentazione per aumentare il senso di realismo di fondo. Una realtà piena di crepe nei muri, strade dissestate, palazzi abbandonati e vicoli sporchi e malfamati, dove le persone sono abituate a tenersi a distanza le une dalle altre, senza né fiducia nel prossimo, né speranza nel futuro, persone sole e intrappolate nella loro solitudine.

Ma, appena l'inquadratura si allontana, la città si proietta sullo sfondo, come uno skyline fittizio, privo di tridimensionalità, una serie di ombre geometriche lontane che sembrano non appartenere allo stesso mondo dei personaggi. Questi ultimi, quindi, si ritrovano alienati in una realtà troppo grande per loro, che presta poca attenzione alle loro storie e necessità.<sup>8</sup>

Inoltre, Eisner utilizza le sue graphic novel per criticare le condizioni di abbandono delle periferie americane e la difficile integrazione degli extracomunitari all'interno della società nel XX secolo.

Nell'introduzione a Dropsie Avenue, esplicita la condizione del South Bronx nella seconda metà del XX secolo, descrivendolo come un luogo importante per New York City, che però è andato in contro a un veloce deterioramento e abbandono da parte delle autorità. Diventa presto una zona ad alto tasso di criminalità, con edifici distrutti e strade piene di macerie, fino a raggiungere negli anni Settanta il punto massimo di degrado, registrando più di 68.000 incendi, e il progressivo abbandono da parte delle attività industriali, con circa 17.000 posti di lavoro scomparsi, e quindi l'inesorabile esodo dei cittadini, con circa 1.500 edifici abbandonati.

La forza della collettività è importante perché può forgiare gli spazi architettonici delle aree urbane, ma può anche distruggerli.



<sup>F8</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Il Palazzo".



Una particolare inquadratura sul quartiere, in cui Eisner riesce a cogliere uno spaccato della quotidianità. Con questa prospettiva a tre punti di fuga, posizionata in modo tale da farla sembrare una vista assonometrica, descrive a diversi livelli la vita urbana. A partire dall'ultimo piano di un palazzo, che non consente una visione totale, nè sull'isolato nè tantomeno sulla città. È una visione frammentata su piccoli dettagli. La prospettiva scende fino a livello strada, attraversando i vicoli tra i palazzi, e dove i dettagli che caratterizzano la vita di quartiere sono nascosti in piena vista, per suggerire l'atmosfera al lettore.

La perizia e la ricchezza del disegno dei dettagli, raccontano di una ambientazione tranquilla e leggera, ma anche dell'incuria per le strade, del decadimento dei palazzi e del lassismo in cui tutto ciò accade.

<sup>F9</sup> Will Eisner, "Life" illustrazione tratta da Will Eisner's "city" portfolio.



La città, in questa inquadratura, perde qualsiasi dettaglio, diventando una semplice sagoma monocromatica, quasi astratta, lontana dal "centro" dell'azione. I "protagonisti", in primo piano, sono gli elementi di arredo urbano, oggetti inanimati, normalmente incapaci di veicolare qualsiasi emozione, ma l'abilità di Eisner è tale da riuscire a conferire a grate di scolo, buche per le lettere, idranti, semafori e lampioni un'anima, e a suggerire al lettore una sensazione di tristezza e solitudine.

La sua abilità è stata talmente innovativa e impattante che le è stato attribuito un nome; "Eisensplitz", ovvero, il termine coniato da Harvey Kurtzman, per descrivere l'abilità di rendere elementi come la pioggia un attore chiave e un elemento determinante dell'umore in una sequenza artistica.<sup>9</sup>

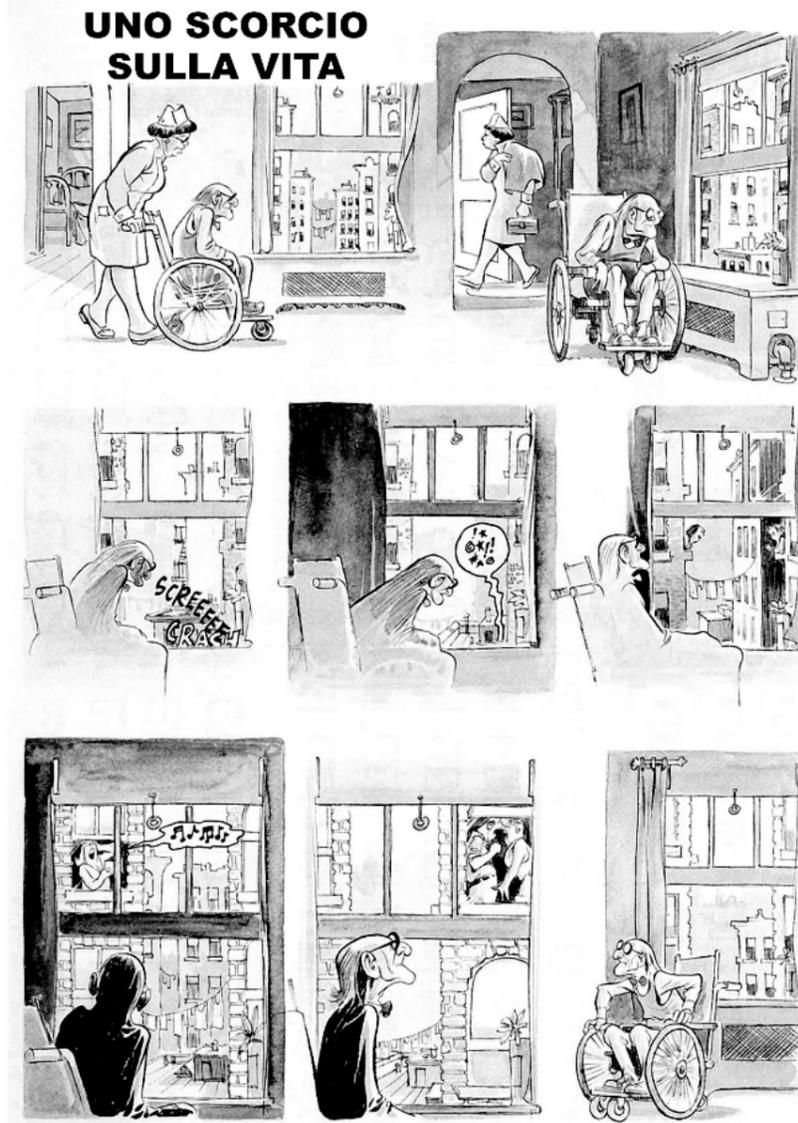
<sup>F10</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Sentinelle".



- <sup>1</sup> Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, Comics and the city urban space in print, picture, and sequence, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010. (pag. 186)
- <sup>2</sup> Fraser, Benjamin, Visible cities, global comics urban images and spatial form, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. 67)
- <sup>3</sup> Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, Comics and the city urban space in print, picture, and sequence, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010. (pag. 193-194)
- <sup>4</sup> Fraser, Benjamin, Visible cities, global comics urban images and spatial form, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. 68-69)
- <sup>5</sup> Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, Comics and the city urban space in print, picture, and sequence, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010. (pag. 196-197)
- <sup>6</sup> Paladin, Nicola, "Le "architetture possibili" di Will Eisner. Cronotopi urbani da Central City a Dropsie Avenue", Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, Between, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>
- <sup>7</sup> Fraser, Benjamin, Visible cities, global comics urban images and spatial form, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. 70-71)
- <sup>8</sup> Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, Comics and the city urban space in print, picture, and sequence, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010. (pag. 196-197)
- <sup>9</sup> Paladin, Nicola, "Le "architetture possibili" di Will Eisner. Cronotopi urbani da Central City a Dropsie Avenue", Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, Between, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>

Note Iconografiche

- F<sup>1</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Opera".
- F<sup>2</sup> Will Eisner, pagina tratta da Contratto con Dio.
- F<sup>3</sup> Will Eisner, pagina tratta da Dropsie Avenue.
- F<sup>4</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Rifiuti".
- F<sup>5</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Subways".
- F<sup>6</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "L'isolato".
- F<sup>7</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Il Palazzo".
- F<sup>8</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Il Palazzo".
- F<sup>9</sup> Will Eisner, "Life" illustrazione tratta da Will Eisner's "city" portfolio.
- F<sup>10</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Sentinelle".
- F<sup>11</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Uno scorcio sulla vita".



Eisner sfrutta l'assonanza di forma tra finestre e vignette, in questo modo il punto di vista dello spettatore è lo stesso del lettore.

La finestra è uno snodo tra lo spazio interno e quello esterno, una bucatura nel confine tra lo spazio pubblico e quello privato.

Lo spazio diegetico ed extra diegetico della vignetta e della pagina coincidono, rendendo il lettore pienamente coinvolto.

F<sup>11</sup> Will Eisner, New York, La grande città, vignetta tratta da "Uno scorcio sulla vita".



# La Chicago di Ware



## Chris Ware

(Omaha, 28 dicembre 1967)

Franklin Christenson Ware entra in contatto col mondo dell'editoria e delle strisce di giornale grazie alla madre, giornalista presso l'"Omaha World-Herald", al nonno che leggeva l'"United Features", e del mondo dell'arte, grazie alle lezioni di disegno che prendeva presso il museo locale. Frequenta poi il corso di arti visive presso l'Università del Texas ad Austin, dove collaborerà con il giornale studentesco il "The Daily Texan" come disegnatore, tra il 1987 e il 1991, e inizierà a illustrare le prime strisce a fumetti della sua carriera, nelle quali erano seminate, in stato embrionale, alcune delle idee dei personaggi

e dell'uso delle vignette e dei meccanismi narrativi, che fanno poi il suo tratto distintivo.

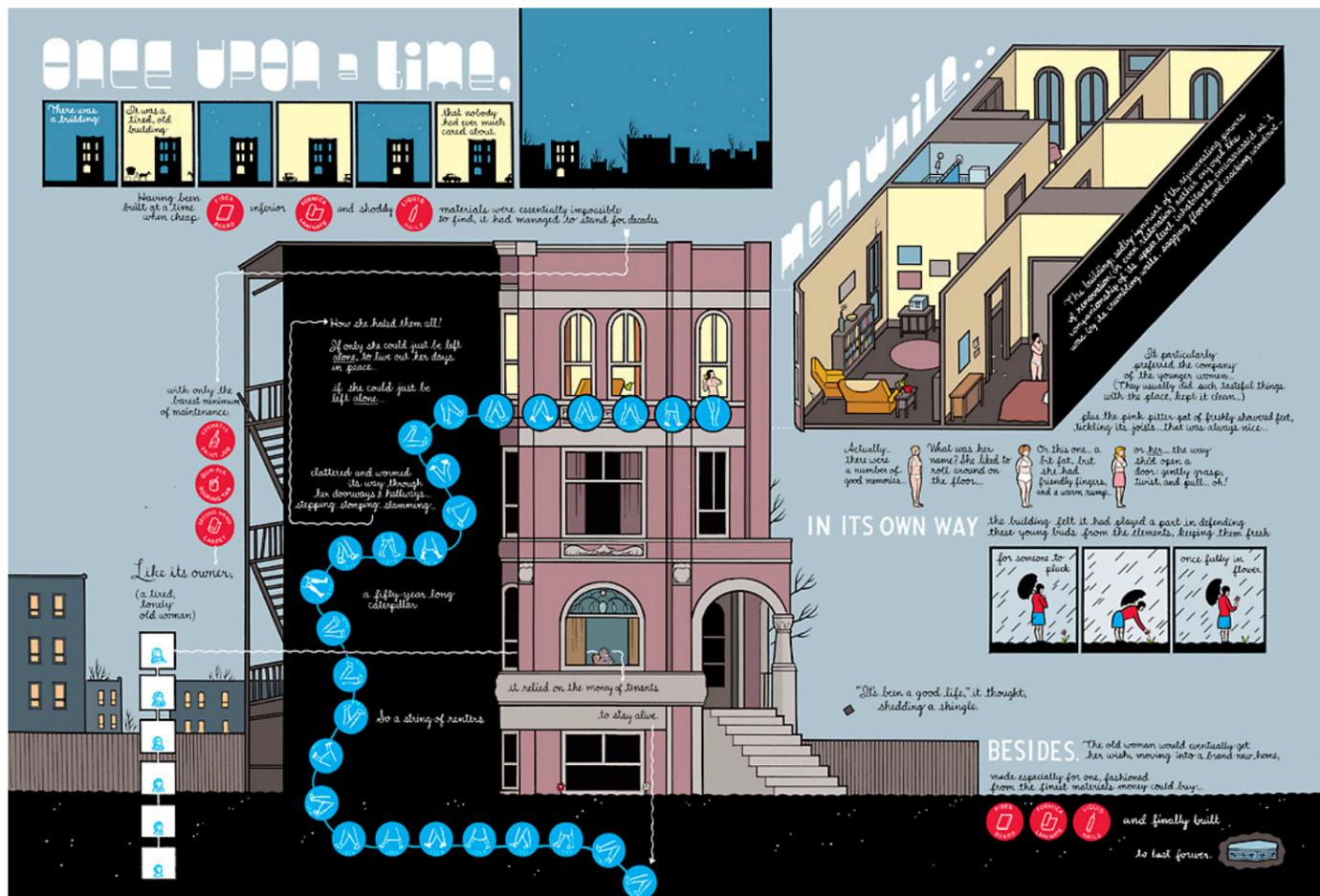
Durante la pubblicazione del Daily Texan, il suo lavoro viene visto da Art Spiegelman, il direttore e fondatore della rivista americana di fumetti RAW, che decide di concedergli uno spazio all'interno dell'editoriale. Ware accetta e pubblica due storie, "Waking Up Blind" e "Thrilling Adventure Stories/I Guess".

Nel 1991, decide di iscriversi all' "Art Institute of Chicago", dove continua ad ampliare la sua conoscenza della storia dell'arte. Nel frattempo, grazie alla notorietà

acquisita con RAW, con l'editore Fantagraphics, riesce a concordare la pubblicazione di una serie, la "ACME Novelty Library", il cui primo volume uscirà nel 1993. I primi tre volumi contengono tre sperimentazioni diverse, sia a livello grafico e visivo, anche per quanto riguarda la forma del volume fisico, sia a livello tematico, proponendo tre soggetti diversi: Jimmi Corrigan, Quimbly The Mouse e "potato guy". In seguito, i volumi della ACME arriveranno ad essere quattordici, anche essi volumi pieni di sperimentazione e creatività. Nel 2000, termina la realizzazione di Jimmy Rorrigan: il ragazzo più in gamba sulla Terra, che viene raccolto in una graphic novel, che rende il nome di Ware famoso in tutto il mondo.

Nel frattempo, continua la produzione delle ACME Novelty Library, dalle quali escono fuori due raccolte: ACME: Quimbly the Mouse, nel 2003, e The ACME Novelty Library Annual Report to Shareholders and Rainy Day Saturday Afternoon Fun Book, nel 2005. Nel 2012, esce Building Stories, l'opera più enigmatica di Ware, iniziata nelle ACME Novelty Library 18, è considerato un manifesto della cultura e della stampa tipografica, che mette in discussione qualsiasi definizione di graphic novel si possa pensare. Nel 2019, termina Rusty Brown che viene raccolto e pubblicato come graphic novel, un'opera che coniuga l'attenzione al linguaggio grafico con una scrittura più matura e ambiziosa.

Altri suoi progetti comprendono la collaborazione con diverse riviste come autore, ad esempio con il "The Guardian", dove è in corso la serie "The Last Saturday", o come illustratore di alcune copertine della rivista "The New Yorker". Inoltre, fa da curatore per diverse raccolte di fumetti (Krazy e Ignatz), è attivo nella realizzazione di saggi su autori di fumetto, le sue opere sono esposte nei musei e scuole d'arte di tutto il mondo. La sua collaborazione con Ira Glass della National Public Radio, lo ha portato a realizzare la raccolta di animazioni per il progetto Lost Building, un documentario per la conservazione delle architetture di Louis Sullivan.



Analizzare le tavole di Chris Ware è una operazione complessa perché è l'autore stesso che vuole che sia così. I fumetti di Ware si presentano sempre con forme diverse, nelle dimensioni e nei rapporti, ad esempio in *Rusty Brown*<sup>1</sup> e *Jimmy Corrigan*<sup>2</sup> i volumi si presentano come libri nel vero senso della parola, ovvero rilegati con broccatura e sovracoperta (ma già in quest'ultimo la sovracoperta è una pagina da aprire per cogliere la chiave di lettura dell'intero fumetto) ma con *Building Stories*<sup>3</sup>, Ware va oltre la nozione di graphic novel e presenta un insieme di 14 volumi, tutti diversi tra loro, alcuni rilegati, altri sotto forma di giornale, altri sotto forma di libretto spillato, altri sotto forma di strisce fino ad arrivare alla scatola dentro la quale questi frammenti vengono impacchettati.

Superato questo primo grado di complessità, se ne presenta un secondo, ovvero la lettura delle tavole. Ware in un paragrafo che apre il volume di Jimmy Corrigan ci tiene a ribadire che il fumetto è un linguaggio che può avere la stessa dignità e la complessità di qualsiasi altro testo o media di comunicazione; perciò, la lettura e la comprensione delle sue opere non è né rapida né diretta. Il lettore che affronta le opere di Ware si trova davanti non le solite tavole con una griglia più o meno fissa composta da vignette e chiusure, spesso è così, ma la maggior parte delle volte alla "normale" narrazione sequenziale si affiancano schemi che si sovrappongono alla narrazione per completarne il senso, per riportare un flashback di un avvenimento o una narrazione che avviene in contemporanea

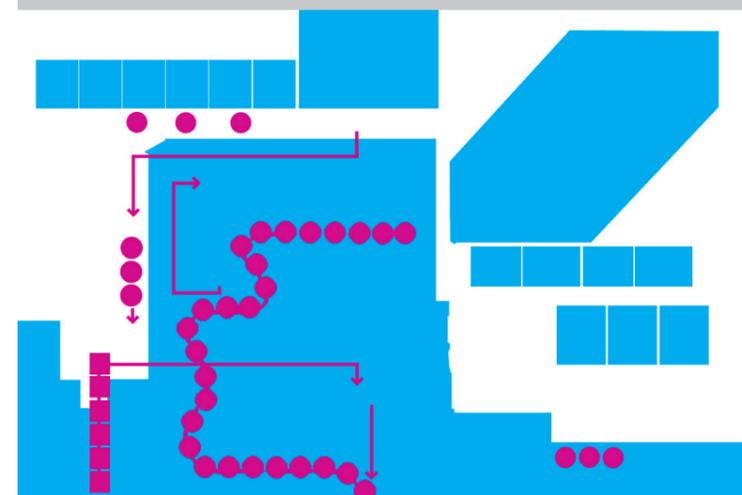
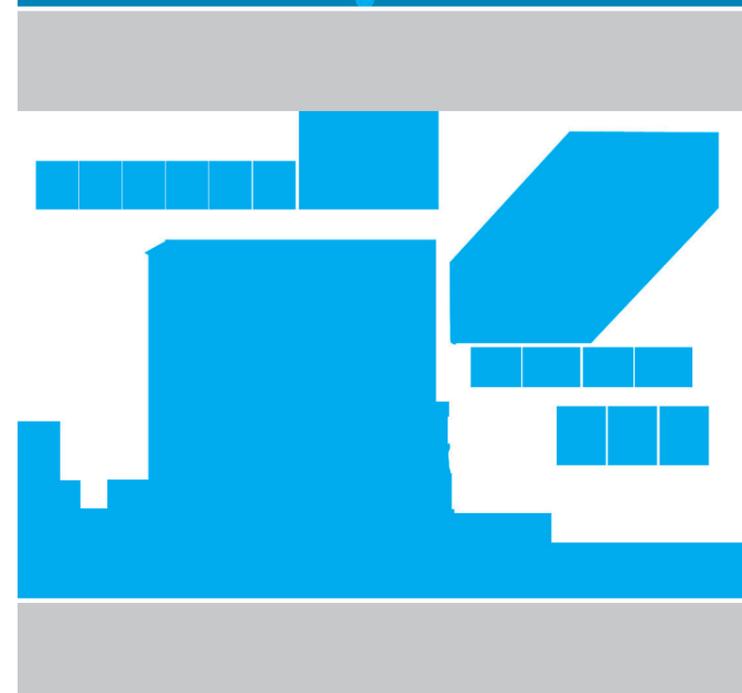
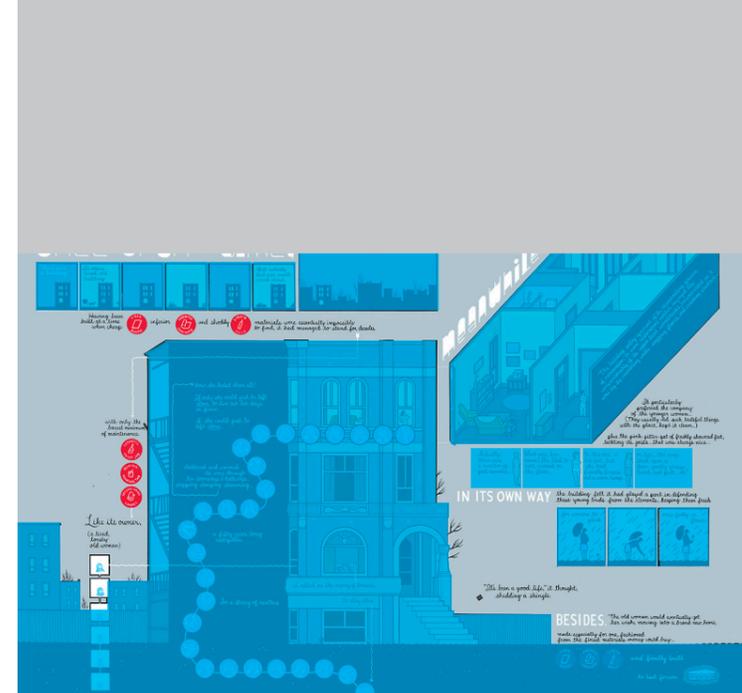
con gli avvenimenti descritti nelle vignette. Inoltre, spesso la chiusura, ovvero lo spazio bianco tra una vignetta e l'altra, nelle opere di Ware è sostituita da elementi architettonici come sezioni di pareti, solai e tetti o da tubazioni, porte e finestre che creano così una frattura tra la narrazione diegetica ed extradiegetica, in altre parole, utilizza l'architettura dell'edificio per trasmettere l'architettura della pagina.

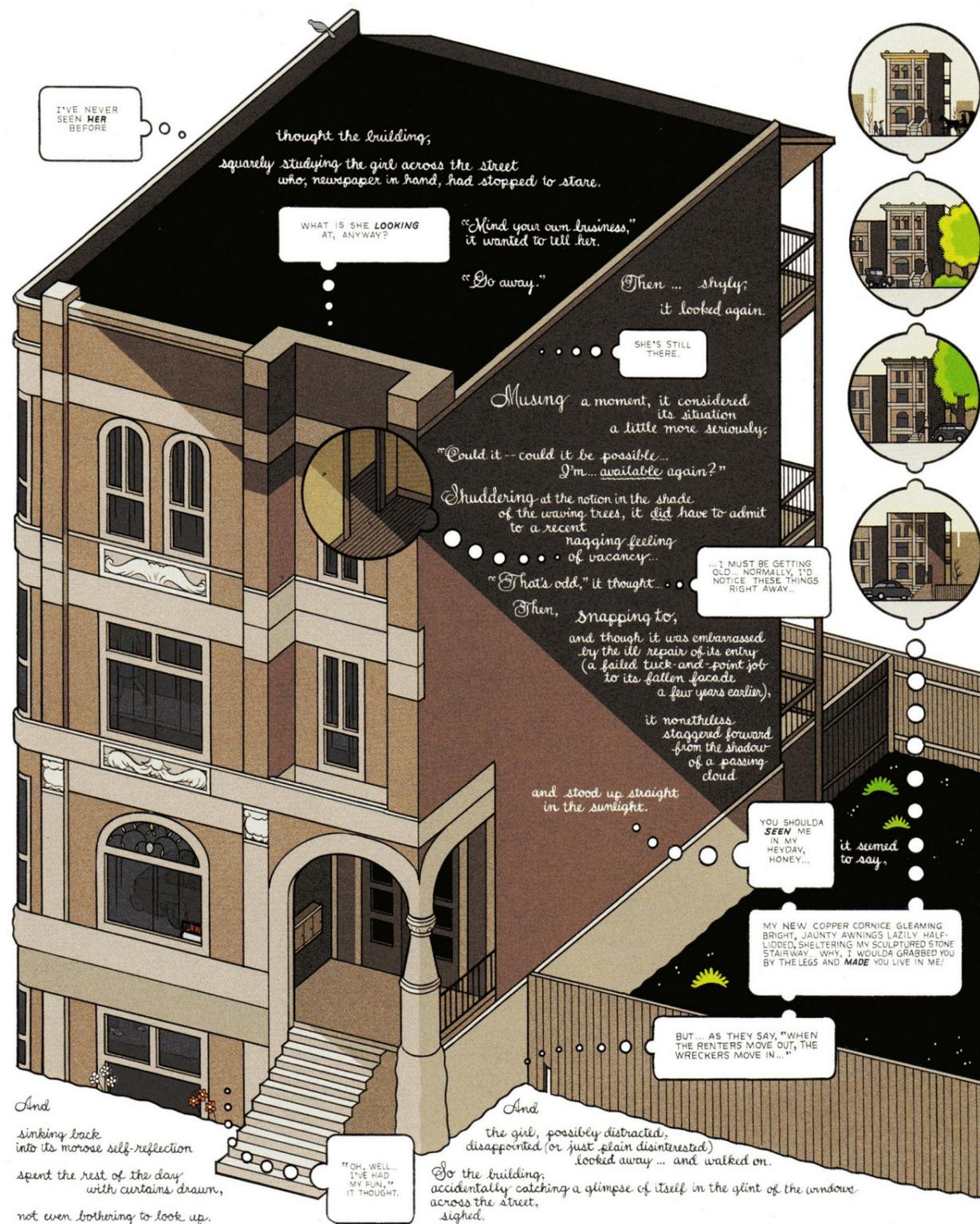
### Scomposizione di una tavola di Ware:

Spazio di tavola destinato alla narrazione, commistione di vignette rettangolari, prospetto dell'edificio e assonometria di un appartamento utilizzato come struttura della pagina e vignette libere.

