

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
in cotutela con **École des Hautes Études en Sciences Sociales di Parigi**

DOTTORATO DI RICERCA IN
ARCHITETTURA
Ciclo XXVIII

SETTORE CONCORSUALE DI AFFERENZA **08/E2**
SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE **ICAR 18 (PREVALENTE) / MFIL04**

IL RACCONTO PER IMMAGINI DELLO SPAZIO COSTRUITO

Presentata da
Stefano Ascari

Coordinatore Dottorato
Prof. Giovanni Leoni

Relatore
Prof. Giovanni Leoni

Correlatore
Prof. Andrea Borsari

Relatore (EHES)
Prof. Alain Musset

Esame finale anno 2017

IL RACCONTO PER IMMAGINI DELLO SPAZIO COSTRUITO

Presentata da
Stefano Ascari

Coordinatore Dottorato
Prof. Giovanni Leoni

Relatore
Prof. Giovanni Leoni

Correlatore
Prof. Andrea Borsari

Relatore (EHESS)
Prof. Alain Musset

RICERCA REALIZZATA CON IL SOSTEGNO DI

UNIVERSITÉ FRANCO ITALIENNE	UNIVERSITÀ I T A L O FRANCESE
--	--

*Grazie a Elisa, Olivia e Emilio
che mi hanno aspettato mentre ero in giro tra le vignette,
e a Pierpaolo, che mi ha accompagnato nel viaggio.*

Indice

Introduzione	8
Corpus	10
1. Architettura e fumetto: un punto di partenza	13
2. L'origine del linguaggio spaziale del fumetto	22
2.1 _ Immagine e parola: progetto architettonico e racconto	23
2.2 _ <i>Grafia</i> : sinergie narrative tra parola e immagine	37
2.3 _ Sequenza e <i>mise en page</i>	47
2.4 _ Visioni panoramiche e porzioni di spazi	57
3. Fumetto e manufatto architettonico	68
3.1 _ La pianta e la stanza	70
3.2 _ Quadri, cornici e finestre	75
3.3 _ Il ritorno delle sezioni animate	107
3.4 _ Scale	120
4. Fumetto e Città	127
4.1 _ Riconoscere e orientarsi: cartoline e sequenze	137
4.2 _ Attraversare la città	148
4.3 _ Spazi saturi: i luoghi delle merci	178
4.4 _ Lo sguardo verticale, la vertigine del futuro	193
Conclusioni	242
Bibliografia	246
Opere consultate	255
Indice delle figure	261

Introduzione

Questo lavoro è rivolto a tutti gli architetti che vorranno usare il linguaggio del fumetto nella loro pratica professionale e a tutti quegli autori di fumetti che vorranno cimentarsi in modo specifico con il racconto dello spazio costruito. Tenteremo di definire delle modalità operative attraverso le quali questo linguaggio può permettere una migliore conoscenza e una più efficace rappresentazione dello spazio costruito o progettato. Fumetto quindi inteso come strumento conoscitivo, progettuale e di comunicazione.

In primo luogo si darà conto di una serie di temi che, attraversando la storia della rappresentazione e della concezione dello spazio, costituiscono il contesto remoto nel quale parola e immagine (racconto e spazio) intrecciano una sinergia che trova nel fumetto un'espressione articolata e che ancora fortemente questo linguaggio ai temi dello spazio (urbano in particolare) e della sua rappresentazione. Muovendo da queste considerazioni si andrà a evidenziare come la maturazione di una serie di istanze espressive strettamente connessa al manifestarsi del fenomeno metropolitano (dalla fine del XIX secolo) abbia conciso con l'improvvisa maturazione del linguaggio del fumetto e come questo processo di maturazione sia intrinsecamente legato anche sul piano tematico alla città. Non si tratterà quindi esclusivamente di documentare le fonti architettoniche di ispirazione dei grandi autori di fumetti, o di analizzare da un punto di vista del contenuto le cosiddette *città di carta*¹, né tantomeno di leggere in chiave critica o di censire gli esperimenti di uso del fumetto in ambito architettonico, temi sui quali esiste un'ampia e approfondita bibliografia². Cercheremo piuttosto di sinte-

1. Si segnala su questo fronte l'agile e completo compendio contenuto in A. Di Nocera, *La metropoli delle anime di carta*, in "Schizzo. Idee & Immagini", No. 13, maggio 2003, Cremona, p. 5.

2. Il rapporto tra fumetto e architettura è stato infatti di volta in volta letto introducendo temi legati allo stile (tipologia del tratto, modalità dell'uso del colore, tipo di ombreggiatura), al contenuto in senso stretto (le classiche città del fumetto da Topolinia a Gotham City), alla decrittazione delle referenze architettoniche esplicite o meno, all'uso del media fumetto nell'ambito della professione architettonica (in relazione alla comunicazione del progetto o all'articolazione di posizione teorico critica). Per un approfondimento in merito si veda il capitolo 1. "Architettura e fumetto: un punto di partenza" del presente lavoro.

tizzare specifiche soluzioni, adeguatamente contestualizzate in termini di elementi storici, stilistici e di contenuto, che rispondono a istanze narrative specifiche dello spazio.

Questa analisi si articola in due grandi ambiti tematici che verranno approcciati in modo distinto, per chiarezza espositiva, ma che si richiamano vicendevolmente su diversi piani. Da un lato, attraverso l'analisi degli oggetti architettonici rispetto ai quali il racconto dello spazio articola le proprie strategie (la finestra, la facciata o la sezione, la scala e la pianta), approfondiremo le strategie narrative relative alla cosiddetta scala architettonica che coinvolge lo spazio chiuso e la struttura di un edificio e, per estensioni, il suo immediato intorno. Lo sguardo che struttura uno spazio delimitato e che dialoga con l'intorno attraverso aperture complesse (tra tutte la finestra) ci condurrà alla scoperta delle strategie rappresentative legate a uno spazio di prossimità.

L'altro ambito di ricerca si focalizzerà, attraverso la comparazione di momenti narrativi legati alla città nella sua dimensione complessiva (scala urbana), sull'oggetto urbano nel suo insieme e su come la complessità che lo contraddistingue trovi spazio e strumenti di rappresentazione nel linguaggio del fumetto. Guida e elemento unificante di questo percorso è lo sguardo (la posizione della telecamera, se vogliamo utilizzare una metafora cinematografica di uso corrente nell'ambito del fumetto) di un ipotetico osservatore che muove dall'interno di un edificio verso la città (e oltre). Un osservatore che esplora lo spazio traendone una sintesi e una lettura d'insieme quantomai preziosa e articolata e che si rende capace, attraverso la mise en page del fumetto, di gestire l'abissale divario tra il dettaglio e l'insieme.

Corpus

Dati i presupposti della ricerca è opportuno definire le coordinate del corpus di opere analizzate dal momento che la produzione in ambito fumettistico rispetto ai temi esposti in precedenza è di notevole entità. Non è stato imposto alla ricerca un limite legato a un periodo storico definito (anche se sul momento iniziale rispetto al quale considerare effettivamente maturo il linguaggio del fumetto viene espressa una posizione specifica nei capitoli successivi) né a un mercato nazionale di riferimento, né tantomeno a un gruppo specifico di autori o di pubblicazioni. Definiamo però in questa sede gli elementi caratterizzanti le opere prese in considerazione (e di conseguenza i criteri di eventuali esclusioni). Verranno considerati prevalentemente autori e pubblicazioni presenti sul mercato occidentale del fumetto (quindi indicativamente Europa e Stati Uniti). La vastissima produzione di fumetto in Giappone, Cina e nell'estremo oriente, verrà presa in considerazione solo in relazione alla presenza o alla diffusione rispetto al mercato occidentale (materiali apparsi in traduzione) o in relazioni a opere che sono uscite dal mercato nazionale di riferimento e che hanno ottenuto un riconoscimento e una diffusione globali. Nel contesto del mercato così definito saranno esaminati materiali riferibili alle correnti categorizzazioni nazionali³ con un'attenzione particolare agli autori che per primi o con gli esiti più interessanti hanno messo a punto determinate soluzioni narrative⁴. In particolare per quanto riguarda la produzione a fumetti più popolare (nella fattispecie ad esempio la produzione di

3. Si propone di utilizzare nell'accezione di settore i termini nazionali che designano in traduzione il fumetto: in questo senso il termine *bande dessinée* verrà utilizzato per definire la produzione di matrice franco belga nell'accezione ampia che definisce alcune caratteristiche comuni di formato, foliazione e struttura della pagina, con *comic* si intenderà la produzione seriale nordamericana legata principalmente alle tematiche supereroistiche e con *manga* il fumetto di produzione giapponese.

4. Data la pressoché illimitata varietà di formati, materiali, edizioni, ristampe che ha caratterizzato il contesto produttivo del fumetto (basti pensare all'episodio riferito nelle pagine seguenti legato alla doppia pubblicazione simultanea del fumetto *Yellow Kid* a opera di autori diversi sui due maggiori quotidiani di New York alla fine del XIX secolo) non è sempre facile determinare la paternità creativa di una determinata soluzione o tecnica: le attribuzioni fatte in tal senso nel corso del presente lavoro saranno quindi contestualizzate nel modo più preciso possibile ma non potranno probabilmente ricostruire una cronologia esatta dell'evoluzione delle tecniche narrative rispetto allo spazio urbano del linguaggio del fumetto.

stampo supereroistico classico di Marvel Comics e DC Comics o la produzione in bianco e nero della casa editrice Bonelli in Italia) si cercherà di segnalare l'adozione di soluzioni narrative in senso lato ponendola in relazione al formato editoriale più che alla dimensione autoriale specifica⁵. Si cercherà inoltre di ricomprendere in questa analisi materiali che per una serie di motivi anche legati alla diffusione editoriale sono stati oggetto di minor approfondimento nei lavori di segno simile che andremo ad approfondire nelle prossime pagine. Si tenderà a favorire, laddove possibile, la selezione di lavori ad opera di un autore completo rispetto alle produzioni frutto del lavoro di team creativi articolati⁶. Questa scelta, operata sulla base di un criterio di opportunità e di leggibilità dell'opera sposta inevitabilmente il focus dei lavori analizzati verso le produzioni cosiddette "d'autore" (volumi auto conclusivi, opere di pregio e con cadenza episodica) rispetto alle produzioni seriali pubblicate con cadenza mensile o superiore. Questa scelta non deriva da una distinzione di merito tra produzione "d'autore" e "popolare" (o tra "fumetto" e "graphic novel" intesa come formato maggiormente connotato in senso autoriale): è frutto bensì dell'osservazione di come alcune delle sperimentazioni più audaci e significative nell'ambito del linguaggio fumettistico si siano concretizzate in produzioni dal taglio più personale (laddove quindi il peso in termini commerciali dell'autore rendeva possibile la deroga alle codifiche vigenti) per poi ricadere, una volta messe a punto, nella produzione seriale. Si segnala inoltre l'estrema mobilità degli autori di fumetti che, salvo rare eccezioni, spesso

5. Si segnala infatti che in entrambi i casi citati i formati editoriali si caratterizzano per una produzione costituita da numerose testate con cadenza mensile e un numero di pagine fisso che oscilla tra le 24 e le 96. Questo formato popolare implica una serie di processi produttivi dai ritmi complessi che, pur permettendo ai singoli autori di preservare una specifica identità, tende a ridurre tempi e possibilità di sperimentazione sulle soluzioni narrative da un lato e dall'altro impone il ricorso a soluzioni codificate e di sicura efficacia. L'analisi approfondita di questi materiali quindi, oltre a implicare una specificità di indirizzo diversa da quella sopra esposta, richiederebbe la disamina di un numero pressoché infinito di tavole e la ricostruzione del contesto produttivo in riferimento a tutto il team di autori coinvolti (che negli albi americani nello specifico spesso si frammenta in un numero particolarmente elevato di figure).

6. La dinamica produttiva del fumetto è fortemente influenzata dalla dinamica di commercializzazione del medesimo: la realizzazione di albi a cadenza mensile implica una suddivisione dei ruoli produttivi che può arrivare a coinvolgere fino a sei professionalità specifiche (soggettista, sceneggiatore, disegnatore, inchiostatore, colorista e letterista) sulla stessa storia. Questo tipo di struttura produttiva rende più complesso decifrare l'origine e l'intenzionalità di una soluzione narrativa adottata e, al contempo, rende vantaggioso il ricorso a soluzioni ben codificate e collaudate che minimizzano la possibilità di fraintendimento e la compromissione della resa finale della storia.

si trovano a spostarsi da un contesto produttivo all'altro più volte nel corso della loro vita artistica, garantendo così un'ibridazione continua dei linguaggi e delle soluzioni. Verranno inoltre trattati alcuni materiali provenienti più tecnicamente dall'ambito del cinema (storyboard e concept art) e dell'illustrazione editoriale (copertine di riviste, illustrazioni, carnet di viaggio) qualora abbiano avuto un impatto specifico sulla produzione a fumetti in esame o abbiano coinvolto autori di fumetti oggetto della presente analisi. In questi casi si cercherà di evidenziare la trasversalità di determinate soluzioni senza esplicitare necessariamente l'analisi esaustiva degli ambiti disciplinari di cui sopra. Come anticipato nell'introduzione non è oggetto specifico di questa tesi l'analisi delle esperienze di coinvolgimento di autori provenienti dal mondo del fumetto nell'ambito della professione architettonica, anche se, in modo puntuale, queste esperienze potranno essere citate in relazione all'oggetto della nostra ricerca⁷.

⁷. Su questo tema di segnala il completissimo lavoro di M. Van Der Horn, *Bricks & Balloons, Architecture in comic-strip form*, Rotterdam, 010 Publishers, 2013 che verrà approfondito e analizzato nel capitolo successivo.

1. Architettura e fumetto: un punto di partenza

Sul rapporto tra fumetto e architettura esiste un ricca, anche se tutto sommato recente, bibliografia⁸. Non è questa la sede per una disamina puntuale del corpus critico in materia ma ci sembra utile richiamare all'attenzione tre contributi fondamentali che, a diverso titolo, hanno influenzato e definito le coordinate di questa ricerca: il catalogo dell'esposizione *Attention Travaux! Architecture de Bande Dessinée* tenutasi nel 1985 ad Angoulême curato dall'Institut Français d'Architecture [Fig. 1], *Sequenze Ubrane. La metropoli nel fumetto* di Andrea Alberghini (2006) e il più recente testo di Melanie Van Der Hoorn, *Bricks and Balloons. Architecture in comic-strip form* (2012).

Leggiamo nell'introduzione di François Chaslin al primo volume: "L'architecture est là, partout présente; à peine esquissée parfois : arrière-plan, rapide notation, fond de scène, décor minimal ; ou bien au contraire personnage essential du scénario, très évocateur, extrêmement

8. Si segnalano a corredo alcuni eventi in materia organizzati a partire dagli anni '80: J. de Busscher, *L'Architecture dans la bande dessinée*, in *Images et imaginaires d'architecture: Dessin, peinture, photographie, arts graphiques, theatre, cinéma en Europe aux XIXe et XXe siècles*, Parigi, Edizioni Centre de Création Industrielle (catalogo dell'esposizione tenutasi alla Grande Galerie du Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou, Parigi, 8 Marzo - 28 Maggio 1984), p. 124; *Ciutat and comic*, Centre de Cultura Contemporània, Barcellona, 10 Febbraio - 31 Maggio 1998; *Fumetto e architettura*, Sala delle Colonne del Castello del Valentino, Torino, 4 - 16 Maggio 1998; *L'Architecture i el comic*, Collegi Oficial d'Arquitectes d'Andorra, 2001; *Archi and BD: La Ville dessinée*, Cité de l'Architecture and du Patrimoine, Parigi, 9 Giugno - 28 Novembre 2010; Jordi Gòrriz Leòn, *De arquitectura y viñetas: Reflexiones a propósito del 21e Festival International de la Bande Dessinée de Sierre (Suiza)*, www.tebeosfera.com/Hecho/Festival/Sierre/21eFestival.htm.

Si segnalano inoltre i testi specifici in materia: M. Serenellini, *Le figure incrociate. fumetto/cinema d'animazione/teatro di figura*, Milano, Emme, 1982; AA. VV. *Cairo Especial Arquitectura Stock*, Barcellona, Norma Editorial, 1984; J. M. De Busscher, *Architecture de bande dessinée*, Parigi, Institut Français d'Architecture, 1985; B. Radice, *Architectural strips. Disegni e strisce di architettura e design*, Milano, Memphis, 1987; A. Sani (1993), *Fumettopoli*, Firenze, Sansoni; F. Schuiten, B. Peeters, *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Parigi, Éditions Autrement, 1996; P. Mejean, *Scénario pour une ville*, in "Urbanisme & Architecture", No.199, Parigi, 1983; AA. VV., *I fumetti e la Città. Le città e il Fumetto*, numero monografico di "Schizzo. Idee e immagini" n.13, Cremona, Associazione Centro Fumetto A. Paziienza, 2003; A. Alberghini *Sequenze urbane: La metropoli del fumetto*, Rovigo, Edizioni Delta Comics, 2006; J. B. Brown, *The Comic Architect: Words and pictures along the line between architecture and comics*, University of Sheffield, 2007; AA. VV., *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, a cura di J. Ahrens e A. Meteling, Londra, Continuum, 2010; J. Thévenet, F. Rambertm *Archi & BD. La ville dessinée*, Parigi, Cité de l'Architecture et du Patrimoine, Éditions Monografik, 2012; L. Cassarà, S. D'Urso, *Goodbye Topolinia*, Catania, Malcor'd Edizioni, 2013; M. De Domenico, *Architettura fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*, Milano, Interscienze, 2013. Si segnala inoltre le tesi di laurea di S. Frassetto, *Forma e segno. Il disegno dell'architettura nel fumetto*, relatore P. Bertalotti, Politecnico di Torino, Facoltà di Architettura, Corso di Laurea in architettura, 2010 (in particolare per l'analisi estremamente interessante in merito all'articolazione dello spazio nelle strisce umoristiche di Charles M. Schultz, i *Peanuts*).



FIG. 1 - Joost Swarte copertina per l'esposizione *Attention Travaux! Architecture de Bande Dessinée*, 1985.

travaillé, sujet à part entière, mis en place au prix de tout un arsenal sophistiqué de vues proches ou distantes, panoramas, cadrage rapprochés, détails constructifs, avec des plans contre-plongée, des avant-plans détachés sur des fonds l'importance des objets secondaires qui calent l'architecture proprement dite (un lampadaire, le tronc d'un arbre, trois marches) lui donnant un surcroît de réalité et créant des rapports de lointains et de proximité. Et puis, surtout, tout cet environnement du construit que nous restituons le cinéma, la photographie ou la bande dessinée mais qui ne fait pas partie de la culture consciente

des architectes et pourtant, à chaque heure, modifie la vision que nous avons de leur réalisations [...]”⁹

In poche righe, e nel contesto di un volume per molti versi bizzarro e privo di intenti scientifici (come avrà modo di sottolineare Van Der Hoorn nel suo testo)¹⁰, Chaslin tocca alcuni dei punti cruciali che caratterizzeranno tutto il percorso di ricerca sul rapporto tra architettura e fumetto: la notazione sul piano dello stile grafico, il ruolo narrativo dell'architettura, la strategia delle inquadrature e dei piani (l'*arsenal* di cui sopra), il ruolo dei dettagli, il parallelo con gli altri linguaggi del paesaggio costruito (cinema e fotografia) e il rapporto con l'architettura progettata. Sono annotazioni apparentemente poetiche e poco sistematiche ma che colgono la varietà di approccio che il tema

9. “L'architettura è lì, presente ovunque; a volte a malapena abbozzata: uno sfondo, una rapida annotazione, il fondale di una scena, un elemento minimale d'arredamento; o al contrario personaggio essenziale della sceneggiatura, molto suggestiva, molto lavorata, soggetto a pieno titolo, messo in scena con il dispiegamento di un sofisticato arsenale di vedute vicine o distanti, di panorami, di inquadrature ravvicinate, di dettagli costruttivi, con campi e contro campi, delle quinte che si stagliano sullo sfondo; l'importanza degli oggetti secondari che esulano dall'architettura propriamente detta (un lampione, il tronco di un albero, tre gradini) e che donano un senso di maggior realtà creando rapporti di distanza e prossimità. E soprattutto, tutto questo ambiente costruito che il cinema, la fotografia e il fumetto ci restituiscono, ma che non fa parte della cultura consapevole degli architetti e che, quindi, modifica di continuo la visione che abbiamo delle loro realizzazioni [...]” (*traduzione di chi scrive*)

10. Melanie Van Der Hoorn, *cit.*, p. 21.



Fig. 2 - *Architecture de bande Dessinée* tavola dedicata alla banlieue, contenente vignette tratte nell'ordine da Collet (1908) *Le neuvième rêve*, No. 3; Montellier (1981) *Andy Gang : Joueux pour Andy Gang*; Juno/Tramber (1982) *Kébra: Kébra chope les boules*; Montellier (1981) *Andy Gang : Joueux pour Andy Gang*; Armand (1982) *Le rayon oubliée*, Futuropolis; Montellier (1980) *Andy Gang : et le meur de la Marne*; Bignon, *Trajectoire*, in "Chic", No. 4.

comporta e che si rispecchia nelle profonde differenze tra le trattazioni critiche citate poco sopra.

Questo volume è rilevante anche per il formato editoriale: l'albo si presenta infatti come un esperimento di rimontaggio di vignette tratte da tavole diverse e raccolte secondo nodi tematici elaborati sulla base di temi legati al tempo diegetico dell'opera, all'epoca di realizzazione, alla tassonomia degli elementi funzionali della città o semplicemente alla coincidenza di luoghi e temi.

Dal punto di vista grafico gli autori adottano una struttura che richiama formalmente l'albo francese classico riproducendone il formato tipografico ma la struttura delle pagine è quella di un collage di vignette estrapolate da contesti e da albi diversi e legate da un elemento comune che varia di pagina in pagina. Le tavole del

volume vengono a costituire una sorta di meta fumetto, un *collage en page* di vignette estrapolate da pagine appartenenti a fumetti diversi ma contraddistinte da una coerenza tematica: paradossalmente, anche in questo modalità composita e eterogenea, restano riconoscibili e, in qualche modo, leggibili [Fig. 2]. Questo tipo di impaginazione trasforma ogni apertura di questo volume in un oggetto estremamente stratificato: da un lato siamo di fronte alla parete di un *cabinet d'amateur* sui generis, una raccolta delle migliori vignette collezionabili su un determinato tema, dall'altro siamo di fronte appunto a un *catalogo*¹¹ che, nella

11. Si intende in questo caso il termine nell'accezione ricordata da V. Stoichita, *L'invenzione del*

forma, riprende l'oggetto catalogato. Questo esperimento, sicuramente criticabile in termini di rigore analitico (e di completezza, dato che tutti i riferimenti sono tratti da pubblicazioni francesi), ha però il pregio di raccontare come, a prescindere dalle differenze stilistiche e dagli impianti narrativi sottesi, le vignette o le sequenze che raccontano uno spazio mettono in campo alcune invarianti, alcune strategie, per quanto composite estremamente riconoscibili e documentabili. Strategie che sono, per inciso, l'obiettivo di ricerca del presente lavoro. Ci interessa sottolineare inoltre come l'indice di questo volume rappresenti un (impossibile) tentativo di rendere conto delle tassonomie applicabili ai vari aspetti riguardanti il tema in oggetto. Come molteplici sono i temi messi in campo nell'introduzione del volume, altrettanto multiformi infatti sono le categorie secondo le quali sono state composte le tavole. Se la prima sezione ("Une histoire ancienne") di carattere storico affianca alle letture più semplici (come ad esempio la tavola "À Babylone" che raccoglie viste dell'antica città sumera) a quelle più particolari (come ad esempio "Peplum, champ e contre-champ" che analizza i giochi di cambio di inquadratura nelle scene di ambientazione greco romana) le successive abbandonano presto l'approccio cronologico in senso stretto e affrontano in modo articolato l'epoca moderna ("Vers 1900: une faim de siècle", "Cinquante et des", "Naguère e Parallèlement", "Par le temps qui courent", "Lieux d'ici ed d'ailleurs") mescolando temi sociologici ("A l'usine"), a tavole estremamente specifiche che collegano una corrente o un artista a un luogo ben preciso ("Un Paris de Tardi" con riferimento all'autore Jaques Tardi), a temi legati a una lettura urbanistica della città ("Banlieue"). L'ultima parte è dedicata alle tavole di genere fantastico ("Un jour futur peut-être") e esplora i vari aspetti dell'immaginario fantascientifico nel fumetto. Riportiamo sommariamente questa struttura di indice perché esprime una difficoltà comune rispetto al tema in oggetto: è infatti complesso stabilire delle tassonomie soddisfacenti quando si ragiona sul trattamento dello spazio nel fumetto. I criteri storiografici

che possono ben essere applicati alle prime fasi della storia del medium diventano presto inefficaci a causa della tendenza auto riflessiva e citazionista di questo linguaggio, i criteri tematici sono resi fatalmente labili dalla varietà di temi e di contaminazioni che il medium propone, le letture verticali (per autore) possono ben illuminare motivi e scelte di determinate soluzioni ma spesso risultano limitative rispetto a uno sviluppo complesso e estremamente interrelato.

Dall'impostazione quindi di questo volume traiamo un duplice spunto: da un lato la necessità di mantenere mobile il punto di osservazione senza la pretesa di esaurire con una catalogazione schematica il tema, dall'altro la soluzione di montaggio applicata che, attraverso una selezione di momenti significativi (le singole vignette) tenta di restituire la complessità delle relazioni e dei temi che articolano questa ricerca. Il criterio visivo quindi, le assonanze e le contaminazioni tra le soluzioni di *decoupage* della vignetta e di *mise en page* sono la chiave di lettura adottata per strutturare il presente lavoro di ricerca.