Sovrastruttura diagrammatica, che va a sovrascrivere il flusso della narrazione per guidare e descrivere momenti immediatamente precedenti o successivi allo svolgersi dell'azione presente.

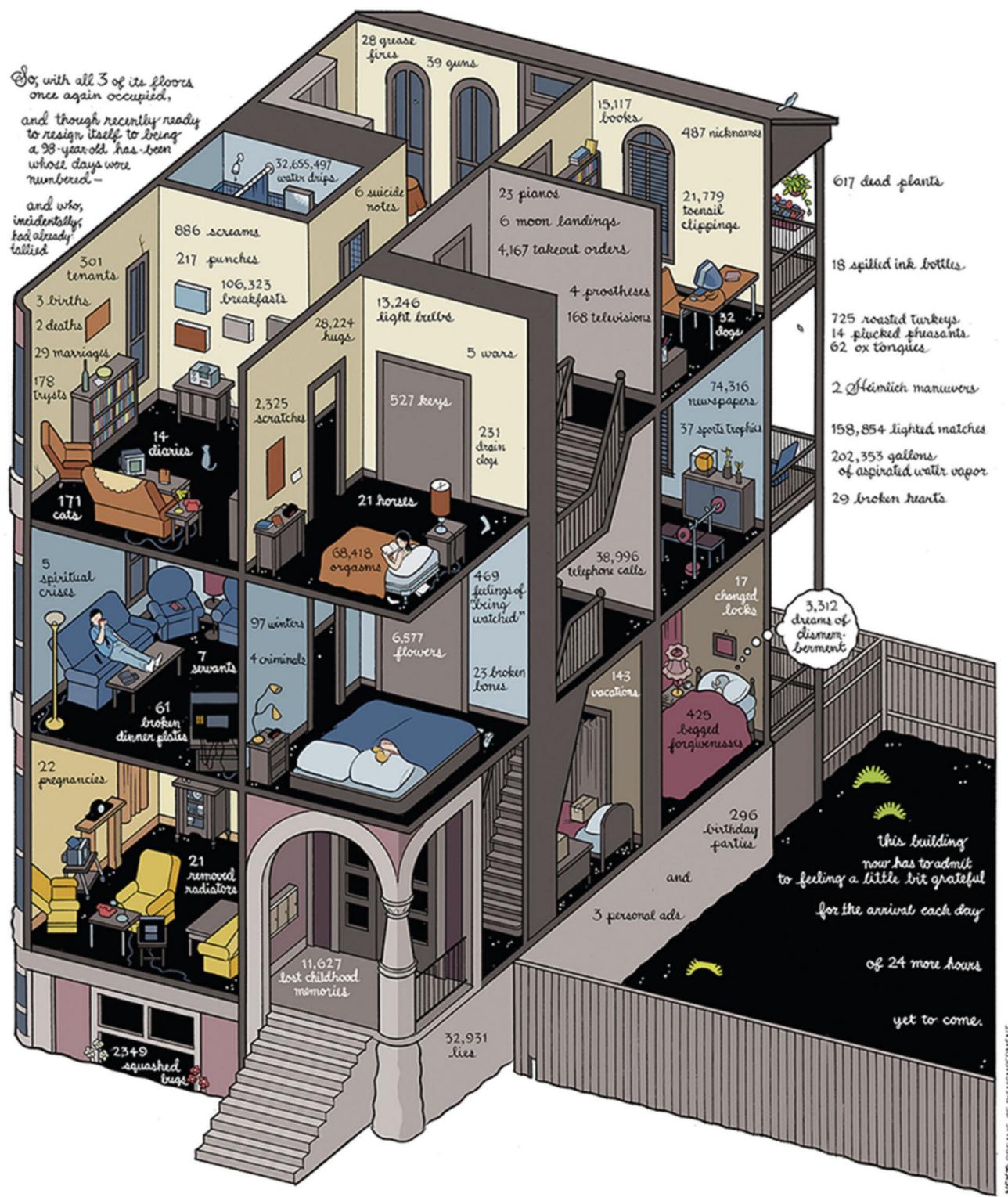
<sup>F1</sup> Chris Ware, *Building Stories*, tavola tratta da "Once upon a time".





F2 Chris Ware, Building Stories, tavola tratta da "23th september 2000".

In "23th september 2000", un volume contenuto all'interno della raccolta di Building Stories, il personaggio principale è l'edificio ritratto a tutta pagina, che narra sotto forma di pensiero la sua storia, elencando diversi momenti che hanno contraddistinto la sua evoluzione (o involuzione), ricordando i suoi "momenti d'oro" quando appena costruito aveva "nuovi e splendenti cornicioni di rame, tende da sole sbarazzine lasciate mezze abbassate, le scalinate con il corrimano scolpito in pietra [...]". Non solo così l'edificio è figura centrale, ma viene utilizzato come metafora del cambiamento della coscienza e della memoria architettonica, dello scorrere del tempo e di come l'ambiente circostante ne porta i segni. Inoltre, l'uso del diagramma genera una sovrastruttura che permette di avere una successione di immagini che completano la narrazione della storia dell'edificio. Questo è un punto fondamentale da analizzare. Se ad una prima lettura il sistema di schemi e diagrammi che permea le tavole di Ware può sembrare un appesantimento del flusso di lettura, in realtà si rivela una facilitazione della comprensione del testo, perché con il semplice utilizzo di quattro vignette in successione, posizionate in modo tale da fuoriuscire da una vignetta discorsiva come se fossero un "pensiero in un pensiero", quattro vignette con quattro immagini generate da un testo scritto, riescono a narrare in breve l'evoluzione della facciata dell'edificio senza lasciare al lettore alcuna ambiguità derivante o dalla descrizione testuale o dalla narrazione visuale. Il linguaggio fumettistico utilizzato al suo massimo grado di chiarezza.



<sup>F3</sup> Chris Ware, Building Stories, tavola tratta da "23th september 2000".

Andando avanti nella lettura di "23th september 2000", l'anonimo edificio a tre piani ci viene mostrato come uno spaccato assonometrico, e al flusso di coscienza che descrive la storia dello stesso, si sovrappone all'immagine dell'interno degli appartamenti, la conta di tutti gli avvenimenti che sono accaduti nell'arco di vita dell'edificio, "301 inquilini", "886 urla", "217 pugni", "13,246 lampadine", "2325 graffi", ecc.

Con questo metodo di rappresentazione, Ware riesce a mostrare l'ambiente interno ed esterno in un'unica vista, mostrando i movimenti effettivi o potenziali negli spazi interconnessi dell'edificio, esplicando una metafora dell'abitare urbano moderno caratterizzato da un alternarsi di spazi di separazione e connessione. Ma non solo, guardando la composizione della tavola pensata da Ware, appare chiara la "rottura" della closure, l'eliminazione del concetto di vignetta nel senso classico del termine, e la loro sostituzione con elementi architettonici come porte, finestre, solai, pareti e tetti.

Ware utilizza l'architettura diegetica (interna alla storia), rappresentandola all'interno dello spazio non diegetico (della closure), elevando l'architettura disegnata a veicolo di connessione strutturale.

In altre parole, l'architettura dell'edificio trasmette l'architettura della pagina.<sup>4</sup>

Building Stories è da “montare”, mette a dura prova ogni tentativo di definizione di graphic novel che si sono avvicinati fin ora, perché si compone di volumi di materiali, formati e misure differenti, come mostrato nell’immagine della parte posteriore della scatola che racchiude il tutto. La sensazione tattile provocata dalla materia è fondamentale per l’autore.

Ware dice:

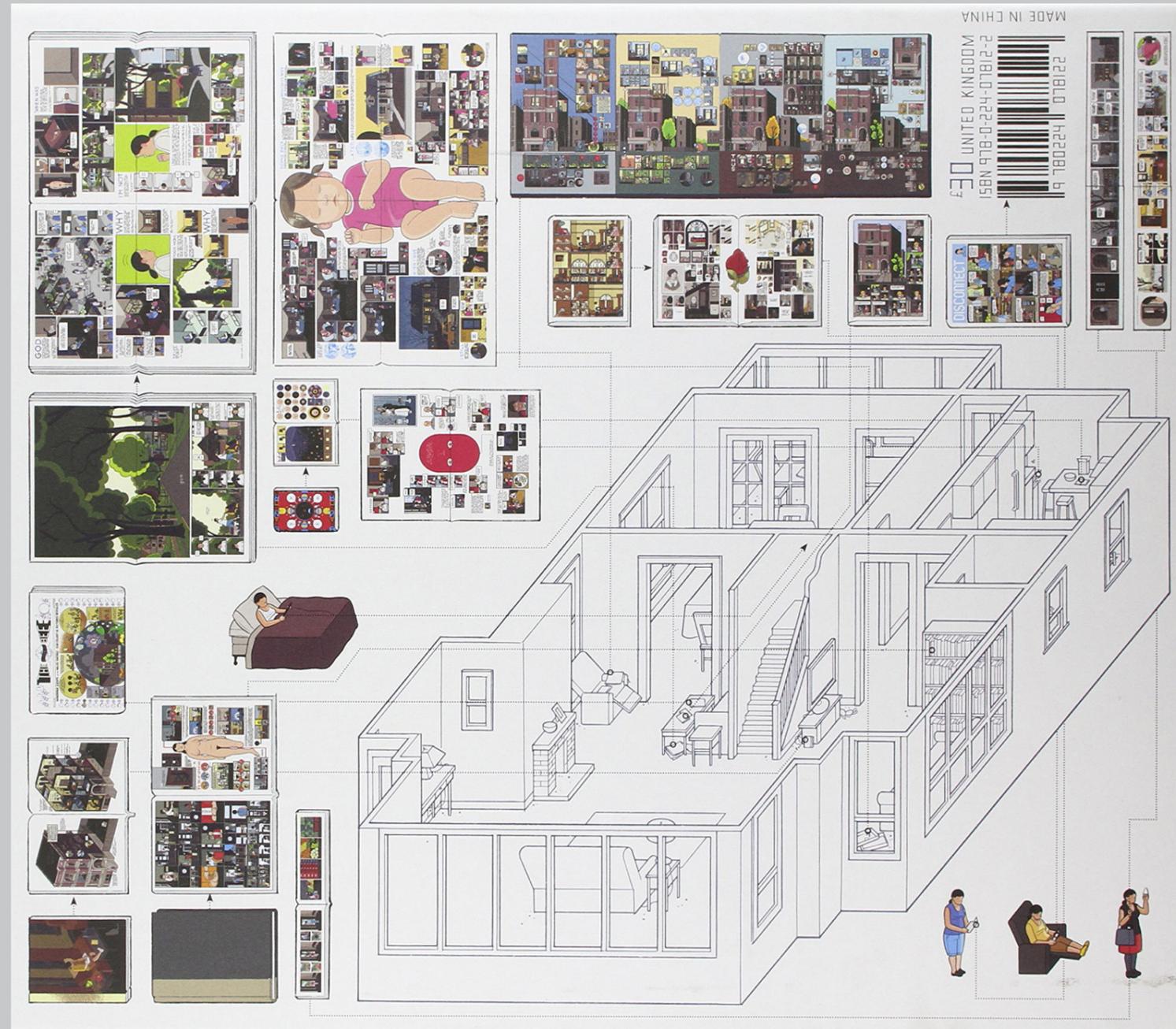
“considerate la composizione tutta in una volta, come si farebbe con la facciata di un edificio”

Riferendosi alla composizione di una sua tavola, ma lo stesso concetto si potrebbe applicare alla composizione delle storie, che si intrecciano come mattoni in una parete in muratura.<sup>5</sup>

Costruire storie, assemblare i frammenti, sono le operazioni che richiede l’opera di Chris Ware. È il lettore che ha un ruolo nella definizione del significato di ciò che viene narrato. Ritorna quindi l’associazione tra lettore di una pagina a fumetti e il vagabondare del l’osservatore nella città, descritto da Walter Benjamin.

Leggere fumetti richiede di saper visualizzare e decodificare la spazialità di immagini bidimensionali in narrazioni tridimensionali o quadridimensionali. La capacità di saper valutare una immagine è soggetta a filtri culturali e sociali; perciò, mantiene comunque un carattere di ambiguità, anche sé rispetto al linguaggio testuale non deve fare i conti con le barriere linguistiche, la lettura delle immagini è legata a una alfabetizzazione visiva. Perciò, il leggere fumetti è una pratica culturale aperta e ambigua e il pubblico è parte fondamentale del processo.

La modernità ha prodotto il “montaggio”, soprattutto utilizzato in ambito cinematografico, Marcus Doel e David Clarke (2002) sostengono che la visualità dominante oggi è cinematografica. La nostra propensione a descrivere il mondo attraverso metafore cinematografiche,

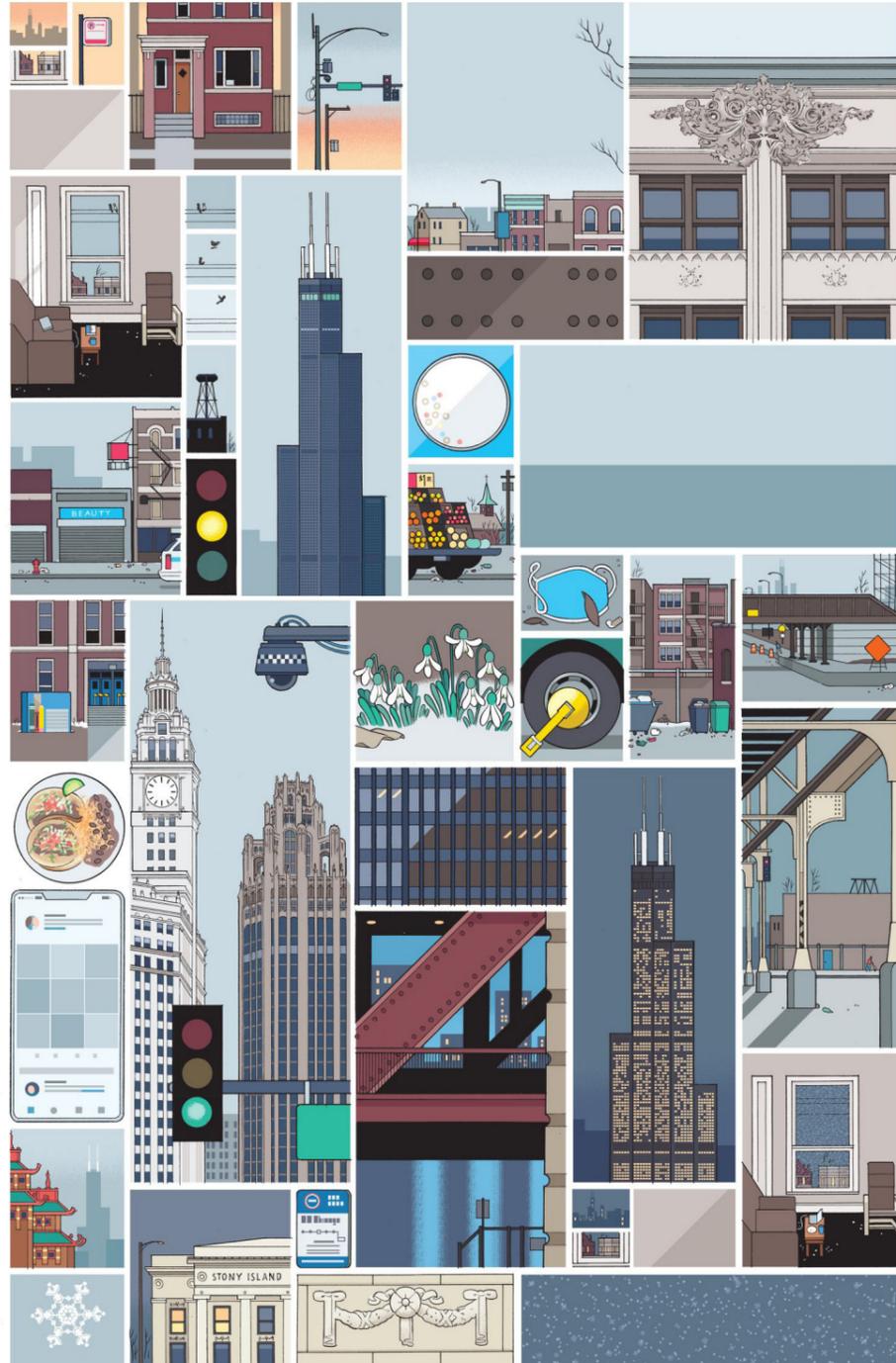


<sup>F4</sup> Chris Ware, Building Stories, retro della scatola.

come la messa a fuoco e l’inquadratura, la panoramica, lo zoom, ecc... L’invenzione del montaggio offre un nuovo “inconscio ottico”, strumento col quale leggere una narrazione in modo più aperto e fluido quando il montaggio è ben eseguito. Il montaggio genera il senso, il processo di selezione, modifica e messa in sequenza di frammenti di immagini che generano un nuovo significato. Il cinema è vincolato alla tecnologia, i fotogrammi sono in determinati formati, e scorrono tutti sullo stesso formato linearmente, l’aspetto visuale del cinema tende al “sembrare reale”, mentre i fumetti si basano sia su comprensioni semiotiche visive reciproche che, soprattutto, sulle aspettative delle pratiche dei lettori per colmare le lacune narrative.

“Nel suo lavoro Ware ha utilizzato il montaggio (combinando la narrazione tradizionale dei fumetti con progetti, mappe e altri artefatti della cultura visiva moderna) per esplorare la simultaneità e l’esperienza polifonica della vita (Kannenberg 2001). Ware descrive così il suo ragionamento: Sembra che i fumetti siano il luogo perfetto per [ ...] ricreare come quelle parole nella tua mente si sovrappongono o influiscono sull’esperienza percepita. Nei fumetti può essere fatto quasi sinteticamente in un modo più immediato della scrittura. Sei sempre in un punto con la scrittura. Mentre leggi, non puoi essere contemporaneamente in due posti, come puoi essere in un fumetto, con una parola e un’immagine.”<sup>6</sup>

La Chicago rappresentata da Chris Ware è la Chicago a cavallo tra modernismo e postmodernismo, dove si compaiono ambienti fatiscenti, abbandonati e solitari, ma anche architetture iconiche che hanno segnato la storia dell'architettura contemporanea, come i palazzi di Louis Sullivan e Mies van der Rohe, o il quartiere di Oak Park, sede dello "studio" di Frank Lloyd Wright.



<sup>F5</sup> Chris Ware, "How Chris Ware sees Chicago", illustrazione tratta dall'intervista di Ware.

## INTERVISTA

In una intervista<sup>7</sup>, Ware esprime il perché sia legato a Chicago:

“Sembrava post-apocalittico, abbandonato, sporco, segregato e miserabile ma allo stesso tempo stranamente illegale e occasionalmente inspiegabilmente stimolante”, ha detto Ware. “Ricordo che i colori predominanti erano il marrone e il grigio. Tanta spazzatura”.

E poi:

“Disegnare immagini del mondo è stata la ragione per cui sono venuto a Chicago”

E aggiunge:

“Perché mi sembrava essere la città della vita reale e dura e, naturalmente, la città dell'[iconico collettivo artistico] Hairy Who, dove, alla fine, a nessuno importava davvero quello che facevi. “

Nel saggio “On modernism’s ruins” di Daniel Worden<sup>8</sup>, viene analizzata la visione della città di Ware e la sua stretta relazione con il modo di fruire il fumetto. Inizia con la citazione di Goethe, secondo cui:

“L’architettura è musica congelata”

Contrapponendola alla visione di Ware, che risponde a Goethe dicendo:

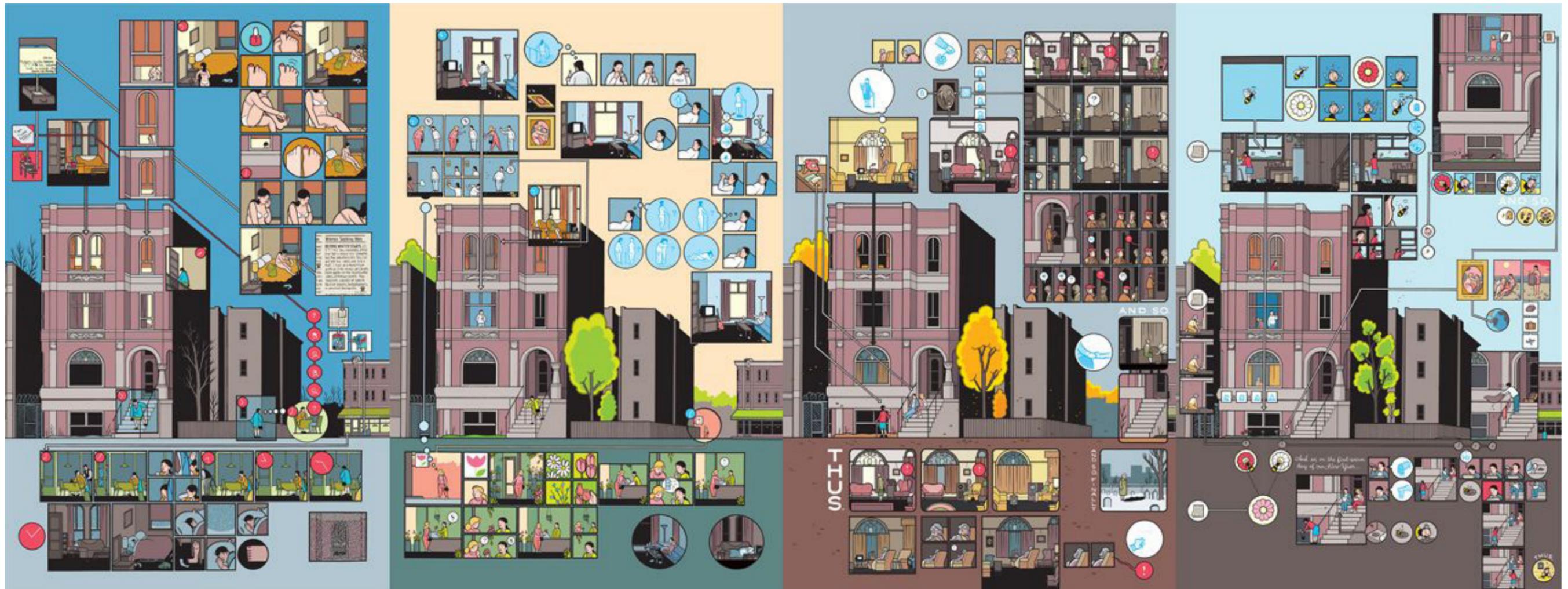
“L’architettura è vista congelata”

La raffigurazione di Chicago che viene fuori dalle immagini di Ware è di una città malinconica, rovinata, solitaria e spezzata, paragonabile a una rovina. Molto spesso nella stessa pagina, vengono giustapposte vignette della Chicago presente a quelle della città passata, sia per evidenziare il cambiamento degli spazi e sul loro uso e sull'estetica che li contraddistingue in quel determinato momento. Quindi, elementi di architetture di uno stesso luogo, ma di istanti diversi. Una visione di frammenti che possono essere visti da soli nella loro interezza, ma che possono comporre una visione più grande, se collocati in un momento storico preciso; proprio come la lettura di una pagina a fumetti, una

vignetta raffigura un determinato istante, scelto accuratamente per descrivere un momento, un gesto o una espressione, e può benissimo esser preso singolarmente in sé e per sé, ma se messo in relazione alle vignette in una intera pagina e poi nell'interezza del fumetto, quelle immagini possono raccontare molto di più. Inoltre, la continua giustapposizione di presente e passato, ovvero della Chicago di inizio secolo e quella di fine secolo, rende a pieno il senso della "Tesi sulla filosofia della storia" formulata da Benjamin, che teorizza l'impossibilità per l'uomo di conoscere e comprendere il passato perché il presente è costantemente in movimento. Ware basa la sua potenza artistica e narrativa intorno

alla riproduzione di manufatti trascurati e rovinati dal tempo, di fatto mostrando le rovine del modernismo. L'architettura decadente e solitaria risuona come perdita, come prova del passare irreversibile e inesorabile del tempo, eppure le rovine, ai nostri occhi, risplendono di una speciale "aura", che ne dona importanza e solenne riverenza.<sup>9</sup> Nel libro "Nonluoghi" di Marc Augé<sup>10</sup>, l'architettura è descritta come un frammento di un'allusione al futuro. Come nelle rovine si percepisce l'impossibilità di immaginare completamente ciò che rappresentavano per coloro che le osservano quando non lo erano, così l'architettura urbana contemporanea, capovolge la percezione, e

si vedono gli echi di una società che non è ancora giunta e che forse non lo sarà mai. Ancora una volta il fumettista guarda e vaga per l'ambiente urbano, come il flâneur descritto da Benjamin, e lo traspone in immagini attraverso un "nuovo" mezzo di comunicazione, introduce l'architettura all'interno della storia per mediare tra la trama oggettiva e vissuto soggettivo del lettore<sup>11</sup>. Genera così dei "nonluoghi fumettistici", similmente ai luoghi antropologici descritti da Augé, sono luoghi in cui allo spazio costruito (in questo caso disegnato) si associano determinate azioni, rituali e vicissitudini della vita sociale, che tutti collegano a un determinato posto.



<sup>16</sup> Chris Ware, Building Stories, pamphlet cartonato.

In *Lost Building*<sup>12</sup>, l'arte di Chris Ware viene messa a servizio di una particolare discussione. *Lost Building*, non è un fumetto vero e proprio, ma uno spettacolo teatrale, che vede protagonisti i palazzi progettati da Louis Sullivan e della loro progressiva scomparsa all'interno della planimetria di Chicago. In collaborazione con lo speaker radiofonico Ira Glass, che realizza e interpreta il dialogo, Ware ha il compito di realizzare i disegni, o meglio, i fotogrammi del corto animato che accompagna il racconto delle vicende intorno allo studio dello storico Tim Samuelson e del fotografo urbano Richard Nickel, riguardo al loro amore per le architetture americane di inizio secolo e in particolare al tentativo di salvare i palazzi di Louis Sullivan. Lo spettacolo è stato eseguito in una sala buia con la sola proiezione delle immagini che venivano mandate in presa diretta, mentre la narrazione andava e la colonna sonora faceva da sottofondo.

Tim Samuelson è protagonista e osservatore delle vicende che accadono a Chicago, tramite la sua visione veniamo a conoscenza che la città sta cambiando, e gli edifici di Sullivan, e non solo, stanno venendo rimpiazzati, non c'è più spazio per ornamenti inutili, ma ogni spazio deve essere funzionale.

Insieme a Richard Nickel, Tim si impegna attivamente per difendere le importanti testimonianze storiche che queste architetture rappresentano, infatti è merito loro se fotografie ed elementi architettonici e decorativi sono arrivati fino a noi.

Oltre a mostrarci il Rothschild Building, il Garrick Theatre e il Chicago Stock Exchange, nel momento di massimo splendore, con i minuziosi dettagli degli ornamenti di Sullivan, ridisegnati da Ware, c'è un momento in cui Samuelson si trova al cospetto di Mies van der Rohe, chiedendogli di non far demolire il vecchio edificio in stile neoclassico del Chicago Federal Building, che di lì a poco sarebbe stato sostituito

con il moderno complesso di grattacieli del Chicago Federal.

I disegni eseguiti da Ware sono stati realizzati appositamente per il progetto e raffigurano le architetture sia di Sullivan che di Mies van der Rohe, spesso riprendendo le foto fatte da Nickel, per un totale di più di cento disegni. Tuttavia, è interessante notare le considerazioni di Ware in merito:

“Alcuni di questi disegni, specialmente quelli più grandi, sarebbero stati visualizzati sullo schermo solo per un paio di secondi circa. E non ho mai avuto quella sensazione prima, pensando, oh, sto passando tutto questo tempo su un disegno, e finirà per svanire dopo un secondo e mezzo.”

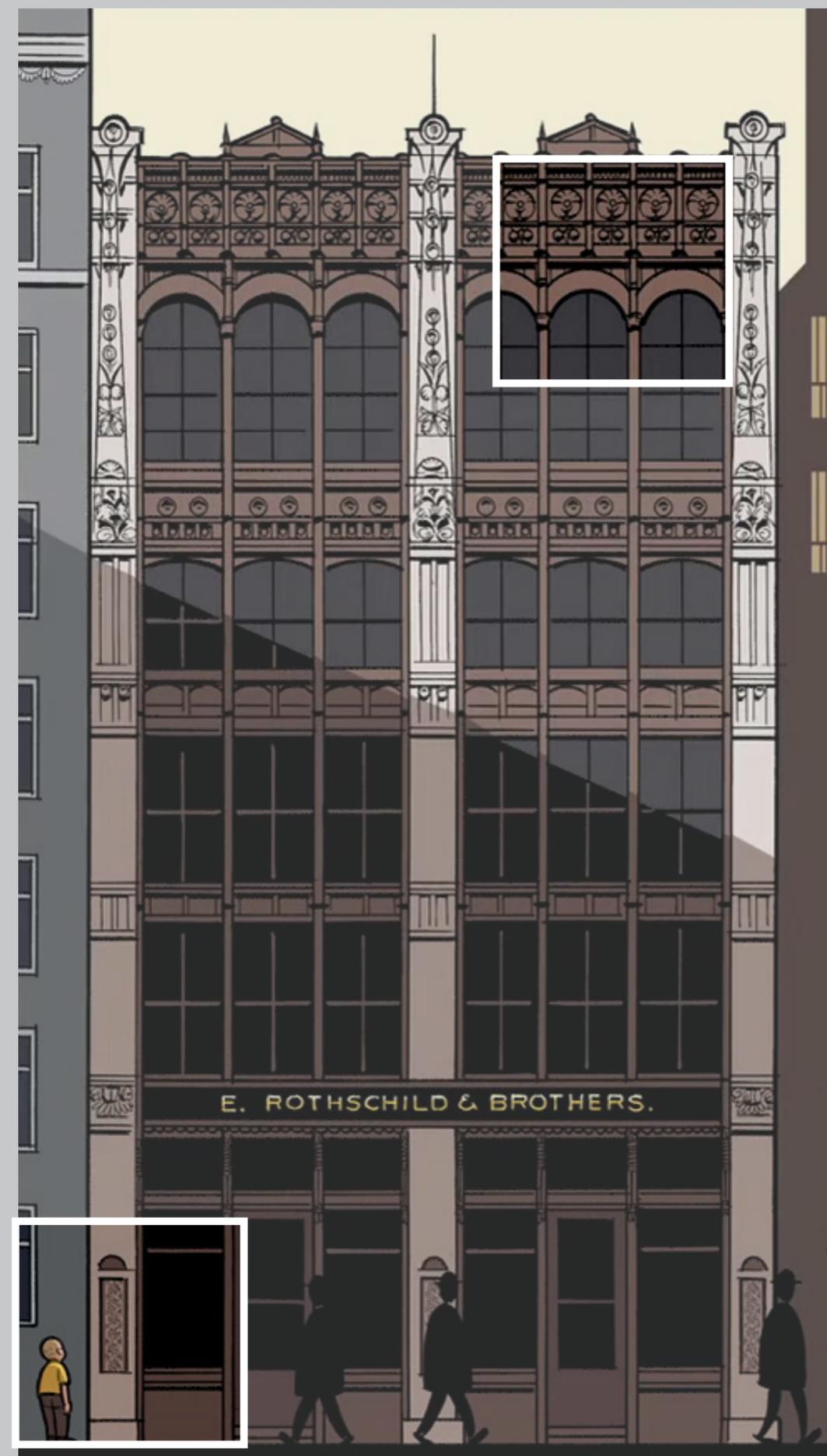
La lunga preparazione e realizzazione di un disegno che compare e svanisce in una frazione di secondo, evoca l'esperienza della visione immediata e di quella effimera che suscitano gli “edifici perduti”.

Oltre a questo, Ware sfrutta la superficie dello schermo come farebbe con una pagina di un fumetto:

“gli angoli dello schermo per rappresentare alcune parti della storia [. . .] visivamente, potrei mettere quelle parti simili della storia nella stessa parte dello schermo in modo che ci possa essere una sorta di connessione visiva”

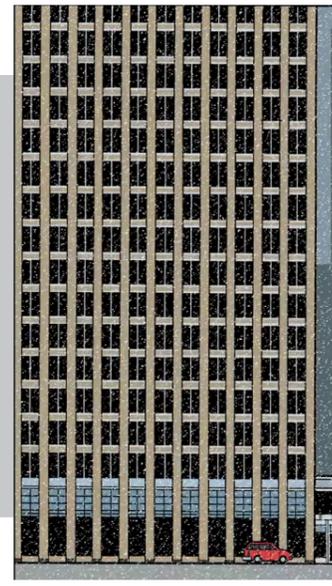
Ware sfrutta lo schermo a sua disposizione con la stessa logica che applica a una pagina di un fumetto. Per rappresentare il trascorrere del tempo, al disegno della facciata dei nuovi edifici, sovrappone nella posizione corretta delle vignette raffiguranti gli stralci di facciata degli edifici di Sullivan, ormai smantellati.<sup>13</sup>

<sup>F7</sup> Chris Ware, *Lost Buildings*, composizione di frame.

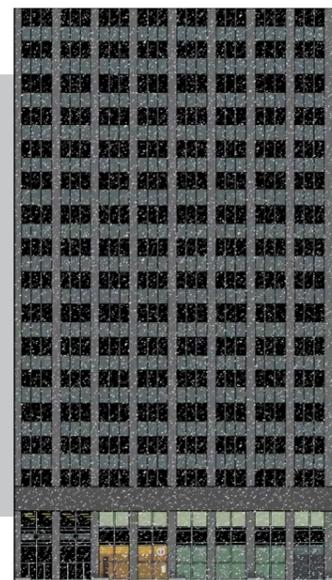
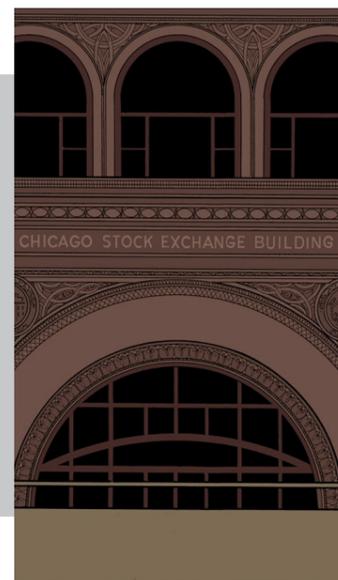




F8 Rothschild Building, Chicago, foto di Richard Nickel.  
 F8.1 Rothschild Building, disegno di Chris Ware del Rothschild Building per Lost Buildings.  
 F8.2 Rothschild Building, disegno di Chris Ware del Rothschild Building in fase di demolizione.  
 F8.3 Rothschild Building, disegno di Chris Ware del sito dove prima era situato il Rothschild Building.  
 F8.4 Rothschild Building, disegno di Chris Ware del moderno grattacielo e sovrapposizione con il Rothschild Building.



F9 Garrick Theatre, Chicago, foto di Richard Nickel.  
 F9.1 Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del Garrick Theatre per Lost Buildings.  
 F9.2 Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del Garrick Theatre in fase di demolizione.  
 F9.3 Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del sito dove prima era situato il Garrick Theatre.  
 F9.4 Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del moderno grattacielo e sovrapposizione con il Garrick Theatre.



F10 Chicago Stock Exchange Building, Chicago, foto di Richard Nickel.  
 F10.1 Chicago Stock Exchange Building, disegno di Chris Ware del Chicago Stock Exchange Building per Lost Buildings.  
 F10.2 Disegno di Chris Ware del C. Stock Exchange Building in fase di demolizione.  
 F10.3 Disegno di Chris Ware del sito dove prima era situato il C. Stock Exchange Building.  
 F10.4 Disegno del moderno grattacielo in fase di demolizione e sovrapposizione con il C. Stock Exchange Building nel momento della demolizione.



Per riprendere il trattato di Worden:

“Ogni volta che Tim cammina a Chicago, non vede solo gli edifici che ci sono; vede gli edifici che c’erano un tempo. L’intero skyline è infestato per lui”. La città “infestata” di Samuelson mostra anche un’affermazione estetica più complessa sulla necessità di vedere l’ambiente costruito come un’entità storica. Parallelamente alla relazione dialettica nel fumetto tra il frammento e il tutto, il pannello e la pagina, la pagina e il testo, Lost Buildings mette in scena una relazione dialettica tra esperienza vissuta e storia, individualità e ambiente costruito.”

L’ultima diapositiva di Lost Buildings raffigura l’edificio per uffici in rovina, in acciaio e vetro, con un cerchio in mezzo allo schermo sul sito della Borsa di Chicago di Sullivan, in rovina. Questi due frammenti rappresentano due momenti, due demolizioni di palazzi diversi, nello stesso luogo. Un cerchio che indica la circolarità con la quale i luoghi mutano nel tempo, rispettando i canoni stilistici del contemporaneo, adattandosi alle necessità. Il cambiamento genera, nell’osservatore, malinconia per un ricordo passato, ma anche la consapevolezza del progresso

“Ciò che il lavoro di Chris Ware sull’architettura e sull’architettura ci mostra è che questa “modellazione” del presente può avvenire solo in relazione al passato. Immaginando il passato e chiedendoci di viverlo nella nostra vita quotidiana, il lavoro di Ware racchiude un desiderio utopico che le immagini e la storia possano arricchire la vita di tutti i giorni. Il lavoro di Chris Ware documenta la malinconica consapevolezza che la rovina è inevitabile, ma trova in quelle rovine una rinnovata possibilità di esperienza estetica.”  
Il fumetto diventa collegamento tra l’architettura e lo spettatore, tra oggettivo e soggettivo.<sup>14</sup>

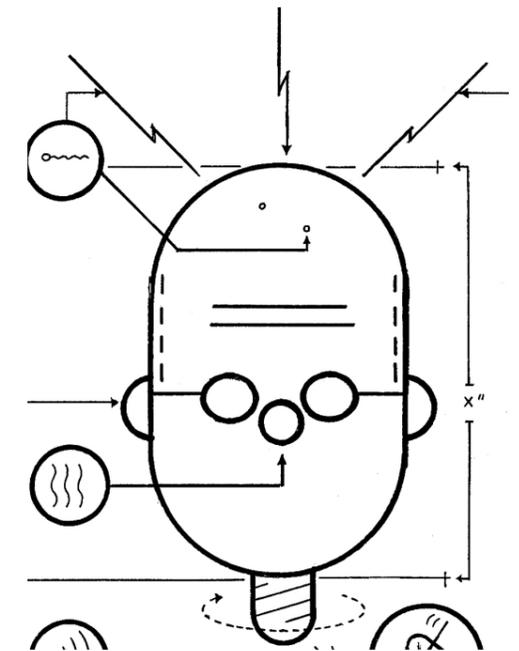
Come detto in precedenza, Ware utilizza l’architettura per creare un collegamento più profondo con il lettore, che rivede nei luoghi disegnati, i luoghi della sua memoria, generando così uno spazio mentale più facilmente conoscibile. Per riprendere le parole di Augè, i luoghi sono degli spazi a scala variabile, che appartengono sia al singolo che ad una collettività; ai luoghi oggettivi e geometrici, con punti, assi e intersezioni, si possono sovrapporre luoghi ideali e soggettivi, in cui coloro che vi abitano sono consapevoli del loro rapporto col territorio e la collettività.

## Note Bibliografiche

- <sup>1</sup> Ware, Chris, Building Stories, New York, Pantheon Books, 2012.
- <sup>2</sup> Ware, Chris, Jimmy Corrigan, The smartest kid on earth, New York, Pantheon Books, 2000, (ed. trad. Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla Terra, Bologna, Coconino Press, 2020).
- <sup>3</sup> Ware, Chris, Rusty Brown, New York, Pantheon Books, 2019.
- <sup>4</sup> Fraser, Benjamin, Visible cities, global comics urban images and spatial form, Jackson, University Press of Mississippi, 2019. (pag. da 146 a 153)
- <sup>5</sup> ibid.
- <sup>6</sup> Dittmer, Jason, Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration, Blackwell Publishing, Oxford, UK, 18 November 2009.
- <sup>7</sup> Intervista Chris Ware alla School of the art institute of Chicago Magazine.
- <sup>8</sup> Ball, David M.; Kuhlman, Martha B., The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking, Jackson, University Press of Mississippi, 2010. Articolo di Worden, Daniel, On Modernism's Ruins: The Architecture of "Building Stories" and Lost Buildings. (pag. da 107 a 120)
- <sup>9</sup> ibid.
- <sup>10</sup> Augé, Marc, Non-lieux, Editions du Seuil, 2015, (ed. trad. Nonluoghi, Milano, Elèuthera, 2018). (pag. 91)
- <sup>11</sup> Ball, David M.; Kuhlman, Martha B., The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking, Jackson, University Press of Mississippi, 2010. (pag. da 107 a 120)
- <sup>12</sup> Lost Buildings, prod. and perf. Ira Glass, Tim Samuelson, and Chris Ware. DVD and book. WBEZ Chicago, 2004.
- <sup>13</sup> Ball, David M.; Kuhlman, Martha B., The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking, Jackson, University Press of Mississippi, 2010. (pag. da 107 a 120)
- <sup>14</sup> ibid.

## Note Iconografiche

- F<sup>1</sup> Chris Ware, Building Stories, tavola tratta da "Once upon a time".
- F<sup>2</sup> Chris Ware, Building Stories, tavola tratta da "23th september 2000".
- F<sup>3</sup> Chris Ware, Building Stories, tavola tratta da "23th september 2000".
- F<sup>4</sup> Chris Ware, Building Stories, retro della scatola.
- F<sup>5</sup> Chris Ware, "How Chris Ware sees Chicago", illustrazione tratta dall'intervista di Ware.
- F<sup>6</sup> Chris Ware, Building Stories, pamphlet cartonato.
- F<sup>7</sup> Chris Ware, Lost Buildings, composizione di frame
- F<sup>8</sup> Rothschild Building, Chicago, foto di Richard Nickel.
- F<sup>8.1</sup> Rothschild Building, disegno di Chris Ware del Rothschild Building per Lost Buildings.
- F<sup>8.2</sup> Rothschild Building, disegno di Chris Ware del Rothschild Building in fase di demolizione.
- F<sup>8.3</sup> Rothschild Building, disegno di Chris Ware del sito dove prima era situato il Rothschild Building.
- F<sup>8.4</sup> Rothschild Building, disegno di Chris Ware del moderno grattacielo e sovrapposizione con il Rothschild Building.
- F<sup>9</sup> Garrick Theatre, Chicago, foto di Richard Nickel.
- F<sup>9.1</sup> Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del Garrick Theatre per Lost Buildings.
- F<sup>9.2</sup> Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del Garrick Theatre in fase di demolizione.
- F<sup>9.3</sup> Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del sito dove prima era situato il Garrick Theatre.
- F<sup>9.4</sup> Garrick Theatre, disegno di Chris Ware del moderno grattacielo e sovrapposizione con il Garrick Theatre.
- F<sup>10</sup> Chicago Stock Exchange Building, Chicago, foto di Richard Nickel.
- F<sup>10.1</sup> Chicago Stock Exchange Building, disegno di Chris Ware del Chicago Stock Exchange Building per Lost Buildings.
- F<sup>10.2</sup> Disegno di Chris Ware del C. Stock Exchange Building in fase di demolizione.
- F<sup>10.3</sup> Disegno di Chris Ware del sito dove prima era situato il C. Stock Exchange Building.
- F<sup>10.4</sup> Disegno del moderno grattacielo in fase di demolizione e sovrapposizione con il C. Stock Exchange Building nel momento della demolizione.



# IL FUMETTO GIAPPONESE

## La tradizione nel manga e le contaminazioni moderne

Il Giappone è uno dei posti in cui il fumetto, o maga, viene riconosciuto e accettato dalla maggior parte delle fasce socioculturali, come un mezzo valido di comunicazione, narrazione e svago.

Negli anni '60, il Giappone risorge dalla disfatta della guerra, con l'inizio del cosiddetto "boom" economico, portando la città di Tokyo a diventare una delle più grandi metropoli del mondo, se non la più grande. Tuttavia, il Giappone è sempre stato restio all'apertura dei propri confini con l'esterno.

Solo nella seconda metà degli anni '80, all'apice della crescita economica, Tokyo si apre all'occidente, rivelando il proprio tessuto culturale, tecnologico e anche architettonico.

Il Giappone ha una grande cultura grafica, rimasta sconosciuta fino al periodo Edo, a causa della chiusura quasi totale del paese con l'esterno, solamente nella seconda metà dell'800, le stampe e i disegni iniziarono a diffondersi, riuscendo a raggiungere l'Europa e a influenzare anche artisti come Schiele e Van Gogh. Fu proprio nel XVIII secolo che iniziò ad essere diffuso il termine manga, che significa "immagini derisorie"; uno degli artisti più conosciuti, ad utilizzare il termine,

fu Katsushika Hokusai, nel XIX secolo, per raccogliere e pubblicare una serie di sue opere. Ma è solo dopo la Seconda guerra mondiale che il manga si diffuse come lo conosciamo oggi, grazie al lavoro di Osamu Tezuka, considerato il "dio del manga" in Giappone.

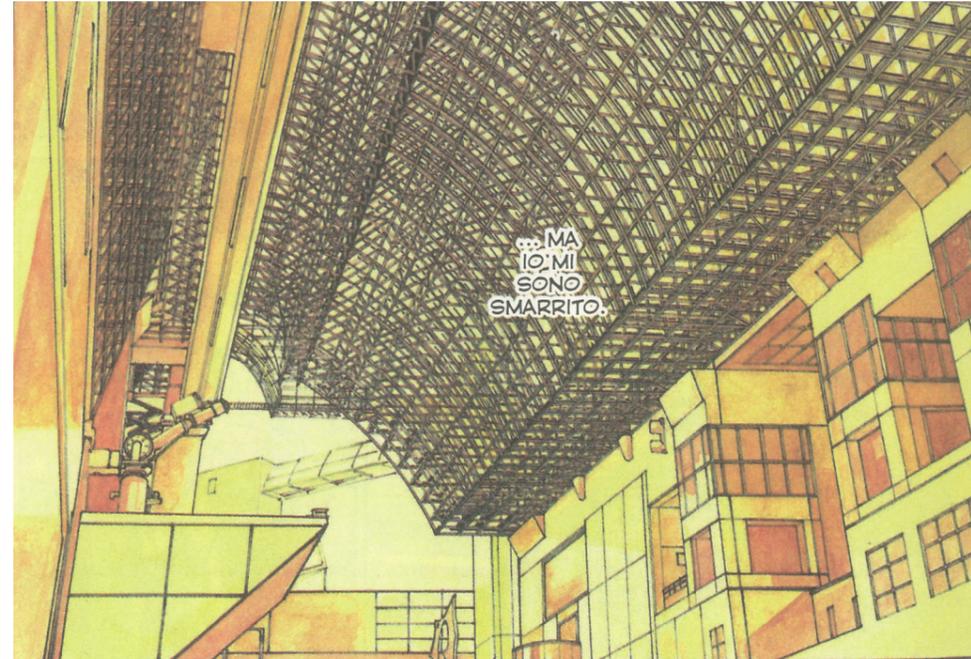
Il manga ha la caratteristica di aver codificato alcuni disegni o segni grafici, che permettono di capire immediatamente cosa viene rappresentato sulla pagina; la maggior parte di questi codici serve a caratterizzare i personaggi, che vengono rappresentati con determinate forme stilizzate, le espressioni vengono ampiamente espresse grazie all'utilizzo di occhi grandi o altri segni grafici esagerati; ma anche le azioni, che i personaggi compiono, sono rese graficamente grazie a linee di forza, linee di velocità o altri tipi di linee grafiche sviluppate nel tempo. Quindi, poco spazio viene dato alle ambientazioni, che ricadevano spesso in luoghi archetipici e bene riconoscibili per i lettori, così da facilitare la comprensione della storia.

Tra gli anni '70 e '80, si inizia a dare ampia importanza alle ambientazioni, grazie ad autori di "stampo" europeizzante.<sup>1</sup>

## LA PERIFERIA DI TANIGUCHI

Quello che contraddistingue i disegni di Jirō Taniguchi è la straordinaria perizia tecnica e l'attenzione ai dettagli, spesso utilizzati come chiave di volta per una narrazione intimista e riflessiva. Nelle opere di Taniguchi, trovano spazio sia la nostalgia per i tempi passati, legati alla tradizione, alla natura e alla periferia, sia la ferocia del presente, delle megalopoli, delle strade e della vita frenetica che caratterizza la vita in città.