Passiamo ora, contravvenendo al rigoroso ordine cronologico, al fondamentale *Bricks and Balloons* di Melanie Van der Horn, recente contributo monografico, che si pone in qualche modo all'estremo opposto rispetto al testo curato da Chaslin. Il testo della Van Der Hoorn, fondamentale per la completezza dell'analisi sul fronte dell'architettura, nasce dall'incontro fortuito dell'autrice (antropologa culturale e saggista) e del cartoonist e graphic designer olandese Joost Swarte¹². Il volume dà conto dell'importante lavoro svolto dall'autrice tra il 2004 e il 2012: la ricerca indaga nello specifico le esperienze di uso del fumetto nell'ambito dell'architettura e cerca di individuare dei possibili approcci di lettura che restituiscano unità e comparabilità a episodi puntuali e spesso molto distanti sul piano qualitativo e strutturale. Il primo capitolo, "Exploring the interaction between man and building in a poetic-philosophical way" si sofferma in modo particolare sulle opere a fumetti di alcuni autori che si sono confrontati

12. Nel 2004 l'autrice, in procinto di terminare il suo precedente saggio, (2009) *Indispensable Eyesores: An Anthropology of Undesired Buildings (Remapping Cultural History)* Oxford & New York chiese all'artista di illustrarne la copertina.



Fig. 3 - Bjarke Ingels, *Yes is More. An Archibcomic on Architectural Evolution*, 2011, p. 20.

in modo più o meno esplicito con il tema della rappresentazione architettonica: è questa la parte che, per quanto sicuramente necessaria nell'economica del volume, risente della complessità di cui sopra¹³. Nei capitoli successivi (“Showing a deliberately subjective view of built reality” e “Assuming a critical position on supposedly wrong tracks in architecture”) vengono invece raccolte le esperienze di uso del fumetto, da parte di architetti e designer, a fini programmatici (di riflessione o di critica). Il focus di questa riflessione verte su come l’oggetto narrativo costituito da un *comic* possa raccontare e trasmettere un’idea specifica riguardo allo spazio costruito: non è quindi al centro il manufatto architettonico in quanto tale (o la sua rappresentazione) ma l’idea

di architettura (o di città) che attraverso vignette e balloons può essere condivisa e illustrata. I successivi capitoli (“Presenting the people and ideas behind the designs” e “Conveying Lively and lived-in designs to the public”) si soffermano sugli utilizzi divulgativi del linguaggio della nona arte (racconto delle persone e delle teorie di progetto, da un lato, e comunicazione verso il pubblico delle istanze progettuali, dall’altro). Il fumetto, inteso come strumento di comunicazione empatico e popolare, viene visto come modalità utile per colmare il gap spesso denunciato e sofferto tra architetti e pubblico. La trattazione della Van Der Hoorn è sicuramente una delle più esaustive in merito ed ha in effetti il merito di esaurire l’analisi di questi esempi contestualizzandoli e permettendone la lettura. Gli esempi riportati evidenziano però le difficoltà (ma anche, in alcuni casi, le intuizioni) che caratterizzano la realizzazione

13. Nella maggior parte dei testi riportati in precedenza si riscontra, a fronte di contributi interessantissimi e puntuali, una sostanziale difficoltà nell’impostazione di uno schema concettuale unitario in grado di tenere insieme in modo organico una serie di esperienze molto diverse. Questa difficoltà deriva sicuramente dalla natura di opera prima in materia che molti di questi saggi hanno rappresentato (tra tutti, ad esempio, il fondamentale Alberghini (2006) che ha avuto il pregio di inaugurare in Italia una riflessione in materia), dall’altro da un pregiudizio di lettura che fa spesso oscillare le analisi tra i due poli della cultura e della professione alta (l’architettura) e del linguaggio popolare (il fumetto) compromettendo la lettura specifica delle singole esperienze.



Fig. 4 - François Henninger, Tony Neveux, Florian Teysier, Affresco per il porto industriale di Valenza, 2005.

di questi ibridi tra fumetto e elaborati di progetto (o di concorso). In molti casi alcuni paradigmi del fumetto vengono adottati e forzati in un contesto normalmente caratterizzato da una sintassi più complessa ed ermetica al fine di facilitare la comprensione al pubblico: l'intento stesso implica i limiti di questo tipo di operazioni; il risultato finale è infatti, spesso, un'approssimazione al linguaggio del fumetto quando non una semplice mimesi formale del medesimo. Questo il caso ad esempio di *Yes is More. An Archicomic on Architectural Evolution* (2011) prodotto dall'archistar Bjarke Ingels [Fig. 3] che, a prescindere

dal titolo autoconferito di *archicomic*, si presenta come una sorta di fotoromanzo con funzione di catalogo progettuale che poco capitalizza le potenzialità espressive del linguaggio del fumetto.

Il capitolo "Creating comic-strip architecture" e le conclusioni definiscono in qualche modo la linea teorica che informa la riflessione del volume. Il pregio di *Bricks and Balloons* è proprio questo: la parte più corposa del volume indaga il rapporto che gli architetti (in particolare quelli che del fumetto hanno in qualche modo fatto uso nel corso della loro carriera) hanno con il fumetto. Gli esempi e le interviste documentate coprono uno spettro molto ampio di esperienze di architettura a fumetti: dai più consapevoli approcci al fumetto come arte figurativa (tra tutti significativo il caso di Jean Nouvel che ha saputo a più riprese coinvolgere fumettisti in merito alla comunicazione dei propri progetti, da Tanino Liberatore fino a Henninger, Neveux e Teysier [Fig. 4]), all'uso dirompente e provocatorio del linguaggio (Archigram), alle

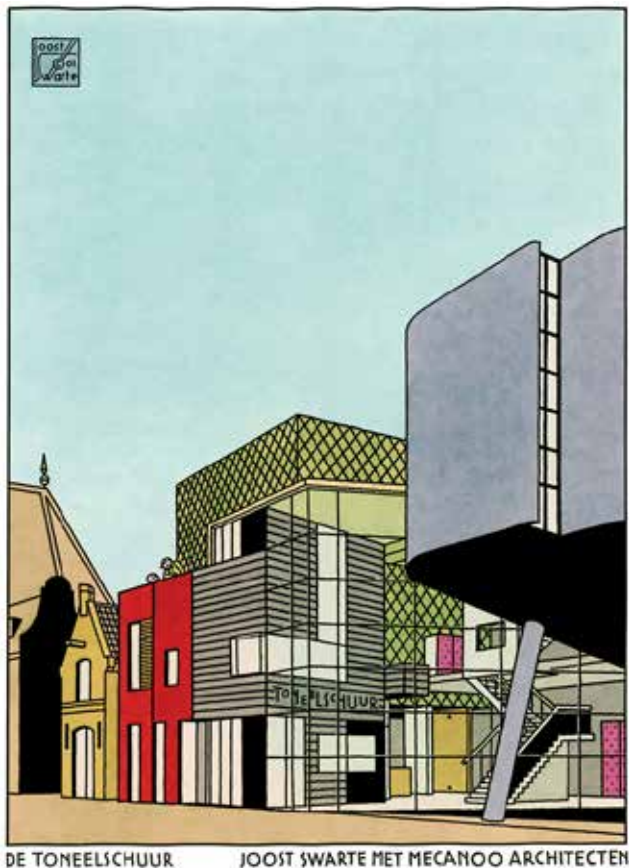


Fig. 5 - Joost Swarte e Studio Mecanoo, *De Toneelschuur*, immagine tratta dal portfolio di presentazione, 2000.

esperienze di effettiva collaborazione professionale tra fumettisti e architetti (come nel caso di Joost Swarte e dello studio Mecanoo [Fig. 5], solo per citarne alcuni). Il testo della Van Der Hoorn esplicita dunque un nesso forte tra i due linguaggi e lascia intravedere le potenzialità insite nell'uso consapevole del fumetto in ambito architettonico. Proprio da questa consapevolezza muove il presente lavoro di ricerca che si vuole configurare appunto come un repertorio di soluzioni e di strategie narrative che permettano di ragionare in modo consapevole sulla narrazione dello spazio costruito attraverso il linguaggio del fumetto, ripercor-

rendo in qualche modo a ritroso il percorso seguito dalla Van Der Hoorn e tentando di interpretare le multiformi tassonomie presenti nel volume a cura di Chaslin.

A metà tra i due contributi sopra riportati, tra l'apertura disordinata operata da Chaslin sul tema e la chiusura precisa e documentata della Van Der Hoorn su uno degli aspetti del medesimo, si colloca il contributo di Andrea Alberghini, fondamentale per l'impostazione di questo lavoro di ricerca. Il merito principale di *Sequenze Urbane* è quello di individuare una chiave di lettura più articolata rispetto alla questione che permette di tenere insieme aspetti linguistici e strutturali del fumetto, aspetti tematici e figurativi e un'analisi verticale del lavoro dei singoli autori. Molti degli autori citati da Alberghini tornano anche nella presente ricerca e completano la cernita francofona operata da Chaslin e la struttura dei capitoli identifica in modo intuitivo un possibile approccio al tema. In particolare il capitolo terzo si struttura in una prima parte dal titolo "La trascrizione del paesaggio urbano a fumetti"

(a sua volta articolata in “La città delle cartoline”, “Il monumento”, “Gli elementi dello spazio urbano”, “Interpretazioni dello spazio urbano” e “La città della memoria”) e in una terza parte “Visioni urbane” (composta da “Rovine”, “Nuove utopie di consumo” e “Ucronie della belle époque”) che rendono conto di una differenza intuitiva, che però qui viene forse per la prima volta configurata in modo cosciente, tra le rappresentazioni fumettistiche che (fatti salvi i debiti slittamenti dovuti alla trascrizione operata dall’autore) si rivolgono al racconto della città con intento potremmo dire naturalistico (con l’obiettivo cioè di farcela riconoscere quanto prima) e narrazioni di segno diverso, che proiettano l’urbano nella dimensione del fantastico (senza per questo essere rappresentative dell’esperienza e del contesto reale). L’articolazione di questa divisione ha rappresentato uno dei punti di partenza del presente lavoro di ricerca e ha fornito una prima utilissima griglia di approccio al tema delle strategie del racconto urbano a fumetti che esamineremo nei prossimi capitoli.

“L’architettura è per lo spazio
ciò che la narrativa è per il tempo.”

Paul Ricoeur, *Leggere la città*, 2013

2. L'origine del linguaggio spaziale del fumetto.

2.1. Immagine e parola: progetto architettonico e racconto.

Uno dei contributi più significativi alla riflessione sul rapporto tra spazio e narrazione è senz'altro quello contenuto nel testo di Paul Ricoeur *Architecture et narrativité*, originariamente pubblicato nel 1998 sulla rivista "Urbanisme"¹⁴. La struttura di sviluppo del progetto architettonico ipotizzata da Ricoeur si articola in tre fasi (*prefigurazione, configurazione e rfigurazione*) ed è applicabile all'architettura così come alla narrativa sulla base di una stretta analogia tra tempo presente (fulcro del tempo narrativo) e luogo (fulcro dello spazio costruito). Nella fase di *prefigurazione* il "racconto è inserito nella vita quotidiana, nella conversazione senza ancora distaccarsene per produrre forme letterarie"¹⁵. Nella *configurazione* l'atto narrativo emerge dalla vita quotidiana e si caratterizza per la strutturazione di un tempo "veramente costruito, veramente raccontato" che si predispone a una fase conclusiva di lettura o rilettura detta appunto di *rfigurazione*. L'intervento narrativo e progettuale in senso stretto si attua quindi nella fase intermedia di *configurazione* a partire da presupposti e operazioni agite sulla base della fase di *prefigurazione* e in funzione di una fase di *rfigurazione*. Ci interessa qui ripercorrere i tre movimenti in merito all'architettura andando, dove possibile, ad esplicitare e ad espandere alcuni concetti che sottolineano l'attinenza dei due percorsi, permettendoci infine di definire l'atto progettuale come un'operazione di configurazione narrativa in senso stretto.

Dato che la *prefigurazione* è una fase dove il racconto pre-esiste in forma ancora non letteraria e si palesa come presenza inscritta e nascosta nella vita ordinaria, questa fase rende conto del radicamento della narrazione nel vissuto comune. L'architettura in questa sua fase di

14. P. Ricoeur, *Leggere la città. Quattro testi di Paul Ricoeur*, a cura di F. Riva, Roma, Castelvocchi, 2013, pp. 79-93.

15. P. Ricoeur, *cit.*, p. 81.

pre-esistenza si da in quanto processo del costruire-abitare precedente alla sintesi concettuale del progetto architettonico in senso stretto: le operazioni che costituiscono l'atto edificatorio, se scomposte negli atti primari e sostanziali insistono e persistono nella quotidianità, secondo Ricoeur, in forma non strutturata. Al contempo l'atto del costruire\abitare implica il concetto di installarsi, di eleggere un luogo nello spazio a dimora e di fissare in esso dei riferimenti che a sua volta producono e rendono misurabili intervalli e distanze da coprire. Installarsi e fissare dei riferimenti implica la produzione (e l'istituzionalizzazione) dei percorsi. In questo senso la riflessione di Ricoeur riecheggia fortemente la definizione di "ambiente" (come insieme di fenomeni che costituiscono il contesto nel quale altri fenomeni si collocano) sviluppata da Christian Norberg Schultz¹⁶. Curioso notare che, nel muovere i ragionamenti preliminari sulla sua fenomenologia dell'architettura e dei luoghi, Schultz prenda come spunto un testo poetico di Georg Trakl¹⁷ che pone per altro in modo importante una delle questioni centrali dei capitoli seguenti e cioè il rapporto tra interno ed esterno come chiave di lettura e di configurazione dello spazio costruito.

La riflessione di Ricoeur sulla *prefigurazione*, che viene in qualche modo collocata in un momento a-storico e ideale, si completa con l'affermazione che qualsiasi storia di vita si svolge necessariamente in uno spazio. Quest'ultima posizione appare più come una constatazione che non come una componente del ragionamento e rende conto del complesso rapporto che in letteratura si da tra descrizione e azione¹⁸. Sempre in merito alla *prefigurazione* Ricoeur segnala come, nel corso dei secoli, l'atto dell'abitare\costruire si è configurato in una prassi che, a prescindere da eccezioni e discontinuità, pone oggi il costruire con progetto in rapporto imprescindibile con il contesto esistente. Il contesto, che è termine composito e ampio, include sicuramente almeno il dato fisico, paesaggistico e architettonico, delle cosiddette

16. C. Norberg Schultz, 1979, *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Milano, Electa, pp. 6-8.

17. G. Trakl, *Una sera d'inverno*, citazione ripresa da M. Heidegger, *In cammino verso il linguaggio*, Milano, Mursia, 1973.

18. Si veda in proposito A. Marchese, *L'officina del racconto. Semiotica della narritività*, Milano, Mondadori, 1993, pp. 101 e sgg.

pre-esistenze. Il presentarsi di questi dati alla mente del progettista nel momento in cui si inizia l'atto del progettare rientra a pieno titolo nella fase di pre-figurazione. In questo senso il primo di questi tre movimenti include tre diversi dati: l'insieme delle operazioni edificatorie elementari, il rapporto necessario tra storia e spazio e il rapporto con le pre-esistenze. Tutti questi dati entrano a vario titolo nelle operazioni di *configurazione* (progettazione in senso stretto). Questa fase include praticamente qualsiasi ragionamento sul rapporto con l'esistente nel progetto d'architettura: non è rilevante la posizione specifica rispetto a questo esistente, è rilevante come, così come per l'atto narrativo, attraversare questa fase sia imprescindibile ai fini dell'atto progettuale. Riflessione che Ricoeur non sviluppa ma che credo sia interessante accennare è quella in merito al ruolo di snodo che le operazioni di selezione operate dal progettista svolgono nel passaggio da una fase alla successiva. Anche se non determinante sul piano dell'esistenza del progetto, la posizione che il singolo progettista assume rispetto a queste pre-esistenze è fortemente caratterizzante degli esiti e delle scelte operate. Allo stesso modo si propone di considerare in questa sede le azioni che proiettano la volontà progettuale e le istanze culturali ed etiche del progettista verso la fase successiva di *rifigurazione* con l'intento di governarla e di informarla. Consideriamo quindi questi due atti, di passaggio nel primo caso e di proiezione nel secondo, come parti integranti del processo progettuale e quindi della costruzione narrativa del progetto stesso. Per dirla con Alberghini, se applichiamo questo paradigma al fumetto (o al cinema) ci troviamo, a questo punto, appena oltre alla fase di *messa in scena* e appena prima della fase di *messa in quadro*.¹⁹ La seconda fase di *configurazione* è quella nella quale il racconto si svincola dal quotidiano e viene strutturato in maniera cosciente per dare forma a un atto letterario compiuto. Questo processo presenta un'evidente analogia con l'atto progettuale ed è quello che, implicando un atto di scrittura del progetto (e quindi della sua traduzione in un sistema di segni intellegibili e operabili) ci interessa maggiormente. Il progetto d'architettura stacca (mette, appunto, in

19. A. Alberghini, *cit.*, p.30.

quadro) dal quotidiano (che si presenta come concretizzazione fenomenologica di istanze e processi che concorrono alla formazione dello spazio costruito) una porzione di spazio, di consuetudini costruttive, di storie, di esigenze per configurarle in un sistema di spazi che sarà inevitabilmente altro rispetto al pre esistente e che, come ogni narrazione letterariamente compiuta, si presta a essere trasmesso (narrato), discusso e, infine, abitato. Ci interessa approfondire ulteriormente questo concetto riportando un'ulteriore articolazione proposta da Ricoeur che declina in tre ambiti fondamentali il concetto di *configurazione*: la *mise en intrigue*, l'intelligibilità e l'intertestualità.

La messa in intrigo consiste nella raccolta dei fatti e delle azioni oggetto della narrazione, integrate e strutturate in un intreccio dove trovano spazio elementi di spiegazione eziologica, di invenzione o di casualità. L'azione progettuale segue uno stesso percorso: l'insieme dei dati antropologici, culturali, tecnici, il contributo della tradizione architettonica e gli apporti eterogenei rispetto alla disciplina vengono disposti secondo una *mise en intrigue* che, con un movimento costante di concordanza\continuità e di discordanza\discontinuità con il pre esistente, porta a compimento un atto sostanzialmente unitario come l'edificazione di uno spazio o di un insieme di spazi. L'oggetto architettonico (lo spazio trasformato dall'intervento progettuale) comunica e attua un principio o un sistema di valori che raramente si palesano in modo didascalico: è la fruizione di questo spazio, la sua osservazione, la sua lettura critica che permettono l'affiorare graduale dei contenuti celati dalla *mise en intrigue*. Nel testo letterario il percorso tra lo stato iniziale del racconto e il suo stato finale, a prescindere dalle dinamiche narrative messe in atto nel mezzo, si esaurisce in un'unità fondamentale garantita dal fatto che esiste sempre e comunque una prima parola e un'ultima parola. Così in architettura, l'atto di selezione e invenzione che, dal contesto e dallo spazio dato, produce un progetto (che vale qui per l'edificio ultimato) che, a prescindere dalle strategie messe in atto nel configurarlo, si presenterà prima o poi in una configurazione stabile

e in qualche modo finita.

Ci interessa qui accennare brevemente al parallelismo tra l'idea di *mise en intrigue* e di *mise en page* nella riflessione del critico francese Thierry Smolderen²⁰ che a sua volta racchiude e articola la progressione di *messa in scena*, *messa in quadro* e *messa in serie* indicata da Alberghini²¹. Se la messa in scena riguarda i contenuti dell'immagine è nella messa in quadro che lo specifico del fumetto inizia a esprimere le proprie specificità: è in questo momento infatti che il luogo scelto e staccato viene per la prima volta descritto attraverso uno sguardo specifico (una specifica inquadratura nella fattispecie). Quindi, oltre alla porzione di reale, staccato dall'atto narrativo o progettuale, quando parliamo di fumetto (e di cinema) ci poniamo anche il problema di come questo verrà inquadrato (secondo quale distanza, inclinazione, profondità di campo ecc.). Definito però un quadro (e sull'ambivalenza del termine quadro torneremo nei capitoli successivi) il fumetto pone la questione della *messa in serie* ovvero della composizione di più quadri che vanno a comporre la narrazione. La *messa in serie* è dunque l'ulteriore momento di definizione rispetto alla quale la *mise en page* rappresenta una specifica: quella porzione di quadri messi in serie a comporre una pagina (o tavola di fumetto). Questa posizione integra il paradigma esposto da Groensteen²² secondo il quale la vignetta deve essere considerata l'unità minima fondamentale del fumetto e ci aiuta a comprendere meglio perchè la pagina venga definita *iperquadro* da Benoit Peeters²³. Approfondiamo quindi le modalità di strutturazione dell'iperquadro in relazione alla riflessione storica e tipologica sulla *mise en page* portata avanti da Smolderen. Secondo quest'ultimo infatti il fumetto si è dotato, sin dagli albori, di strutture di messa in pagina (cioè di composizione di immagine e parola e di modalità di messa in sequenza di

20. T. Smolderen, *Trois formes de pages*, in "Neuvième art", No.13, Angoulême, 2007, pp. 20-31.

21. Alberghini, *cit.*, p.30.

22. Sulla definizione delle unità fondamentali che costituiscono la tavola a fumetti si veda T. Groensteen, *Système de la Bande Dessinée*, Parigi, 1999, pp. 14 e sgg. Lo studioso francese, nel capitolo dal significativo titolo *L'introuvable définition*, dopo aver esaminato le definizioni tentate in letteratura dai suoi predecessori e aver introdotto alcuni concetti specifici del fumetto (la solidarietà iconica, l'artrologia e la spazio-topia) conclude comunque che non è possibile (o quanto meno non ha significato) ragionare, per il fumetto, sulla base di un'unità linguistica inferiore a quella della singola vignetta.

23. B. Peeters, *Case, planche, récit*, Parigi, Casterman, 1991, p. 36.

questi elementi) capaci di declinare la resa della materia narrativa in virtù della geometria, della disposizione e della densità delle vignette. Anche se sarà oggetto di disamina più approfondita nei capitoli a seguire ci interessa qui sottolineare come la selezione operata dal fumetto si attui a un livello figurativo (quello della scomposizione dell'azione) che implica una precisa scelta di spazializzazione del tempo. Essendo questa selezione operata secondo un intento narrativo sarà utile ragionare sui meccanismi di questa messa in pagina come modalità di racconto e di messa in intrigo dello spazio costruito. Scegliere porzioni di una scena, momenti specifici di un'azione, inquadrature specifiche per ciascuno di questi elementi è un processo di selezione e di presa di posizione rispetto all'oggetto della narrazione in tutto e per tutto analoga all'attuazione di strategie narrative specifiche in relazione al racconto.

La seconda caratteristica della configurazione secondo Ricoeur, l'*intelligibilità*, attribuisce all'atto configurativo un ruolo chiarificatore: laddove le storie di vita sono per loro natura confuse (o difficilmente riconoscibili o riconducibili a unità) il racconto strutturato tenta una chiarificazione esemplare, una districazione che consenta di riflesso la riproducibilità del racconto stesso e la sua trasmissione "identica". Analogamente viene richiesto al progetto di architettura di esplicitare in modo intelligibile e chiaro le operazioni di selezione (le ragioni e le cause) che hanno orientato le scelte spaziali. Non è necessariamente il caso di attribuire al progetto d'architettura un ruolo programmatico e emblematico *tout court*, ma è comunque evidente che una delle prerogative dell'atto progettuale sia la configurazione o la suggestione di un principio ordinatore dell'esistente.

Il terzo principio, ovvero l'*intertestualità*, attiene al co-implicarsi dell'atto narrativo rispetto alle narrazioni esistenti. Allo stesso modo l'edificio (omologo del racconto nel modello proposto da Ricoeur) si inserisce nel tessuto urbano e nelle pre-esistenze secondo questo requisito di dialogo e rapporto con gli altri racconti/edifici. Quest'ultimo elemento completa la caratterizzazione della fase di configurazione ed è quello che in qualche modo rende conto in senso ampio delle istanze

del fare architettura (e del raccontare): il rapporto con ciò che già esiste, la capacità o meno di conservarne la traccia è sicuramente uno degli elementi caratterizzanti del fare architettura.

La fase finale di *rifigurazione* richiama in campo il lettore come abitante del testo letterario. A questi è assegnato il compito di trasformare il testo portandolo all'incontro con una quotidianità individuale nuova e altra rispetto alla lettura dell'esistente operata dal narratore\ progettista. Anche se in termini di progettazione in senso stretto questa risulta essere la fase meno controllabile della vita di un edificio, è senz'altro interessante indagare come una rappresentazione narrativa dello spazio possa prestarsi in forma delegata a restituirci una visualizzazione plausibile rispetto al futuro del progetto d'architettura. Prima ancora che uno spazio sia realmente abitato e quindi trasformato e riletto dal reale utente il fumetto può permettere di ambientarvi una storia che, per tutta una serie di motivi che esploreremo in questo primo capitolo, può fungere almeno in via preliminare da verifica di quella che potremo definire "narrabilità" di uno spazio. Questa ipotesi apparentemente astratta è in realtà concreta e documentabile come testimoniano ad esempio gli interventi di Roberto Baldazzini chiamato da Ettore Sottsass [Fig. 6] ad ambientare una striscia muta (uno "storyboard di progetto" come viene definito nella lettera d'incarico per questo lavoro) all'interno del (progetto del) complesso dell'Osaka Dome. Il materiale prodotto, è importante sottolinearlo, non aveva finalità pubblicitarie o divulgative ma solo lo scopo di vedere come il progetto "girava" in un contesto narrativo molto semplice (l'esplorazione appunto di quel medesimo spazio). L'intervento di Baldazzini, a partire dallo studio degli alzati e delle piante, consiste in definitiva nell'inserire due semplici segmenti narrativi (una coppia adulto bambino, ipotizziamo padre e figlio e una personalità di rilievo) che arrivano presso il complesso e, dopo averlo percorso, accedono alle aree loro dedicate (la platea e uno spazio dedicato).