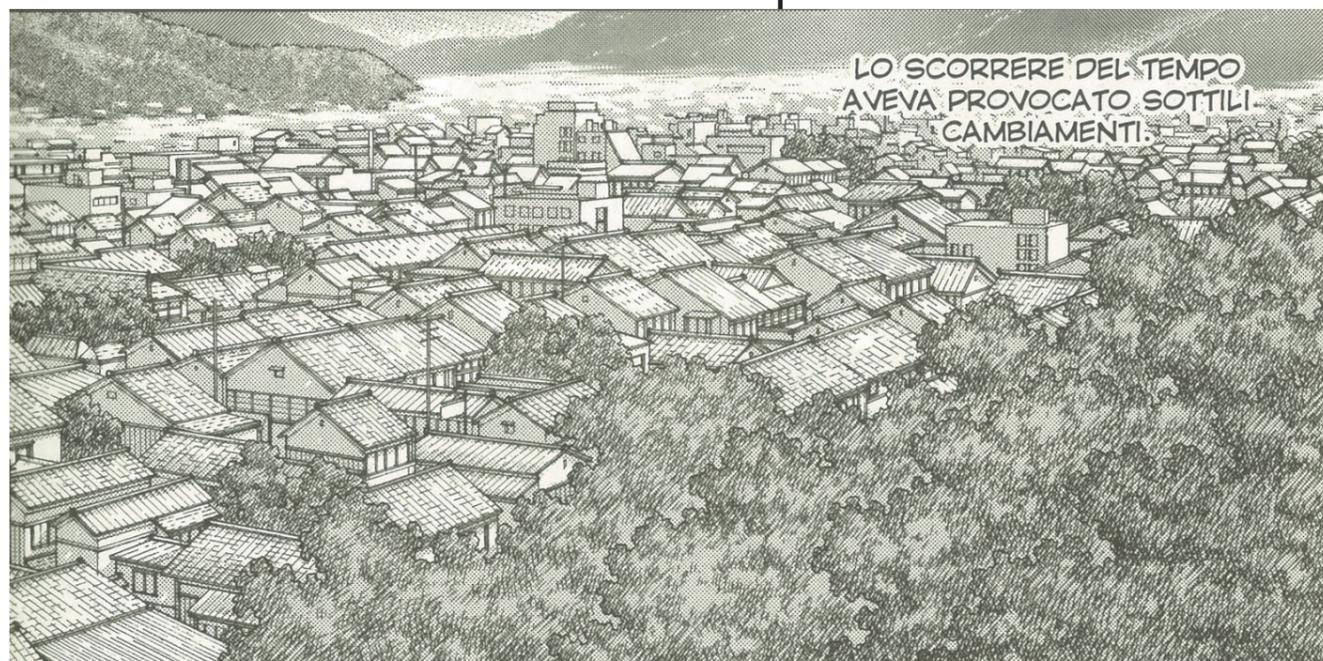
Ad esempio, in *Quartieri lontani*<sup>2</sup>, serie pubblicata a partire dal 1998 dalla casa editrice Shogakukan, la storia inizia al ritorno da un viaggio di lavoro da Kyoto<sup>3</sup>, quando, seduto sullo Shinkansen, il protagonista, distratto dai tanti pensieri che lo attanagliano, si ritrova diretto al suo paesino natale piuttosto che a Tokyo. Qui si ritrova a passare del tempo tra le strade e i posti che frequentava da ragazzo, riportando alla mente le sensazioni, le persone e i momenti che ha vissuto, fino a cadere vittima di un salto temporale che catapulta il suo "io" adulto nei panni di sé stesso adolescente, ripercorrendo "realmente" porzioni di città che riteneva ormai scomparse e alcuni momenti importanti nel suo passato.



<sup>F2</sup> Vignetta tratta da *Quartieri lontani*.



<sup>F3</sup> Foto della stazione dei treni di Kyoto (Kyōto-eki).



<sup>F1</sup> Vignetta tratta da *Quartieri lontani*.

La calma ritrovata nella periferia è resa tramite la scelta di inquadrature e dettagli; alle ampie vedute sulle "machiya" e "nagaya"<sup>3</sup>, gli edifici stretti e lunghi, che caratterizzavano le città giapponesi dal periodo Heian e Edo, circondate da colline verdi e fiumiciattoli che scorrono lenti<sup>F1</sup>, si contrappongono lo spazio della metropoli, che è inquadrato "dal basso"<sup>F2</sup>, ovvero, dal punto di vista del protagonista, dell'individuo, e quindi, dallo sguardo che qualsiasi lettore può esperire vagando per i luoghi descritti da Taniguchi. Una scelta che fa immedesimare il lettore, mettendolo allo stesso livello del protagonista, che si confronta con degli spazi urbani ampi, nuovi e tecnologici, ma che all'interno dei quali è facile perdersi.

## LA TOKYO DI OTOMO

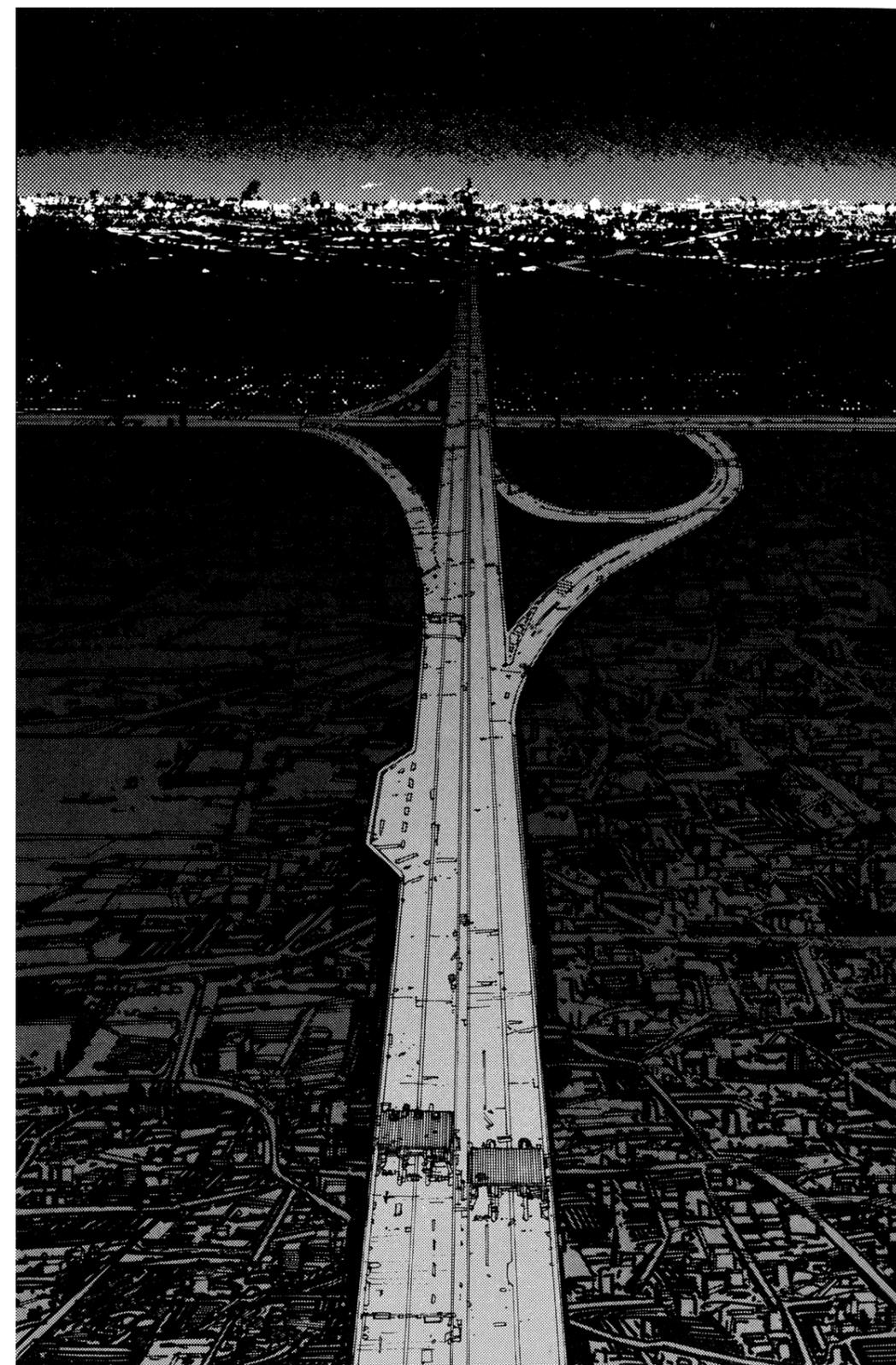
Katsuhiro Otomo è tra gli autori giapponesi che più ha contribuito alla diffusione della cultura pop nel mondo. Il suo disegno è espressione di ricerca estetica e realistica, messa a servizio di storie che mescolano insieme il quotidiano e il fantastico, il razionale e l'irrazionale, lo "slice of life" e il cyberpunk. L'estetica di Otomo tende al realismo di anatomie, oggetti, relazioni tra i personaggi e ambientazioni, inserite all'interno di contesti irreali e situazioni inverosimili.<sup>4</sup>

In Akira<sup>5</sup>, la serie più estesa dell'autore, serializzata a partire dal 1982 fino al 1990 sulla rivista Young Magazine di Kōdansha, presenta uno scenario futuristico e cyberpunk, ambientato in una Neo-Tokyo<sup>F4</sup> ricostruita sulle ceneri della vecchia Tokyo, distrutta dopo un'esplosione nucleare.

Una delle influenze più grandi per il design di Neo Tokyo è Kenzo Tange<sup>6</sup>, e i progetti dello studio Tange Lab, all'interno del quale troviamo la collaborazione di Koji Kamiya, Arata Isozaki, Sadao Watanabe, Kisho Kurokawa, Heiki Koh; in particolare il Tokyo Regional Plan e il New Tokyo Plan<sup>F5</sup> del 1960, ovvero il piano di urbanizzazione presentato per sopperire alla repentina crescita della popolazione nel centro della capitale giapponese, e il piano di espansione urbana nella baia di Tokyo<sup>F6</sup>.

Altra similitudine è il Yoyogi National Gymnasium<sup>F7</sup>, oltre al fatto che, anche in Akira sono in atto i lavori di costruzione di un nuovo stadio per ospitare le olimpiadi, l'estetica dei palazzi della megalopoli e soprattutto il Santuario di Miyako<sup>F8</sup>, sono direttamente ispirati al progetto di Tange per l'impianto polisportivo realizzato negli anni '60 per ospitare i Giochi olimpici di Tokyo 1064.<sup>7</sup>

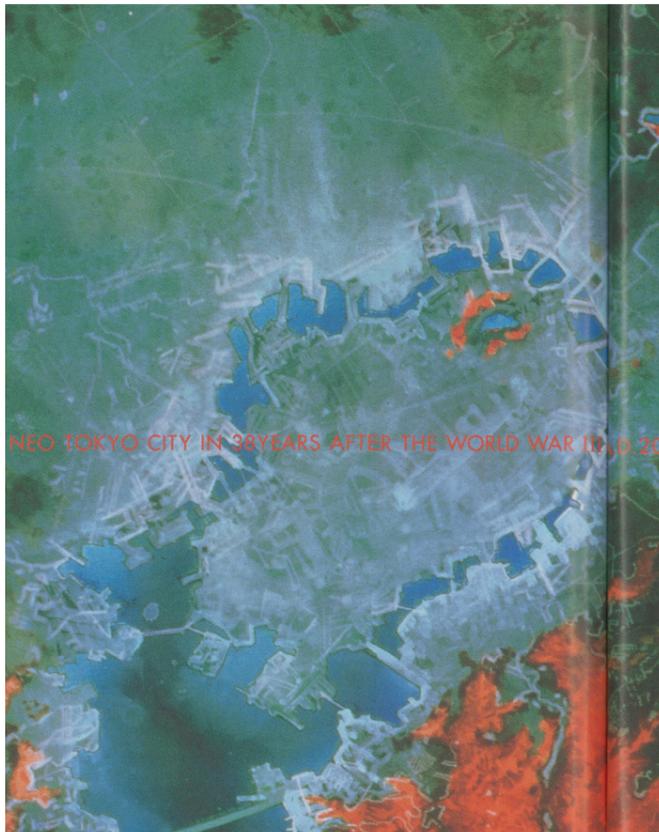
La presenza di agglomerati di palazzi fuori scala, che diventano man mano più grandi, tanto più ci si avvicina al centro cittadino, rappresentato dall'enorme palazzo del governo che sostituisce il quartiere Shinjuku della Tokyo odierna<sup>8</sup>; e l'importanza data alle autostrade e alle differenti vie di comunicazione che collegano la Neo Tokyo e il ground zero della vecchia Tokyo, sembrano ricalcare l'idea di Kenzo Tange di pensare a nuovi strumenti per fronteggiare i nuovi problemi della società postmoderna.



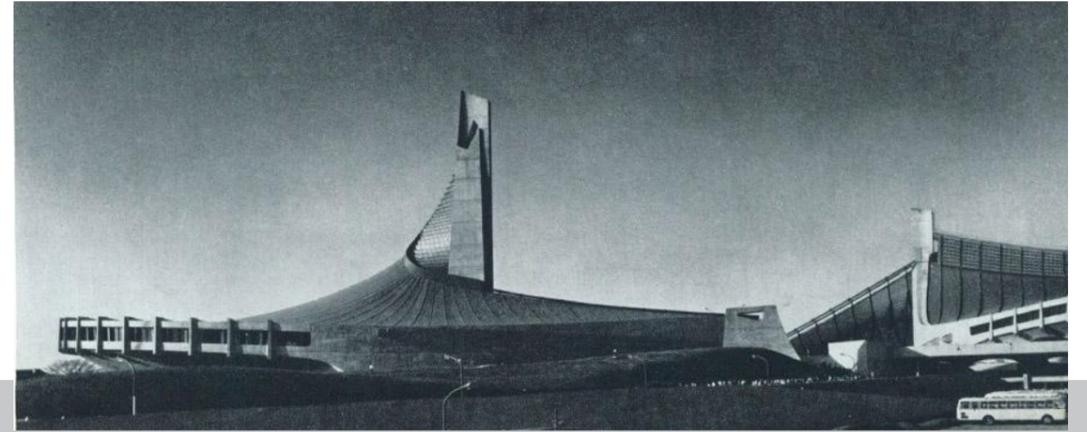
<sup>F4</sup> Vignetta tratta da Akira Vol. 1.



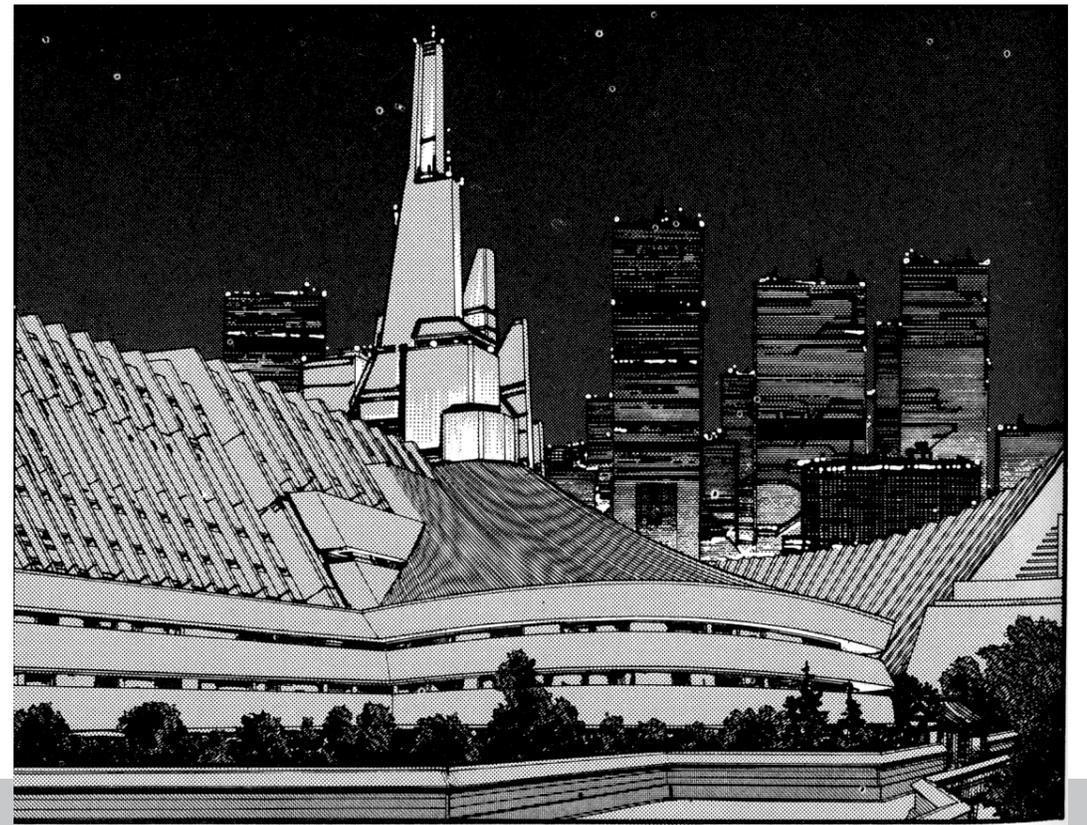
F5 Foto del Master Plan per:  
A Plan for Tokyo, 1960,  
Kenzo Tange Lab, Japan.



F6 Vignetta tratta da Akira  
Vol.1



F7 Foto del Yoyogi National Gymnasium, 1964, Kenzo Tange Lab, Japan.



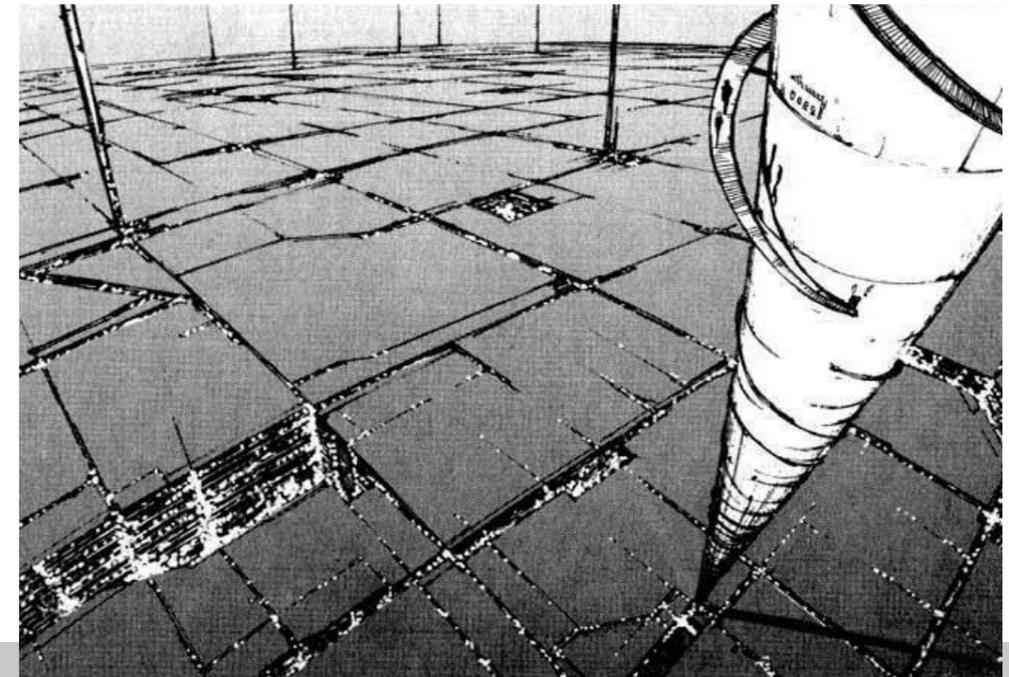
F8 Vignetta tratta da Akira Vol 3.

## LA TOKYO DI NIHEI

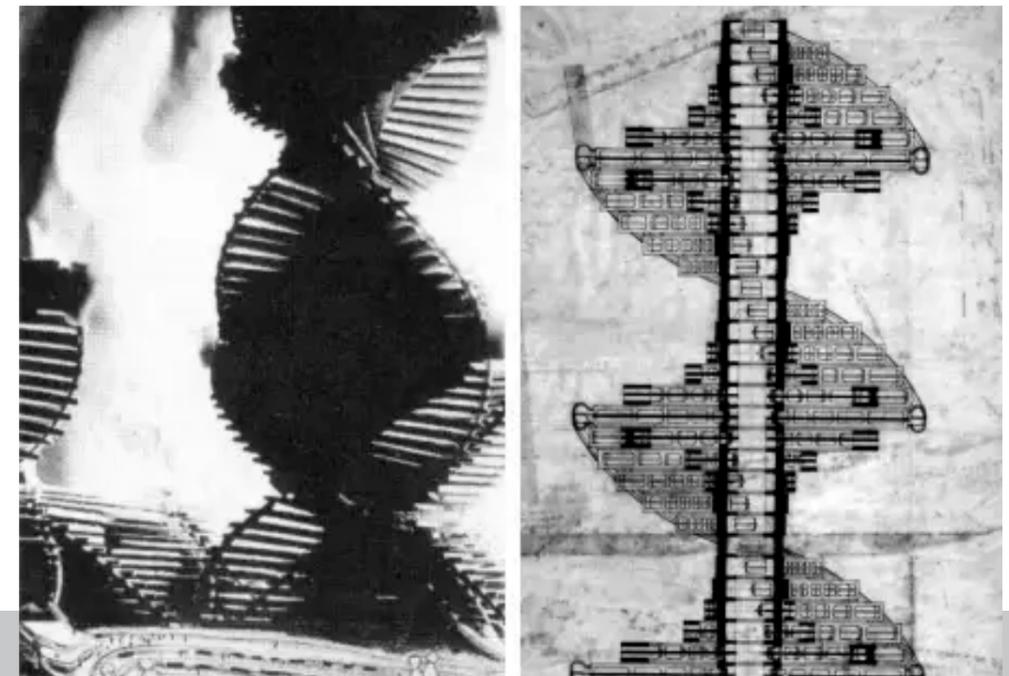
“Maybe on Earth, maybe the future”, sono queste le parole che anticipano Blame! <sup>9</sup>, l’opera d’esordio di Tsutomu Nihei, serializzato sulle pagine della rivista Afternoon da Kōdansha a partire dal 1997 fino al 2003. <sup>10</sup>

La storia di Blame! (letto come “blam”, suono onomatopeico del colpo di pistola) si svolge all’interno di una megastruttura chiamata “Città”. Uno spazio urbano indefinito, si configura come una città stratificata, suddivisa una serie di piani chiamati “livelli”, ma che non sembrano avere un inizio o una fine; nonostante l’apparente orizzontalità dei piani, lo spazio all’interno dei singoli livelli, è vertiginoso, con strutture fortemente verticali che si arrampicano lungo le pareti della mega struttura. Le vie di comunicazione seguono la stessa logica, se i collegamenti tra i piani avvengono attraverso montacarichi e ascensori, quelli all’interno del piano, avviene attraverso infinite scalinate o lunghi ponti intelaiati tra una parete l’altra degli edifici. Lo spazio è in continua mutazione, cresce e si modifica, come un organismo vivente, ma composto da materiali artificiali come acciaio e cemento e con elementi architettonici come colonne, murature e tubazioni. <sup>F9 F11 F12</sup>

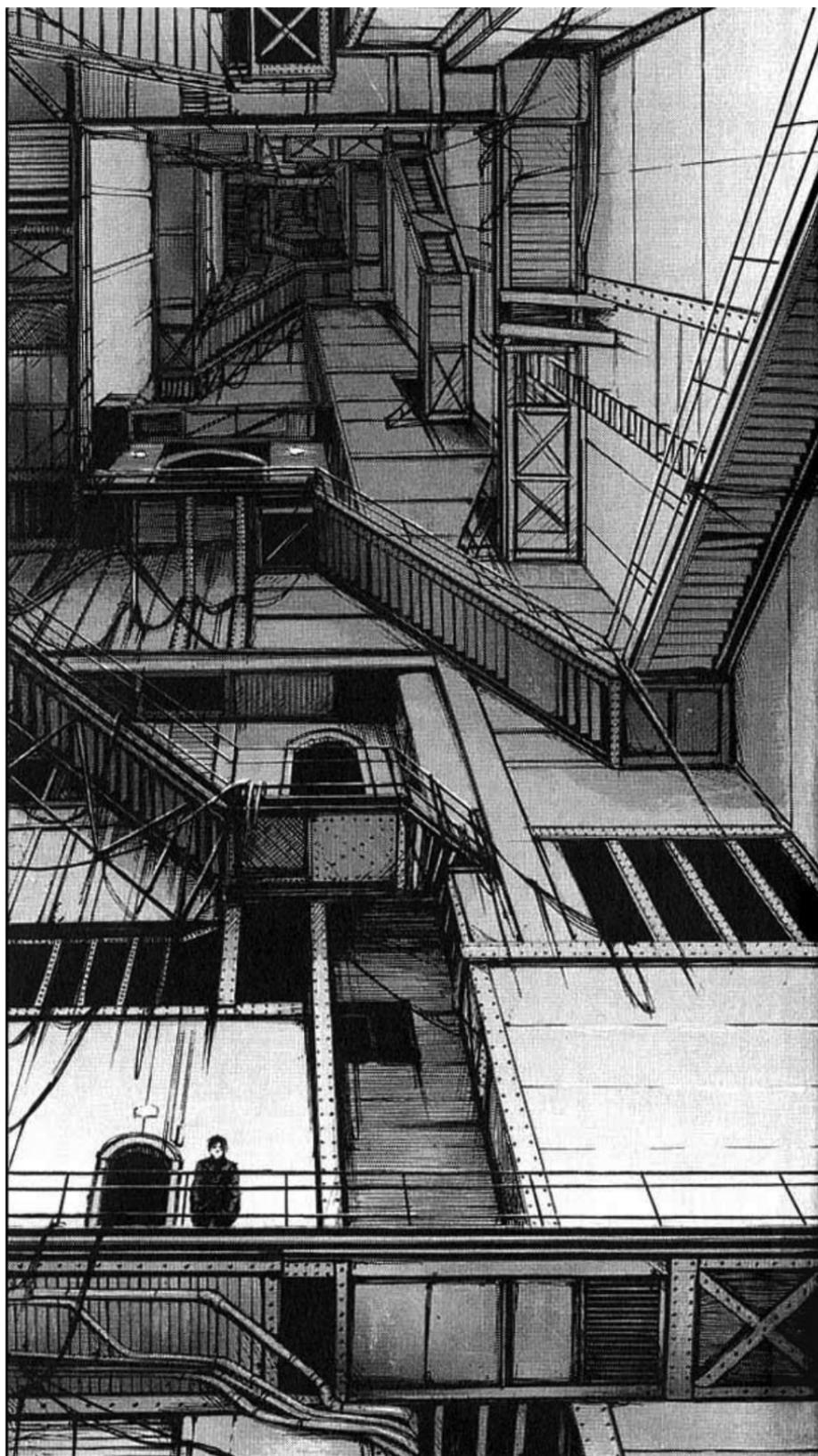
La stessa metafora della città-organismo è alla base del Movimento Metabolista <sup>11</sup>, sviluppatosi in Giappone all’inizio degli anni ’60, dal gruppo di architetti, ingegneri, urbanisti e critici dell’architettura Kisho Kurokawa, Noboru Kawazoe, Kiyonori Kikutake, autori delle linee programmatiche del Manifesto Metabolista, e in un secondo momento Masato Otaka, Fumihiko Maki, Takashi Asada, Arata Isozaki, oltre all’autorità ispiratrice di Kenzo Tange. <sup>F10</sup>



<sup>F9</sup> Vignetta tratta da Blame! Vol. 2.



<sup>F10</sup> Foto del progetto Helix City di Kisho Kurokawa, 1961.



F11 Pagina tratta da Blame!

Le similitudini sono molteplici, infatti tra i principi fondanti del Movimento Metabolista troviamo:

il rifiuto per la storia e la tradizione;

la metafora biologica secondo cui la città è vista come un organismo vivente capace di adattarsi alle mutazioni modificando la propria struttura al cambiare delle situazioni esterne, quindi, ai bisogni della società tecnologica;

l'idea di organismo urbano dinamico in grado di accogliere le energie caotiche per ricrearle in un ordine nuovo;

la critica verso lo zoning e l'urbanistica moderna, che appaiono non adatti a rispondere alle esigenze della città contemporanea;

l'uso dei flussi energetici di movimento, di informazioni, di suoni, di luci come dato progettuale su cui edificare la città tecnologica;

la definizione di urban organector, un processo di trasformazione basato sull'autorganizzazione di elementi urbani, simile all'aggregazione di cellule, un insieme molteplice e organico di diverse forme urbane in continuo sviluppo;

lo spazio fluido e intercambiabile, in cui l'architettura della strada è vista come connessione tra strada e architettura, e l'architettura urbana come connessione tra l'architettura e la città.<sup>12</sup>



F12 Pagina tratta da Blame!

- <sup>1</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 70-71)
- <sup>2</sup> Taniguchi, Jiro, Harukana Machi-e, vol. 1 e 2, Tokyo, Shogakukan, 1998-1999, (ed. trad. Quartieri lontani, Bologna, Coconino Press, 2019).
- <sup>3</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 75)
- <sup>4</sup> Gravet, Paul, Katsuhiko Otomo: Post-Apocalypse Now, [http://www.paulgravett.com/articles/article/katsuhiko\\_otomo](http://www.paulgravett.com/articles/article/katsuhiko_otomo)
- <sup>5</sup> Otomo, Katsuhiko, Akira, Vol. da 1 a 6, Tokyo, Kōdansha, 1982-1990, (ed. trad. Akira, Vol. da 1 a 6, Modena, Panini Comics, 2021).
- <sup>6</sup> Riekeles, Stefan, Anime Architecture, Imagined worlds and endless megacities, Londra, Thames e Hudson, 2020. (pag. 20)
- <sup>7</sup> ibid.
- <sup>8</sup> ibid.
- <sup>9</sup> Tsutomu, Nihei, Blame!, Vol. da 1 a 10, Tokyo, Kōdansha, 1997-2003, (ed. trad. Blame!, Vol. da 1 a 10, Modena, Panini Comics, 2000).
- <sup>10</sup> Andreoletti, Marco, Tsutomu Nihei: architetto mang, <http://www.prismomag.com/tsutomu-nihei-architetto-manga/>
- <sup>11</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 82)
- <sup>12</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 83)

Note Iconografiche

- <sup>F1</sup> Vignetta tratta da Quartieri lontani. (pag. 296)
- <sup>F2</sup> Vignetta tratta da Quartieri lontani. (pag. 7)
- <sup>F3</sup> Foto della stazione dei treni di Kyoto (Kyōto-eki). Fonte originale: [https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Stazione\\_ferroviaria\\_di\\_Kyoto.jpg](https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Stazione_ferroviaria_di_Kyoto.jpg)
- <sup>F4</sup> Vignetta tratta da Akira Vol. 1. (pag. 11)
- <sup>F5</sup> Foto del Master Plan per: A Plan for Tokyo, 1960, Kenzo Tange Lab, Japan. Fonte originale: [https://en.tangeweb.com/works/works\\_no-22/](https://en.tangeweb.com/works/works_no-22/)
- <sup>F6</sup> Vignetta tratta da Akira Vol.1 (collage di pag. 8 e 9)
- <sup>F7</sup> Foto del Yoyogi National Gymnasium, 1964, Kenzo Tange Lab, Japan. Fonte originale: <https://archeyes.com/national-gymnasium-for-tokyo-olympics-kenzo-tange/>
- <sup>F8</sup> Vignetta tratta da Akira Vol 3. (pag. 79)
- <sup>F9</sup> Vignetta tratta da Blame! Vol. 2. (log 9)
- <sup>F10</sup> Foto del progetto Helix City di Kisho Kurokawa, 1961. Fonte originale: <https://medium.com/@arnau.jalon/metabolismo-y-las-nuevas-ciudades-22c5c5d90be7>
- <sup>F11</sup> Pagina tratta da Blame! (log 4)
- <sup>F12</sup> Pagina tratta da Blame! (log 51)

# IL FUMETTO EUROPEO

## Lo sviluppo del fumetto nelle aree franco-belga e italiane

Come accennato nell'introduzione della tesi, il proto-fumetto ha avuto origini europee. L'Europa può vantare una lunga tradizione artistica, in particolare nel campo delle arti visuali, dalla pittura, alla scultura fino all'illustrazione, erano ben diffuse su tutto il territorio.

Infatti, il seme del linguaggio fumettistico è stato mediato da illustratori come Hogart, che con le sue successioni di quadri, iniziava una proto-narrazione sequenziale, mantenendo un unico soggetto riconoscibile in ogni scena, e sviluppandone gli eventi di quadro in quadro. Un pensiero più consapevole era quello di Töpfer, che con la sua linea pura, i personaggi riconoscibili, accenni di narrazione sequenziale e la divisione in vignette di alcune scene, e una descrizione degli avvenimenti sotto di esse, rappresenta il nodo fondamentale intorno al quale la narrazione sequenziale si è sviluppata.<sup>1</sup>

Tuttavia, nei primi anni del '900 il fumetto rimaneva subordinato all'illustrazione, preferendo al balloon, una divisione tra il disegno in una vignetta e la sottostante didascalia.

In questi primi anni, la diffusione del fumetto in Europa, come successo in America, avvenne sotto forma di vignette o strisce quotidiane, che accompagnavano i giornali sia francesi, che inglesi e anche quelli italiani.

Un esempio di rilievo è la striscia "Futuropolis", realizzata da Pellos (René Pellarin), una storia di fantascienza, dalle ambientazioni vagamente ispirate dal film di Fritz Lang "Metropolis". Quindi, solamente dagli anni '30, con l'importazione dei comics americani, si sviluppa il linguaggio fumettistico, dapprima grazie ad autori nell'area franco-belga come Hergé (George Remi) e Edgar-Pierre Jacobs, che utilizzeranno la tecnica della "ligne claire"<sup>F1</sup>, ovvero la linea chiara, uno stile di disegno dal tratto sottile, descrittivo, pulito e senza tratteggi o ombreggiature, con colorazione prevalentemente piatta.<sup>2</sup>



<sup>F1</sup> Pagina tratta dalla copertina del giornale di TinTin del 4 Marzo 1948.

Uno sviluppo interessante per il fumetto avviene negli anni '60, quando il "neonato" linguaggio del fumetto incontra un pensiero più libero, man mano perdendo la connotazione di linguaggio destinato ad un pubblico infantile, e abbracciando tematiche più complesse, indirizzate a un pubblico più maturo. Un cambiamento che ha a che fare con la caduta delle censure, la diffusione delle riviste, la diffusione della pop-art e quindi la contaminazione tra più forme di comunicazione, appunto l'arte, il cinema e l'architettura, confluiscono anche nel fumetto. Altro fattore importante, ancora una volta, è l'Esposizione Universale di Bruxelles, nel 1958, che concretizza le immagini di una città del futuro, che si apre a nuove forme di urbanizzazione, ingloba il passato per formulare speculazioni sul futuro, in un presente che si fa testimone del cambiamento.

Perciò, la visione positiva nel futuro, nella fiducia dello sviluppo tecnologico, e una generale contaminazione di generi, culture, arti e "media", confluiscono nel fumetto, che si rivela un mezzo pratico, economico ed efficace, capace di comunicare la tendenza generale a cavallo tra gli anni '60 e '70.

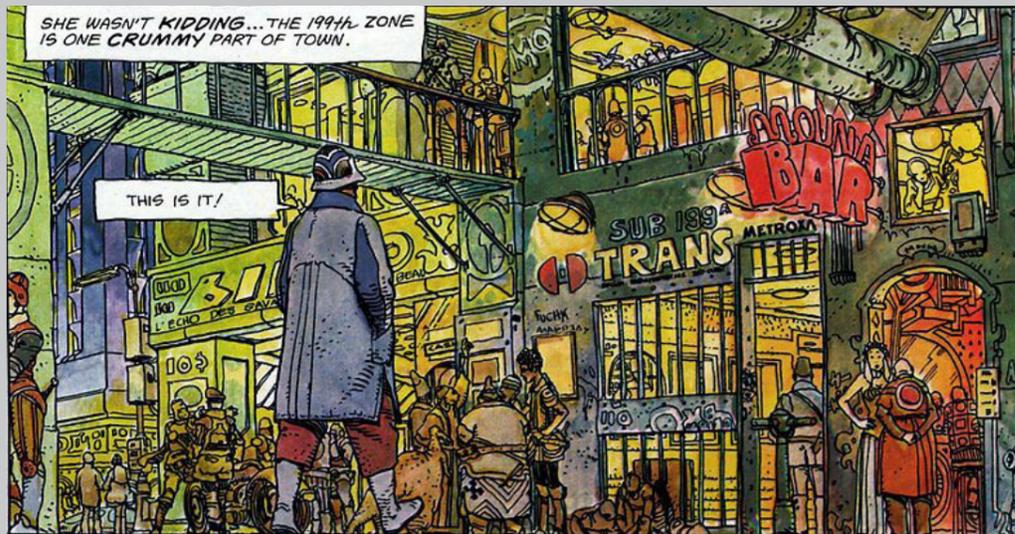
Non a caso proprio in questi anni la fiducia nella tecnologia spinge personalità come Frei Otto e Buckminster Fuller a utilizzare materiali inusuali o sperimentali nelle loro opere, come l'utilizzo del tessuto o della carta, ad utilizzare strutture e geometrie alternative a quelle comuni.

Dunque, sono anni in cui la spinta al progresso e al fantastico, viene conservata, ma mantiene i piedi ben saldi nella fredda realtà, che ha a che fare con la politica, la società e le difficoltà ed esigenze umane, e anche in architettura, come, ad esempio, l'utopia concreta di Aldo Loris Rossi.<sup>3</sup>

## LA PARIGI DI MOEBIUS

Durante gli anni '70, c'è un senso di mediazione tra il reale e il fantastico, che viene esplicito dai lavori del collettivo francese Les Humanoïdes Associés, sulle pagine della rivista Métal Hurlant. Un esempio esplicativo del periodo sono i lavori di Jean Giraud, conosciuto anche come Gir o Moebius, che ha fatto dell'accostamento di elementi contrapposti<sup>4</sup>, come il reale e il sogno, il movimento e la stasi, il surreale e il razionale, la sua cifra stilistica, che traduceva in disegno portando avanti la tradizione della ligne claire, a volte raggiungendo picchi di pulizia estrema e a volte sporcando il tratto, fino a saturare la pagina con linee che ricordano le incisioni di Gustave Doré. Nelle sue storie, tra le altre cose, una grande importanza viene data alle ambientazioni e alle architetture; dalla rappresentazione di una Parigi<sup>F2</sup> che accosta punti di snodo riconoscibili come la Tour Eiffel, calate però in uno scenario urbano futuribile, con palazzi fuori scala, macchine volanti, coperti da un realismo straniante dettato da una patina di imperfezioni, polvere e graffi che, anche in un mondo futuro<sup>F3</sup>, caratterizzato da opere di grandissima ingegneria e magnifica architettura, continueranno a sorgere slum e baraccopoli.<sup>5</sup>

F3 Vignetta tratta da The Long Tomorrow.



F2 Illustrazione, Visione mozzafiato di Parigi ai confini del tempo, con questa magnifica vista sull'unico edificio che ha mantenuto la sua identità, la Torre Eiffel, il tutto sottolineato da questa superba massima di Saint Exupéry, "Il futuro, non devi prevederlo ma permetterlo".

# LA BRUXELLES DI SCHUITEN E PETEERS

La corrente fantastica e positivista si arresta, però, con la caduta del muro di Berlino negli anni '80. In quel momento, insieme al muro, crollano anche le utopie, la modernità e il futuro tecnologico, con città inimmaginabili e irrealizzabili, mezzi di trasporto volanti alla portata di tutti, fonti di energia inesauribili, diventa una visione ancor più lontana e sfocata. Allora, la disillusione prende il sopravvento, e la critica nei confronti dell'utopia positiva diventa uno dei maggiori argomenti. Si osservano le, ormai vecchie, visioni futuristiche da un altro punto di vista, che ne mette in luce le zone d'ombra, che fino ad ora non erano emerse, perché accecati dallo splendore della promessa del futuro. <sup>6</sup>

Infatti, nel 1982, sulla rivista *À Suivre*, inizia la pubblicazione in Francia della serie "Le città oscure", ad opera di Francois Schuiten per i disegni e Benoit Peeters alla sceneggiatura. I due autori immaginano un intero continente, il Continente Oscuro appunto, che è caratterizzato dalla presenza di diverse città-stato, che appaiono come un modello di città utopica, priva di difetti e proiettata verso il progresso; tuttavia, presto l'illusione che si cela dietro il design futuristico e le architetture grandiose crolla, mostrando il vero aspetto della società e dell'ambiente urbano pieno di marciume, problemi e disparità. Come in *Brüsel*, ovvero la versione oscura di Bruxelles, una città pervasa da architetture monumentali e megastrutture fuori scala, che si rifanno alle architetture brutaliste fasciste e staliniste, con richiami ai disegni futuristi, ma che mantengono una forte carica autoritaristica. <sup>F4</sup> L'architettura è lo specchio della classe dirigente, poco preoccupata delle necessità dell'individuo, ma interessata solo al conseguimento di ricchezza e prodigio. <sup>F5 F6 F7</sup>



F4 Vignetta tratta da *Brüsel*.



F5 Vignetta tratta da *Brüsel*.



F6 Vignetta tratta da Brüssel.

Come dimostra l'interramento della Senna<sup>F8</sup> avvenuto nella seconda metà dell'800, un progetto fallimentare, portato avanti con lo scopo di imitare il piano Haussmann per la città di Parigi, ma che era incompatibile con Bruxelles.<sup>7</sup>



F7 Vignetta tratta da Brüssel.



F8 Foto presa dalla prefazione a Brüssel.

# LA ROMA DI TAMBURINI E LIBERATORE

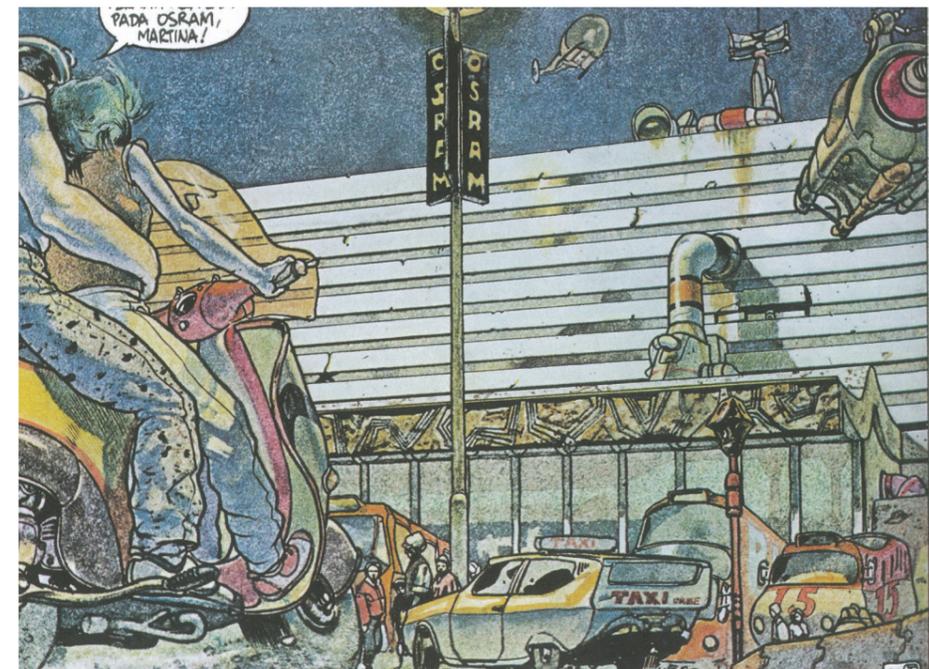
Invece, negli anni '70 in Italia, sulla rivista "Cannibale", iniziava la serializzazione di "Ranxerox", ad opera di Stefano Tamburini e Tanino Liberatore. Un' opera ambientata in un universo ucronico, principalmente in una Roma postmoderna <sup>F9</sup>, in cui le architetture del passato sono ibridate con elementi tecnologici, in un patchwork di stili senza regole, con un'anastilosi dei più noti monumenti della capitale con elementi tecnologici, tubature, fili, piastre di metallo che vanno ad affiancare pietre, capitelli, colonne e trabeazioni. Una Roma con dei punti di riferimento riconoscibili, ma mutati, con cambi di destinazione d'uso come, ad esempio, il Colosseo viene innestato con torri, cartelloni, insegne e luci al neon e fatto diventare hotel. <sup>F10</sup> Per poi parlare dell'ambientazione urbana <sup>F11</sup> con plurime linee metro sotterranee fuori da ogni giurisdizione, una città che ha proliferato indistintamente in ogni direzione, una città enormemente grande, ma anche estremamente violenta e divisa, circondata da palazzi fuori scala, enormi e anonimi. <sup>8</sup>



<sup>F9</sup> Vignetta tratta da Ranxerox.

<sup>F10</sup> Vignetta tratta da Ranxerox.

<sup>F11</sup> Vignetta tratta da Ranxerox.



Nel 2021 esce il primo volume di Geist Maschine di LRNZ (Lorenzo Ceccotti). La storia inizia a catastrofe già avvenuta <sup>F12</sup>, ma non è stata la fine di tutto, anzi, il mondo ha continuato a vivere, la natura a crescere e le città a invecchiare. Infatti, LRNZ applica una delle regole cardine dei fumettisti, ovvero “parlare di ciò che si conosce” <sup>9</sup>, perciò sceglie di ambientare la storia a Roma, la sua città natale, tra i quartieri in cui è cresciuto, ovvero tra Ostiense, San Paolo e Portuense, tra il Ponte Guglielmo Marconi e il Ponte dell’Industria o “ponte di ferro” <sup>10</sup>. L’impatto visivo del fumetto ricorda molto quello di un film di animazione giapponese, dove è possibile notare una differenza tra i personaggi animati in primo piano e gli sfondi fissi (e i cieli ancora più lontani). La stratificazione degli stili <sup>11</sup>, “ligne claire” a inchiostro per i personaggi, ombreggiatura a grafite per gli sfondi, e cieli in tecnica pittorica tradizionale con gouache giapponesi, rispecchia la visione di rappresentare uno spazio urbano anch’esso stratificato, passato da uno stadio di comune utilizzo, infatti, il Ponte Marconi un tempo era lì e svolgeva la sua funzione di collegamento tra una sponda e l’altra della città, o il Gazometro che si staglia in lontananza si erge come punto di riferimento <sup>F13 F14</sup>; passando a uno di mutazione, in seguito alla distruzione della società dopo la catastrofe, in cui le regole e il senso comune cambiano, le persone lentamente dimenticano come era vivere prima o addirittura le nuove generazioni non hanno idea di come fosse il mondo, quindi si abbandonano gli spazi, le case si svuotano, i ponti crollano, i monumenti diventano reperti e le città intere diventano rovine.

Oltre alla stratificazione, è interessante anche il contrasto. La dicotomia tra il passato, rappresentato dalle rovine, e il futuro, di un mondo che, probabilmente, è stato il nostro presente, che trovano spazio all’interno del nonluogo <sup>12</sup> fumettistico; non potendo cogliere ciò che le rovine rappresentavano per chi le osservava quando non lo erano, LRNZ ribalta la visione, e rappresenta quello che osserviamo adesso, ma proiettato come una futura rovina delle nuove generazioni.





F<sup>12</sup> Vignetta tratta da Geist Maschine.

F<sup>13</sup> Vignetta tratta da Geist Maschine.

F<sup>14</sup> Vignetta tratta da Geist Maschine.



# LA VENEZIA DI FIOR

A cavallo tra 2019 e 2020, Oblomov Edizioni pubblica in Italia, i due volumi di Celestia, opera di Manuele Fior. Celestia <sup>F15</sup> non è Venezia, o meglio è la città che Venezia potrebbe essere stata o che sarà in un futuro lontano, o prossimo. <sup>13</sup>

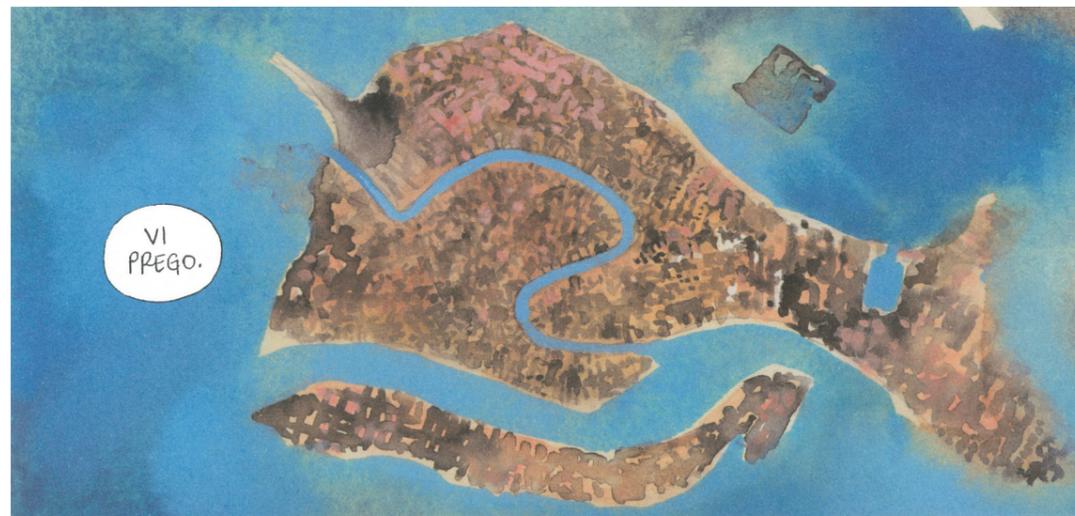
È una città di pietra costruita sull'acqua, come un eco della Venezia Celeste di Moebius, è un'isola nella laguna, tagliata fuori dal resto del mondo.