L'operazione in atto è quindi ben rappresentativa di quanto accennato finora: l'esperienza di uno spazio architettonico è intrinsecamente narrativa, *chiama* in un certo senso la narrazione che, ridotta ai minimi

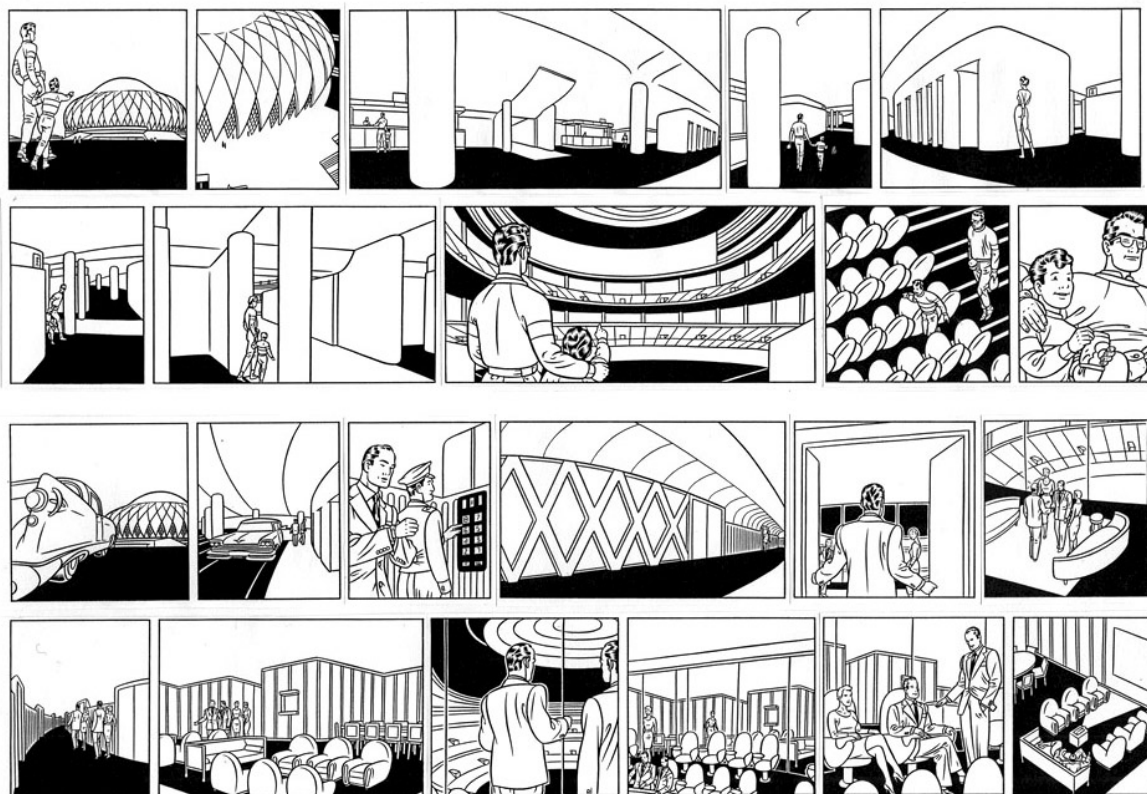


FIG. 6 - Roberto Baldazzini per Ettore Sottsass, due segmenti narrativi dello storyboard progettuale per il progetto dello complesso Osaka Dome, 1992. (inedito, pubblicato su gentile concessione dell'autore)

termini, si può tradurre nell'identificazione di alcuni personaggi che agiscono sulla scena come alter ego del lettore e, nel caso specifico, aggiungono una nota di caratterizzazione che giustifica diverse esperienze di fruizione dello spazio. Segnaliamo, ma è un aspetto sul quale torneremo nei capitoli successivi, che l'andamento visivo di questo tipo di narrazioni coincide spesso con la scelta di un formato orizzontale (sia dal punto di vista delle proporzioni della pagina che dal punto di vista della dimensione delle vignette).

Tornando a Ricoeur, consideriamo quindi che spazio e racconto vivono di momenti e di fasi comparabili. Se lo spazio si struttura e viene esperito attraverso un processo intrinsecamente narrativo è forse legittimo supporre che proprio dal dominio dei linguaggi narrativi per eccellenza possano venire soluzioni e spunti di riflessione utili per capire come leggiamo lo spazio, come ne abitiamo il racconto e come ne progettiamo gli sviluppi. Nella fattispecie pensando al fumetto non possiamo non cogliere alcuni elementi pratici e formali che lo legano ulteriormente al tema della progettazione degli spazi e delle discipline



FIG. 7 - Seth, studi preparatori per la città di Dominion, in *Palookaville 20*, Drawn & Quarterly, Montreal, 2010, p. 71.

dell'architettura. Esiste senz'altro un tema tecnico: il disegno è elemento chiave sia del fumetto che della rappresentazione del progetto di architettura. Di più, il disegno è strumento di conoscenza dell'idea progettuale, che si produce e si concretizza per avvicinamenti progressivi, per bozze e messe a punto che sono in tutto e per tutto analoghe al processo di messa a punto di una pagina finita da parte di un disegnatore. Anche dal punto di vista economico e della strumentazione necessaria la fase disegnativa della composizione architettonica e la realizzazione di una tavola a fumetti condividono una uguale e relativa

povertà di mezzi tecnici: il disegno bidimensionale su carta (o su supporti digitali) rimane lo strumento principe di questi due processi che ne condividono di conseguenza le potenzialità rappresentative teoricamente illimitate. Basta evocare in questo caso l'incredibile divario di risorse e di tecnologie messe in campo per tradurre un progetto architettonico in un edificio e, in parallelo, per adattare un racconto a fumetti in chiave cinematografica. Questa prossimità tecnica non è solo relativa alla comune preparazione in materia di rappresentazione, ma agisce spesso anche sul piano della modalità di immaginare il luogo dell'azione. Sicuramente interessante in questo senso citare il tipo di lavoro preparatorio che svolge Seth per il suo *Palookaville*²⁴ dove non solo assistiamo a un primo lavoro di ricognizione e studio delle tipologie edilizie [Fig. 7] presenti nell'area interessata ma anche a un ricostruzione tridimensionale in forma di modellino [Fig. 8] che serve da verifica e da supporto per lo sviluppo delle tavole a fumetti: non è certo

24. Seth (G. Gallant), *Palookaville 20*, Montreal, Drawn & Quarterly, 2010.



ABOVE: FROM THE OTHER SIDE OF THE PLATFORM, BELOW LEFT: ST. HENRI OF THE WOODS CHURCH, BELOW RIGHT: THE CONROUET LEFEBVRE HALL.



FIG. 8 - Seth, plastici di studio per la città di Dominion in, *Palookaville 20*, Drawn & Quarterly, Montreal, 2010, p. 47.

solo la padronanza delle tecniche di rappresentazione ad accomunare progettisti di spazi e progettisti di storie.

Oltre al piano tecnico esiste poi un'affinità anche sul piano dell'intento che muove il disegno, affinità che potremmo appunto definire appunto narrativa, dato che immaginare uno spazio da vivere e abitare è un'attività sostanzialmente analoga alla progettazione dello spazio nel quale si svolgerà una storia a fumetti. Si deve anche sottolineare come, per tutta una serie di motivi legati anche alla genesi del linguaggio del fumetto moderno e al suo rapporto con lo spazio urbano, è difficilmente pensabile una lettura degli

spazi rappresentati nel fumetto come mero apparato descrittivo. Anche se è pur vero che esistono fumetti praticamente privi di "sfondi"²⁵ (ma non per questo privi di un sistema di coordinate spaziali) è piuttosto evidente come nella maggior parte dei casi la rappresentazione del luogo dell'azione non possa essere considerata come una circostanza di contorno ma sia un mezzo di comunicazione proprio: "Loin d'être un simple circonstant, c'est une expression susceptible d'être mise en œuvre

25. Interessante notare che l'esempio solitamente portato per indicare la possibilità di un fumetto praticamente privo di caratterizzazione d'ambiente sia solitamente *I Peanuts* di Charles M. Schulz (o altre analoghe strip umoristiche). Mi sembra opportuno sottolineare che, a prescindere dalla strategia rappresentativa adottata, la spazialità continua anche in questi esempi a rivestire un ruolo di primo piano, come brillantemente notato da Stefano Frassetto, *cit.*, capitolo 3.3 dal titolo "La prospettiva ai minimi termini: Charles M. Schulz".

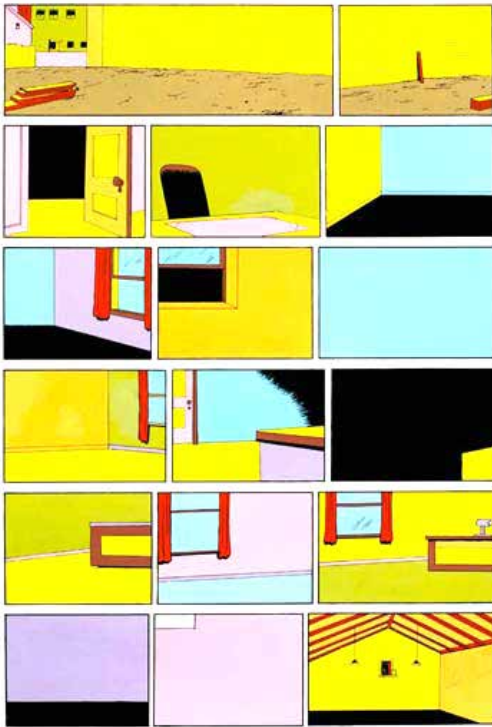


FIG. 9 - Tavola tratte da Niklas Rüegg, *SPUK*, Zurich, Edition Fink, 2004.

pour parler d'autre chose qu'elle même"²⁶.

Interessanti in questo senso, gli esperimenti condotti da Niklas Rüegg²⁷ e nel progetto *City Strips* pubblicato da P-O-I²⁸: in entrambi i casi ci troviamo di fronte albi a fumetti privati (a posteriori con un'operazione quindi di postproduzione) delle figure umane in primo piano. Le tavole risultano così improvvisamente deserte o meglio popolate esclusivamente dagli elementi architettonici o di paesaggio. L'esperienza di lettura di questi albi produce due ordini di effetti. L'impressione di esplorare un mondo improvvisamente spopolato con la conseguente sensazione di disagio: questa impressione è suscitata dal codice visivo delle inquadrature che in questi casi mantiene il taglio individualizzato e personale proprio di una narrazione con personaggi. Non

siamo di fronte alla rappresentazione di un mondo improvvisamente desertificato: una persona in questa narrazione è ben presente ed è il soggetto osservante che, di riflesso, si scopre ad aggirarsi solo in un mondo improvvisamente deserto. In *SPUK* (traducibile con *spettro*) di Niklas Rüegg le tavole originali (per la maggior parte classiche tavole Disney) sono ridotte a una serie di sfondi [Fig. 9]: interni, esterni, elementi d'arredo, alberi, campiture di colore. L'assenza del personaggio diventa paradossalmente presenza fantasmatica e ricerca: lo sguardo del lettore si muove inquieto, da una vignetta all'altra, alla ricerca di ciò che manca, con la sensazione di essere giunto con un fatale ritardo che

26.H. Manar, *La privatisation de l'espace*, in "Nouveaux Actes Sémiotiques", No. 4-5, Limoges, Université de Limoges, Trames, 2002, cit. in S. Cavicchioli, *I sensi, lo spazio, gli umori e altri saggi*, Milano, Bompiani, 2002, p. 153.

27. N. Rüegg, *SPUK (Thesen gegen den Frühling)*, Zurigo, Edition Fink, 2004.

28. La serie di magazine in bianco e nero pubblicata da p—o—i.net di Londra a partire dal 2014 raccoglie in albi spillati di 32 pagine alcune delle più famose doppie pagine (*spread*) degli albi di genere supereroistico americani totalmente privati dei character che le completavano in origine. I quattro numeri finora apparsi sono intitolati rispettivamente *The Amazing City*, *Supercity*, *The incredible city* e *Gotham*. Da segnalare come la testata dei magazine riprenda il logtipo delle serie di riferimento sostituendo di fatto alla titolarità del protagonista il riferimento alla città dove sono ambientate le storie.



FIG. 10 - Tavole tratte da *The Amazing City*, in "City Strips", No. 1, febbraio 2014, p--o--inet, Londra

ha dato alla scena il tempo di svuotarsi. Nell'esempio riportato di *The Amazing City* sopravvivono anche oggetti in gran numero all'improvvisa desertificazione delle pagine: elemento questo che aumenta la percezione di drammaticità e di presenza fantasmatica dei protagonisti [Fig. 10]. Nella rappresentazione del progetto di architettura l'assenza di figura umana è in parte motivata dalla natura prevalentemente tecnica dell'elaborato e mitigata dal tipo di visualizzazione (solitamente prospettica o assonometrica) che viene tra l'altro proposta solitamente al di fuori di un contesto di *mise en page*. Questi esperimenti di post produzione e sottrazione sul fumetto mettono evidenza come la presenza della figura umana (se non in proprio, quantomeno sotto forma di traccia visibile e recente) e il taglio dell'inquadratura (che sulla figura umana e sul suo agire nello spazio si struttura e misura) sono elementi imprescindibili della sequenza narrativa. L'altro spunto che *City Strips* e *Spuk* forniscono è, parallelamente, in merito alla capacità dello spazio (soprattutto se inquadrato secondo criteri narrativi) di originare un racconto autonomo. In queste tavole infatti, benché in assenza di un'azione rappresentata, riusciamo comunque a seguire lo scorrere del tempo e a percepire l'azione dello sguardo nell'esplorare uno spazio che ci si palesa nelle sue caratteristiche fondamentali anche

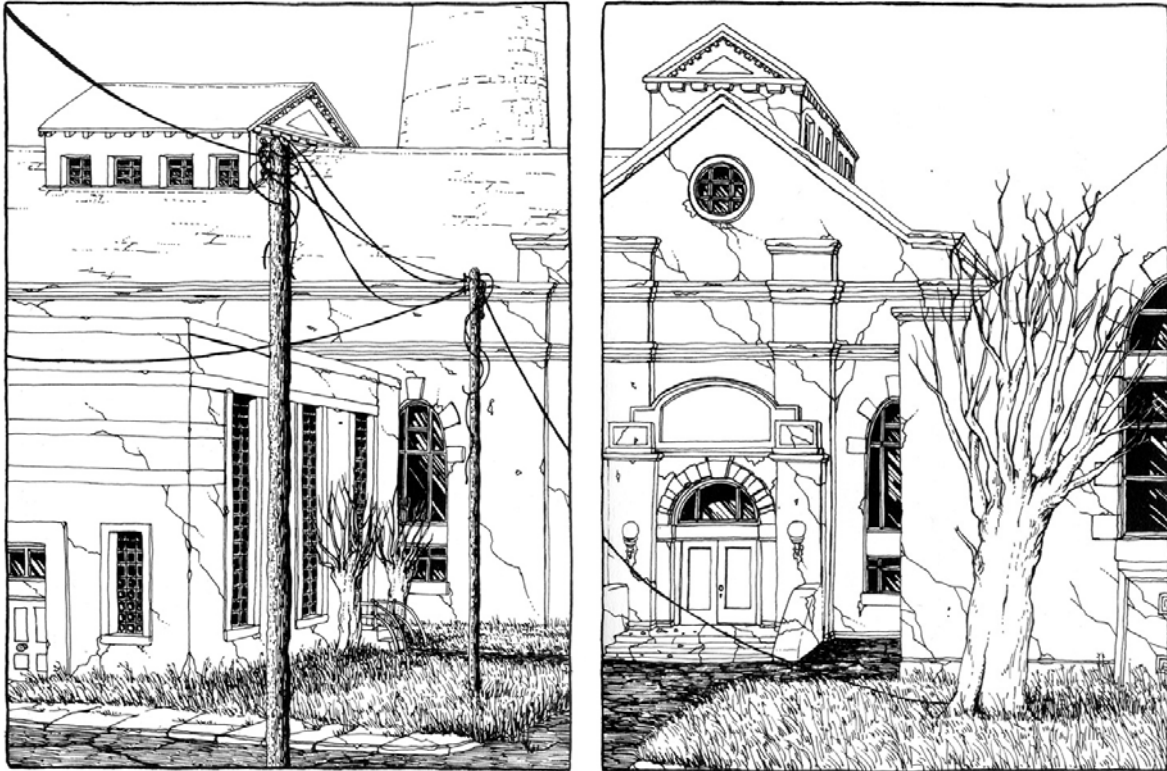


FIG. 11 - Martin Vaughn James, *La Cage*, Parigi, Les impressions nouvelles, 2010.

in assenza di rappresentazioni per così dire scientifiche (piante, alzati e via discorrendo). Ci sembra utile qui richiamare la riflessione di Merleau-Ponty in merito al corpo inteso come “intreccio di visione e movimento” laddove afferma che “il mondo visibile e quello dei miei progetti motori sono parti totali del medesimo Essere”²⁹. Non si dà infatti nel fumetto una rappresentazione dello spazio che non sia al tempo stesso racconto dello spazio stesso e che non esprima una direzionalità e una progettualità gestuale e dello sguardo. Così come accade nel cinema, anche nella dinamica realizzativa del fumetto la regia dello sguardo (spesso formalizzata attraverso la sceneggiatura, ovvero la descrizione testuale del contenuto di ogni singola vignetta in termini di punto di vista e di contenuto) incamera un’azione e un movimento impliciti e un’intenzionalità narrativa ben precisa.

L’esperimento di Rüegg estremizza un discorso di desertificazione del fumetto che ha come illustre predecessore l’opera più nota di

29. M. Merleau-Ponty, *L’occhio e lo spirito*, 1989, Milano, SE, p. 17.

Martin Vaughn James *La Cage*³⁰ [Fig. 11] dove il tentativo di sopprimere anche l'ultima traccia di umanità (rappresentata dallo sguardo che inquadra la scena) è portato alle estreme conseguenze: in un mondo totalmente in rovina, sospesa in un surreale avvicinarsi di oggetti fuori scala e di paesaggi domestici, la successione delle vignette (tutte le pagine sono occupate da un'unica vignetta) costruisce un percorso ipnotico (e spesso privo di un reale nesso di causa ed effetto) che ha come unico scopo il movimento in uno spazio labirintico e circolare. Leggiamo nell'introduzione del volume, a opera dell'autore, una chiara intenzione in questo senso: "Un libro senza storia, un libro senza personaggio. Un fumetto che non è in effetti tale". Soppressa la figura umana e soppresso il principio dell'azione, la narrazione sequenziale sopravvive in forma di sola architettura, di solo paesaggio, animato e messo *en intrigue* dallo sguardo del lettore. La struttura di questo *roman visuel* è per ammissione stessa dell'autore progettata come un labirinto dove, a sequenze evidentemente collegate succedono imprevedibili cambi di scena, a paesaggi in rovina del nostro presente si sostituiscono località esotiche popolate di bizzarre forme organiche e di macchine dal funzionamento misterioso. Siamo forse di fronte all'unico caso³¹ di racconto a fumetti dove l'umano è totalmente assente (anche se le tracce della sua presenza permangono sotto forma di rovine e oggetti abbandonati) e dove l'unica inquietante presenza è quella dello sguardo. I protagonisti di questo volume sono, paradossalmente, ridotti a due: l'autore (che interviene mediante alcuni inserti testuali che accompagnano parte delle tavole) e il lettore. Come giustamente nota Thierry Groensteen, nel saggio che accompagna l'opera³², riportando un passo dalla postfazione alla prima edizione francese dell'opera a firma di Pierre Vidal, "la

30. M. Vaughn-James, *La Cage*, Parigi, Les Impressions Nouvelles, 1986.

31. Segnaliamo che, benché tra gli addetti ai lavori il lavoro di Martin Vaughn-James sia considerato seminale e fondamentale (alla stregua della filmografia di Geoffrey Reggio in ambito cinematografico dal quale lo separano pochi anni) tanto da guadagnarli un posto come comparsa in prima persona nella fortunata serie di bandes dessinées di François Schuiten e Benoît Peeters dedicata alle cosiddette Città Oscure (nella fattispecie nel volume *L'Enfant penchée* sotto le sembianze del pittore Augustin Desombres), la fortuna editoriale dell'opera è molto limitata proprio a causa della sua difficile collocazione.

32. T. Groensteen, *La Construction de La Cage. Autopsie d'un roman visuel*, in M. Vaughn-James, *cit.*, pp. I - XLX.

gabbia [la *cage* del titolo], è quella dove rimane imprigionata la nostra lettura. Perché la gabbia, ovviamente, è il libro, e la pagina stessa [...].³³

Il lavoro di Vaughn James ci suggerisce un'ulteriore osservazione. Progetto d'architettura e narrazione condividono quindi momenti e dinamiche e interagiscono in modo simile su spazio e tempo, dimensioni rispetto alle quali il linguaggio del fumetto attua strategie affatto peculiari che svilupperemo nei capitoli a seguire. Tratteniamo però da questa prima porzione di ragionamento che lo spazio, nel fumetto, si racconta in modo pregnante e in alcuni casi addirittura autonomo rispetto al principio dominante dell'azione.³⁴

Per decifrare correttamente la natura di queste strategie, è necessario indagare un percorso tematico che tiene in relazione la spazializzazione del tempo ottenuta nella tavola a fumetti attraverso la sinergia tra parola e immagine e lo sviluppo del contesto urbano della metropoli, delle sue istanze narrative e figurative.

33. J.-P. Vidal, *La Capture de l'imaginaire*, 1986, in T. Groensteen, *cit.*, , p. XXI.

34. Citiamo a questo proposito un celebre passo di Hergé che definisce appunto l'azione e il movimento dei personaggi come principio informante della costruzione della tavola: "Le lecteur doit pouvoir suivre aisément la narration. Il y a, notamment, une règle absolue : dans nos pays, on lit de gauche à droite. [...] Quand je montre un personnage qui court, il va généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple ; et puis, cela correspond à une habitude de l'oeil, qui suit le mouvement et qui l'accentue : de gauche à droite, la vitesse paraît plus grande que de droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir toujours de droite à gauche il aurait l'air, à chaque dessin, de revenir en arrière, de se poursuivre soi-même..." (in N. Sadoul, *Tintin et moi. Entretiens avec Hergé*, Tournai, Casterman, 1975, p.56)

2.2 *Grafia*: sinergie narrative tra parola e immagine.

“[...] Questa liberà è certo legata a molti esempi ma certamente proprio scrivendo un’ autobiografia dei progetti che si confonde con la storia personale non posso non ricordare l’effetto che produsse in me quando ero ragazzo l’Henry Brulard. Forse attraverso i disegni di Stendhal e questa strana commistione tra autobiografia e piante di case comparve in me una prima acquisizione dell’architettura; è questo il primo deposito di una nozione che arriva fino a questo libro. Ero colpito dai disegni delle piante che sembravano una variazione grafica del manoscritto e precisamente due cose; la prima, come la grafia sia una tecnica complessa tra la scrittura e il disegno [...], la seconda, come le piante prescindessero o ignorassero l’aspetto dimensionale e formale.”

Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica*³⁵

La definizione del termine *grafìa* proposta da Aldo Rossi è molto interessante ai fini di questa ricerca in quanto ci permette di liberare il campo dell’analisi (soprattutto storica) da una serie di esempi e valutazioni che hanno da sempre caratterizzato l’approccio alla storia del fumetto. La maggior parte dei saggi critici e storici sul fumetto insiste infatti sulle radici storiche del linguaggio del fumetto facendo in linea di massima riferimento ad altre narrazioni sequenziali per immagini presenti nella storia dell’arte (dalla Colonna Traiana all’Arazzo di Bayeux³⁶). Se è pur vero che in molti degli esempi riportati il concetto di sequenza di immagini è assolutamente presente e che addirittura queste narrazioni si presentano spesso (come nelle metope del Duomo di Modena, ad esempio) intercalate da elementi architettonici (per lo più semi colonne in bassorilievo) che sembrano individuare dei quadri distinti e che, ancora, in alcuni casi le parole pronunciate dai personaggi in scena sono inserite in cartigli graficamente connessi alla bocca

35. A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, Milano, Il Saggiatore, 2009.

36. Tra gli altri ricordiamo ad esempio J. C. Menu, *La Bande Dessinée et son double*, L’Association, 2011, Parigi, pp. 377 e sgg.

del personaggio è al tempo stesso piuttosto evidente come tutte queste referenze (che potrebbero moltiplicarsi all'infinito includendo tutti i cicli di affreschi o i fregi dell'antichità) hanno relativamente poco a che vedere con l'improvvisa maturazione e diffusione del linguaggio del fumetto avvenuta a partire dalla seconda metà del XIX secolo. I riferimenti di cui sopra, oltre a essere frutto di una distorsione critica che per anni ha tentato di accreditare il fumetto come linguaggio autonomo riferendolo in modo, a volte forzato, a origini più autorevoli legate alla storia dell'arte antica, tengono in conto un'analogia principalmente formale che, proprio perché fatalmente ampia, non aggiunge strumenti conoscitivi rispetto al linguaggio del fumetto in senso stretto.

L'osservazione di Aldo Rossi è in questo senso particolarmente significativa: è la sinergia tra parola e immagine, laddove ciascuno di questi elementi ricopre un ruolo specifico e non didascalico o subordinato rispetto all'altro, che segna un progresso deciso nel racconto dello spazio. Nel caso specifico Rossi non aveva probabilmente in mente il fumetto come esempio di questa sinergia, ma crediamo sia utile approfondire questo spunto, che richiama il tema della multimodalità, per contestualizzare al meglio lo sviluppo del rapporto tra spazio e fumetto. La soluzione visiva adottata da Stendhal in *La Vita di Henry Brulard*³⁷ è una prima risposta alle sollecitazioni che il contesto urbano pone alla narrazione: istanze narrative che rappresentano uno degli elementi caratterizzanti la maturazione del linguaggio del fumetto. Lo spazio urbano nella sua articolazione complessa di spazi pubblici e privati, nel suo sviluppo verticale e nella sua densità abitativa pone infatti una sfida inedita e chi cerca di raccontarlo, sfida che produrrà strategie narrative molto diverse tra loro ma tutte volte ad assimilare e a restituire la complessità di cui sopra. Il ricorso a elementi grafici che integrano in modo sostanziale il testo (nel senso che le informazioni riportate nei diagrammi disegnati da Stendhal non sono necessariamente riportate o ripetute nella parte testuale dell'opera) è sicuramente una di queste strategie. La peculiarità che ci interessa in questo caso è che la parte di

37. Stendhal, *Vita di Henry Brulard. Ricordi d'egotismo*, Milano, Adelphi, 1997.



FIG. 12 - Insetto figurativo da Stendhal, *La vita di Henry Brulard*.

racconto che viene primariamente delegata all'immagine è quella relativa alla disposizione dello spazio e dei personaggi al suo interno [Fig. 12]. Qui credo vada cercata l'origine del rapporto elettivo tra narrazione dello spazio e *grafia* (intesa come tecnica mista di scrittura per parole e immagini). Una volta chiarito attraverso una scarna schematizzazione grafica come si articolano gli spazi e le posizioni reciproche dei personaggi, la parola scritta torna a esercitare il suo ruolo e a raccontare quanto dovuto: evidentemente però parte della complessità del racconto viene delegata al segno grafico (in questo caso lo schizzo di pianta dell'ambiente).