È soggetta a intensi fenomeni di alta marea che ne cambiano la topografia, le strade non portano più alle vecchie destinazioni e le porte sono sprangate.

Venezia non è una città spacciata, ma una città moderna, per certi versi, perché è una delle poche in Italia ad aver eliminato le auto, è una città piccola inserita in un complesso satellitare di città. <sup>14</sup>

L'architettura di Celestia è un percorso conoscitivo nei confronti dell'architettura di Venezia, all'inizio le città si sovrappongono, sono simili, ma poi Celestia viene "costruita" a servizio della storia, lo studio e l'attaccamento all'architettura del passato come base per la costruzione del nuovo.

Celestia è la Venezia che è stata, che poteva essere e che sarà, perché se in un primo momento l'architettura, le forme e gli stili sono quelli di Venezia, in un secondo momento compaiono architetture mai realizzate o estranee a quei luoghi.



<sup>F15</sup> Vignetta tratta da Celestia.

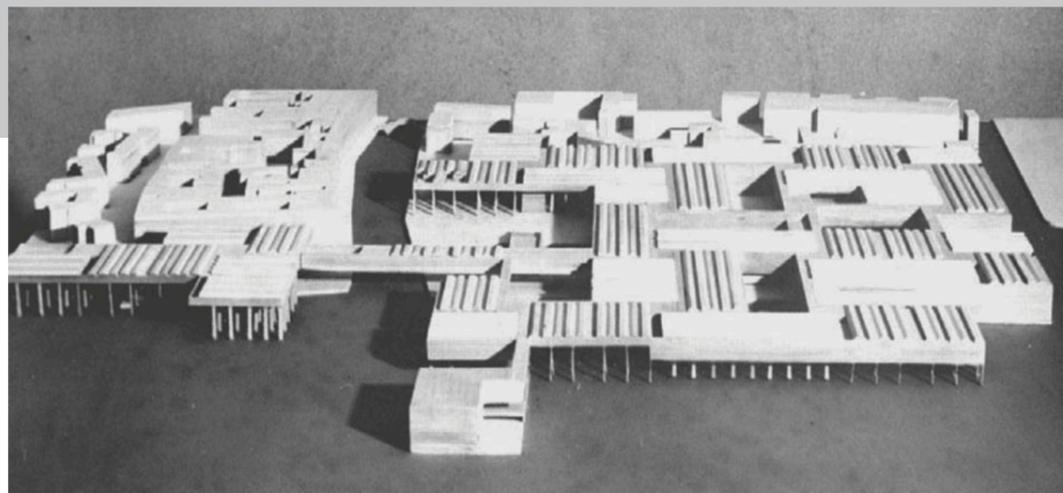


<sup>F16</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e il progetto della casa sul Canal Grande di Frank Loyd Whright.

Come il progetto della casa sul Canal Grande di Frank Loyd Whright <sup>F16</sup> per Angelo Masieri nel 1951. Progetto mai realizzato a causa di due avvenimenti, una è la scomparsa di Masieri nel '52, e a quel punto la casa sarebbe divenuta la sede della fondazione a suo nome, ma venne comunque osteggiata dalla commissione edilizia di Venezia; qualche anno più tardi la volontà di ripresa del progetto da parte di Carlo Scarpa riaccese la speranza, ma il progetto non fu mai realizzato. <sup>15</sup>



<sup>F17</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e la foto del modellino del nuovo Ospedale di Venezia di Le Corbusier.



<sup>F18</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto della La Muralla Roja di Ricardo Bofill.

Oppure il progetto del nuovo Ospedale di Venezia di Le Corbusier nel 1962 <sup>F17</sup>. Il progetto prevedeva un edificio capace di soddisfare le necessità e i nuovi standard di efficienza sanitaria, per Le Corbusier era fondamentale non alterare il profilo lagunare, infatti, progettò un lungo complesso di edifici in cemento armato, con una suddivisione a diverse altezze, che poggiava su pilotis. Tuttavia, la già lenta trattativa iniziale terminò con un nulla di fatto e il progetto, alla scomparsa di Le Corbusier nel '65, si arresta definitivamente. Altre architetture "aliene" a Venezia sono La Muralla Roja <sup>F18</sup> e il Kafka's Castle <sup>F19</sup> di Ricardo Bofill, per arrivare allo Salk Institute a La Jolla <sup>F20</sup> di Louis Kahn. <sup>16</sup> Contaminazioni da diversi luoghi e da diversi momenti temporali, che mostrano l'immagine di una città che potrebbe accogliere il moderno come accoglie il passato, che accetta il diverso come ha accettato se stessa, che vuole trasformarsi, non dimenticando cosa è stata.



F19 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto del Kafka's Castle di Ricardo Bofill.



F20 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto dello Salk Institute a La Jolla di Louis Kahn.



## Note Bibliografiche

<sup>1</sup> Smolderen, Thierry, *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, (ed. trad. *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, Eboli, EdizioniNPE, 2009). (pag. 33)

<sup>2</sup> Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci editore, 2009. (pag. da 107 a 109)

<sup>3</sup> De Domenico, Michela, *Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 60-61)

<sup>4</sup> De Domenico, Michela, *Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 62)

<sup>5</sup> Andreoletti, Marco, "The Long Tomorrow", *cambiare il futuro con una storia breve*, *Fumettologica*, <https://fumettologica.it/2020/03/the-long-tomorrow-moebius-fumetto/>

<sup>6</sup> De Domenico, Michela, *Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 64)

<sup>7</sup> Schuiten, Francois; Peeters, Benoît, *Brüssel, Tournai, Casterman*, 2008, (ed. trad. *Brüssel, Bologna, Alessandro editore*, 2011). (Prefazione dell'edizione italiana)

<sup>8</sup> De Domenico, Michela, *Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 64)

<sup>9</sup> Libreria l'altracittà, *Geist Maschine - Incontro con l'autore illustratore Lorenzo Ceccotti 'LRNZ'*, *Intervista all'autore sul canale YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=mj1KyJf161w> (estratto minuto 21)

<sup>10</sup> Di Donfrancesco, Gabriele, *Il fumetto post-apocalittico di LRNZ: "Quel mondo distrutto è la mia Roma"*, *la Repubblica*, articolo per la rubrica Robinson, 06 Novembre 2021, [https://www.repubblica.it/robinson/2021/11/06/news/lrnz\\_-325338350/](https://www.repubblica.it/robinson/2021/11/06/news/lrnz_-325338350/)

<sup>11</sup> LRNZ, *The art engine, spiegazione del processo produttivo per Geist Maschine Vol. 1*, <https://www.lrnz.it/geist-maschine-01>

<sup>12</sup> Augé, Marc, *Non-lieux*, Editions du Seuil, 2015, (ed. trad. *Nonluoghi*, Milano, Elèuthera, 2018). (pag. 91)

<sup>13</sup> Pallavicini, Renato, *L'architettura in "Celestia" di Manuele Fior*, *Fumettologica*, 8 Gennaio 2020, <https://fumettologica.it/2020/01/architettura-celestia-manuele-fior/>

<sup>14</sup> Lo Spazio Bianco, *Il segno dell'eleganza: Intervista a Emanuele Fior*, *Intervista all'autore sul canale YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=wnKsTgOkBPQ> (estratto al minuto 24)

<sup>15</sup> Pallavicini, Renato, *L'architettura in "Celestia" di Manuele Fior*, *Fumettologica*, 8 Gennaio 2020, <https://fumettologica.it/2020/01/architettura-celestia-manuele-fior/>

<sup>16</sup> *ibid.*

## Note Iconografiche

F1 Pagina tratta dalla copertina del giornale di TinTin del 4 Marzo 1948. Fonte originale: <https://tintinomania.com/illustration-herge-paris/couverture-journal-tintin-4-mars-48>

F2 Illustrazione, *Visione mozzafiato di Parigi ai confini del tempo*, con questa magnifica vista sull'unico edificio che ha mantenuto la sua identità, la Torre Eiffel, il tutto sottolineato da questa superba massima di Saint Exupéry, "Il futuro, non devi prevederlo ma permetterlo". Fonte originale: <https://comics.ha.com/itm/jean-giraud-moebius-paris-116-120-silkscreen-prints-lithographs-atelier-humbert-droz-/a/7257-53452.s>

F3 Vignetta tratta da *The Long Tomorrow*. Moebius; O'Bannon, Dan, *The Long Tomorrow*, Metal Hurlant, 1976.

F4 Vignetta tratta da *Brüssel*. (pag. 52)

F5 Vignetta tratta da *Brüssel*. (pag. 112)

F6 Vignetta tratta da *Brüssel*. (pag. 27)

F7 Vignetta tratta da *Brüssel*. (pag. 27)

F8 Foto presa dalla prefazione a *Brüssel*.

F9 Vignetta tratta da *Ranxerox*. (pag. 73)

F10 Vignetta tratta da *Ranxerox*. (pag. 46)

F11 Vignetta tratta da *Ranxerox*. (pag. 58)

F12 Vignetta tratta da *Geist Maschine Vol. 1*.

F13 Vignetta tratta da *Geist Maschine Vol. 1*.

F14 Vignetta tratta da *Geist Maschine Vol. 1*.

<sup>F15</sup> Vignetta tratta da Celestia. (pag. 96)

<sup>F16</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e il progetto della casa sul Canal Grande di Frank Lloyd Whright.

Vignetta pag. 89 Vol. 1

Disegno del progetto della casa sul Canal Grande di Frank Lloyd Whright. Fonte originale: <https://franklloydwright.org/search-discover-apply/>

<sup>F17</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e la foto del modellino del nuovo Ospedale di Venezia di Le Corbusier.

Vignetta pag. 107 Vol. 1

Foto del modellino del nuovo Ospedale di Venezia di Le Corbusier. Fonte originale: <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5784&sysLanguage=en-en>

<sup>F18</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto della La Muralla Roja di Ricardo Bofill.

Vignetta pag. 127 Vol. 1

Foto della La Muralla Roja di Ricardo Bofill. Fonte originale: <https://ricardobofill.com/projects/la-muralla-roja/>

<sup>F19</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto del Kafka's Castle di Ricardo Bofill.

Vignetta pag. 14 Vol. 2

Foto del Kafka's Castle di Ricardo Bofill. Fonte originale: <https://www.spanish-architects.com/en/ricardo-bofill-taller-de-arquitectura-barcelona/project/kafkas-castle>

<sup>F20</sup> Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto dello Salk Institute a La Jolla di Louis Kahn.

Vignetta pag. 49 Vol. 2

Foto dello Salk Institute a La Jolla di Louis Kahn. Fonte originale: Salk Institute in La Jolla, California, Louis Kahn 1959-65 © The Architectural Archives, University of Pennsylvania, photo John Nicolais. <https://www.tribune.com/attualita/2014/09/louis-kahn-il-potere-dellarchitettura/>

# DALLA CRITICA

# ALLA COMUNICAZIONE

Il rapporto tra architettura e fumetto analizzato in questa tesi è stato un processo in divenire, che è partito con un approccio critico e analitico nei confronti della gestione dello spazio urbano, da parte degli autori nei confronti delle città prese in considerazione. Tuttavia, nel corso della trattazione, il carattere di critica si andava man mano mescolando con la tendenza ad utilizzare l'elemento architettonico come mezzo attraverso il quale spiegare il proprio pensiero, renderlo più comprensibile, strutturare il discorso, progettare e dividere la pagina e per entrare in contatto con il lettore.

A partire da Outcault, che, all'inizio del '900, con il suo Yellow Kid analizza un'America alle prese con l'espansione economica, il divario sociale e il cambiamento culturale derivante dall'ingente flusso migratorio, attraverso la rappresentazione dei sobborghi della periferia newyorkese, che mostrava l'altra faccia della società americana, quella abbandonata dalle istituzioni e in preda al degrado.

Per continuare con McCay, che attraverso la costruzione di mondi paralleli e il suo Little Nemo, coglie i pregi e i difetti della società americana tramortita dal consumismo e dalla vita frenetica che la megalopoli imponeva ai suoi abitanti, senza tralasciare i risvolti sociali che le strategie di "pianificazione dall'alto" hanno prodotto nel tempo.

Passando da Eisner, e alla sua capacità di imbrigliare le trame dei singoli individui e intrecciarle in una limpida narrazione storica, che racconta il processo di evoluzione della città, dei suoi spazi limitrofi o il processo inverso di degradazione di quartieri che perdono di interesse al variare di logiche economiche e politiche.

Per arrivare al più contemporaneo Ware, che riesce ad

analizzare le dinamiche del vivere moderno, la ciclicità generazionale dell'abitare e il suo modificarsi in base alle nuove esigenze che emergono, e le vecchie che rimangono; e ancora, l'importanza che la storia, la memoria e la conservazione rappresentano per il nostro presente e la necessità di utilizzarle come base per costruire il futuro.

Oppure le esperienze del manga (fumetto giapponese) e della città giapponese, che esplicitano la tensione dei mangaka (fumettisti giapponesi) alla realizzazione di ambientazioni futuribili e le linee programmatiche dei metabolisti, sono esternazioni diverse di una stessa necessità, ovvero, il bisogno di carpire il sentimento e le dinamiche della società contemporanea, razionalizzarle ed esprimerle e comunicarle.

Similmente, nel fumetto europeo, italiano e dei bande dessinée franco-belga, in cui gli autori si confrontano con il pesante bagaglio culturale, storico e architettonico, ma non si limitano a contemplarlo, ma lo analizzano, lo modificano, ne tagliano alcune parti e le assemblano con altre più moderne, in un moto che tende al futuro, ma che poggia su solide basi storiche. Questa lenta evoluzione del linguaggio fumettistico, della figura del fumettista e del modo in cui il pubblico percepisce il fumetto, ha portato diverse figure professionali ad interessarsi ad esso, a studiarlo e ad utilizzarne le potenzialità all'interno del suo ambito lavorativo.

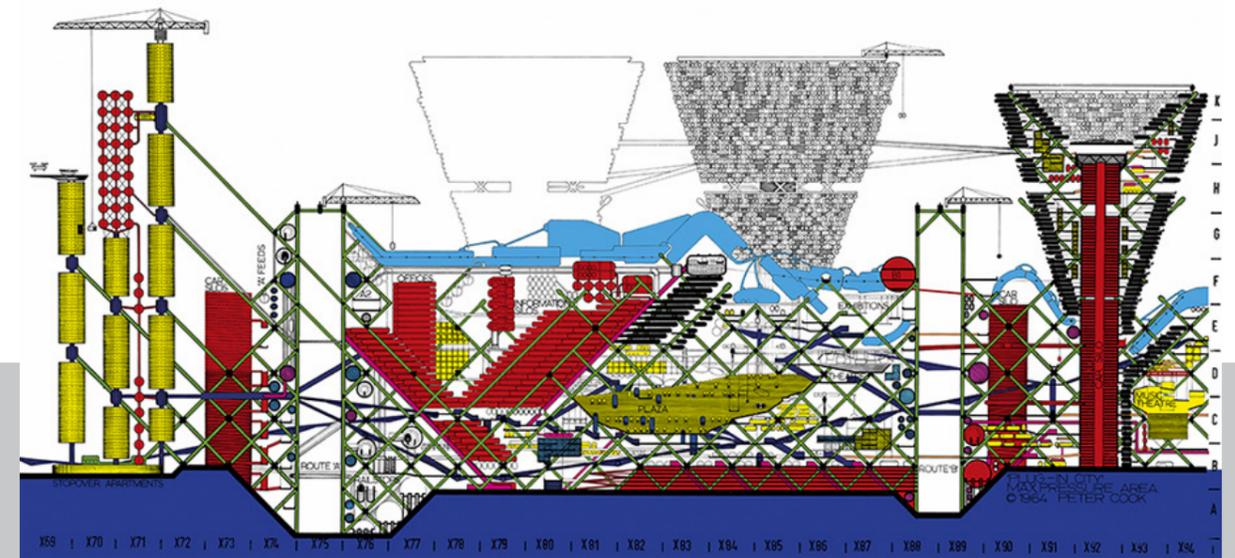
Questa correlazione è stata colta anche da diversi esponenti dell'architettura internazionale, ed è stata implementata all'interno del loro processo progettuale, accrescere il compendio di linguaggi grafici per rappresentare il proprio lavoro o comunicarlo al pubblico.

A partire dal gruppo Archigram, il collettivo londinese formatosi negli anni '60, formato da Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Mike Webb e David Greene. Fu uno dei primi a utilizzare il linguaggio del fumetto come mezzo di comunicazione e come strumento di rottura e critica nei confronti della tradizione accademica e del modo di pensare lo spazio urbano e del concetto di cellula abitativa, nonché il rifiuto di regole e codici urbanistici o norme architettoniche predefinite.

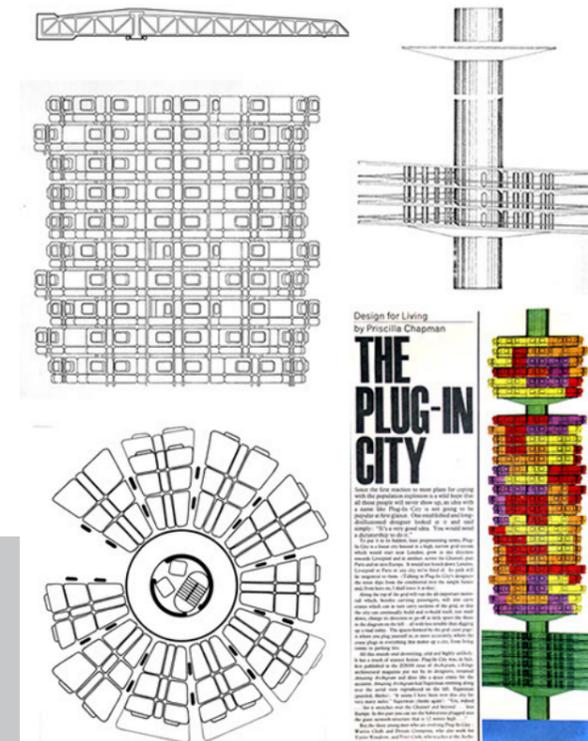
Proponevano una nuova visione dello spazio urbano attraverso immagini di città utopiche, ma che aspiravano a rappresentare le città di un futuro prossimo; città che si adattano alla società in movimento, travolte dall'industrializzazione, dal consumismo e concentrata sull'individuo. Non a caso i progetti come quello del 1964 di Peter Cook denominato Plug-in city <sup>F2 F3</sup>, o quello di Ron Erron, la Walking-City, sono esempi di una città meccanica, industriale, dinamica, una megastruttura modulare in continua espansione. <sup>1</sup>

Seppur i progetti avevano una natura utopistica, erano rappresentati con disegni che scendevano nel minimo dettaglio e specificando ogni elemento tecnologico. Il mezzo ottimale per comunicare queste idee, non poteva che essere un mezzo dinamico, nuovo e anticonvenzionale come il fumetto, Peter Cook nel 1964 sulle pagine di Amazing Archigram 4 <sup>F1</sup>:

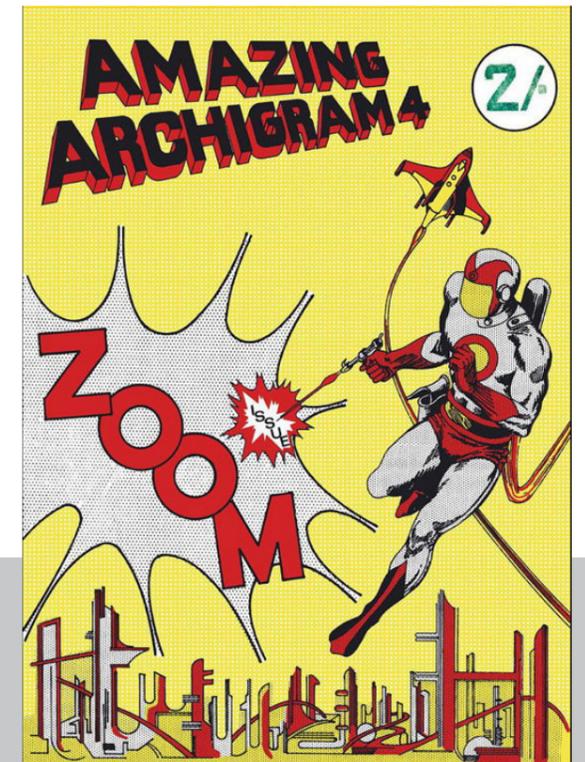
“Il nostro documento è il fumetto spaziale, la sua realtà è nel gesto, nella progettazione e nel disegno naturale di un apparecchio inedito in questo decennio: la capsula, il razzo, il batiscopio, lo Zipark, le confezioni compatte. Sarà possibile per il futuro spaziale trovare un collegamento con gli edifici come oggetti costruiti? [...]. L'architettura urbana a noi più prossima ha il grande difetto di non riuscire ad assimilare nella sua estetica globale gli oggetti in rapido movimento, ma qui l'estetica del fumetto è sempre stata più forte [...]. Il razzo (vero e disegnato), gli scarabocchi futuristi e la città spaziale hanno in comune una caratteristica positiva: il loro essere definitivi, importante soprattutto come contrappeso alla cosiddetta “architettura reale”. Noi mettiamo in relazione questo materiale con seri progetti, per creare spazi abitativi e destinati all'intrattenimento e la città, nel contesto del futuro prossimo.” <sup>2</sup>



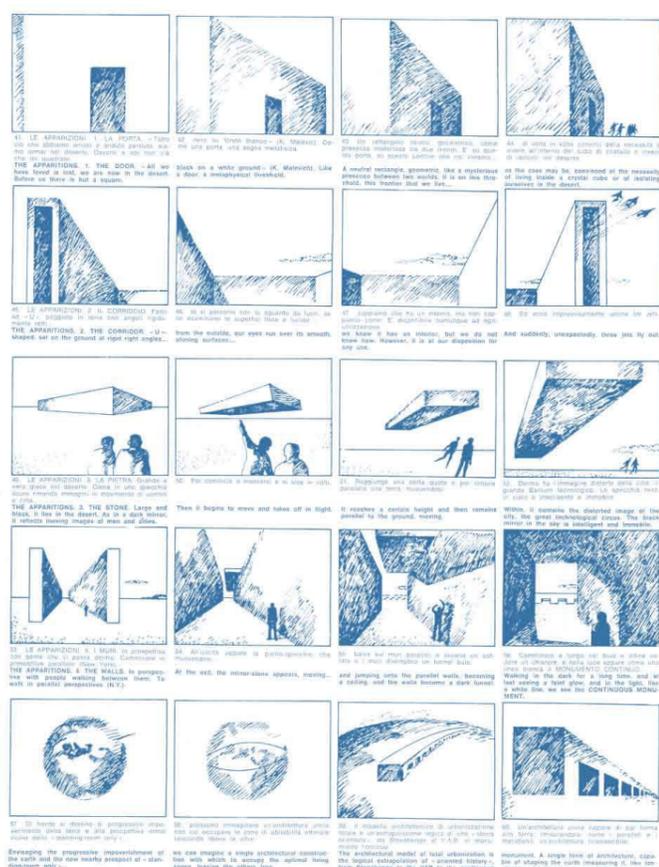
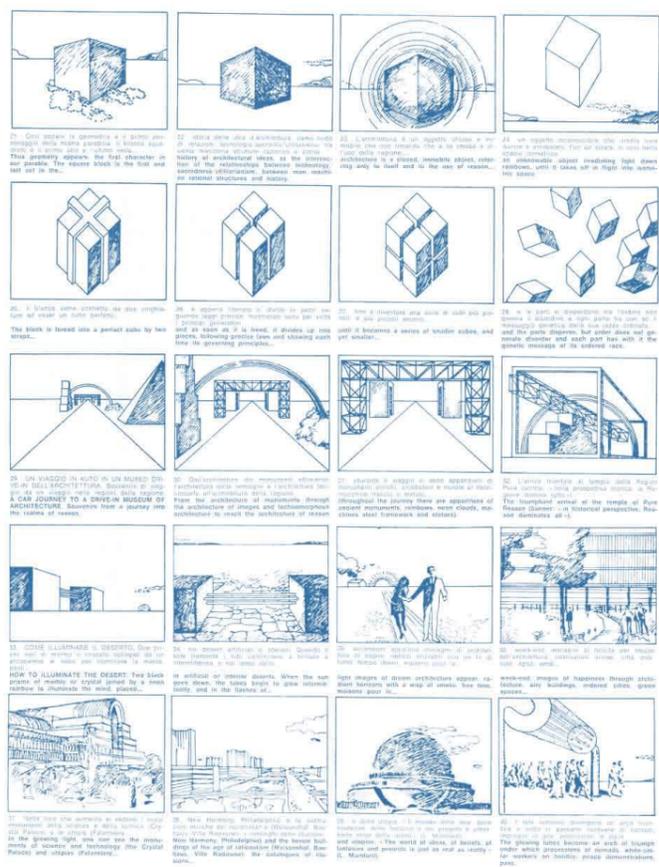
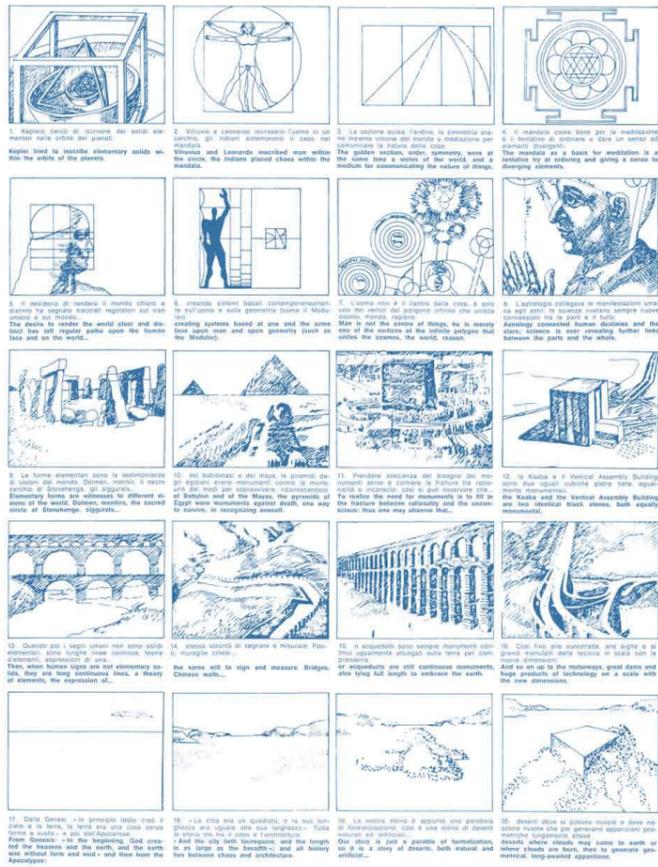
F1 The Plug-in city. Max. Pressure area, sezione longitudinale.



F2 The Plug-in city. Capsule Homes, Tower and Capsule Elevation, piante e dettagli.

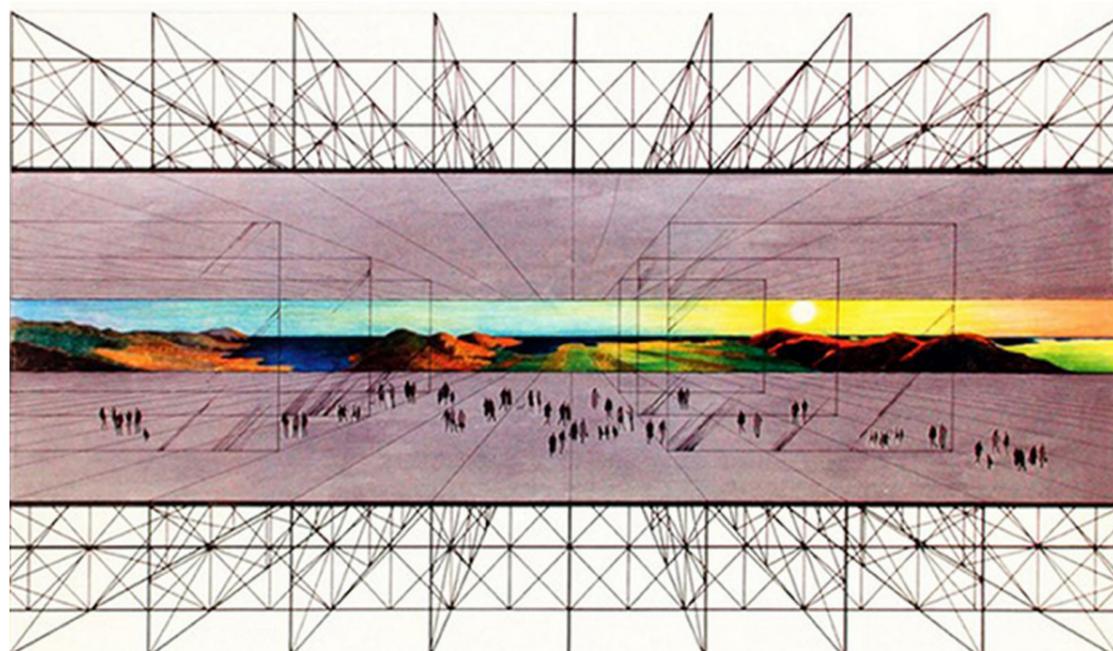


F3 Copertina della rivista Amazing Archigram 4.



F4 Storyboard per il film sul Monumento Continuo, 1969.

Sulla scia degli Archigram, si possono considerare anche esempi italiani che portano avanti la corrente di architettura radicale, come Superstudio, studio di architettura formatosi a Firenze nel 1966, fondata da due neolaureati Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo di Francia, e Archizoom, fondato sempre a Firenze e sempre nel '66, da Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello e Massimo Morozzi. Anche qui, i due collettivi proponevano idee di rottura con la tradizione, non solo ideologica, ma anche formale, utilizzando un linguaggio grafico non convenzionale, formato da disegni F4, collage F5, di contaminazioni prettamente pop, per argomentare una critica nei confronti di architettura, urbanistica, design e politica.

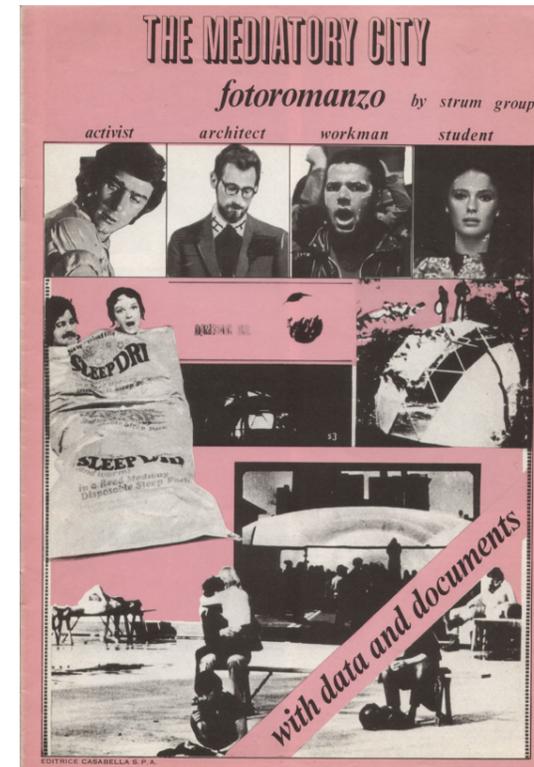


F5 Fotomontaggio tratto da No-Stop City, Veduta di città, 1970.

Così come, un altro collettivo italiano, il Gruppo Strum, formato a Torino sempre nel 1966, inizialmente da Pietro Derossi, Giorgio Ceretti, Riccardo Rosso, e fondato ufficialmente nel 1971 insieme a Carlo Giammarco e Maurizio Vogliazzo; contribuisce ad accrescere gli esempi di linguaggio grafico grazie alla proposta di comunicare le loro idee ad un pubblico più ampio possibile, grazie all'utilizzo di opuscoli che ricalcano l'aspetto di fotoromanzi F<sup>6</sup> F<sup>7</sup>, molto in voga tra gli anni '60 e '70.<sup>3</sup>

Nello stesso periodo, in Giappone, il Movimento metabolista inglobava le stesse necessità di raccontare una città nuova e una società in mutamento, ma con la differenza di non avere un linguaggio grafico dettagliato ma di suggerire solamente uno o più strade che arriveranno un giorno a definire la città del futuro. Arrivando a tempi più recenti, l'architetto olandese Rem Koolhaas, insieme alla sezione di ricerca AMO dello studio di consulenze OMA, nel 2004, pubblica Content F<sup>8</sup>, una raccolta dei progetti architettonici e urbanistici a cui lo studio ha contribuito a realizzare. Tuttavia, la forma grafica con cui venivano presentati non si limitava a mostrare i progetti, ma li proponeva in una veste provocatoria e dissacrante, intrecciando le tematiche progettuali con i risvolti politici, economici e sociali, che ne sono scaturiti e con i quali bisogna necessariamente confrontarsi. Infatti, la scelta con cui il lavoro viene mostrato è ricaduta su un catalogo che ha l'aspetto a metà strada tra un albo a fumetti e un tabloid inglese, con all'interno colonne di articoli, affiancati a collages e grafiche esageratamente "kitsch", che ben si coniugano con le contraddizioni dell'architettura contemporanea.<sup>4</sup>

Con Content, Koolhaas, continua un modo di comunicare l'architettura già mostrato in precedenza, nella pubblicazione di S, M, L, XL. All'interno della raccolta, è contenuto un fumetto, Byzantium F<sup>9</sup>, di poche pagine, che presenta la figura dell'architetto Klaus, e si concentra sui rapporti con i committenti, le fatiche spese per portare avanti le proprie idee senza scendere a compromessi e la soddisfazione di aver svolto un buon lavoro. I disegni sono semplici e caricaturali e i dialoghi mai censurati, ma è una delle espressioni migliori di comunicazione del lavoro dell'architetto.



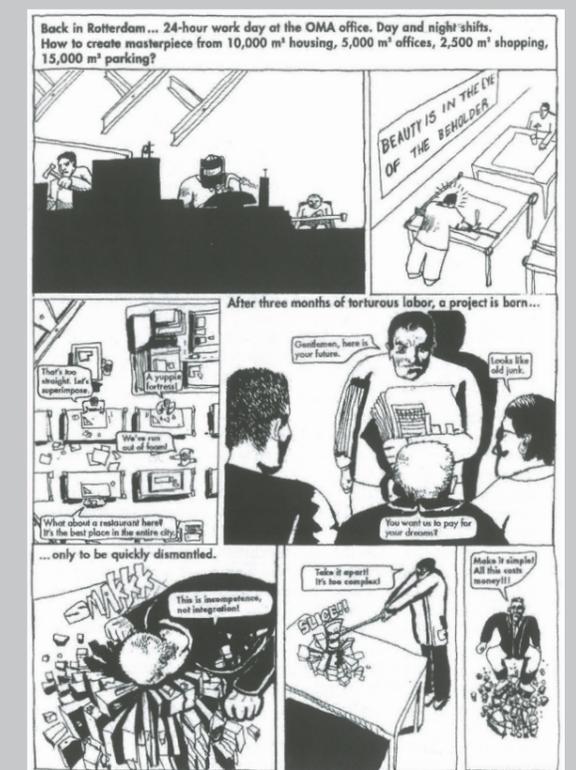
F<sup>6</sup> Copertina di The Mediator City.



F<sup>7</sup> Pagina estratta da The Mediator City.



F<sup>8</sup> Copertina di Content.



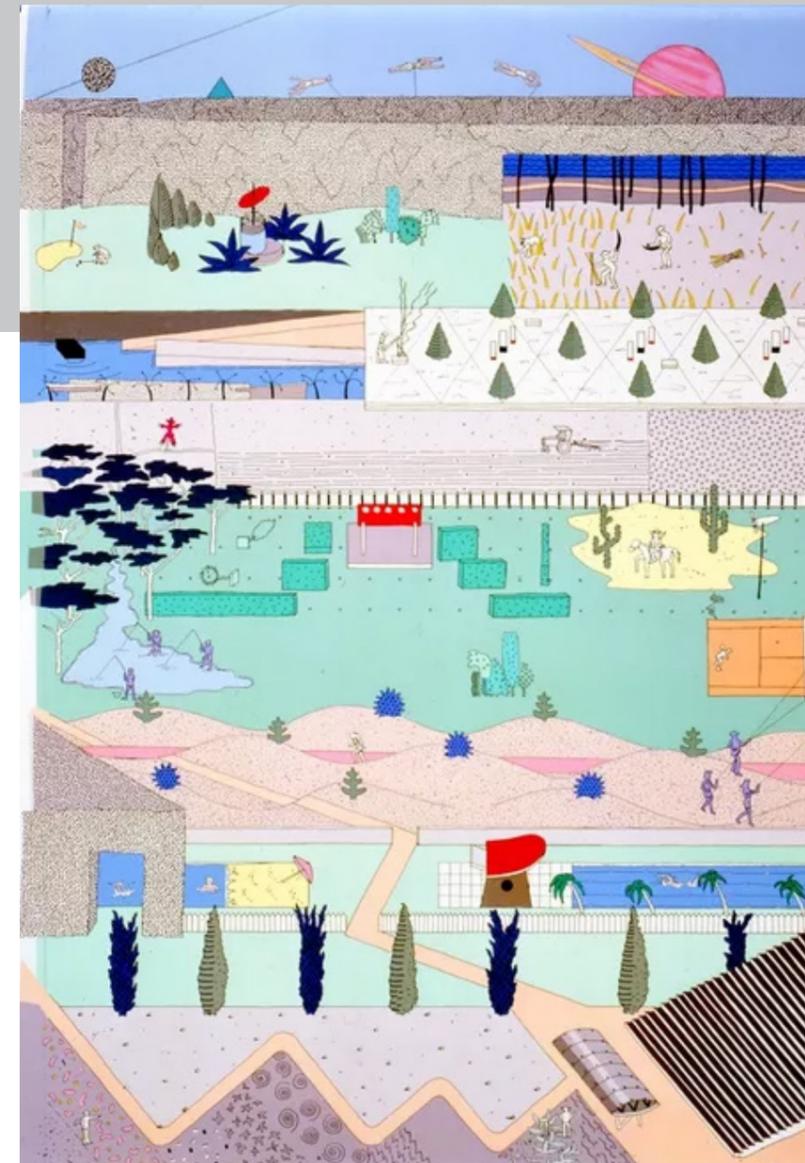
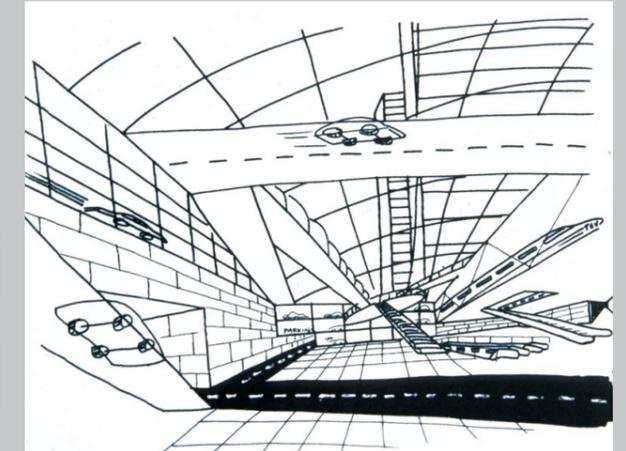
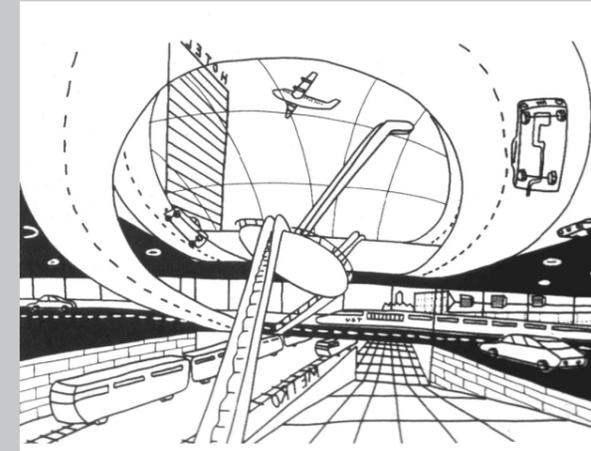
F<sup>9</sup> Tavola estratta da Byzantium.

Sempre Koolhaas, per il masterplan del Parco de La Villette <sup>F10</sup>, utilizza un linguaggio grafico molto vicino a quello fumettistico, ovvero un disegno colorato, molto stilizzato, con all'interno figure umane che compiono delle azioni che esemplificano le varie destinazioni d'uso previste dal progetto, in modo tale da comunicare, senza barriere linguistiche, la funzione degli spazi.

Ancora Koolhaas, per il masterplan del quartiere Euralille <sup>F11</sup>, nel centro di Lille in Francia, utilizza una forma di linguaggio molto vicino al fumetto per mostrare al pubblico, in maniera più intuitiva, i nuovi spazi previsti dal progetto, disegnando in stile ligne claire, spazi, infrastrutture e mezzi di trasporto, in un delirio di prospettive e tangenze, che ben trasmettono l'idea di città in rete.<sup>5</sup>

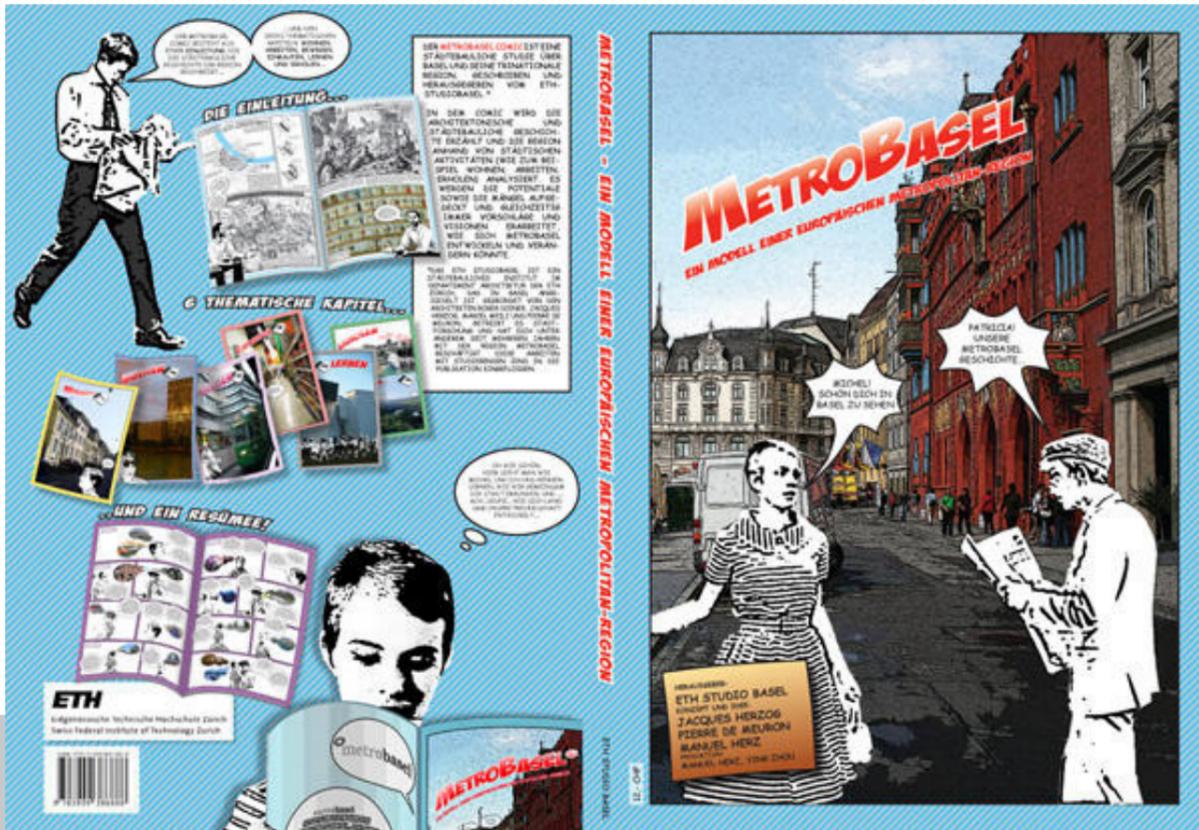
Nel 2009, un vero e proprio albo a fumetti è stato realizzato dagli architetti svizzeri Jaques Herzog e Pierre de Meuron, in collaborazione con Manuel Herz, intitolato Metro Basel Comic <sup>F12</sup>, in cui viene narrata una passeggiata urbana all'interno dei confini di Bale, una metropoli di grandezze fuori scala, urbanisticamente e geograficamente complessa, frammentata e stratificata; all'interno del fumetto si mescolano le dinamiche della vita nelle grandi città e gli studi realizzati dall'istituto di ricerca urbana ETH Studio Basel.<sup>6</sup>

Un altro esempio di comunicazione non convenzionale del progetto architettonico è quello proposto da Bjarke Ingels e lo studio BIG, con "l'archifumetto" Yes is More <sup>F13 F14</sup>. Il concetto alla sua base era comunicare il maggior numero di informazioni con la minor difficoltà possibile, al maggior numero di persone; perciò, Ingels ha scelto il linguaggio fumettistico, perché in grado di scomporre le idee progettuali e comunicarle attraverso di esso.<sup>7</sup>



<sup>F10</sup> Disegno per il masterplan del Parco de La Villette. (in basso)

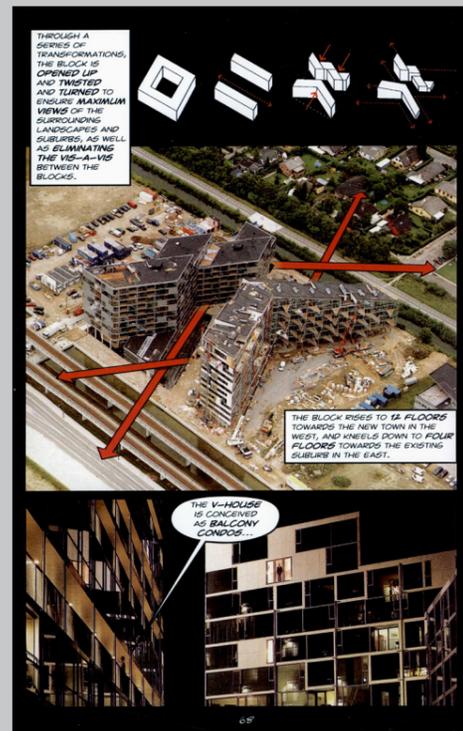
<sup>F11</sup> Disegni per il masterplan del quartiere Euralille. (in alto)



F12 Copertina di Metro Basel Comic.



F13 Copertina di Yes is more.



F14 Pagina estratta da Yes is more.

### Note Bibliografiche

- <sup>1</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 96)
- <sup>2</sup> Cassarà, Claudia - D'Urso, Sebastiano, Goodbye Topolinia. Su architettura e fumetto, Catania, Edizione Malcor D', 2013. (pag. 190)
- <sup>3</sup> Cicalò, Enrico; Trizio, Ilaria, Linguaggi grafici. Illustrazione, Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design, Università degli studi di Sassari, Pubblica, 2020. (capitolo a cura di Valentino, Michele, Progetto di architettura e comunicazione grafica, pag. da 424 a 440)
- <sup>4</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 97)
- <sup>5</sup> Cassarà, Claudia - D'Urso, Sebastiano, Goodbye Topolinia. Su architettura e fumetto, Catania, Edizione Malcor D', 2013. (pag. 122)
- <sup>6</sup> De Domenico, Michela, Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto, Milano, Interscienze, 2013. (pag. 97)
- <sup>7</sup> ibid.

### Note Iconografiche

- F1 The Plug-in city. Max. Pressure area, sezione longitudinale. Fonte originale: <https://www.archigram.net/portfolio.html>
- F2 The Plug-in city. Capsule Homes, Tower and Capsule Elevation, piante e dettagli. Fonte originale: <https://www.archigram.net/portfolio.html>
- F3 Copertina della rivista Amazing Archigram 4. © Archigram Fonte immagine: [http://www.designmuseum.org/\\_entry/4508?style=design\\_image\\_popup](http://www.designmuseum.org/_entry/4508?style=design_image_popup)
- F4 Storyboard per il film sul Monumento Continuo, 1969. Fonte originale: <http://architetturaradicale.blogspot.com/>
- F5 Fotomontaggio tratto da No-Stop City, Veduta di città, 1970 . F6 Tavola estratta da Byzantium.
- F6 Copertina di The Mediator City. Fonte originale: <http://architetturaradicale.blogspot.com/>
- F7 Pagina estratta da The Mediator City. Fonte originale: <http://architetturaradicale.blogspot.com/>
- F8 Copertina di Content.
- F9 Tavola estratta da Byzantium.
- F10 Disegno per il masterplan del Parco de La Villette. Fonte originale: <https://www.oma.com/projects/parc-de-la-villette>
- F11 Disegni per il masterplan del quartiere Euralille. Fonte originale: <https://www.oma.com/projects/eurailille>
- F12 Copertina di Metro Basel Comic. Fonte originale: <https://archive.arch.ethz.ch/studio-basel/publications/books/metrobasel-comic.html>
- F13 Copertina di Yes is more.
- F14 Pagina estratta da Yes is more. (pag. 68)

# CONCLUSIONI

Gli esempi sopra riportati, dimostrano che c'è un filo conduttore che collega fumetto, disegno, progettazione e narrazione.