La necessità che registriamo dunque è quella di utilizzare uno schema grafico (in un contesto che tradizionalmente non prevede inserti grafici se non tavole strettamente illustrative che riprendono e visualizzano porzioni del testo stesso) per integrare delle informazioni che altrimenti non solo sarebbe complesso comunicare ma che probabilmente sarebbe impossibile rendere con altrettanta chiarezza. Di più, non fosse un tema di chiarezza a rendere utile il ricorso al segno grafico, è senz'altro da considerare un tema di efficacia e opportunità: probabilmente, in determinati contesti, un preciso tipo di codifica è il più efficace e condiviso per trasmettere un certo tipo di informazione. Non è un caso se anche in *La vita istruzioni per l'uso* di Perec viene utilizzato in apertura del volume uno schema delle localizzazioni degli appartamenti dei vari protagonisti del romanzo³⁸ così

38. Questa narrazione multimodale ha un serie di altri esempi tra i quali è utile ricordare, senza ambizione di esaustività, W. G. Sebald, *Austerlitz*, Milano, Adelphi, 2002 e in B. Selznik, *La straordinaria invenzione di Hugo Cabret*, Milano, Mondadori, 2007. In tutti questi casi la narrazione è il risultato dell'interazione complementare di immagine e parola e dell'alternanza di modi narrativi che impiegano strumenti e materiali eterogenei. Nel lavoro di Selznik i due piani si avvicendano, quasi a destinare alla narrazione per immagini le parti di testo che contengono la maggior parte di elementi spaziali e visivi e alla parte testuale i contenuti legati a una dimensione dialogica. Senza qui esaurire il tema della multimodalità ci interessa però registrare questa serie di sperimentazioni che in qualche modo risulteranno tangenti alla ricerca nel campo del linguaggio a fumetti come testimonia il lavoro di Martin Vaughn-James sia per il già citato *La Cage* (che Benoit Peeters definirà "un album où texte et image se livrent une guerre sourde et sauvage", citato in Groensteen, *La construction... cit.*, p. XLIII) che per *L'Enequateur*, Les Impressions Nouvelles, Pari-

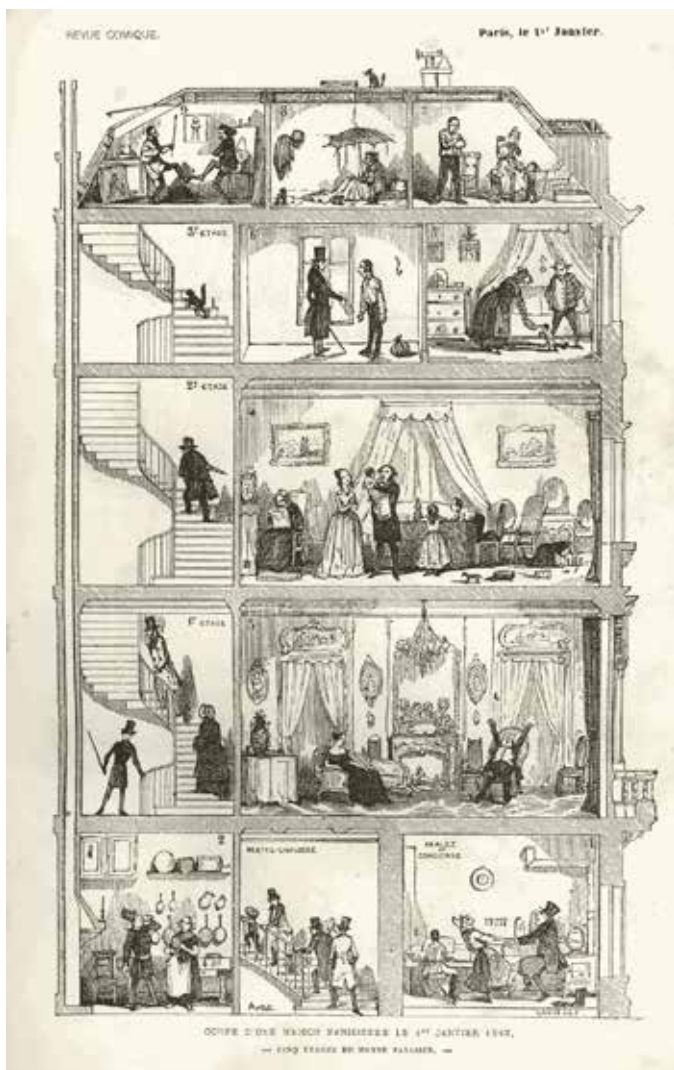


FIG. 13 - *Coupe d'une maison parisienne le 1er janvier 1845. Cinq étages du monde parisien* (composizione di Bertail, litografia di Lavielle). Tavola estratta da *Diable à Paris*, in "L'Illustration", Parigi, Hetzel, 1 gennaio 1845. Questa stessa immagine, in una versione colorata a posteriori, verrà utilizzata come copertina all'edizione tascabile del 1978 di *La vie mode d'emploi* di Georges Perec.

come il gesto della grafia dell'Henry Brulard ci sembra perfettamente descritto da Perec quando scrive "Lo spazio comincia così, solo con delle parole, segni tracciati sulla pagina bianca. Descrivere lo spazio: nominarlo, tracciarlo, come gli autori di portolani che saturavano le coste di nomi di porti di nomi di capi, di nomi di cale, finchè la terra finiva con l'essere separata dal mare soltanto da un nastro continuo di testo"³⁹

Interessante notare come risalga a un periodo di poco successivo alla stesura de *La vita di Henry Brulard* la celebre immagine di Bertail nota come *Coupe d'une maison parisienne* [Fig. 13]. Cogliamo qui una doppia pressione che converge verso un'unica soluzione: da un lato un tema narrativo che deve ricorrere a uno strumento proprio della rappresentazione architettonica come la

sezione, dall'altro uno strumento proprio della pratica architettonica che si arricchisce di uno spunto narrativo per restituire una "conoscenza" della vita nelle nuove strutture abitative. Apparsa nel gennaio 1845 su "L'Illustration", la tavola di Bertail può essere considerata il momento conclusivo di un percorso iniziato nel XVIII secolo e che configurerà questa soluzione della *sezione animata* come una delle

gi, 2002 *roman visuel* di investigazione metafisica dove il rapporto tra testo e illustrazione è articolato e complesso (l'apparato illustrativo che accompagna un testo in prima persona singolare, come nella tradizione dei classici dell'*hard-boiled*, alterna soggettive del protagonista e del lettore creando uno peculiare effetto di identificazione tra lettore e personaggio).

39. Geroges Perec, *Specie di Spazi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989, p.19.

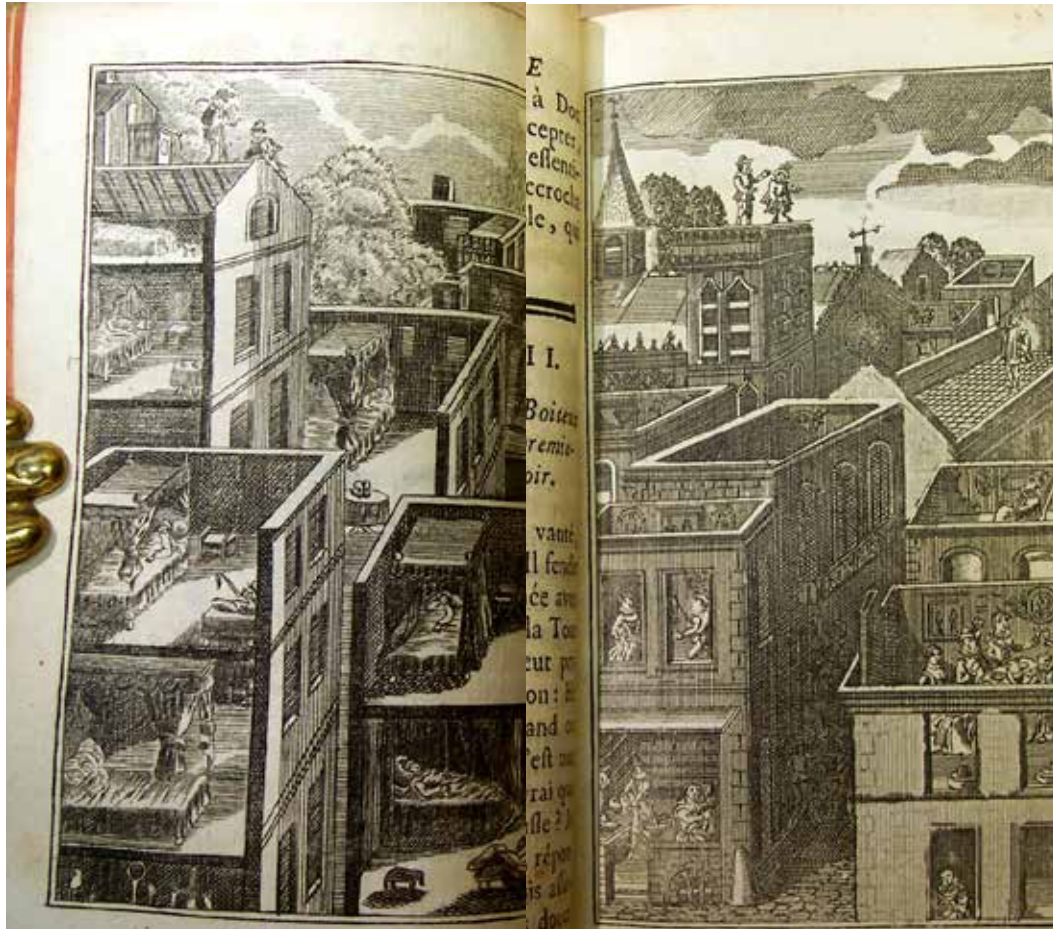


FIG. 14- Due illustrazioni tratte da Le Sage, *Le diable boiteux*, Parigi, Mussier et Fournier, 1779.

possibili strategie di racconto della vita della città moderna.

Il tema dell'*immeuble* parigino aperto in una sorta di sezione anatomica viene fatto comunemente risalire⁴⁰ al romanzo di La Sage *Le Diable boiteux* (1707) dove il protagonista viene portato dal demone Asmodeo alla scoperta di quello che avviene dentro alle case parigine. L'artificio messo in atto dal demone prevede la rimozione della facciata⁴¹ e la messa a nudo degli interni e delle vicende, presumibilmente private, che in essi si svolgono [Fig. 14]. Le due edizioni illustrate

40. J.-P. Garric, E. Thibault, E. d'Orgeix, *Le livre et l'architecte*, Institut national d'histoire de l'art, in "Actes du colloque organisé par l'Institut national d'histoire de l'art et l'École nationale supérieure d'architecture de Paris-Belleville, Paris 31 janvier - 2 février 2008", Parigi, Edizioni Mardaga, 2011, pp. 266 e sgg.

41. Il tema della facciata come elemento di decoro urbano che può all'occorrenza mascherare la dimensione privata nascondendone gli aspetti più segreti e inconfessabili rimarrà presente come tema letterario ben oltre il XVII secolo, basti pensare a *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* (1886) di Robert Louis Stevenson dove il rispettabile dottor Jekyll accede sempre dal fronte pubblico della propria abitazione mentre il diabolico signor Hyde esce, per le sue scorribande notturne, dalla porta sul retro.

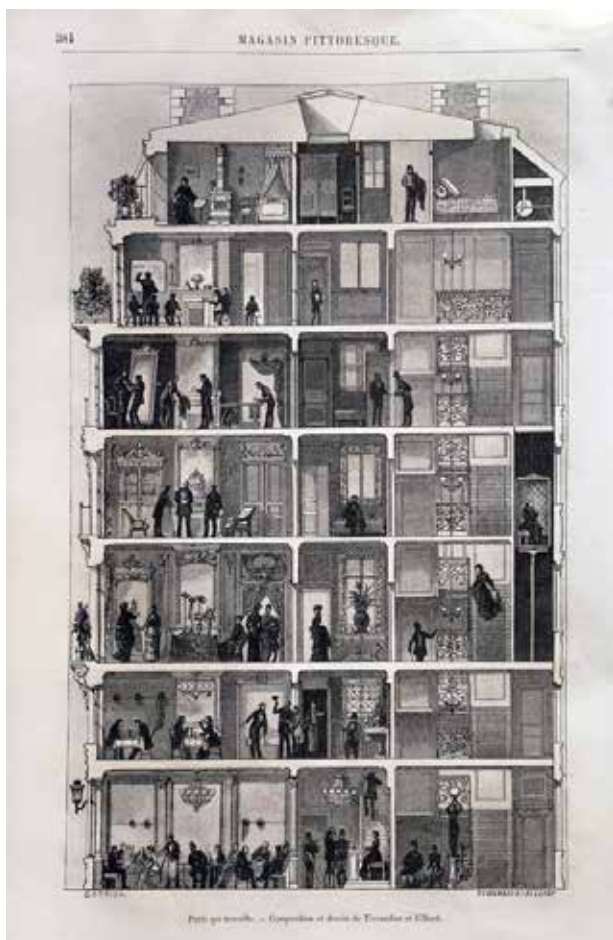


FIG. 15 - *Paris qui travaille*, composizione e disegno di Tissandier e Gilbert, in "Magasin Pittoresque", Parigi, 1885. Riconosciamo la sezione di una casa in un quartiere ricco: la presenza di un ascensore indica chiaramente che siamo nella nuova Parigi. Al piano terra, un caffè affollato: riconosciamo alcuni *flâneur* ma anche commercianti e industriali, mentre al piano rialzato vediamo un ristorante. Il primo piano mostra l'interno di una modista, e così procedendo, a salire fino all'ultimo piano dove troviamo la piccola stanza di un lavoratore, con fiori su un piccolo terrazzo e l'alloggio di una famiglia.

che è stato possibile esaminare presentano in effetti, in apertura al capitolo III, due illustrazioni che introducono il tema della *sezione animata* degli edifici (anche se dal punto di vista figurativo la rappresentazione è ancora assonometrica con un punto di vista dall'alto che non mette ancora in relazione diretta gli avvenimenti che si svolgono nelle varie stanze in modo leggibile)⁴². Il diavolo svela, semplicemente rimuovendo alla vista il muro esterno, il privato borghese: curiosità morbosa e, specularmente, timore per la propria privacy che connoteranno lo sguardo sull'interno (e dall'interno) che si rivelerà centrale nella riflessione sul tema della finestra che articoleremo nei prossimi capitoli. Tornando all'illustrazione di Bertail vediamo che, ben oltre il bozzettismo satirico delle tavole del romanzo di Le Sage, essa si articola come un vero e proprio racconto allegorico della struttura

sociale della Parigi del XIX secolo⁴³. Come ben commentato da Thierry Aprile⁴⁴ ogni elemento di questa immagine riprende e racconta

42. Segnaliamo che, come riportato in Labio, *cit.*, p. 343 soluzioni analoghe si possono individuare in una specifica configurazione dell'arte giapponese del XVII secolo, il *fukinuki yatai* una soluzione visiva spesso associata ai rotoli di pergamena arrotolati e decorati che significa letteralmente "tetto esploso" e che prevede la rappresentazione di spazi interni come stanze, pannelli attraverso un soffitto invisibile. L'aspetto visivo e subordinato alla narrazione delle relazioni tra i personaggi prevede la visione diagonale e l'eventuale rimozioni di partizioni interne che occluderebbero la vista.

43. Sull'immagine di Bertail si veda anche J. Leniaud, B. Bouvier, *Les Périodiques d'architecture, XVIIIe-XXe siècle, Recherche d'une méthode critique d'analyse*, Parigi, École des Chartes, 2001, p.53; V. Di Palma, D. Periton, M. Lthouri, *Intimate Metropolis: Urban Subjects in the Modern City*, Londra, Routledge, Taylor & Francis Group, 2009, p. 20; N. Maillard, J.-T., J. Cornaz, *Un architecte à contre jour*, in "Les Archives de la construction moderne", Losanna, Presses Polytechniques et universitaires romandes, 2006.

44. Thierry Aprile, *L'immeuble de Paris au XIXe siècle*, UPEC - University of East Paris Créteil - UIFM, 2011, Parigi, <http://grial4.usal.es/MIH/parisBuildings/>



FIG. 16 - W. McCay, *Little Nemo in Slumberland*, in "New York Herald", 3 dicembre 1905.



FIG. 17 - A. Nelissen, *5 avenue di Mont Kemmel*, Bruxelles, 1905. Immagine originale di Steve Cadman.

una situazione specifica e legata a un *milieu* ben preciso. La gerarchia sociale è ben rappresentata dall'elemento di articolazione verticale (le scale) che raffigurano la dinamica di ascesa (o discesa) sociale: dal piano terra al primo piano salgono signori ben vestiti e famiglie, fino al piccolo borghese che si avventura fino al quarto e allo

sparuto gatto che tenta la scalata al sottotetto. Di pochi anni successiva è la coppia di illustrazioni *Paris qui travaille* di Tissandier e Gilbert [Fig. 15] dove la struttura della casa si articola ulteriormente e dove permane l'intento narrativo (anche se l'introduzione dell'ascensore nell'*immeuble* consente di riorganizzare gli spazi e di vivere più agevolmente l'edificio in tutta la sua altezza la progressione dal basso verso l'altro delle condizioni abitative rimane chiaramente leggibile anche in queste tavole). La struttura di queste sezioni, la loro diffusione e il ruolo narrativo delle immagini proposte al loro interno potrebbero indurre a individuare una discendenza diretta tra questo tipo di visualizzazione e la tavola a fumetti come siamo correntemente abituati a vederla. Le accomuna infatti la ripartizione per quadri distinti separati da spazi "muti" (il margine tra le vignette da un lato e le sezioni murarie dall'altro) e il riferimento a un elemento unitario (l'edificio e la tavola). Questa relazione, così come quella che si stabilirà tra alcune soluzioni di *mise en page* e le strutture di facciata di alcuni edifici, non è ovviamente l'unico elemento che contribuirà allo sviluppo del linguaggio del fumetto moderno. Notiamo infatti come le sezioni appena mostrate, al di là delle analogie formali con la tavola classica a fumetti, raccontino



FIG. 18 - S. Immonen, *Superman Villains | Secret Files & Origins*, Orlando, DC Comics, 1998.

un singolo istante nella vita e nelle azioni degli occupanti dell'immobile.

Per completezza segnaliamo che anche la facciata degli edifici è stata oggetto di analisi come possibile elemento ispiratore o analogico rispetto alla struttura della tavola a fumetti: il contributo principale in questo senso è sicuramente quello già ricordato Catherine Labio⁴⁵. Sviluppando il contributo di Renaud Chavenne⁴⁶ la Labio ricostruisce infatti la relazione tra struttura architettonica⁴⁷ e struttura della pagina come se nel fumetto sussistesse una sorta di "inconscio" architettonico che si traduce in un riflesso extra diegetico dell'architettura come elemento formale che contribuirà in modo significativo all'affermazione e al successo del

linguaggio del fumetto. Viene citata come esempio una tavola di McCay di *Little Nemo* [Fig. 16] dove Christine Labio riconosce una griglia costruita sulla falsariga del fronte dell'edificio di Arthur Nelissen sito al numero 5 di Avenue di Mont Kemmel a Bruxelles [Fig. 17]. La soluzione (per quanto renda complesso e non convenzionale l'ordine di lettura della pagina) verrà poi ripresa in tempi recenti come omaggio diretto al lavoro del grande illustratore americano (tributo di Stuart Immonen su *Superman Villains Secret Files & Origins* del 1998 [Fig.18]). Le osservazioni svolte fino ad ora sulla persistenza della sezione e della facciata come elemento di raffronto per la tavola a fumetti rendono il contributo di Catherine Labio particolarmente attinente rispetto al tema di questa ricerca. L'abitazione domestica, l'architettura dell'edificio (in sezione o in facciata), permane dunque forse in forma vestigiale,

45. C. Labio, *The Architecture of Comics*, in "Critical Inquiry", Vol. 41, No. 2, 2015, Chicago, The University of Chicago Press, pp. 312-43.

46. R. Chavenne, *Composition de la bande dessinée*, Montrouge, 2010, pp. 44-46.

47. Tra le varie annotazioni di sicuro interesse Catherine Labio assegna correttamente all'art nouveau un ruolo affatto particolare nel lavoro di McCay (che inizia la produzione di *Little Nemo* esattamente un anno dopo la Fiera Mondiale di Saint Louis dove un'ampia selezione di manufatti art nouveau era stata esposta nel Palazzo delle Belle Arti progettato da Cass Gilbert) e nella realizzazione della serie dedicata alle cosiddette *Città Oscure* da Benoit Peeters e François Schuiten (entrambi figli o fratelli di architetti residenti a Bruxelles e quindi esposti direttamente alle realizzazioni di Victor Horta che ebbero, dopo la demolizione della Casa del Popolo nel 1965, nuova fortuna critica e considerazione).

in palinsesto, nelle tavole a fumetti, sia dal punto di vista della composizione, sia dal punto di vista della fruizione.

Per analizzare meglio però come questo tipo di visualizzazione possa interagire con una narrazione strutturata è opportuno a questo punto soffermarsi sulla costruzione della tavola a fumetti e sulle sue modalità di strutturazione della stessa, affrontando il tema dello sviluppo della *mise en page*.

2.3 Sequenza e mise en page

In questo capitolo renderemo conto delle linee di sviluppo grafiche e tematiche che hanno trovato sintesi nel linguaggio del fumetto alla fine del XIX secolo. Così come il tema della *grafia* e della sezione animata ci hanno permesso di registrare il nesso tra nuove modalità dell'abitare e necessità narrative, andiamo ora a ripercorrere lo sviluppo del formato editoriale della tavola a fumetti secondo quanto sintetizzato da Smolderen⁴⁸ nella sua riflessione sull'evoluzione della *mise en page*. La forma cosiddetta *immersiva* (caratterizzata cioè da un lato dalla coesione della pagina o tavola in quanto elemento unificatore e dall'altro mobilità soggettiva del punto di vista) che oggi associamo automaticamente al fumetto verrà messa a punto, secondo il critico francese, attraverso una serie di progressive sperimentazioni del formato editoriale (e quindi del nesso tra le vignette) che impiega quasi un secolo a trovare una forma codificata e che rende conto dello sviluppo della cosiddetta *messa in serie* o *messa in sequenza* di cui sopra.

Le prime narrazioni fortemente sequenziali legate allo spazio possono essere fatte risalire⁴⁹ alla celebre serie di incisioni di Hogarth sulla *Carriera di un libertino* (1763) [Fig. 19] in merito alla quale leggiamo, in Ogée e Meslay, “[A Rake’s Progress and The Four Times of Day] confirmed his increasing mastery of the *series* as a pictorial format: in both cases meaning and narrative are generated not only by a highly innovative manipulation of figures, architecture and space within individual paintings and engravings; but also by the subtle pictorial relationships that he sets up between the different images that make up each series.”⁵⁰

La solidità della serie come formato narrativo viene qui attribuita a un'attenta messa in scena delle figure, delle architetture e dello spazio oltre che a una serie di elementi di connessione tra le singole immagini:

48. T. Smolderen, *Trois formes de pages*, in “Neuvième Art”, No. 13, Angoulême, 2007, pp. 20-31.

49. J. B. Brown, *cit.*, p. 13.

50. F. Ogée, O. Meslay, *Hogarth*, Londra, Tate, 2006, p. 16.



FIG. 19 - William Hogarth, sequenza delle tavole della serie *Carriera di un libertino*, 1763.

tutti elementi che possiamo riconoscere come specifici del fumetto ma che qui ancora si presentano come prerogative delle scelte contestuali di un singolo autore. Le serie di Hogarth (oltre alla citata *Rake's Progress* ricordiamo anche la drammatica *The Harlot Progress*) sono caratterizzate da una forte unità narrativa: sono pensate come quadri singoli di una narrazione coesa e destinata a essere pubblicata in pagine sequenziali su rivista o in volume. Lo scenario architettonico, come una quinta teatrale, ha il ruolo di scandire narrativamente la “progressione” sociale (solitamente in realtà una discesa agli inferi) dei protagonisti (la serie

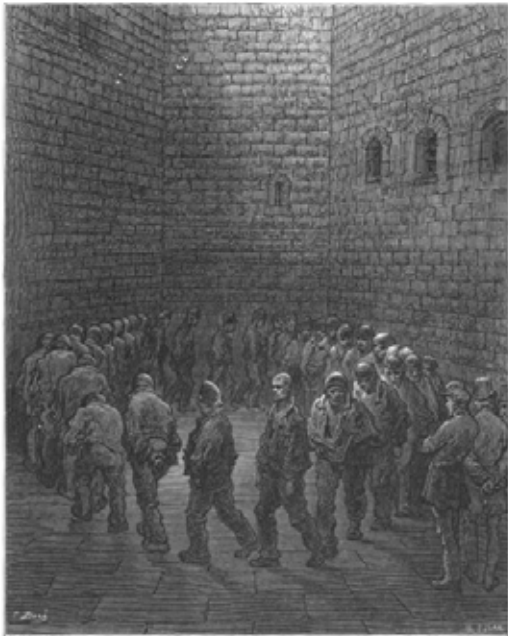


FIG. 20 - Gustav Doré, *Newgate. Exercise yard*, in B. Jerrold, G. Doré, *London: A Pilgrimage*, Londra, 1872..

dedicata al libertino si conclude ad esempio con il ricovero al manicomio londinese di Bedlam).