Michela De Domenico descrive *Lost Buildings*, di Cris Ware, come l'opera di denuncia della mancata conservazione delle opere di Louis Sullivan, e sicuramente lo è, ma non si limita a questo. *Lost Buildings* pone le sue basi su una serie di fonti dirette, quali le foto storiche degli edifici e la testimonianza di Tim Samuelson. I disegni di Ware, seppur non tecnici, oltre a mostrare sinteticamente i dettagli e la composizione delle architetture, narrano la storia che ha portato alla costruzione, demolizione e sostituzione dello scenario urbano di Chicago. Dimostra come il fumetto, tramite la giustapposizione, riesce a contestualizzare un periodo, inserendo, liminalmente, le cause che hanno portato ai cambiamenti che tutt'ora, in parte, si possono vedere, in merito scrive: "Nella rappresentazione dell'architettura, tuttavia, la narrazione è un concetto poco approfondito, anche se, a ben pensare, il disegno può ricostruire il passato, attraverso l'analisi e la ricostruzione di stili e di stratificazioni storiche, ripristinare l'immagine di un manufatto storico, attraverso il progetto di restauro, rappresentare lo stato attuale di un edificio, nello stato di fatto, oppure immaginare il futuro attraverso il disegno di progetto o quello utopistico/visionario."<sup>1</sup> L'utilizzo di un particolare linguaggio grafico piuttosto che un altro, è una scelta che caratterizza come il progetto viene percepito dal pubblico. Ma anche una necessità di raccontare il cambiamento, la storia e i processi che si evolvono nel tempo.

Le Corbusier, in "Verso una Architettura", scriveva:

"L'architettura si trova davanti a un codice modificato. Le innovazioni costruttive sono tali che i vecchi stili,

ossessivi, non possono più coprirle; i materiali impiegati attualmente sfuggono alle disposizioni dei decoratori. C'è una tale novità nelle forme, nei ritmi, realizzata dai procedimenti costruttivi, una tale novità negli ordinamenti e nuovi programmi industriali, locativi o urbani, che risaltano finalmente evidenti alla nostra comprensione le vere leggi profonde dell'architettura stabilite sul volume, il ritmo e la proporzione; gli stili non esistono più, ci sono estranei; se ci assillano ancora, ci assillano come dei parassiti. Se ci si pone di fronte al passato, si constata che la vecchia codificazione dell'architettura; sovraccarica per quaranta secoli di articoli e di regolamenti, cessa di interessarci; non ci riguarda più; c'è stata una revisione di valori; c'è stata una rivoluzione nel concetto di architettura."<sup>2</sup>

La crisi dell'età contemporanea ha permesso il passaggio da una visione di architettura che si identificava sempre come un disegno statico, stampato nero su bianco, rinchiuso in una gabbia predefinita, fatta di rigide regole estetiche, formati, sigle e firme<sup>3</sup>, a una strategia progettuale che porta l'attenzione al processo, a un disegno dinamico e alla necessità di una narrazione che si sviluppa nel tempo.

Questa presunta crisi dell'architettura si sovrappone alla trasformazione dell'approccio nei confronti del fumetto, e delle sue varie declinazioni, come le *graphic novels* o il *graphic journalism*. In questo vortice di cambiamenti, architettura e fumetto, fumettisti e architetti, hanno avuto modo di influenzarsi a vicenda, e di contribuire allo sviluppo l'uno dell'altro; il fumetto prestando la sua capacità comunicativa e narrativa all'architettura, e quest'ultima interessandosi a tematiche interessanti, come il modo di vivere contemporaneo, la percezione dello spazio urbano, l'integrità delle scelte politiche e le successive ricadute

sociali; se “la città è la casa dell’uomo, e in quanto tale va esaminata e criticata, ove necessario.”<sup>4</sup> allora, aprire la scena della rappresentazione architettonica e urbana a nuove modalità, è fondamentale per lo sviluppo e la partecipazione ad opere di interesse pubblico; aumentare la comprensione delle idee è uno strumento fondamentale per intavolare un dialogo, anche con i non addetti ai lavori che, però, sono il fulcro da cui provengono le necessità, e, perciò, centro a cui prestare attenzione.

Quindi, usare una rappresentazione “non canonica” per comunicare un progetto, che sia architettonico, urbanistico o di design, è il modo in cui il progettista vede la contemporaneità e la rielabora, la smembra e la ricostruisce, e, appunto, la traduce in rappresentazione. Moebius nell’introduzione alla sua opera il “Garage Ermetico”, scriveva:

“Non c’è nessuna ragione perché una storia sia come una casa con una porta per entrare, finestre che guardano gli alberi e un caminetto per il fumo. Si può immaginare una storia a forma di elefante, o di campo di grano o di fiammella di fiammifero”.<sup>5</sup>

Non esiste una sola strada percorribile, ma a idee e necessità diverse, corrispondono modi di rappresentazione altrettanto diversi.

Il disegno è lo strumento più diretto con cui rappresentare e dare forma alle idee, il disegno è ragionamento; pertanto, il tipo di rappresentazione è soggetta a numerose influenze esterne, come nuove necessità sociali, evoluzione culturale, cambio di prospettive e dinamiche storiche, perciò l’abbandono di regole più rigide in favore di una moderna necessità di raccontare l’architettura in un modo non convenzionale, rappresenta soltanto la normale evoluzione del pensiero.

La realtà può essere rappresentata con modelli tridimensionali, ad elevato tasso poligonale, con render fotorealistici, con texture in alta definizione, post-prodotti, con la scelta di una illuminazione quanto più naturale possibile, e un’inquadratura che rispetta i canoni aurei di proporzione tra le parti, ma anche con uno sketch in bianco e nero, un disegno in grafite e acquerello, un collage, un fotoromanzo, un filmato o un fumetto.

#### Note Bibliografiche

<sup>1</sup> Cicalò, Enrico – Trizio, Ilaria, Linguaggi grafici. Illustrazione, Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design, Università degli studi di Sassari, Pubblica, 2020. (capitolo a cura di De Domenico, Michela, Le innovazioni visive nei graphic novel di Chris Ware, per un metalinguaggio narrativo dell’architettura, pag. da 513 a 537)

<sup>2</sup> Le Corbusier, Vers une Architecture, Parigi (Verso una Architettura, traduzione di Cerri - Nicolini, Longanesi, Milano, 1994.) (pag. 240-241)

<sup>3</sup> Tosti, Andrea, Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine, Isola del Liri, Tunué, 2016. (capitolo a cura di Menzietti, Giulia, Progetto vs Progetto: il fumetto nel progetto contemporaneo, pag. 721-722)

<sup>4</sup> Cassarà, Claudia – D’Urso, Sebastiano, Goodbye Topolinia. Su architettura e fumetto, Catania, Edizione Malcor D’, 2013. (pag. 210)

<sup>5</sup> Moebius, Le Garage Hermétique, Francia, Les Humanoides Associés, 1976-1980.

## Libri

- Smolderen, Thierry, *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, (ed. trad. *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, Eboli, EdizioniNPE, 2009).
- Eco, Umberto, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Seggiano di Pioltello, Bompiani, 2020.
- Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci editore, 2009.
- Cassarà, Claudia – D’Urso, Sebastiano, *Goodbye Topolinia. Su architettura e fumetto*, Catania, Edizione Malcor D’, 2013.
- De Domenico, Michela, *Architettura Fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*, Milano, Inter-scienze, 2013.
- Tosti, Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Isola del Liri, Tunué, 2016.
- Groensteen, Thierry; Miller Ann, *Comics and Narration*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014.
- Ahrens, Jorn; Meteling, Ahrens, *Comics and the city urban space in print, picture, and sequence*, Londra, Continuum Intl Pub Group, 2010.
- Fraser, Benjamin, *Visible cities, global comics urban images and spatial form*, Jackson, University Press of Mississippi, 2019.
- Roeder, Katherine, *Wide Awake in Slumberland. Fantasy, Mass Culture, and Modernism in the Art of Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014.
- Ball, David M.; Kuhlman, Martha B., *The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking*, Jackson, University Press of Mississippi, 2010.
- Ball, David M.; Kuhlman, Martha B., *Chris Ware, Il palazzo della memoria*, Bologna, Coconino Press, 2016.
- Augé, Marc, *Non-lieux*, Editions du Seuil, 2015, (ed. trad. *Nonluoghi*, Milano, Elèuthera, 2018).
- Riekeles, Stefan, *Anime Architecture, Imagined worlds and endless megacities*, Londra, Thames e Hudson, 2020.
- Le Corbusier, *Vers une Architecture*, Parigi, L’Esprit Nouveau, 1923, (ed. trad. *Verso una Architettura*, Milano, Longanesi, 1994).

## Fumetti

- McCloud, Scott, *Understanding Comics*, Northampton, Kitchen Sink Press, 1993, (ed. trad. *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, BAO Publishing, 2018).
- McCloud, Scott, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Paradox Press, 2000, (ed. trad. *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, BAO Publishing, 2018).
- Spiegelman, Art, *Maus: a Survivor’s Tale*, New York, Pantheon Books, 1991, (ed. trad. *Maus*, Torino, Einaudi, 2000).

- Satrapi, Marjane, *Persepolis. Histoire d’une femme insoumise*, vol. da 1 a 4, Paris, L’Association, 2000-2003, (ed. trad. *Persepolis*, Milano, Rizzoli Lizard, 2007).
- Eisner, Will, *A contract with God*, New York, W.W.Norton & Company, 1978, (ed. trad. *Contratto con Dio*, Milano, Rizzoli Lizard, 2017).
- Eisner, Will, *Dropsie Avenue. The Neighborhood*, Northampton, Kitchen Sink Press, 1995, (ed. trad. *Dropsie Avenue*, Milano, Rizzoli Lizard, 2019).
- Eisner, Will, *New York, The Big City*, New York, W.W.Norton & Company, 2006, (ed. trad. *New York*, Torino, Einaudi, 2021).
- Ware, Chris, *Jimmy Corrigan, The smartest kid on earth*, New York, Pantheon Books, 2000, (ed. trad. *Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla Terra*, Bologna, Coconino Press, 2020).
- Ware, Chris, *Building Stories*, New York, Pantheon Books, 2012.
- Ware, Chris, *Rusty Brown*, New York, Pantheon Books, 2019.
- Taniguchi, Jiro, *Harukana Machi-e*, vol. 1 e 2, Tokyo, Shogakukan, 1998-1999, (ed. trad. *Quartieri lontani*, Bologna, Coconino Press, 2019).
- Otomo, Katsuhiko, Akira, Vol. da 1 a 6, Tokyo, Kōdansha, 1982-1990, (ed. trad. *Akira*, Vol. da 1 a 6, Modena, Panini Comics, 2021).
- Tsutomu, Nihei, *Blame!*, Vol. da 1 a 10, Tokyo, Kōdansha, 1997-2003, (ed. trad. *Blame!*, Vol. da 1 a 10, Modena, Panini Comics, 2000).
- Moebius, O’ Bannon, Dan, *The Long Tomorrow*, Metal Hurlant, 1976.
- Schuiten, Francois; Peeters, Benoît, *Brüssel, Tournai*, Casterman, 2008, (ed. trad. *Brüssel*, Bologna, Alessando editore, 2011).
- Tamburini, Stefano; Liberatore, Tanino, *Ranx, Ranxerox Edizione integrale*, Napoli, Comicon edizioni, 2012.
- LRNZ, *Geist Maschine Vol. 01*, Milano, BAO Publisching, 2021.
- Fior, Manuele, *Celestia, Libro 1 e 2*, Bologna, Oblomov edizioni, 2019.
- Mouebius, *Le Garage Hermétique*, Francia, Les Humanoides Associés, 1976-1980.

## Saggi e pubblicazioni

- Arana, Luis Miguel Lus, *Le Corbusier leia tebeos, breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica*.
- Ascari, Stefano, *Il racconto per immagini dello spazio costruito*, Dottorato di ricerca in architettura, Università di Bologna, 2017.
- Cicalò, Enrico; Trizio, Ilaria, *Linguaggi grafici. Illustrazione*, Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design, Università degli studi di Sassari, Publica, 2020.
- Paladin, Nicola, “Le “architetture possibili” di Will Eisner. Cronotopi urbani da Central City a Dropsie Avenue”, *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>
- Labio, Catherine, *The Architecture of Comics*, The University of Chicago Press: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/679078>
- Dittmer, Jason, *Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration*, Blackwell Publishing, Oxford, UK, 18 November 2009.

## Sitografia

Archivio Yellow Kid - <https://comicbookplus.com/?cid=1962> (Ultima visita: 05/05/22)  
Archivio Little Nemo - <https://archive.org/details/LittleNemo1905-1914ByWinsorMccay/page/n95/mode/thumb?view=theater> (Ultima visita: 05/05/22)  
<https://whereiscomics.wordpress.com/> (Ultima visita: 16/01/23)  
<http://archigram.westminster.ac.uk/> (Ultima visita: 16/01/23)  
Intervista Chris Ware alla School of the art institute of Chicago Magazine: <https://www.saic.edu/magazine/spring21/drawing-inspiration-how-chris-ware-sees-chicago> (Ultima visita: 07/09/22)  
Lost Buildings, prod. and perf. Ira Glass, Tim Samuelson, and Chris Ware. DVD and book. WBEZ Chicago, 2004. Video disponibile su VIMEO: <https://vimeo.com/12814735> (Ultima visita: 20/09/22)  
Gravet, Paul, Katsuhiko Otomo: Post-Apocalypse Now, [http://www.paulgravett.com/articles/article/katsuhiko\\_otomo](http://www.paulgravett.com/articles/article/katsuhiko_otomo) (Ultima visita: 16/01/23)  
Andreoletti, Marco, Tsutomu Nihei: architetto manga, <http://www.prismomag.com/tsutomu-nihei-architetto-manga/> (Ultima visita: 16/01/23)  
Andreoletti, Marco, "The Long Tomorrow", cambiare il futuro con una storia breve, Fumettologica, <https://fumettologica.it/2020/03/the-long-tomorrow-moebius-fumetto/> (Ultima visita: 12/08/22)  
Libreria l'altracittà, Geist Maschine - Incontro con l'autore illustratore Lorenzo Ceccotti 'LRNZ', Intervista all'autore sul canale YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=mj1KyJf161w> (estratto minuto 21) (Ultima visita: 21/11/22)  
Di Donfrancesco, Gabriele, Il fumetto post-apocalittico di LRNZ: "Quel mondo distrutto è la mia Roma", la Repubblica, articolo per la rubrica Robinson, 06 Novembre 2021, [https://www.repubblica.it/robinson/2021/11/06/news/lrnz\\_-325338350/](https://www.repubblica.it/robinson/2021/11/06/news/lrnz_-325338350/) (Ultima visita: 21/11/22)  
LRNZ, The art engine, spiegazione del processo produttivo per Geist Maschine Vol. 1, <https://www.lrnz.it/geist-maschine-01> (Ultima visita: 21/11/22)  
Pallavicini, Renato, L'architettura in "Celestia" di Manuele Fior, Fumettologica, 8 Gennaio 2020, <https://fumettologica.it/2020/01/architettura-celestia-manuele-fior/> (Ultima visita: 30/11/22)  
Lo Spazio Bianco, Il segno dell'eleganza: Intervista a Emanuele Fior, Intervista all'autore sul canale YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=wnKsTgOkBPQ> (estratto al minuto 24) (Ultima visita: 30/11/22)

## Iconografia

### Fumetto americano

#### La New York di Outcault

Archivio Yellow Kid - <https://comicbookplus.com/?cid=1962> (Ultima visita: 05/05/22)

#### La New York di McCay

Archivio Little Nemo - <https://archive.org/details/LittleNemo1905-1914ByWinsorMccay/page/n95/mode/thumb?view=theater>  
Foto Casa Nelissen: <https://art.nouveau.world/arthur-nelissen>  
F5 U.S. Government Building, World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Library of Congress, Washington, D.C.: <https://www.britannica.com/topic/City-Beautiful-movement>  
F7 Mines and Mining Building, World's Columbian Exposition, Chicago, 1893.  
The Book of the Fair, H. H. Bancroft, 1893  
F8 Bostock Arena, Dreamland, Coney Island, N.Y. circa 1905. Libreria del Congresso.: <https://amusingthezillion.com/tag/dreamland/>  
F10 World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Hand colored panorama by William Henry Jackson.  
<https://chicagology.com/columbiaexpo/>  
F11 Foto panoramica di Dreamland. Libreria del Congresso. <https://www.heartofconeyisland.com/dreamland-coney-island.html>  
F13 World's Columbian Exposition, Chicago, 1893. Foto del Midway Plaisance scattata dalla Ruota panoramica di Ferris.: <http://friendsofthewhitecity.org/architecture/buildings/the-midway-plaisance>  
F14 Luna Park, Coney Island, New York. Foto del cortile anteriore, stagione di apertura, 1903.: <https://www.heartofconeyisland.com/luna-park-coney-island.html>  
F16 Luna Park at night, Coney Island, New York, 1904. Libreria del Congresso.: [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Luna\\_Park\\_at\\_night.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Luna_Park_at_night.jpg)

#### La New York di Eisner

F9 The "Life" illustration from Will Eisner's "City" portfolio. Source: Ark Magazine, 1988. : <https://thebristolboard.tumblr.com/post/37590936744/the-life-illustration-from-will-eisners-city>

#### La Chicago di Ware

F8 Rothschild Building, Chicago, foto di Richard Nickel: <https://artic.contentdm.oclc.org/digital/collection/mqc/id/13919/rec/14>  
F9 Garrick Theatre, Chicago, foto di Richard Nickel: <https://www.urbanremainschicago.com/news-and-events/2019/09/06/structural-analysis-of-adler-and-sullivans-schiller-building/>  
Chicago Stock Exchange Building, Chicago, foto di Richard Nickel: <https://artic.contentdm.oclc.org/digital/collection/mqc/id/15420/rec/72>

### Fumetto giapponese

F1 Vignetta tratta da Quartieri lontani. (pag. 296)  
F2 Vignetta tratta da Quartieri lontani. (pag. 7)  
F3 Foto della stazione dei treni di Kyoto (Kyōto-eki). Fonte originale: [https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Stazione\\_ferroviaria\\_di\\_Kyoto.jpg](https://it.m.wikipedia.org/wiki/File:Stazione_ferroviaria_di_Kyoto.jpg)  
F4 Vignetta tratta da Akira Vol. 1. (pag. 11)

F5 Foto del Master Plan per: A Plan for Tokyo, 1960, Kenzo Tange Lab, Japan. Fonte originale: [https://en.tangeweb.com/works/works\\_no-22/](https://en.tangeweb.com/works/works_no-22/)  
F6 Vignetta tratta da Akira Vol.1 (collage di pag. 8 e 9)  
F7 Foto del Yoyogi National Gymnasium, 1964, Kenzo Tange Lab, Japan. Fonte originale: <https://archeyes.com/national-gymnasium-for-tokyo-olympics-kenzo-tange/>  
F8 Vignetta tratta da Akira Vol 3. (pag. 79)  
F9 Vignetta tratta da Blame! Vol. 2. (log 9)  
F10 Foto del progetto Helix City di Kisho Kurokawa, 1961. Fonte originale: <https://medium.com/@arnau.jalon/metabolismo-y-las-nuevas-ciudades-22c5c5d90be7>  
F11 Pagina tratta da Blame! (log 4)  
F12 Pagina tratta da Blame! (log 51)

Fumetto europeo

F1 Pagina tratta dalla copertina del giornale di TinTin del 4 Marzo 1948. Fonte originale: <https://tintinomania.com/illustration-herge-paris/couverture-journal-tintin-4-mars-48>  
F2 Illustrazione, Visione mozzafiato di Parigi ai confini del tempo, con questa magnifica vista sull'unico edificio che ha mantenuto la sua identità, la Torre Eiffel, il tutto sottolineato da questa superba massima di Saint Exupéry, "Il futuro, non devi prevederlo ma permetterlo". Fonte originale: <https://comics.ha.com/itm/jean-giraud-moebius-paris-116-120-silkscreen-prints-lithographs-atelier-humbert-droz-/a/7257-53452.s>  
F3 Vignetta tratta da The Long Tomorrow. Moebius; O'Bannon, Dan, The Long Tomorrow, Metal Hurlant, 1976.  
F4 Vignetta tratta da Brüssel. (pag 52)  
F5 Vignetta tratta da Brüssel. (pag. 112)  
F6 Vignetta tratta da Brüssel. (pag. 27)  
F7 Vignetta tratta da Brüssel. (pag. 27)  
F8 Foto presa dalla prefazione a Brüssel.  
F9 Vignetta tratta da Ranxerox. (pag. 73)  
F10 Vignetta tratta da Ranxerox. (pag. 46)  
F11 Vignetta tratta da Ranxerox. (pag. 58)  
F12 Vignetta tratta da Geist Maschine Vol. 1.  
F13 Vignetta tratta da Geist Maschine Vol. 1.  
F14 Vignetta tratta da Geist Maschine Vol. 1.  
F15 Vignetta tratta da Celestia. (pag. 96)  
F16 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e il progetto della casa sul Canal Grande di Frank Lloyd Whright.  
Vignetta pag. 89 Vol. 1  
Disegno del progetto della casa sul Canal Grande di Frank Lloyd Whright. Fonte originale: <https://franklloydwright.org/search-discover-apply/>  
F17 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e la foto del modellino del nuovo Ospedale di Venezia di Le Corbusier.  
Vignetta pag. 107 Vol. 1  
Foto del modellino del nuovo Ospedale di Venezia di Le Corbusier. Fonte originale: <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=5784&sysLanguage>

=en-en  
F18 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto della La Muralla Roja di Ricardo Bofill.  
Vignetta pag. 127 Vol. 1  
Foto della La Muralla Roja di Ricardo Bofill. Fonte originale: <https://ricardobofill.com/projects/la-muralla-roja/>  
F19 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto del Kafka's Castle di Ricardo Bofill.  
Vignetta pag. 14 Vol. 2  
Foto del Kafka's Castle di Ricardo Bofill. Fonte originale: <https://www.spanish-architects.com/en/ricardo-bofill-taller-de-arquitectura-barcelona/project/kafkas-castle>  
F20 Confronto tra vignetta tratta da Celestia e una foto dello Salk Institute a La Jolla di Louis Kahn.  
Vignetta pag. 49 Vol. 2  
Foto dello Salk Institute a La Jolla di Louis Kahn. Fonte originale: Salk Institute in La Jolla, California, Louis Kahn 1959-65 © The Architectural Archives, University of Pennsylvania, photo John Nicolais. <https://www.artribune.com/attualita/2014/09/louis-kahn-il-potere-dellarchitettura/>

Dalla critica alla comunicazione

F1 The Plug-in city. Max. Pressure area, sezione longitudinale. Fonte originale: <https://www.archigram.net/portfolio.html>  
F2 The Plug-in city. Capsule Homes, Tower and Capsule Elevation, piante e dettagli. Fonte originale: <https://www.archigram.net/portfolio.html>  
F3 Copertina della rivista Amazing Archigram 4. © Archigram Fonte immagine: [http://www.designmuseum.org/\\_\\_\\_entry/4508?style=design\\_image\\_popup](http://www.designmuseum.org/___entry/4508?style=design_image_popup)  
F4 Storyboard per il film sul Monumento Continuo, 1969. Fonte originale: <http://architetturaradicale.blogspot.com/>  
F5 Fotomontaggio tratto da No-Stop City, Veduta di città, 1970 . F6 Tavola estratta da Byzantium.  
F6 Copertina di The Mediatory City. Fonte originale: <http://architetturaradicale.blogspot.com/>  
F7 Pagina estratta da The Mediatory City. Fonte originale: <http://architetturaradicale.blogspot.com/>  
F8 Copertina di Content.  
F9 Tavola estratta da Byzantium.  
F10 Disegno per il masterplan del Parco de La Villette. Fonte originale: <https://www.oma.com/projects/parc-de-la-villette>  
F11 Disegni per il masterplan del quartiere Euralille. Fonte originale: <https://www.oma.com/projects/eurailille>  
F12 Copertina di Metro Basel Comic. Fonte originale: <https://archive.arch.ethz.ch/studio-basel/publications/books/metrobasel-comic.html>  
F13 Copertina di Yes is more.  
F14 Pagina estratta da Yes is more. (pag. 68)