La città entra quindi in queste rappresentazioni sotto un duplice aspetto: nelle sue forma architettonica (che agisce come elemento narrativo di primaria importanza nella costruzione di quella coesione che risulta cruciale nel riconoscimento della serie) e nella rappresentazione dei tipi morali (che associa ad ogni luogo un preciso significato sociale). Lo stesso sguardo indagatore sulla città e sul rapporto stringente tra forma architettonica e vita degli abitanti si ritrova, quasi un secolo più tardi, anche nelle tavole realizzate per *London A Pilgrimage* da Gustav Doré⁵¹ [Fig. 20] dove una celebre serie di

illustrazioni integra il testo di un’inchiesta sul degrado morale e igienico della capitale inglese. Non è difficile individuare una continuità tematica tra il lavoro di Hogarth, quello di Doré e le tavole di *Yellow Kid* di Outcault di cui parleremo più avanti. Parola, immagine e serialità concorrono a raccontare la città producendo una forma narrativa che andrà a confluire nel fumetto in senso moderno: la ricerca di una sempre maggior immediatezza ed efficacia nello strutturare questo tipo di racconti procede di pari passo con la sempre maggior diffusione del prodotto a stampa rispetto alla quale il ricorso all’immagine risulta

51. B. Jerrold, G. Doré, *London: A Pilgrimage*, Londra, 1872.

strategico per il raggiungimento di una sempre più ampia fascia di pubblico.

Secondo Smolderen⁵² le differenti forme di *mise en page* si articolano e si sviluppano secondo un serie di strutture l'ultima delle quali (ovvero quella definitiva come "immersiva") sarà la struttura dominante del fumetto moderno. Dato per assodato che le prime strisce di Rodolphe Töpffer risalgono indicativamente al 1830, Smolderen si chiede, una volta abbandonata (o per meglio dire superata) l'impaginazione in *striscia*



FIG. 21 - Winsor McCay, *Tales of the Jungle Imps*, in "Cincinnati Enquirer", 1900.

che aveva caratterizzato la produzione dell'autore svizzero, quali forme abbiano caratterizzato lo sviluppo del racconto a fumetti. Individua così nella forma cosiddetta "barocca" un primo punto di contatto tra il tradizionale foglio illustrato (che articolare una serie più o meno continua di immagini attorno a un blocco di testo tipografico): una sorta di assemblaggio di illustrazioni montate su un layout tipografico di tipo decorativo (si veda in la tavola tratta da *Tales of the Jungle Imps* di McCay [Fig. 21] dove le pagine "spesso costruite su un asse centrale e [dove si] inventano mille trucchi per conservare la simmetria apparente di un

dispositivo architettonico.⁵³). A questa forma segue quella definita "romantica" per la quale Smolderen porta come esempio *The Loving Ballad of Lord Bateman* del 1839 illustrato da George Cruikshank dove la vignetta si presenta delimitata da un contorno preciso che la separa dagli elementi testuali. Questa forma di *mise en page* presenta le vignette come entità singole, libere di essere ricomposte a seconda del formato editoriale e segna un superamento della forma cosiddetta "barocca". Notiamo a margine come la figura di Winsor McCay attraversa e riassume tutte le fasi individuate da Smolderen (la barocca, la

52. T. Smolderen, *cit.*, p.29.

53. *Ibid.*, p.21

MR. VAN PURCELESS BEING FASHIONABLY SHORT OF FUNDS, HAS TO WRITE A CAREFULLY WORDED LETTER, WITH A VIEW TO RAISING THE WIND, AND IS ASSISTED IN THE FOLLOWING MANNER BY HIS SON AND HEIR:

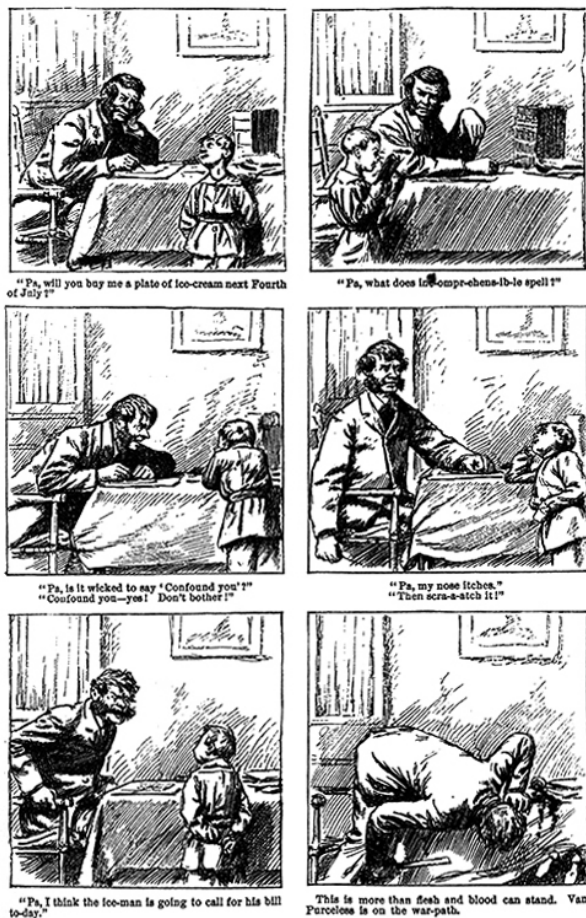


FIG. 22 - A. B. Frost, tavola a fumetti pubblicata in "Harper's Monthly", 1880.

cinetoscopica e l'immersiva).

La diffusione degli inserti illustrati sui quotidiani e sui fogli di informazione dal tipico formato verticale agevola l'adozione della forma cosiddetta "antinomica" ben rappresentata dalle tavole di *Mr Slim* di John McLenan pubblicate su Harper's New Monthly intorno al 1850 dove le vignette si presentano composte in una griglia di due colonne per quattro righe. Questa forma, anche se ricorda da vicino il layout classico di una tavola a fumetti, è ancora molto distante, nella sostanza, dalla *mise en page* "immersiva" in quanto giustappone le vignette in unica soluzione per motivi esclusivamente tipografici: dal primo al secondo quadro infatti non vi è un nesso qualitativamente differente rispetto al rapporto ad esempio che ci va a instau-

rare tra il secondo e il terzo e manca totalmente una concezione della tavola come elemento unitario, come unità linguistica⁵⁴. Particolarmente interessante per la nostra analisi è lo sviluppo della forma "antinomica" in quella che Smolderen definisce "alla Muybridge" (*muybridgienne* nel testo originale). Come esempio viene proposto il lavoro di Arthur Burdett Frost pubblicato su Harper's New Monthly a partire dal 1880 [Fig. 22]. È opportuno qui ricordare che la celeberrima serie di immagini crono-fotografiche *The horse in motion* di Edward Muybridge [Fig. 23] risale al 1878, e che rappresenterà un momento fondamentale nel processo di discretizzazione del movimento a sua volta determinante nello sviluppo dei codici visivi del fumetto moderno (e non solo). La documentazione scientifica dei singoli movimenti che compongono

54. T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Parigi, 1999, p. 69

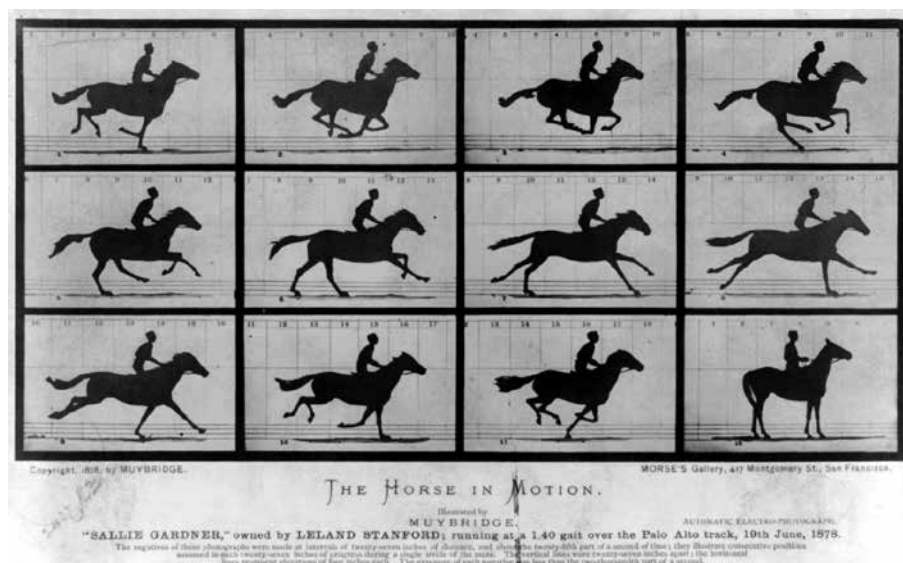


FIG. 23 - Edward Muybridge, *Il cavallo in movimento*, Library of Congress Prints and Photographs Division, 1978..

un gesto complesso è sicuramente uno spunto visivo potente per gli artisti che tentano con le immagini di raccontare storie che si allontanano sempre di più della dinamica del libro illustrato cercando di catturare situazioni anche di breve durata che mettono al centro i gesti e la recitazione dei personaggi. Frost introduce appunto una nuova modalità di racconto per immagini che si focalizza sulla ripetizione esatta dell'inquadratura di vignetta in vignetta: le uniche trasformazioni sono riservate alle posizioni del corpo dei personaggi. Per la prima volta in questo caso il lettore è chiamato esplicitamente a intercalare⁵⁵ i movimenti mancanti tra una vignetta e l'altra. Questo tipo di innovazione è fondamentale in quanto trasforma la problematica della *mise en page* (che fino a questo punto era stata determinata sostanzialmente da una necessità tipografica) in un esercizio di costruzione del ritmo dell'azione introducendo la funzione ritmica della vignetta teorizzata da Groensteen⁵⁶. Si tratta tra l'altro del primo momento nel quale lo spazio tra una vignetta e l'altra (il *gutter*⁵⁷) qui sintetizzato da una

55. Usiamo qui il termine intercalare in vece del più diffuso interpolare per riferimento alla figura dell'intercalatore, disegnatore incaricato, nel flusso di lavoro dell'animazione tradizionale, di realizzare i disegni di raccordo tra due fotogrammi chiave (intesi come fotogrammi tra i quali si registra una differenza sensibile e significativa delle posizioni dei personaggi).

56. Groensteen, *cit.*, p.55,

57. Sul ruolo del *gutter* nella costruzione della narrazione a fumetti si è molto dibattuto. La posizione principale e più significativa rimane quella espressa da Scott Mc Cloud in *Understanding Comics* (New York, 1993) che vede in questo spazio bianco il momento di attivazione dell'immaginario del lettore e quindi uno degli strumenti fondamentali a disposizione dell'autore per lavorare sul montaggio del



FIG. 24 - Contes de fées, Petit Chaperon Rouge, Imagerie d'Épinal (fondata nel 1796), Imagerie Pellerin, senza data.

semplice linea, diventa parte integrante della narrazione in quanto deputato alla scansione di un preciso intervallo temporale. Segnaliamo qui uno sviluppo in qualche modo parallelo alle forme di *mise en page* finora analizzate identificabile con l'attività delle stamperie di Epinal in Francia che conobbero grande diffusione e successo nel XIX secolo. Nell'esempio riportato (una versione illustrata della celebre fiaba di Cappuccetto Rosso [Fig. 24]) possiamo intuire un'ibridazione delle forme finora individuate: da un lato siamo sicuramente di fronte a una *mise en page* in forma "antinomica", in quanto l'esigenza pratica era quella di comporre tutti i quadri del racconto in un unico foglio di stampa che veniva poi distribuito e affisso per la pubblica lettura, dall'altro si possono notare una serie di ripetizioni e di parcellizzazioni dei gesti già proprie della forma "alla Muybridge" di cui sopra (si noti ad esempio l'attacco alla nonna o tutta la sequenza finale ambientata nel letto).

Dalla forma "alla Muybridge" il passaggio alla forma di *mise en page* cosiddetta "kinetoscopica" è molto breve. Sarà infatti Winsor McCay nella fortunata serie di mezze tavole della serie *Little Sammy Sneeze* (apparsa per la prima volta il 24 luglio 1904, sul New York Herald) a

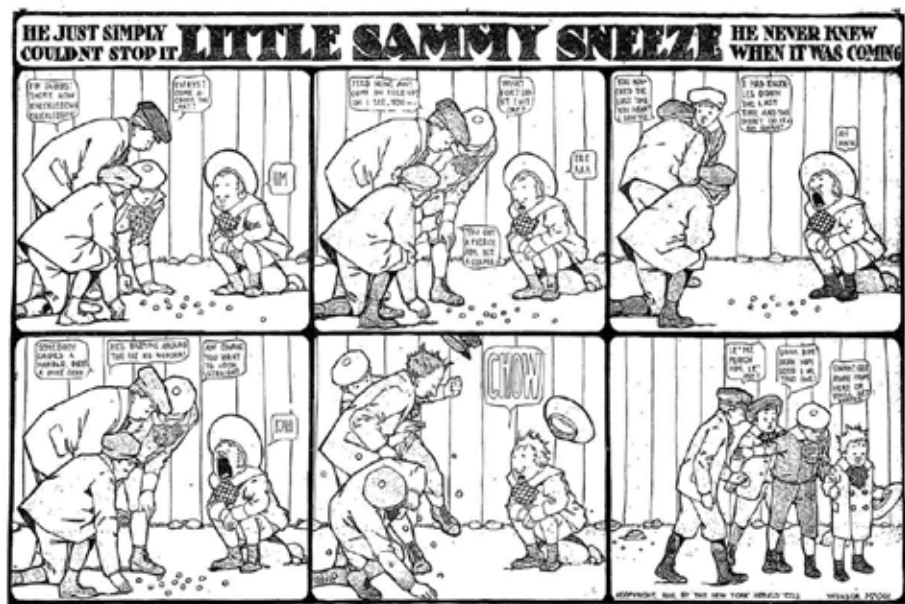


FIG. 25 - Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, "The New York Herald", 1905.

sviluppare tutte le potenzialità narrative della forma "kinetoscopica". In questa serie ogni tavola (suddivisa in sei o otto vignette) copre il lasso di tempo di uno stornuto del piccolo Sammy [Fig. 25]. La struttura temporale invariante, il piano dell'inquadratura sostanzialmente fisso, il lavoro di sonorizzazione attraverso i balloon contribuiscono a creare un ritmo narrativo basato sull'esperienza diretta del lettore.

Il lavoro di McCay su *Little Sammy Sneeze* è fondamentale nell'affermazione della scansione della tavola come elemento metrico e ritmico della narrazione e renderà ancora più articolata e complessa la dinamica di spazializzazione del tempo operata dal fumetto. Sarà sempre McCay di lì a poco capitalizzare l'esperienza sviluppata in tutti i suoi lavori precedenti e a creare la fortunatissima serie *Little Nemo in Slumberland* dove, sfruttando una pagina intera dell'inserito domenicale a colori del New York Herald a partire dal 1905, inizierà a variare la forma delle vignette e le tipologie di inquadratura per articolare in modo assolutamente moderno il ritmo della narrazione e la drammatizzazione degli eventi. È interessante sottolineare che la forma di *mise en page* immersiva comprende la moltiplicazione al suo interno di svariati effetti kinetoscopici sapientemente dosati i quali, congiuntamente alla variazione delle inquadrature, della forma delle vignette e della disposizione di testi e didascalie, guidano l'occhio del lettore a

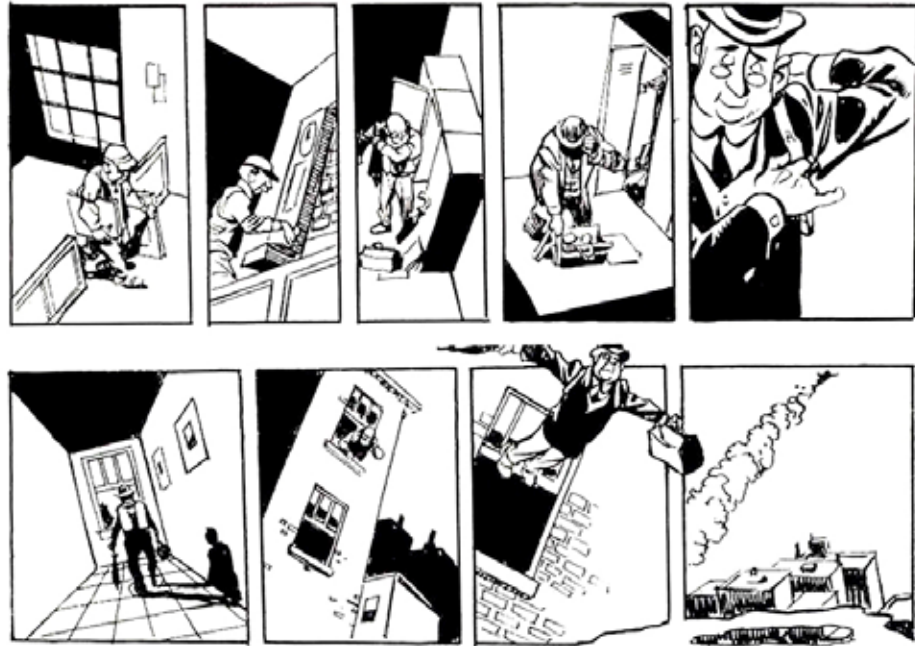


FIG. 26- Will Eisner, tavola di esempio tratta da *Comics and Sequential Art*, New York, 1985.

immergersi nella tavola. Citiamo a questo punto uno degli esempi [Fig. 26] che Will Eisner propone nel suo manuale *Fumetto e arte sequenziale* come perfetta esemplificazione di tutti gli elementi registici che possono variare ed articolarsi nello spazio di una semplice sequenza a fumetti. Nella prima vignetta, con un'inquadratura dall'alto leggermente inclinata, ricaviamo una serie di informazioni sul setting della nostra sequenza: siamo nel contesto di un ufficio (dall'abbigliamento del protagonista possiamo immaginare un'attività di ambito contabile) posto a un piano sopraelevato (presenza della finestra). Nella seconda vignetta, con un netto cambio di punto di vista, l'osservatore si nasconde dietro un parapetto posto di quinta sempre mantenendo un taglio inclinato dell'inquadratura. A queste due vignette segue una breve sequenza di tre vignette che ci porta ad avvicinarci al protagonista al quale, nella quinta vignetta, viene dedicata l'unica inquadratura orizzontale e in piano americano. La seconda striscia si apre con uno stacco (l'inquadratura si sposta alle spalle del protagonista con un piano inclinato che suggerisce instabilità e drammaticità rispetto all'azione) che viene seguito da un controcampo interno/esterno (sul quale ci soffermeremo più oltre) a sua volta completato da un movimento di zoom dove la figura del protagonista esce dai limiti della vignetta in un

momento di sospensione che viene subito sciolto dalla panoramica della vignetta di chiusura. Dieci vignette, ciascuna caratterizzata da dieci inquadrature diverse per distanza dall'oggetto in scena, inclinazione e posizione, da un diverso trattamento dello sfondo e da un diverso rapporto con i margini grafici della vignetta. Questo esempio classico di sequenza moderna e immersiva rende conto in modo intuitivo di tutti gli elementi che, nel fumetto, possono concorrere a configurare una strategia narrativa specifica rispetto ai temi dello spazio costruito.

Giunti a questo punto è opportuno soffermarci sullo sviluppo di un tema ulteriore: se la *mise en page* immersiva codifica e rende esplicito l'aspetto ritmico della successione seriale delle vignette e identifica la singola tavola come unità narrativa consistente, il tema della sequenza risulta al tempo stesso profondamente connesso a un cambiamento nelle modalità di visione della città. Ci interessa quindi collocare, nel prossimo capitoletto, il linguaggio del fumetto, nel punto esatto di convergenza tra queste direttrici tematiche, per sottolinearne il rapporto elettivo con il racconto della città.

2.4. Visioni panoramiche e porzioni di spazi.

Fin ad ora abbiamo dunque indagato sulle istanze formative (rapporto tra testo e immagine, formazione della struttura della pagina) del linguaggio del fumetto rispetto al fenomeno architettonico e urbano. Ci interessa ora osservare in modo sintetico l'evoluzione dello sguardo e della percezione della città affrontando la disamina di due posizioni fondamentali: la teorizzazione dello sguardo *panoramatico* secondo Schivelbusch⁵⁸ e la riflessione sulla percezione tattile e in distrazione proposta da Benjamin⁵⁹. Renderemo conto di come il fumetto, al pari di altre forme espressive legate a filo doppio con la fase moderna del fenomeno urbano (il cinema tra tutti), risponda in modo puntuale a una mutata concezione dello sguardo e del paesaggio. È infatti opportuno sottolineare come il fumetto nasca e giunga a maturazione proprio nel momento in cui il modo di osservare il mondo evolve e cambia (in una direzione che potremmo con buona approssimazione definire dinamica) e, al contempo, la città si affaccia prepotentemente come scena prioritaria della vita quotidiana.

Concentrandoci in prima battuta sul tema dello sguardo possiamo tentare di leggerne l'evoluzione in termini di dialettica tra uno sguardo contemplativo, che tende a fissarsi sul singolo manufatto architettonico, a ritrarne e a valorizzarne i dettagli e il pregio, e uno sguardo dinamico (diremo poi panoramico e distratto) che tende invece a cogliere il paesaggio in termini di movimento e di relazione tra gli spazi e che, non a caso, trova nella fotografia, nel cinema e nel fumetto i linguaggi elettivi per raccontarsi. Non è possibile soffermarsi però sulle forme dello sguardo senza prima aver chiarito almeno in modo generale il ricorso al termine paesaggio. Ci interessa inoltre definire il concetto di paesaggio corrente all'epoca dell'introduzione delle prime tratte ferroviarie in Europa: questo non per limitare arbitrariamente il campo di approfondimento, quanto perché in quel periodo, come vedremo poi,

58. W. Schivelbusch, *Storia dei viaggi in ferrovia*, Torino, Einaudi, 1988.

59. W. Benjamin, *Percezione e architettura nell'età della tecnica*, 1939, in E. Rocca (a cura di), *Estetica e architettura*, Bologna, Il Mulino, 2008.

coesistono e per certi versi confliggono l'affermarsi di varie riflessioni sul paesaggio inteso in senso lato come paesaggio naturale e l'imporsi sulla visione della città come scena principe della vita quotidiana. Il viaggio ferroviario tiene insieme e complica queste due istanze perché parte dalla città e alla città ritorna attraversando a inedita velocità le aree naturali, all'epoca correntemente intese come paesaggio.

Nel contesto che ci interessa sono fondamentalmente due le accezioni di paesaggio che entrano in gioco. La prima posizione è riferibile a Simmel: "Il paesaggio, diciamo, si costituisce quando i vari elementi naturali distesi uno vicino all'altro sul suolo terrestre si riuniscono in un'unità di genere molto particolare, differente rispetto a quelle intravista dallo scienziato con il suo pensiero causale, dall'adoratore della natura con il suo sentimento religioso, dal contadino o stratega con il loro approccio teleologico."⁶⁰ La citazione di Simmel è significativa sotto diversi punti di vista. In primo luogo implica un superamento in chiave culturale di una differenza originaria tra i due termini correnti e apparentemente sinonimi di *paysage* e *landscape* (o *Landschaft* in tedesco). Come ampiamente discusso in Jakob⁶¹ se il termine *paysage* nasce per definire qualcosa di nuovo (che, a seconda delle origini che si possono accreditare, mantiene un significato inerente al tenere insieme elementi diversi per formare artificialmente o mediante un'operazione culturale un nuovo ente), il termine di matrice anglosassone parte invece originariamente da una designazione territoriale pre esistente riferita a una regione specifica: la citazione di Simmel supera questa distinzione e chiarisce che il paesaggio, per l'appunto, si dà come insieme di elementi naturali che trovano però la loro natura di paesaggio in uno sguardo altro rispetto a quello dello scienziato, del contadino o dell'adoratore della natura. Elementi naturali quindi, ma mediati da una sensibilità e da un discorso sul paesaggio che nel XIX secolo era già ampiamente stratificato. La produzione di un discorso sul paesaggio come momento autonomo e in alcuni casi preponderante rispetto

60. G. Simmel, *Philosophie der Landschaft*, in "Die Guldenkammer", 1913, II, pp. 635 - 644; trad. it, *Filosofia del paesaggio*, in G. Simmel, *Il volto e il ritratto. Saggi sull'arte*, Bologna, Il Mulino, 1985.

61. M. Jakob, *Il Paesaggio*, Bologna, Il Mulino, 2009.

al paesaggio stesso di riferimento è un tema che porterà a una riflessione sul paesaggio come testo e alla reintegrazione della scena urbana all'interno di questo termine. Il paesaggio diventa tale quindi in virtù dello sguardo del soggetto osservante e del discorso (sia esso in forma testuale o figurativa) che quest'ultimo articola in merito al paesaggio stesso.

Questo discorso, agli esordi dei trasporti ferroviari, è strettamente legato alla dimensione temporale dello spostamento: dipingere uno scorcio naturale, attraversarlo a piedi o a cavallo e redigerne una descrizione è, a tutti gli effetti, altra cosa rispetto a solcarlo a bordo di un locomotore o a ritrarlo con una macchina fotografica. Un tempo più lungo di osservazione e di costruzione del racconto del paesaggio porta inevitabilmente con sé una dimensione contemplativa (“gli adoratori della natura” di cui sopra) che mal si concilia con le nuove istanze poste dal trasporto su ferro (inteso qui come metonimia di un quadro economico e di sviluppo tecnologico più ampio). Schivelbusch nel suo saggio del 1988⁶² documenta in modo molto puntuale l'effetto che l'introduzione della ferrovia causò nell'evoluzione della percezione del paesaggio. Il sistema di trasporto ferroviario andò infatti a concretizzare l'esigenza ormai culturalmente manifesta di visitare o quantomeno visualizzare luoghi distanti (ed esotici) del mondo che aveva già prodotto la proliferazione di panorami e diorami meccanizzati nei *passages* parigini⁶³ nella prima metà del XIX secolo. Se il viaggio in carrozza o a piedi, ben documentato dai numerosi resoconti di viaggio delle epoche precedenti, permetteva un'esperienza culturale intensa e diretta del paesaggio attraversato e trasmetteva un'esatta percezione delle distanze (quanto meno in termini di tempo impiegato e di fatica), l'avvento della ferrovia scardina in modo irreversibile questa configurazione tra soggetto osservatore e paesaggio. Per quanto mosse a velocità trascurabili rispetto alle attuali, le prime ferrovie (e adottiamo come data rappresentativa il 1825 anno dell'attivazione nel Regno Unito

62. Schivelbusch, *cit.*

63. H. Buddemaier, *Panorama, Diorama, Photographie, Entstehung und Wirkung neuer Medien im 19. Jahrhundert*, Monaco, 1970, p.41.

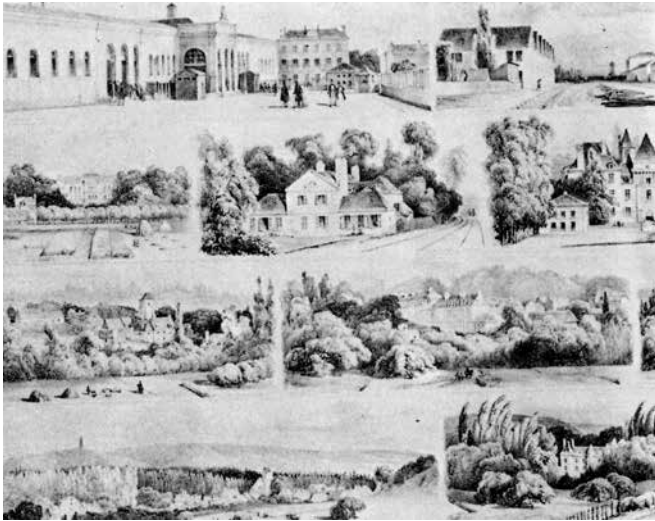


FIG. 27 - *Vues panoramiques du chemin de fer de Paris à Orléans*, 1843.

della linea pubblica da Stockton a Darlington) causano un duplice cambiamento nel viaggiatore e nello spazio che egli attraversa. Il rapporto diretto ed empatico con il paesaggio viene compromesso dalla dissoluzione di quanto ciò che è in primo piano (e quindi più prossimo al viaggiatore) non può che risultare sfocato a causa della velocità, rispetto agli elementi più distanti del paesaggio che invece, in virtù dell'effetto noto

come parallasse, sembrano spostarsi più lentamente. Questo comporta la percezione di una maggior distanza tra osservatore e paesaggio osservato e, incidentalmente, la chiusura di questa visione nella cornice del finestrino. La riduzione inoltre del tempo impiegato per spostarsi sembra ridurre l'intero continente europeo a una nube di punti di partenza o di arrivo rispetto ai quali il tessuto intermedio (tipicamente le aree non urbanizzate) tende a scomparire⁶⁴. Questa dinamica non fa che accentuare la percezione del mondo come unico agglomerato urbano che non tarderà a ispirare rappresentazioni e visioni di metropoli sconfinite ed estensive. Al contempo viene intaccata la percezione del confine (sia inteso come confine tra le nazioni e le province ma anche e soprattutto come confine del tessuto urbano) a favore invece del momento iniziale o conclusivo del viaggio rappresentato dall'ingresso (o dall'uscita) dalla stazione dei treni delle varie località.

Non è possibile stabilire un nesso di causa ed effetto tra la crescita del tessuto urbano, lo sviluppo del traffico ferroviario e questi mutamenti nella percezione degli spazi. Certo è che, in un momento nel quale la città rompe definitivamente i propri tradizionali confini (in termini sia simbolici che fisici con le demolizioni delle ultime cinte murarie superstiti o l'annessione dei grandi parchi extra urbani) i mezzi di trasporto

64. Schivelbush, *cit.*, pp. 36-54.

contribuiscono a sviluppare una visione che tende a rimuovere questi confini e concentrata sulle relazioni tra i centri. Le opposte opinioni sul viaggio in treno che Schivelbusch riporta sono emblematiche della dialettica tra sguardo contemplativo e visione panoramica. I detrattori del viaggio in treno⁶⁵ contestano a questa visione caotica, insalubre e ipercinetica, l'impossibilità di osservare nel dettaglio, di fissare nella memoria, di studiare il paesaggio. I sostenitori, al contrario, esaltano la sintesi che la velocità impone al dispiegarsi dello spazio attraversato: sintesi vitale e coinvolgente che appare più consona all'uomo moderno e ai suoi ritmi. È interessante notare come, nell'istituzionalizzare o nel rappresentare questa 'selezione' di spazi operata dallo spostamento veloce dei convogli l'istituzione ferroviaria fa ricorso a rappresentazioni sintetiche degli elementi emergenti del paesaggio. [Fig. 27] Questo tipo di rappresentazione è ambivalente: da un lato tenta di ricondurre le presenze di pregio del paesaggio a una situazione contemplabile fissandole nel disegno (solitamente posto nella stazione, luogo per eccellenza, tra le altre cose, dell'attesa), dall'altro non può fare a meno di comporle in una tavola unica, con una disposizione sequenziale che è in qualche modo assimilabile alla composizione del fumetto. A livello formale anche la giustapposizione dei quadri in un unico pannello e l'inserimento di spazi bianchi di separazione tra una immagine e l'altra riconduce alla forma della tavola a fumetti nelle modalità classiche di spazializzazione degli intervalli di tempo successivi. Un'immagine come quella riportata, potrebbe benissimo essere interpretata, in termini registici, come una lunga sequenza in soggettiva del viaggiatore affacciato al finestrino o come una scomposizione "alla Muybridge" del movimento virtuale del paesaggio davanti agli occhi dello spettatore. Come ricorda Schwarzer⁶⁶ infatti già dalla metà dell'Ottocento negli

65. Tra i più risoluti ricordiamo Ruskin che affermerà "Poco importa se avete occhi per vedere o siete ciechi oppure dormite, se siete intelligenti o cretini; quello che, nel migliore dei casi potete apprendere sul paese che state attraversando, è la sua configurazione geologica e la sua superficie generale." J. Ruskin, *The complete works* (vol. XXXVI, p. 62). Si veda in merito anche Tomás Maldonado, *Disegno Industriale: un riesame*, Milano, 2008, p.27 e sgg. per una trattazione più estesa delle posizioni avverse (oltre al già citato Ruskin, si ricordando anche E. A. Poe, C. Dickens, H. Melville, C. Baudelaire, W. Morris e E. Zola) e favorevoli (W. Whitman, G. Apollinaire e R. Kipling).

66. M. Schwarzer, *Zoomscape: Architecture in Motion and Media*, New York, Princeton Architectural Press, 2004.



FIG. 28 - J. Arranz, tavole tratte da *Galicia en tren*, 2012

Stati Uniti e in Inghilterra le stazioni ferroviarie diventarono luogo per eccellenza della vendita di libri illustrati e fotografici che ritraevano scene spettacolari o notevoli dislocate in prossimità del percorso ferroviario: il paesaggio ritratto in cartolina diviene così un elemento accessorio e surrogato nel contesto di un'esperienza percettiva di segno completamente opposto. A più di un secolo di distanza l'azienda di trasporto pubblico su rotaia spagnola Renfe abbia commissionato al disegnatore Jorge Arranz un volume che, sebbene non definibile in senso stretto un fumetto classico e forse più assimilabile a una sorta di taccuino di viaggio suddiviso in sequenze, riproduce porzioni del territorio galiziano con esiti visivi analoghi [Fig. 28]. Se però nel caso riportato da Schivelbusch ci trovavamo di fronte all'esigenza di astrarre delle porzioni notevoli del paesaggio attraversato dalla linea ferroviaria allo scopo di restituire, almeno formalmente, al viaggiatore la sensazione di aver visto dei luoghi notevoli o di averli quantomeno attraversati (una sorta di implicito antidoto alla velocità dello spostamento) nel lavoro di Arranz il ritmo della tavola è scandito secondo una convenzione linguistica matura (quella delle vignette quadrate regolari proposte in griglia fissa da tre righe per tre scansioni verticali) che autonomamente imita e tenta di riprodurre il processo percettivo reale. Questo lascia spazio, ad esempio, agli accidenti del viaggio (siano essi attraversamenti in galleria, segnalati da piccole vignette nere di larghezza e durata

differenti, o gli scorci ripetitivi e assolutamente non memorabili delle zone periferiche). In questo senso le pagine strutturate con questa modalità rendono conto non tanto del territorio attraversato quando della modalità di attraversamento, permettendoci quindi di verificare la corrispondenza strutturale tra la visione panoramica e discontinua e la struttura in sequenza di vignette propria del fumetto. Queste due immagini sono emblematiche del rapporto forte tra meccanizzazione degli spostamenti, discretizzazione dello spazio e linguaggio sequenziale (nel nostro caso, il fumetto).

La percezione del paesaggio naturale e del paesaggio urbano, così come la definizione stessa del termine *paesaggio*⁶⁷, è soggetta a partire dalla seconda metà del XIX secolo a una serie di rapide e spesso non immediatamente decifrabili evoluzioni. Scrive Nathaniel Hawthorne negli anni '50 dell'Ottocento:

“A un dato momento, stavamo per passare a tutta velocità attraverso un luogo solitario; un momento più tardi, un villaggio si era materializzato intorno a loro; appena qualche istante dopo eccolo scomparso, come inghiottito da un terremoto [...] Tutto perdeva il proprio ancoraggio e la propria fissità eterna e si muoveva alla velocità del turbine in una direzione opposta alla propria.”⁶⁸

Il viaggio in treno sottopone l'occhio a un lavoro nuovo, teso a decifrare uno spazio che si presenta al passeggero spettatore in modo inedito: inedita è la vastità prospettica (che essendo mobile e fluida lascia intuire una sorta di prospettiva totale del mondo esterno), inedita è la frammentazione e la cornice discontinua imposta dal finestrino ed inedita è la dinamica degli oggetti (la dissoluzione visiva degli elementi in primissimo piano e il bizzarro movimento relativo – parallaxe – dei piani di profondità). Il movimento meccanizzato instaura quindi una dialettica tra l'unità dell'esperienza (il viaggio da un punto all'altro) e la discontinuità della visione: questa sequenza o serie di immagini

67. Sul tema si veda, tra gli altri, M. Jakob, *cit.*

68. N. Hawthorne, *The House of the Seven Gables*, in *The Complete Novels and Selected Tales of Nathaniel Hawthorne*, New York, Random House, 1937.

costituisce il fondamento discorsivo dell'estetica filmica.⁶⁹ Il viaggio in automobile condivide questa dinamica con quello ferroviario, aggiungendo la variabile legata alla libertà del percorso. La sensazione di una sovrabbondante quantità di visioni possibile farà dire a Tony Smith in merito all'esperienza del viaggio in automobile, per l'appunto "Non c'è la possibilità di inquadrare tutto ciò, bisogna solo fare l'esperienza."⁷⁰

La modalità di visione esperita dai viaggiatori del treno non è però relegata alla semplice esperienza di viaggio. Le gallerie di diorami meccanizzati presenti nei *passages* parigini⁷¹ (che guarda caso tendono a riprodurre l'esperienza del viaggio verso terre lontane) rispondono allo stesso principio. Se quanto detto finora riguarda la mutata percezione dello spazio extra urbano in senso stretto (delle campagne cioè comprese tra un nucleo cittadino e quello limitrofo) una dinamica analoga è sicuramente registrabile anche e soprattutto nel luogo urbano, che dell'estetica filmica e della visione panoramica è contesto d'elezione. Il rapporto tra viaggiatore e paesaggio che si attua nel viaggio in treno ha un suo corrispettivo e antecedente urbano nel movimento dei visitatori dei diorami e dei paesaggi meccanizzati che erano fioriti, appunto, nei *passages* parigini. Anche se in quel caso era il paesaggio ad essere in movimento e non l'osservatore, la relazione tra i due risulta per certi versi analoga: si attua infatti la copertura meccanizzata di grandi distanze (reali, nel caso della ferrovia, o figurate, nei diorami, dalle differenze tra le varie scene rappresentate) e la fruizione visiva del paesaggio per quadri.

È nel paesaggio metropolitano che si attua la "intensificazione della vita nervosa, che è prodotto dal rapido e ininterrotto avvicinarsi di

69. M. Schwarzer, *cit.*

70. S. Wagstaff, *Talking with Tony Smith*, in "Artforum", No. 5, 1966, pp. 14-19.

71. Si ricordi (come citato in J. Hillairet, *Connaissance du Vieux Paris*, Parigi, Rivages, 200) il Passage des Panoramas, aperto nel 1800 da William James Thayer, che deriva il suo nome dall'attrazione meccanica progettata dall'inventore americano Robert Fulton costituita da due rotonde installate sopra l'entrata e azionate in modo meccanico rappresentanti viste di Parigi, Tolone, Roma, Gerusalemme e altre città del mondo. Tra i decoratori di queste attrazioni va senz'altro ricordato Pierre Prévost celebre decoratore di panoramas. Le esperienze di spettacoli di fruizione meccanizzata di paesaggi si moltiplicarono tra il XIX e il XX secolo: ricordiamo tra le altre i ciclorami (edifici circolari dotati di piattaforma centrale rotante e decorati sulle pareti) e i mareorama (edifici costruiti per permettere l'esplorazione dei paesaggi su imbarcazioni).



FIG. 29 - Will Eisner, *New York, Life in The big City*, Torino, Einaudi, 2006.

impressioni esteriori e interiori”⁷² secondo Simmel. Si pensi ad esempio alla sensazione di minaccia prodotta dall’apparizione spettrale degli omnibus⁷³ o dai carrelli meccanizzati delle montagne russe nei parchi di divertimento⁷⁴ notata da Kracauer in continuità con l’insegnamento di Simmel. La sovrabbondanza di stimoli agisce sulle abitudini percettive di chi abita la metropoli modificando la profondità dello sguardo e riducendo in gran parte il percepito a quanto entra (anche se solo temporaneamente) in un campo di prossimità sensoriale (un campo di prossimità che è quello dell’urto, quasi fisico, dello shock, che produce secondo Benjamin, l’ansia da contatto, il ribrezzo

animale che assale l’uomo della città). In questa città velocizzata (in quanto caratterizzata da un ritmo di attività a di spostamento meccanizzato e rapido) e sincronizzata (in quanto organizzata secondo criteri che ottimizzano le attività su una scala intersoggettiva) si produce il fiorire di tre linguaggi (fotografia, cinema e fumetto) che in qualche modo si propongono come terreno negoziale, secondo la riflessione di Casetti⁷⁵, tra le istanze che il nuovo paesaggio impone in modo inevitabile e la presa di coscienza delle medesime da parte degli abitanti della città. Ciascuno di questi tre linguaggi, come testimoniato tra l’altro da

72. G. Simmel, *Le metropoli e la vita dello spirito*, a cura di P. Jedlowski, Roma, Armando Editore, 1995.

73. “So soltanto che talvolta, attraversando strade che mi sono familiari, la paura s’impadronisce di me come se a un tratto dovesse formarsi un assembramento e - da qualche parte - accadere qualcosa di malvagio. Forse la paura dipende dal fatto che queste strade si perdono all’infinito, oppure dal fatto che sono percorse dallo strepito degli omnibus - i cui occupanti, in viaggio verso la loro remota destinazione, danno un’occhiata al paesaggio di marciapiedi, vetrine e balconi con l’indifferenza di chi senta in una valle o in una città su cui mai poserebbe piede [...]” S. Kracauer, *Strade a Berlino e altrove*, a cura di D. Pisani, Bologna, Pendragon, 2004, p. 29.

74. “Il vagone arriva a sfrecciare. S’inoltra nell’abisso a una velocità incalcolabile. A erompere è un unico grido. Ognuno è costretto a gridare: in questo momento griderebbe persino a denti stretti. [...] Arrivo. Finito. La corsa è durata soltanto un paio di minuti, e pure ha compiuto un giro in lungo e in largo per il mondo. Il corpo trema esausto.” S. Kracauer, *cit.*, p.48-9.

75. F. Casetti, *L’occhio del novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

una serie di tematiche tecniche e strutturali strettamente connesse, strutturerà le proprie strategie narrative con una forte relazione rispetto all'evoluzione del paesaggio urbano. Questa nuova modalità di visione cinetica (che potremmo appunto definire *panoramatica*) prodotta dallo spostamento in treno (o in automobile) dei corpi impone all'osservatore di fissare autonomamente un punto di vista che gli permetta di decifrare la sequenza continua dello spazio che si offre sensi. Questa esigenza, implicita nel movimento meccanizzato, di messa in regia dello spazio è sicuramente uno dei motivi di successo sia del cinema che del fumetto. Questa dinamica viene abilmente sintetizzata nella tavola di Will Eisner [Fig. 29] dal significativo titolo *Teatro* che, sfrutta la struttura sequenziale della pagina, per mettere in scena il passaggio (il movimento meccanizzato) del passeggero di un convoglio che assiste a una breve scena a sua volta inquadrata dalla *frame* di una finestra. Si incontrano qui due temi visivi fondamentali nel rapporto tra città e fumetto: la finestra, come snodo degli spazi interni ed esterni e il movimento su strada, come momento di articolazione tra l'intimo della sezione animata e lo spazio condiviso della trasparenza e la visione meccanizzata fruita a sua volta attraverso un quadro definito, il finestrino. Notiamo a margine come l'attenzione del personaggio di Eisner, impegnato nella lettura nella prima vignetta, viene catturata sulla prossimità di un edificio particolarmente vicino alla linea ferroviaria (quindi un elemento di primo piano in prossimità) e dal contenuto della vignetta/finestra, che non a caso ha tutti gli elementi voyeuristici del caso (una scena d'amore privata). Quest'ultimo aspetto si traduce nel sapiente prolungarsi del gesto (e della relativa modificazione della postura del personaggio nella penultima vignetta) dell'osservatore che restituisce in un cenno la flebile resistenza del corpo e dell'occhio al movimento imposto dal mezzo di trasporto.

I temi fin qui analizzati indicano in modo chiaro due elementi interessanti ai fini della nostra ricerca. Da un lato possiamo osservare come la maturazione del linguaggio del fumetto (che si compie in una decina d'anni, dal 1895, anno della prima pubblicazione di *Yellow Kid* e il 1905, anno della comparsa di *Little Nemo in Slumberland*) sia

strettamente collegata a una molteplicità di fattori culturali e figurativi concorrenti (la progressiva complicazione delle narrazioni e la formalizzazione grafica della sinergia tra parola e immagine, la codifica della distinzione tra vita pubblica e privata, tra spazi interni e spazi esterni) e alla modificata sensibilità rispetto ai temi della visione del paesaggio (visione panoramica e percezione in distrazione del paesaggio urbano). Dall'altro lato si può senz'altro osservare come queste istanze siano strettamente connesse allo sviluppo delle metropoli occidentali che, non a caso, sono anche l'oggetto di elezione delle prime narrazioni a fumetti.

Vedremo quindi nei capitoli successivi come, fin dai primi esempi di diffusione massiva del fumetto, i temi della sequenza, del quadro (dell'inquadratura e del *découpage* della vignetta), del rapporto tra visione della città e controllo, delle dinamiche dei piani condizioneranno e informeranno la maturazione delle strategie narrative di questo linguaggio.

“La città è la realizzazione dell'antico
sogno umano del labirinto.

[...] Paesaggio, questo diventa la città per il flâneur.

O più esattamente: la città per lui
si scinde nei suoi poli dialettici.

Gli si apre come un paesaggio
e lo racchiude come una stanza.”

Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk*, 1929

3. Fumetto e manufatto architettonico

Chiariti gli elementi informanti il rapporto tra fumetto e spazio costruito in senso lato è il momento di entrare nella specificità di questo rapporto e nel novero delle soluzioni narrative (pratiche, verrebbe da dire) attraverso le quali questi temi e queste relazioni si esprimono e si articolano. Ci proiettiamo quindi in un contesto narrativo, un percorso di esplorazione che porta un ipotetico personaggio dalla scoperta di uno spazio architettonico (una stanza, un edificio) alla visualizzazione dell'intorno urbano e della città. Questa avventura dello sguardo è leggibile sul piano di una differenza di direzione e di senso degli sguardi: dallo sguardo diretto e orizzontale che mette in relazione il dentro e il fuori attraverso l'apertura di una finestra, allo sguardo lento che abbraccia un orizzonte (*glaze*⁷⁶), allo sguardo veloce che cattura il dettaglio imprevisto (*glimpse o glance a seconda dell'intenzionalità*⁷⁷) per arrivare allo sguardo alterato che si sottopone a vertiginose verticalizzazioni. Un percorso che, attraverso modi e momenti diversi del guardare, muove quindi dal manufatto architettonico fino ad abbracciare la città intera (che sarà oggetto di trattazione del prossimo capitolo).

76. In particolare con *gaze* intendiamo richiamare, più che la definizione letterale (secondo l'Oxford Dictionary "Look steadily and intently, especially in admiration, surprise, or thought.") il concetto di *panoptic gaze* come definito da Jeremy Bentham, *Panopticon. Or The Inspection House*, In "The Works of Jeremy Bentham", a cura di John Bowring, Russel and Baker, 1838–1842, p. 40, dove leggiamo "It is obvious that, in all these instances [*carceri, riformatori, case di correzione, case di lavoro, centri di produzione, manicomi, ospedali o scuole*], the more constantly the persons to be inspected are under the eyes of the persons who should inspect them, the more perfectly will the purpose X of the establishment have been attained. Ideal perfection, if that were the object, would require that each person should actually be in that predicament, during every instant of time. This being impossible, the next thing to be wished for is, that, at every instant, seeing reason to believe as much, and not being able to satisfy himself to the contrary, he should conceive himself to be so." Uno sguardo quindi che incorpora una funzione di controllo o che, in tono minore, si pone come obbiettivo quello di dominare con lo sguardo una posizione di spazio.

77. Sempre dall'Oxford Dictionary abbiamo *glimpse* come "a momentary or partial view" e la forma verbale *glance* come "take a brief or hurried look". Si veda in particolare sul tema E. Baldwin, B. Longhurst, S. McCracken, M. Ogborn, G. Smith, *Introducing Cultural Studies*, Essex, Pearson Education Ltd. 2004, p.391 "The glimpse, the gaze, the scan and the glance."

3.1 La pianta e la stanza



FIG. 30 - Marcos Martin, Spider-Man, 2008.

Seguire lo sguardo alla scoperta dello spazio si configura come un percorso che faremo quindi iniziare, nell'arco di un'ipotetica giornata qualunque in uno spazio chiuso: *setting* che, nel linguaggio corrente della sceneggiatura verrebbe definito semplicemente "interno, giorno".

A prescindere dalla direzione di questo nostro percorso, è importante

in questa sede operare una distinzione macroscopica tra uno sguardo che osserva e scopre uno spazio interno, delimitato e che da questo stesso spazio osserva, sempre secondo cornici ben delimitate e definite, la città e uno sguardo (che approfondiremo nel capitolo successivo) che invece esplora un oggetto complesso come la città nella sua articolazione di spazi che, pur tecnicamente trattandosi di esterni, si configurano in realtà spesso come un labirinto (in ogni direzione, dato che lo sguardo

che esplora la città si muove sia orizzontalmente che verticalmente) all'interno del quale la dimensione di movimento e spostamento del corpo dell'osservante ha senz'altro un peso maggiore. Torniamo ora allo spazio chiuso, alla nostra stanza. Una soluzione grafica che trova diverse occorrenze è la rappresentazione prospettica dall'alto di un singolo ambiente (o



FIG. 31 - Le Corbusier, Cabanon a Roquebrune, 1952.



FIGG. 32 - 33 - Tobias Tycho Schalken, *Balbazar*, Parigi, 2012.

di una pianta più articolata composta da più ambienti [Fig. 30]) che racconta quanto avviene nello spazio della stanza o dell'appartamento. Tecnicamente mutuata dal linguaggio della progettazione architettonica [Fig. 31] questa soluzione può presentarsi con una configurazione elementare, dove il quadro della singola vignetta coincide con il profilo in pianta delle pareti sezionate. Nella tavola di Tobias Schalken [Fig. 32] vediamo una stanza dall'alto, perfettamente allineata ai margini della pagina, con un'insistenza geometrica sulle linee ortogonali (assito, tavolo e porta sono perfettamente allineati):

la posizione dei personaggi e la definizione della scena sono comunicate in modo immediato con un accento evidente sulla forma dello spazio chiuso e della proporzione che esso instaura con le figure umane all'interno. La stilizzazione e l'estrema sintesi della rappresentazione dal punto di vista informativo ricordano per certi versi le annotazioni grafiche di Stendhal in *La vita di Henry Brulard*. La direzione dell'azione e dei corpi è chiara e inequivocabile (il primo uomo con un corpo caricato in spalla sta uscendo dalla stanza al seguito del secondo uomo): questa informazione viene ulteriormente confermata, con uno stacco ritmico e un passaggio interno\

esterno, dalle successive due vignette dove, con una dinamica di stasi dell'inquadratura che richiama il tema kinetoscopico, la luce nella stanza viene spenta, a significare, nel senso comune, la fine del percorso di uscita dei due personaggi. Questo tipo di visualizzazione dall'alto richiede un certo grado di astrazione e causa di conseguenza un leg-



FIG. 34 - Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido, *Blacksad, Somewhere Within the Shadows*, Parigi, Dargaud, 2000.

gero effetto straniante amplificato dalla difficoltà di leggere le posizioni dei corpi da questo specifico punto di vista. La prospettiva dall'alto è uno sguardo impossibile (alla stregua della sezione spogliata dalle pareti): un punto di vista innaturale che chiama in causa elementi e convenzioni grafiche legate allo specifico della rappresentazione architettonica. La tavola successiva [Fig. 33] amplifica questo effetto di straniamento proiettando, sulla visione zenitale in pianta, una sequenza di azioni che, invece di disporsi secondo una normale sequenza di vignette, di allineano in proiezione ortogonale ai lati della pianta. L'effetto è

complicato dalla rappresentazione in forma di icone dei pensieri dei personaggi in scena e produce, nella mente del lettore che tenta di ricomporre la sequenza, l'equivalente di una sequenza visiva esposta più volte. L'azione si concatena e si racconta in una sorta di simultaneità forzata dal ricorso alla proiezione ortogonale (non è riscontrabile un ordine di lettura immediato, quindi lo sguardo è portato a vagare in modo non direzionato sulla tavola e a coglierne in modo disordinato e simultaneo il contenuto informativo). Questa modalità, che prevede la rappresentazione di diversi momenti dell'azione in un unico contesto spaziale in assenza della normale suddivisione in vignette, è specifica e ricorrente nella storia del fumetto e si manifesta spesso in concomitanza a una relativa predominanza del dato spaziale rispetto alla modulazione dell'azione.

La visione dall'alto della stanza (o di una porzione di essa in quello che comunemente verrebbe definito in sceneggiatura un campo medio) conserva il suo impatto straniante anche quando viene usata in contesti meno sperimentali per rappresentare una scena dove regna il disordine o dove l'ordine naturale delle cose risulta compromesso. Nei due esempi riportati tratti da *Blacksad* di Juanjo Guarnido [Fig. 34] e da *Portugal* di Cyril Pedrosa [Fig. 35] assistiamo all'uso più ordinario di questo tipo di inquadratura. I personaggi sono in stato di quiete (chi dormiente, come l'alter ego del protagonista nella tavola di Portugal, chi defunto come il killer lucertola della tavola di *Blacksad*) e si presentano frontali rispetto all'inquadratura, ripristinando, rispetto all'esempio precedente, uno dei parametri classici della regia a fumetti e cioè il principio di leggibilità dell'azione che governa solitamente la scelta delle inquadrature. In entrambi i casi l'asse della visione è leggermente ruotato, a suggerire una condizione di disordine⁷⁸ confermata dai dettagli relativi alla disposizione degli oggetti in entrambe le vignette. Ci troviamo in una sorta di momento zero della scoperta dello spazio: il personaggio non agisce,



FIG. 35 - Cyril Pedrosa, *Portugal*, Parigi, Dupuis, 2011, p. 62.

non si muove, e quindi implicitamente non osserva. L'inerzia dei corpi permette un racconto dello spazio complesso e inusuale come quello

78. "Generalmente si utilizza la pagina nel senso della sua più grande dimensione. E così pure il letto. Il letto (o se si preferisce la pagina) è uno spazio rettangolare più lungo che largo, nel quale, o sul quale, ci si stende di solito nel senso della lunghezza". G. Perec, *Specie di spazi*, Torino, Bollati Boringhieri, 1989, p. 23.

la mia era poco più di una casa di bambole. Quattordici metri quadri. Presto imparai a disegnare in una scrivania manoscritta.



74

FIG. 36- Igort, *Quaderni Giapponesi. Un viaggio nell'impero dei segni*, Roma, Coconino Press Fandango, 2015, p. 29.

della vista zenitale. Di segno diverso l'uso che fa Igort dell'inquadratura dall'alto (in questo caso leggermente inclinata a favore di camera) quando, praticamente in apertura del racconto a fumetti del proprio viaggio in Giappone, ricorre a questo tipo di rappresentazione per introdurci in modo diretto e completo alla dimensione spaziale del proprio alloggio [Fig. 36]. Rappresentati in questa chiave, i quattordici metri quadri del locale, richiamano fortemente la struttura della "casa di bambole" citata in didascalia dall'autore stesso

ma, ben lungi dal suscitare un effetto stranianti o dal generare inquietezza nel lettore, illustrano in modo efficace il contesto spaziale

e costituiscono anzi il riferimento per l'articolazione delle scene successive. Questa prima configurazione, la vista zenitale dell'ambiente, ha comunque una funzione analoga a quelli che definiremo poi *piani sequenza di accesso* rispetto alla città, viene infatti impiegata per fissare le coordinate di uno spazio interno fortemente collocato, uno spazio specifico potremmo dire, destinato ad ospitare un'azione articolata.

3.2 *Quadri, cornici e finestre*

"19. Februar. Die besondere Art meiner Inspiration, in der ich Glücklicher und Unglücklicher jetzt um zwei Uhr nachts schlafen gehe (sie wird vielleicht, wenn ich nur den Gedanken daran ertrage, bleiben, denn sie ist höher als alle früheren), ist die, daß ich alles kann, nicht nur auf eine bestimmte Arbeit hin. Wenn ich wahllos einen Satz hinschreibe, zum Beispiel: 'Er schaute aus dem Fenster', so ist er schon vollkommen."

Franz Kafka, *Journal*⁷⁹

Tutti gli esempi citati poc' anzi condividono una caratteristica: oltre a rappresentare ambienti chiusi visti dall'alto, tutte dotate di finestre e, con l'eccezione dello spazio spoglio rappresentato in *Balthazar*, quadri. Finestre che articolano il rapporto con l'interno sia perché sono elemento di perno del ribaltamento dell'inquadratura in un movimento di campo e controcampo, sia perché stabiliscono un rapporto in merito alla condizione luminosa dello spazio esterno rispetto all'interno.

Prima di uscire dal nostro spazio per percorrere l'edificio nel suo complesso e immergersi nella città, il nostro osservatore deve quindi soffermarsi sul nodo che articola, in modo speculare, l'esplorazione dello spazio interno e di quello esterno: la *finestra*. Riflessione che implica una moltitudine di temi i quali, una volta esposti, sanciranno ulte-

⁷⁹ F. Kafka, *Tagebücher 1910-1923*, Francoforte sul Meno, Fischer, 1973, p.29. Traduzione italiana a cura di E. Pocar in F. Kafka, *Diari 1910-1923*, Milano, Mondadori, 1953, p. 27. "19 febbraio Il modo particolare della mia ispirazione, durante la quale io felicissimo e infelicissimo vado ora a dormire alle due di notte (e forse rimarrà tale purchè io ne sopporti il pensiero, sta in fatti più in alto di tutte le precedenti) è questo: che posso fare tutto, non solo con riferimento a un determinato lavoro. Se butto giù una frase qualunque, per esempio 'egli guarda dalla finestra', essa è già perfetta."

riormente la peculiare efficacia del linguaggio del fumetto rispetto allo spazio costruito: non solo per quanto concerne il rapporto tra spazio e cornice ma anche in merito alla giustapposizione di spazio interno e intimo (spazio violato dalla magia diabolica che ne mette a nudo le sezioni, spazio dal quale si osserva la città) e di uno spazio esterno condiviso, non controllato (la città che viene osservata, che si estende labirintica in attesa di essere percorsa e che a sua volta occhieggia indiscreta verso lo spazio privato). Visto dalla finestra, visto alla finestra.

La citazione di Kafka sopra riportata che apre il saggio di Gérard Wajcman introduce perfettamente uno degli oggetti più complessi della nostra trattazione. In prima battuta l'annotazione di Kafka potrebbe apparire casuale nel suo riferirsi alla finestra anche se, come sottolinea Wajcman, questo è piuttosto improbabile data l'attenzione al tema dell'autore: nella prima raccolta di racconti pubblicata da Kafka nel 1912 (non a caso intitolata *Betrachtung* [contemplazione e considerazione, insieme]) si trovano infatti due testi intitolati il *Zerstreutes Hinnausschaun* [Guardando fuori distratti] e *Das Gassenfenster* [La finestra sulla vicolo]. Lo sguardo in azione, secondo Wajcman, è in realtà lo scrittore in persona, impegnato nell'atto principe della propria attività: guardare dalla finestra è un gesto estremamente comune così come comuni e molteplici sono le finestre nella città fino al punto da risultare cieche⁸⁰. Sviluppando la citazione di Alain Fleischer⁸¹ secondo la quale “al cinema, tutti i luoghi sono alla finestra, ed è la stessa finestra per tutti” possiamo dire lo stesso per il fumetto: seppur più articolata e mobile rispetto a quella cinematografica anche la vignetta con la sua cornice (o

80. Si veda in proposito O. Frahm, *Every Window Tells a Story; Remarks on the Urbanity of Early Comic Strips*, in J. Ahrens, A. Meteling, *cit.*, pp. 32

81. Gérard Wajcman, *cit.*, p.14.

la tavola nel suo insieme di vignette) è un cornice davanti alla quale si dispiega il mondo. Questa finestra, così fondamentale nel metterci in contatto con l'esterno (e con la città nella fattispecie), vive di un'ulteriore ambiguità dato che il termine *tableau* indica sia la tela del pittore che l'apertura della finestra: spazio positivo da riempire di segni in un caso (come la tavola a fumetti), spazio vuoto, buco che libera la visione dall'altro. Se queste riflessioni sono vere in senso lato per le finestre di tutte le epoche (ammesso comunque che queste soddisfino il criterio principale di consentire una visione bidirezionale e senza impedimenti) è evidente come nella metropoli moderna l'importanza e la centralità di questo oggetto cresca in modo esponenziale, non fosse altro perché le esigenze di illuminazione e salubrità degli ambienti spingono la normativa a regolamentarne le dimensioni delle aperture in relazione alla superficie degli ambienti interni. La finestra è oggetto dell'architetto che ne dispone in modo astratto come elemento del funzionamento del dispositivo spaziale: in questo senso le finestre si moltiplicano sulle facciate, si posizionano in modo regolare e estensivo. Ma ogni finestra è al contempo intimamente legata alla figura umana che da quella finestra osserva fuori, creando una vertiginosa sproporzione tra l'occhio che osserva (e la quantità di occhi che osservano) e il dispiegarsi del mondo (della città e di tutti i suoi movimenti) davanti ad essa. Segnala giustamente Wajcman⁸² che il massimo esempio di questa dualità è rappresentato da *Rear Window* di Alfred Hitchcock, che ci interessa qui richiamare in virtù dello stretto rapporto con le istanze visive che abbiamo evidenziato nelle parti precedenti di questa ricerca. Il fotografo temporaneamente immobilizzato L.B. Jeffries (interpretato da James

82. *Ibid.*, p.43.



FIG. 37 - Samuel Van Hoogstraten, *Vista su tre stanze*, Parigi, Louvre, 1658.

Stewart) incarna l'utente della finestra che in modo del tutto naturale (anche se con un vincolo narrativo in più dato dalla sua impossibilità di movimento) guarda fuori. Lo fa moltiplicando il tema dell'inquadratura osservando con un teleobiettivo attraverso la propria finestra quello che accade oltre alle finestre di fronte (e se consideriamo anche

la cornice visiva dello schermo cinematografico questo porta a quattro il numero di cornici concentriche attraverso le quali si articola la visione in questo film) ma lo fa soprattutto cogliendo frammenti della vita che si palesano attraverso le finestre e che si propongono a lui alla stregua di una fatale commistione tra le vignette di una tavola a fumetti e la sezione animata osservata nel capitolo precedente.

Abbiamo già ragionato in precedenza sui finestrini del treno (o in generale dei mezzi di trasporto) come cornici naturali integrate in un processo di movimento meccanico ma è opportuno qui soffermarci sul tema della cornice (del quadro) e alla riflessione sviluppata da Victor

Stoichita⁸³ molto pertinente per la presente ricerca in merito a due aspetti specifici che sono, per inciso, sottolineati da due autori che ne citano il contributo in due direzioni affatto diverse.

Il primo di questi è Thierry Groensteen⁸⁴ che si riferisce alla riflessione sulle cornici concentriche di Stoichita per rendere conto della specifica

83. V. Stoichita, *L'invenzione del quadro*, Milano, Il Saggiatore, 2013.

84. T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Parigi, Presse Universitaire de France, 2011, p. 101.

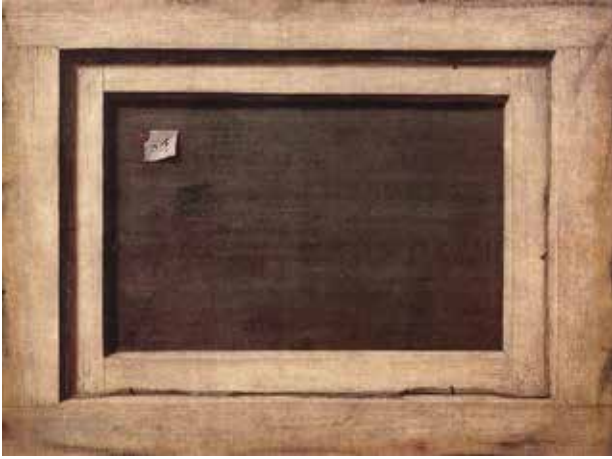
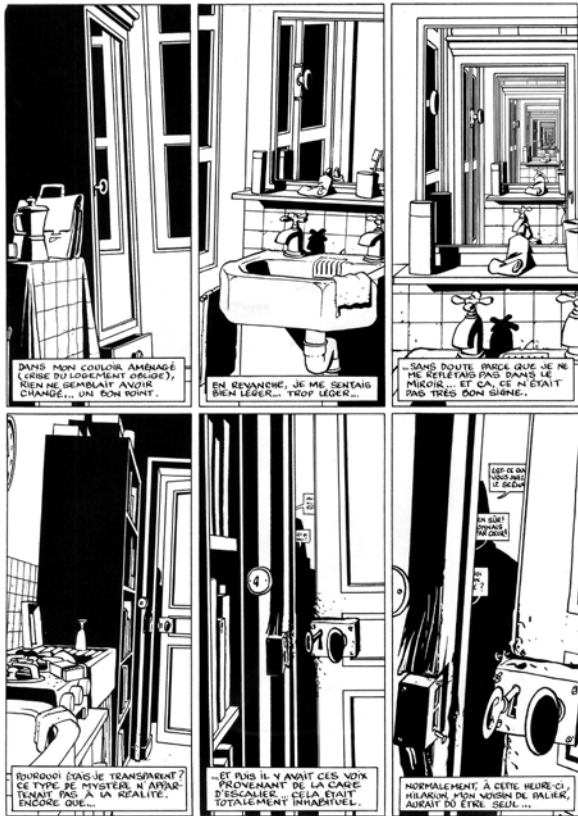


FIG. 38 - Cornelius Norbertus Gijsbrechts, *Quadro girato*, Copenhagen, Museo Nazionale, ca. 1670-1675.

tendenza del fumetto a creare contesti visivi dove le cornici si moltiplicano e si integrano. Stoichita si concentra infatti sulle innovazioni che, nell'ambito della pittura fiamminga dal XVII secolo, sono maturate rispetto alla rappresentazione dello spazio in rapporto alla cornice. "La raffigurazione di un interno presuppone la visione di un ambiente in cui la quarta parete sia stata eliminata. La parete

mancante - elemento essenziale per ogni finzione intimistica - è sostituita dalla superficie dell'immagine pittorica."⁸⁵ Questa cornice, parete fantasma, accoglie al suo interno un sistema complesso di altre cornici: in particolare la porta (che nella sua essenza non è strumento di visione ma di movimento e che al massimo può articolare la visione da uno spazio interno a un altro sempre interno [Fig. 37]) e, appunto, la finestra. Se "nei dipinti con cornici di porte, di finestre o di nicchie chi guarda è chiamato a vedere l'immagine con gli occhi dell'artista/emittente" a maggior ragione questo avviene quando, come nel fumetto, questa cornice è oggetto di una sequenza che a questo sguardo dell'emittente conferisce anche un aspetto dinamico e vivo. Nell'articolare quindi le modalità con le quali questi raddoppiamenti di cornice si concretizzano elenca una serie di situazioni ed elementi che danno corpo questo gioco di incastri: il *cabinet d'amateur*, il catalogo, i quadri ritratti all'interno di quadri, le carte geografiche, gli specchi, gli autoritratti dell'autore e da ultimo il cosiddetto *quadro voltato*. A quest'ultimo, con particolare riferimento all'opera di Cornelius Norbertus Gijsbrechts [Fig. 38],

85. V. Stoichita, *cit.*, p. 54.



11

FIG. 39 - Marc-Antoine Mathieu, *Julius Corentin Acquefacques 6. Le décalage*, Parigi, Delcourt, 2013.

Stoichita assegna il termine di un processo di articolazione e di problematizzazione del tema della cornice (e della finestra) gli estremi del quale richiameremo nelle prossime pagine. Questo primo nucleo di riflessioni trova riscontro quasi letterale nell'opera dell'autore francese Marc-Antoine Mathieu che in tutta la sua opera affronta il tema delle cornici in senso lato (porte, finestre, specchi) coniugando opere di ricerca dal punto di vista della *mise en page* o altre dove la *mise en abîme* è rappresentata in modo lineare e ordinato attraverso uno stile pulito e una essenziale *ligne claire*⁸⁶ [Fig. 39].

La seconda citazione di Stoichita è nuovamente in Wajcman⁸⁷, nel capitolo *La fabrique du paysage*, che richiama la lettura della finestra come strumento di fabbricazione del concetto stesso di paesaggio. Meglio, indica come il paesaggio (l'*artialisasion* dello spazio naturale) possa in fin dei conti essere considerato come il frutto dell'ingresso della natura nel campo visivo delimitato da una cornice. La finestra rappresenta in questo senso, l'opportunità di uno sguardo tutto individuale e non codificato sull'esterno. Ricordiamo in questo senso la citazione dello scrittore giapponese Dazai Osamu tratta da *Cento vedute del monte Fuji*⁸⁸. Il testo insiste sull'impossibilità di "vedere" realmente il monte Fuji a

86. Il termine *ligne claire* (*linea chiara*) è stata coniato dal già citato Joost Swarte (in olandese *Klare lijn*) per definire lo stile di Hergé in occasione dell'esposizione Tintin tenutasi a Rotterdam nel 1977.

87. Wajcman, *cit.*, p. 232.

88. In M. Jakob, *cit.*, p. 28.

causa della produzione sovrabbondante di narrativa alla quale siamo esposti ancor prima dell'esperienza diretta (che risulterebbe peraltro di tono minore se spogliata dell'aspettativa generata dalle descrizioni del medesimo monte). L'autore, non senza una punta d'ironia, afferma che l'unica visione indimenticabile del monte Fuji l'ho avuta guardando dal finestrino del bagno quando "al mattino presto andai alla toilette e là, attraverso la griglia della mia finestra, scorsi il Fuji: piccolo, tutto bianco, e che pendeva un poco verso destra. Quel Fuji là, io non posso dimenticarlo." Questa annotazione rende conto della duplice ruolo della finestra nella creazione di senso nel paesaggio e nell'individualità dell'esperienza del medesimo.

Se la finestra/cornice rappresenta un nodo tematico capace di interpellare il tema della visione in generale è la sua declinazione nel contesto della metropoli che diventa particolarmente stringente rispetto allo sviluppo del linguaggio del fumetto. Interessante in questo senso il contributo di Kracauer: "Davanti alla mia finestra, la città s'addensa in un'immagine magnifica quanto uno spettacolo naturale. Eppure, prima di volgere la mia attenzione, devo far menzione del punto di osservazione a partire dal quale mi si dischiude. Si trova in alto, al di sopra di una piazza di disposizione irregolare, dotata di una meravigliosa qualità: porta una cappa magica con cui può rendersi invisibile. Collocata nel bel mezzo di un quartiere abitativo di una grande città, luogo in cui convergono numerose ampie strade, la piccola piazza si sottrae a tal punto da pubblica attenzione che si trova a stento qualcuno che ne conosca anche soltanto il nome. [...] Questo paesaggio è Berlino colta di sorpresa. In esso cresciuto spontaneamente com'è, trovano espressione senza nemmeno averne avuta l'intenzione suoi contrasti, la sua crudez-

za, la sua apertura, le sue contiguità, il suo splendore. La conoscenza delle città è connessa alla decifrazione delle loro cosiddette immagini oniriche.”⁸⁹

Oltre alla notazione di carattere logistico che definisce prioritariamente il punto di vista rispetto all’oggetto osservato (esattamente come in un testo di sceneggiatura cinematografica) questo testo indica la finestra come punto d’osservazione privilegiato sulla città, come luogo di incontro tra una storia individuale e una porzione, delimitata dal riquadro dell’inferno eppure profondamente significativa, dell’enorme insieme urbano. C’è, in quel “colta di sorpresa”, l’implicito racconto di uno sguardo capace di osservare, nascosto, il dispiegarsi del tessuto urbano che, in questa vista segreta, svela appunto parte della sua natura. Dalla finestra vediamo ma siamo al tempo stesso visti e in questo snodo si gioca la dialettica tra rapporto esterno e interno che produce parimenti una messa in quadro della vita privata, così come lo sguardo di segno opposto ritaglia una porzione di città. Sempre Wajcman segnala come “Le pouvoir de regarder, c’est aussi bien le pouvoir de ne pas être regardé. C’est une puissance de la fenêtre. [...] Puissance del’homme caché.”⁹⁰

Nel *caché* è appunto nascosto l’ultimo tema che fa della finestra/cornice elemento di estremo rilievo nella comprensione del rapporto tra fumetto e spazio costruito. Se infatti lo sguardo dall’interno verso l’esterno è un esercizio della visione capace di conferire lo status di paesaggio a quanto inquadrato e di incarnare un desiderio in potenza di ampliare questo sguardo all’infinito, è altrettanto vero che lo sguardo

89. S. Kracauer, *Strade di Berlino e altrove*, (a cura di D. Pisani), Bologna, Pendragon, 2004, pp. 55 e sgg.

90. Wajcman, *cit.*, pp. 363-65.

che muove in direzione opposta è uno sguardo che invita al nascondimento. Lo è in primo luogo per un motivo proporzionale: guardando verso l'esterno lo sguardo si apre, guardando dalla strada verso una finestra la porzione visibile è un ritaglio di proporzioni ridicole rispetto all'ampiezza del campo visivo. In generale è più quello che è nascosto alla vista, in una casa, di quello che vi è esposto. Ancora, come abbiamo visto sopra, l'ambizione di chi osserva dalla finestra è quella di non essere visto (e incarna in senso lato l'ambizione al *panottico* teorizzato da Bentham⁹¹, osservare tutto, senza essere osservati): l'atto principe per chi si muove sulla scena dell'interno è quindi forse quello di nascondersi, volontariamente o meno. Questo nascondimento è il risultato di una selezione casuale nel mondo reale ma diventa una precisa scelta di messa in quadro se parliamo di un'opera figurativa. Un tema che chiama in causa il lavoro di Edward Hopper e il motivo per il quale, come vedremo, i suoi quadri continuano a influenzare il lavoro di artisti in ogni ambito della narrazione⁹². [Fig. 40 - 41]

L'opera di Hopper ci permette di affrontare due temi. Sul piano figurativo rappresenta in modo emblematico il tema del rapporto esterno e interno del quale parleremo più diffusamente tra breve. Sul piano della riflessione narrativa ci permette di ragionare su un vincolo formale legato al linguaggio del fumetto in relazione alla sequenza. Se in questa stessa sede abbiamo infatti constatato come la messa in serie e l'affermarsi di un modello di visione impostato sulla sequenza siano temi informanti del linguaggio del fumetto è vero al contempo che la

91. Cfr. Michel Foucault, *Sorvegliare e punire*, Milano, Einaudi, 1976.

92. Si segnala qui con beneficio d'inventario come *The Nighthawks* sia forse uno dei quadri usati più di frequente come copertina di romanzo e al tempo stesso oggetto di continue e letterali citazioni nell'ambito del fumetto e del cinema. Nel 2014 inoltre Gustav Deutsch ha realizzato un lungometraggio composto da 13 set ispirati ad altrettanti quadri di Hopper dal titolo *Shirley. Visions of reality*.



FIG. 40 - Il pittore francese Xavier Marabout è autore di una serie di quadri che ritraggono *Tintin*, protagonista della fortunata serie di Hergé, in situazioni e scenari che tipici dell'arte del pittore americano Edward Hopper.



FIG. 41 - Edward Hopper, *Morning Sun*, Ohio, Columbus Museum of Art, 1952

relazione con la messa in sequenza deve forse essere considerata anche al di fuori del suo esito formale (la striscia e la tavola come giustapposizione di vignette). Di fronte al lavoro di Hopper (e sicuramente anche in relazione a molte delle immagini sinora riportate che sono a tutti gli effetti dei sottoinsiemi di materiali più estesi) abbiamo la percezione istintiva dell'imminenza di un accadimento o della traccia pervasiva di un evento recente: siamo portati istintivamente a leggere queste opere come fotogrammi di una narrazione più articolata.

Il fatto che questa sensazione sia confermata nei fatti dal grande impatto visivo del lavoro del pittore come accennato sopra non aggiunge però elementi chiarificatori in merito ai motivi di questa percezione. Ci può invece fornire una parziale risposta il riferimento al concetto di *romance* come espresso da Robert Louis Stevenson⁹³. Se “il romance è la poesia della circostanza” laddove “ogni cosa, nella vita, ci rimanda ad altre. La vista di un pergolato ombroso e attraente ci fa venire in mente di sedervisi [...] Le immagini della notte, di un qualsiasi corso d'acqua, di città illuminate, del baluginare dell'alba, delle navi, dei mari aperti, ci evocano nella mente miriadi di sensazioni piacevoli e di desideri in-

93. Robert Louis Stevenson, *A proposito del "romance"*, in Id., *L'isola del Romanzo*, Palermo, Sellerio, 1987, p. 25.



FIG. 42 - Edward Hopper, *Night Windows*, 1928.

distinti. Sentiamo che qualcosa dovrebbe accadere; non sappiamo ancora che cosa, ma procediamo, cerchiamo, in attesa.” Determinate circostanze, determinati contesti, evocano e implicano un accadimento, quasi un completamento dell’azione che, in potenza, quel determinato contesto ci suggerisce per consuetudine o sensibilità. Potremmo dire che rispetto ad alcune rappresentazioni si palesa una sorta di sequenza fantasma, tanto più presente e evidente, quanto più elementi relativi alla messa in quadro o alla tecnica grafica richiamano tipi di narrazione sequenziali. Nel caso di una singola vignetta (o, come vedremo più avanti, di una copertina o di una illustrazione realizzata da un autore di fumetti) abbiamo, oltre agli elementi di contenuto, una serie di dati stilistici (e ovviamente cognitivi legati alla nostra esperienza rispetto a quel linguaggio specifico) che rafforzano l’impressione che qualcosa sia appena accaduto o debba accadere e che quello che stiamo osservando non sia altro che un frammento di una sequenza necessaria.

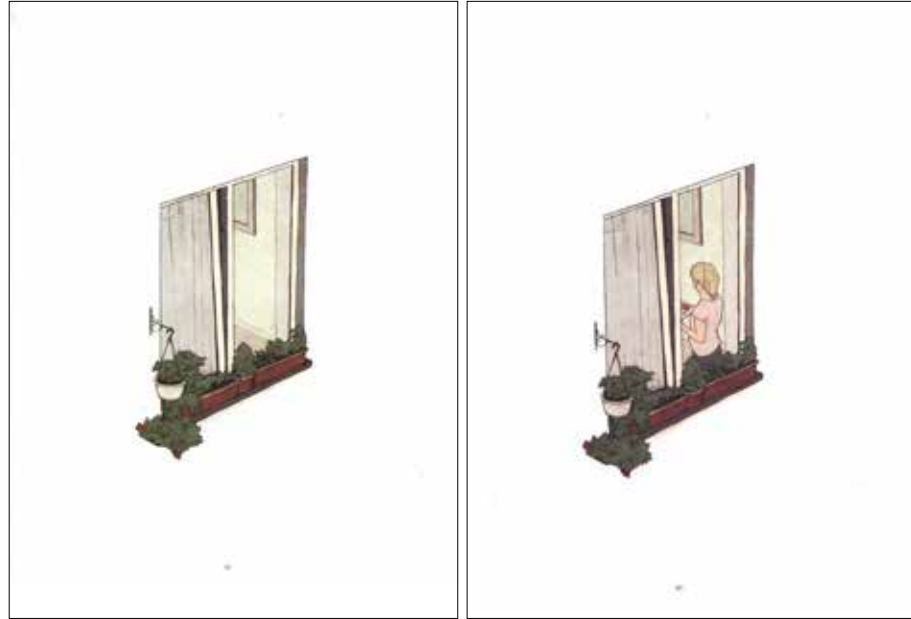


FIG. 43-44 - Ben Gijsemans, *Hubert*, Jonathan Cape, London, Random House, Londra, 2014.

Nel caso delle opere di Hopper questo risultato, l'allusione potente a una sorta di arto fantasma narrativo, è dato da una commistione unica di uso del colore (e della luce), di scelta della messa in quadro e del soggetto. Una donna alla finestra, intravvista e in sottoveste [Fig.



FIG. 45 - Edward Hopper, *New York Movie*, 1939.

42], il tendaggio mosso dal vento della finestra di sinistra, la luce rossa sulla destra: qualcosa deve accadere. Allo stesso modo, ad esempio, Ben Gijsemans rappresenta la donna oggetto dell'amore (un sentimento tutto visivo e inconfessato) di Hubert, protagonista dell'omonimo volume, attraverso due tavole a tutta pagina [Figg. 43-44] di segno analogo a *Night Windows*:

una finestra vuota e, dopo svariate pagine, dalla stessa inquadratura, un dettaglio della figura di schiena, una storia inaccessibile ma presente tanto al lettore quanto al protagonista.

La riflessione svolta finora ci porta a dire che il *romance*, in questo caso, non scaturisce solo dal contesto narrativo, ma in modo prepon-

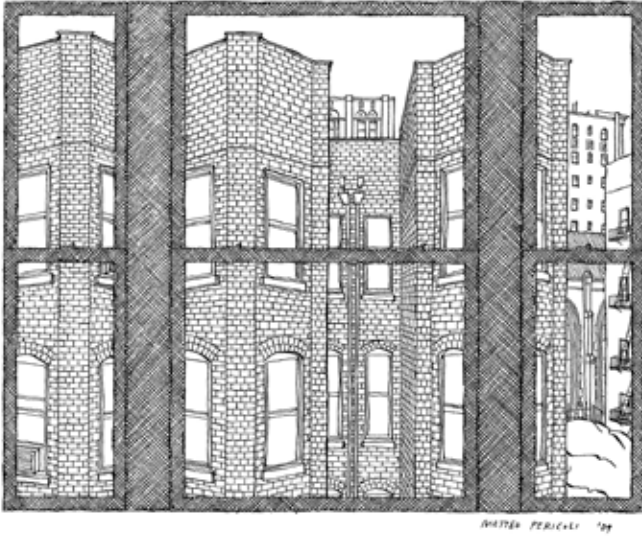


FIG. 46 - Matteo Pericoli, *The City Out My Window: 63 Views on New York*, Simon & Schuster, 2009.

derante dall'aspetto spaziale, dall'architettura dello spazio che stiamo osservando e dalla posizione reciproca rispetto alla cornice della finestra. La posizione dell'osservatore e del personaggio e lo spazio che lo sguardo attraversa implicano necessariamente, nella nostra percezione, uno sviluppo narrativo: intenzione esplicita quella di Hopper che scrive "L'artista fa sempre

intuire degli spazi attraverso lo spazio limitato del soggetto che dipinge."⁹⁴.

Questo ci permetterà nelle prossime pagine di tenere in considerazione una serie di materiali che, pur non essendo tecnicamente sequenze a fumetti, mettono in atto un meccanismo narrativo che ricostruisce, in assenza, l'elemento sequenziale proprio, appunto, del fumetto. Il mistero della finestra proietta nella sua sospensione un prima o un dopo che, come arti fantasma, completano una sequenza che è a tutti gli effetti implicita nel dipinto stesso. Come segnala puntualmente Ishaghpour,⁹⁵ Hopper riesce ad attuare una sospensione eterna del presente (cosa che sfugge ad esempio alla possibilità della fotografia, che non può che riportare alla memoria un passato definitivamente superato): suggerisce la possibilità di una storia in relazione a un luogo ben preciso. "Il y a un lieu de l'histoire. Mais l'histoire n'a pas lieu."⁹⁶ Che Hopper stesso non fosse estraneo a un ragionamento di montaggio in

94. E. Hopper, *Scritti Interviste Testimonianze*, a cura di E. Pontiggia, Milano, Abscondita, 2000, p. 15.

95. Y. Ishaghpour, *Hopper lumière d'absence*, Strasburgo, Circé, 2014.

96. Y. Ishaghpour, *cit.*, p. 126.



FIG. 47-48-49 - Jaques Tardi, *Comme une odeur de chou-fleur, J'ai vu de la lumière* e *Dernier Soupir*, in *Par la fenêtre*, Parigi, Christian Desbois Editions, 1996.

sequenza all'interno dei suoi stessi dipinti è suggerito sempre da Ishaqpour in merito al quadro *New York Movie* [Fig. 45] che si presenta diviso in due quadri autonomi e quasi montati come micro sequenza: la differenza di illuminazione contrappone la sala fiocamente illuminata dove ha luogo la proiezione e il corridoio dove sosta immobile una figura femminile in “due fotogrammi che sembrano incollato alla moviola”⁹⁷. Anche in *Night Windows* [Fig. 42] abbiamo in realtà una tripartizione dello spazio che scandisce in qualche modo una sequenza di lettura (la tenda, la figura femminile, la luce rossa): l'uso dell'elemento architettonico come surrogato del margine tra quadri o vignette è un accorgimento che vedremo tra poco impiegato anche dal disegnatore italiano Gianni De Luca.

La finestra dunque è cornice nella cornice e conferisce a ciò che inquadra una valenza narrativa, struttura lo spazio e lo sguardo. In questo senso è particolarmente significativo il lungo progetto di Matteo Pericoli [Fig. 46] sulle città viste dalla finestra (in questo caso specifico

97. Vincenzo Trione, *Effetto Città*, Milano, Bompiani, 2014, p. 480.



FIG. 50 - Pascal Rabaté, *Fenêtres sur rue*, Parigi, Soleil, 2015.



FIG. 51 - Edward Hopper, *Early Sunday Morning*, New York, Whitney Museum of American Art, 1930. © Heirs of Josephine N. Hopper.

New York), lavoro capace di restituire in una silenziosa e intima sequenza di viste riquadrate e tagliate da finestre di ogni forma e dimensione, il senso collettivo di una città raccontata attraverso una sequenza di frammenti: non a caso questo progetto si configura esplicitamente e naturalmente come serie e sequenza.

Di segno analogo, ma con la sovrapposizione di un intento d'invenzione, la serie di studi di Jaques Tardi raccolti nel volume *Par la fenêtre* dove l'autore di numerosi fumetti di classica impostazione francese dedicati per la maggior parte a Parigi, accantona temporaneamente la struttura sequenziale a favore di un racconto "a finestre" che ben rappresenta l'analogia tra cornice della finestra e tela del pittore e la possibilità di una narrazione ellittica attraverso singole porzioni incorniciate [Fig. 47-48-49]. Leggiamo a questo proposito nell'introduzione di Michel Boujout: "Le dehors et le dedans, le cadre dans le cadre, l'écran-écran où viennent s'inscrire, s'enchâsser les 'vues' les plus saugreneuses en même temps que les plus familières." La finestra è quindi *in nuce* vignetta (in quanto stacca dal complesso una porzione di vita).

Prima di arrivare a identificare la strategia corrente di uso comune

per articolare il rapporto esterno interno attraverso la cornice della finestra dobbiamo però soffermarci su alcune opere che, in modo emblematico, articolano singoli aspetti del tema appena esposto. Un'interessante sperimentazione in merito alla sovrapposizione tra spazio e tempo, facciata, finestre e storia è senz'altro il doppio volume di Pascal Rabaté (2015) *Fenêtres sur Rue (Matinées e Soirée)*.

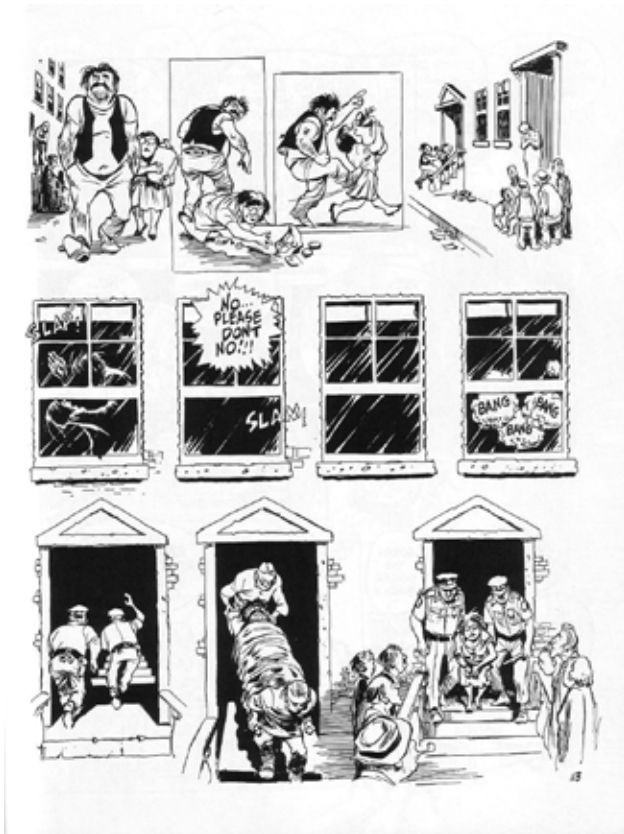


FIG. 52 - Will Eisner, *Dropsie Avenue*, Bologna, Punto Zero, 1999.

A prescindere dalla sperimentale struttura cartotecnica a *leporello palindromo*⁹⁸ del volume [Fig. 50] ci sembra rilevante riportare la citazione introduttiva e sottolineare in questo caso il senso della copertina: “Si une fenêtre est un ouverture qui permet d’assurer l’aération et la lumière... elle permet aussi d’assurer la vue... vue sur d’autres fenêtres derrière lesquelles se déroulent des histoires de couples, des histoires d’amour, de séparation, de tropéerie, et, pourquoi pas, des histoires de meurtre. C’est un travail à plein temps de regarder à la fenêtre, de surveiller, de guetter... d’ail-

leurs, retournons-y... il ne faudrait pas rater quelque chose.” Le tavole del volume (alle quali l’impaginato conferisce un ingannevole aspetto di fronte urbano continuo) rappresentano, a diverse ore del giorno e della notte, la medesima porzione di spazio composta da quattro edifici

98. Il leporello (o *livre-accordéon*) è un libretto con una piegatura particolare che si distingue dal classico impaginato rilegato o spillato per il fatto che le pagine si presentano essere piegate a fisarmonica, differendemente dal booklet in cui le pagine sono accoppiate e spillate centralmente. In questo caso specifico inoltre il libro può essere letto in un senso (e la facciata che si dispiega è di ambientazione diurna da cui il titolo *Matinées*) o viceversa, ruotando il libro di 180° (e la facciata che si dispiegherà sarà di ambientazione notturna (*Soirée*), appunto nelle due direzioni indicate da "palindromo".



FIG. 53 - Schuiten e Peeters, *Les Murailles de Samaris*, Casterman, Parigi, dettaglio di p. 11.



FIG. 54 - Caspar David Friedrich, *Frau am Fenster*, 1822.

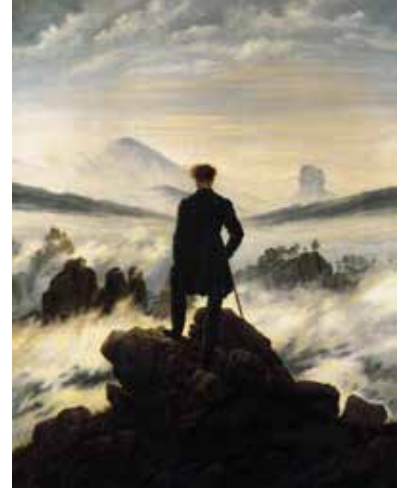


FIG. 55 - Caspar David Friedrich, *Der Wanderer über dem Nebelmeer*, 1818.

plausibilmente parigini: la narrazione si articola sia attraverso le scene carpite dalle finestre (di volta in volta, oscurate, aperte, chiuse o illuminate) sia attraverso gli avvenimenti che si svolgono sul piano della strada. Rabaté, autore di culto in Francia di *bande dessinée* di impianto classico, oltre a omaggiare evidentemente il classico di Hitchcock di cui sopra e *Mon Oncle* di Jacques Tati (1958) e a riprendere il trattamento visivo di *Early Sunday Morning* di Hopper [Fig. 51], propone una soluzione ben articolata che ritroveremo in altri esempi a seguire: inquadratura fissa, nessun movimento di camera, azione corale e successione ritmica delle vignette/quadri come unico vettore mobile della storia. La copertina del volume arricchisce la riflessione dell'autore: quella che in origine doveva essere una tavola di controcampo (e quindi la vista della città dall'interno di un edificio) diventa la rappresentazione da dietro di una quinta teatrale dove tecnici e protagonisti del volume si preparano all'ingresso in scena (il pubblico, visibile nella parte alta della copertina da un'apertura della quinta è già pronto in platea). Ogni finestra, un piccolo palcoscenico, spazio di una storia corale e dello spettacolo della vita urbana. Se Rabaté si colloca in qualche modo

sulla scia di *Rear Windows*, Will Eisner approfitta invece dell'implicita somiglianza della griglia della tavola rispetto alla facciata di un edificio per organizzare una tavola unica nel suo genere che gioca con grande perizia con il tema della fronte urbano [Fig. 52]: se a colpo d'occhio ci sembra infatti di cogliere nell'insieme il disegno di una facciata, a una lettura più attenta osserviamo come la prima striscia sia in realtà ambientata sul piano stradale, mentre solo la seconda e la terza sono apparentemente in ordine, dal punto di vista architettonico. Ordine solo apparente in quanto ogni striscia riporta sempre la stessa finestra e lo stesso portone: la triste storia di questa coppia infelice si gioca nel volgere dello sguardo su questa specie di facciata illusoria dove il senso di lettura accompagna (nella seconda e nella terza striscia) il movimento dei corpi.

Come segnalato, la finestra è anche un dispositivo di visione e di inquadratura del paesaggio e prevede spesso, quantomeno nell'ambito del fumetto, l'interazione o la presenza di un osservatore in scena. Il personaggio che dalla finestra osserva l'esterno è quindi portatore di una propria presenza (che si manifesta nella visualizzazione in scena), di una specifica attitudine o reazione ma anche di una visione (il paesaggio osservato). Osservando qualcuno intento a scrutare il mondo da una finestra siamo partecipi di tutti gli elementi che compongono questa relazione. Una soluzione resa celebre da una delle più conosciute tavole di Schuiten e Peeters [Fig. 53] spesso commentata in merito al contenuto stilistico delle architetture rappresentate (e della finestra stessa) sintetizza alla perfezione una soluzione narrativa che possiamo riferire al tema della cosiddetta *Rückenfigur* resa celebre dall'opera di Caspar



FIG. 56 - Dave McKean, *Cages*, 1939, p. 203.

Friedrich⁹⁹: la vignetta tratta da *Les Murailles de Samaris* è la sintesi dei due schemi visuali realizzati in *Donna alla finestra* [Fig. 54] e in *Vian-dante sul mare di nebbia* [Fig. 55]. Nella prima opera la cornice del quadro è solo la più esterna di una serie di riquadrature che si sviluppano in profondità permettendoci di cogliere il rapporto tra interno, osservante ed esterno come una progressione di schermature (la vista sull'esterno è limitata, per il nostro sguardo ma non per quello del personaggio femminile, dall'apertura degli scuretti in legno), nella seconda l'osservatore e il gruppo roccioso sul quale si è

inerpicato sono posti semplicemente di quinta a moltiplicare il senso della visione. Schuitem e Peeters coniugano nella vignetta tutti questi elementi e riescono quindi a raccontarci in modo sintetico sia qualcosa dello spazio interno dal quale si sviluppa la visione, sia l'ampiezza che questa visione sprigiona.

Assente in questa configurazione è l'aspetto emotivo del personaggio, il volto. Emblematica in questo senso la tavola di Dave McKean [Fig. 56] tratta da *Cages*. Opera esemplare che fin dal titolo affronta il tema dell'edificio e della città come gabbia e che adotta una griglia assolutamente regolare per quasi tutte le cinquecento tavole del racconto. La parete esterna dell'edificio dove si svolge la maggior parte del racconto è complicata dalla presenza di un'impalcatura per lavori in corso: assistiamo quindi (in particolar modo nella prima parte del

99. Si veda in merito J. L. Koerner, *Caspar David Friedrich and the Subject of Landscape*, New Haven, 1990, p. 163.



FIG. 57 - Hergé, tavola tratta da *Le Lotus bleu* (o *Les Aventures de Tintin, reporter, en Extrême-Orient*), Parigi, 1934

racconto) a un continuo movimento che, complice la presenza di un gatto, articola il rapporto tra esterno e interno con un continuo gioco di scavalcamenti (personaggi che entrano e escono dalle finestre, sguardi e movimenti che da esse di articolano). La finestra in senso stretto è quindi in questo caso raccontata come uno spessore complesso che non si esaurisce nell'apertura e nell'esercizio della visione. Nella tavola presentata infatti siamo, in senso stretto nel contesto precedente: una

Rückenfigur che osserva la città. L'inquadratura però scavalca il personaggio femminile e si ferma in prossimità del vetro in modo da permetterci di cogliere un dettaglio dell'infisso (quindi la presenza della finestra come oggetto fisico) ma anche il riflesso del volto della donna che, infatti, con una felicissima intuizione linguistica, parla attraverso il *balloon* (che in teoria invece dovrebbe essere articolato come un classico *balloon* da voce fuori campo con la pipa di dialogo che esce dalle cornice della vignetta). Oltre al riflesso lo spessore della strada, reso concreto dal muro di pioggia e più oltre le finestre dell'edificio di fronte, illuminate nella notte.

Alla luce di queste riflessioni possiamo quindi affermare che la finestra è l'elemento architettonico che ha l'impatto maggiore sul linguaggio del fumetto e che ci permette di capire meglio la natura stessa della vignetta (e della tavola). Fino ad ora ci siamo soffermati su una dinamica di relazione tra città, finestra e osservatore limitata a due direzioni principali: dall'interno all'esterno e viceversa. La relazione tra spazio interno ed esterno si gioca su una dualità contemporanea e parallela: questa relazione tra lo spazio che viene delimitato dal manufatto architettonico e quello che ne rimane escluso (fuori) è sicuramente uno dei temi centrali della composizione architettonica. Sulla scorta di quanto discusso finora arriviamo quindi a definire una strategia specifica, che chiameremo del *controcampo*, attraverso la messa in atto della quale il fumetto si presta a rendere conto di questo rapporto. Il controcampo è, tecnicamente, un cambio radicale di inquadratura che non impatta però sulla messa in scena: personaggi ed elementi rimangono in buona sostanza nella stessa disposizione ma è il punto di vista che viene spostato in modo repentino, solitamente con un movimento di 180°

(che, in una classica scena di dialogo, ci porta alle spalle del personaggio che, nella vignetta precedente, osservavamo frontalmente). Questa soluzione è spesso utilizzata per conferire dinamicità a scene che per loro natura (come ad esempio le lunghe scene di dialogo) non permettono movimenti particolarmente audaci a livello di inquadratura. In molti altri casi questo accorgimento viene utilizzato per rendere conto di una dialettica (di sguardi o di movimenti) che chiama in causa il rapporto esterno interno. Osserviamo una prima sintassi di questa strategia partendo da una tavola della classica avventura di Tintin, *Le Lotus bleu* [Fig. 57]. In questa tavola, tratteggiata con la classica *linge claire* che caratterizzerà il lavoro di moltissimi artisti francesi e non solo, tra i quali il già ricordato Joost Swarte, osserviamo, nella seconda striscia la sintassi classica di questo tipo di soluzione: l'inquadratura all'esterno si pone alle spalle del sicario e inserisce sullo sfondo la stessa finestra socchiusa che vediamo, dopo un controcampo che ci riporta all'interno della stanza di Tintin, dal lato opposto (in questo cambio di inquadratura cogliamo i lineamenti dell'attentatore e riconosciamo la sagoma dell'arbusto visto nella vignetta precedente). Queste due vignette introducono un elemento tipico di questa strategia, ovvero la presenza di una serie di oggetti o di riferimenti che permettano agevolmente la ricostruzione dello spazio. Poco importa se, come in questo caso, la posizione dell'arbusto rispetto alla finestra non risulta del tutto coerente: grazie alla presenza del riquadro della finestra, dell'arbusto e della figura dell'attentatore non abbiamo alcun dubbio nel costruire mentalmente le coordinate spaziali della scena. La striscia si chiude con un avvicinamento sulla finestra che tornerà a fine tavola (quando il colpo viene esploso) ma non prima di aver presentato una soggettiva dell'attentatore (settima vignetta dove Tintin si presenta di spalle). La

quarta e la quinta vignetta da un lato e la sesta e la settima dall'altro costituiscono due coppie di controcampi: il primo è quello che ci interessa maggiormente rispetto all'articolazione della dialettica tra esterno e interno perché ribalta il punto di vista e si muove tra il *dentro* e il *fuori*, il secondo è più funzionale alla narrazione ed è a tutti gli effetti una rotazione repentina del punto di vista di 180°. Rimane magistrale la messa in sequenza di questi movimenti di camera nella resa di un'azione complessa e articolata.

Quando il contesto spaziale si complica e diventa esplicitamente urbano questo tipo di soluzione tende ad articolarsi rispetto a una dimensione di profondità, sulla falsariga di quanto abbiamo visto in merito alla tavola di McKean [Fig. 56]. Nelle due pagine consecutive tratte da *Il suono del mondo a memoria* [Figg. 58-59] abbiamo una rappresentazione quasi didascalica di questa messa in pagina: nella prima vignetta (che nella fattispecie coincide con lo spazio della pagina) intravediamo oltre al protagonista, la finestra, lo spazio della scala di sicurezza e il fronte urbano dall'altra parte della strada, nella successiva la scala antincendio svolge la funzione dell'arbusto nella tavola di Hergé (ci permette quindi di orientarci immediatamente, complice anche il cambiamento sensibile nel trattamento cromatico delle due tavole). Dietro ad essa vediamo nell'ordine il vetro della finestra con il riflesso della facciata di fronte, il protagonista (che nel tempo pressoché inesistente che separa le due scene è riuscito a girarsi verso il lettore/città), la stanza e, attraverso una serie di riquadrature/porte, la finestra sull'altro lato della casa. L'uso che Bevilacqua fa del controcampo è, in questo caso, esemplare: questa coppia di vignette/tavole ci restituisce tutta una gamma di informazioni sul rapporto spaziale tra città e stanza, tra esterno e



FIG. 58-59 - Giacomo Bevilacqua, *Il suono del mondo a memoria*, Milano, 2016, pp. 108 - 109.

interno con una sintesi perfetta. Anche in un contesto più semplice come quello di una classica tavola di Alack Sinner [Fig. 60] possiamo riscontrare l'applicazione della stessa soluzione quando nella seconda striscia assistiamo a una serie di campi e controcampi affatto simili a quelli messi in atto da Hergé: l'inquadratura dell'interno si completa con un controcampo che sposta il punto di vista fuori dall'edificio. Dal punto di vista narrativo questa operazione non fa che sottolineare l'importanza del contesto nella narrazione in corso: ci ricorda che esiste uno spazio esterno e che da questo spazio arriveranno elementi importanti per la nostra narrazione (o che verso questo spazio si sposteranno i personaggi al centro dell'azione). Nel caso di Bevilacqua la pregnanza del contesto è intrinseca al tema della vicenda (tutto il volume, come vedremo poi, è una sorta di continua esplorazione della città di New York), nel caso di Sampayo è intrinseca nel taglio noir della vicenda ma viene anche dichiarata nella vignetta di chiusura della tavola: un taglio



FIG. 60 - Muñoz e Sampayo, *Alack Sinner: Letà dell'innocenza 2*, Editoriale Cosmo, Reggio Emilia, 2017, p. 24.

largo, panoramico, della strada sulla quale affaccia la finestra della quinta vignetta.

Ma non è solo il rapporto con l'urbano a comunicarsi attraverso questa modalità: Frédéric Bèzian, nel volume *Le garde-fous*¹⁰⁰, sviluppa una riflessione molto articolata sulle volumetrie degli spazi in rapporto con l'ambiente circostante. L'autore colloca infatti una villa modernista disegnata e studiata con la collaborazione del fratello Olivier, architetto rispetto alla quale scrive "Je pensais à des architectes dont j'apprécie l'allure de certaines réalisations, d'un point de vue purement esthétique comme Mies Van der

Rohe ou Richard Neutra... La villa des Harno-Lentz n'est pas exactement un personnage à part entière. [...] elle est plutôt un écrin révélateur pour les personnages qui y vivent. Le paradoxe réside dans le fait que ses résidents l'ont volue comme ça, sans présumer de flux inverse: l'influence que la maison peut avoir sur eux."¹⁰¹ La realizzazione di quest'opera ha richiesto la realizzazione di oltre 200 disegni da parte di Olivier Bèzian [Fig. 61] e si è conclusa grazie alla realizzazione di un modello tridimensionale che ha permesso di completare adeguatamente alcune sequenze che prevedevano tagli o angolazioni particolari. Ci interessa collegare il lavoro dei Frédéric Bèzian al tema dell'articolazione del rapporto tra esterno e interno (tra i tanti che potrebbero essere

100. Si segnala l'interessante riflessione su quest'opera svolta in M. Van Der Hoorn, *cit.*, p. 51.

101. AA. VV., *Archi & BD. La ville dessinée*, catalogo dell'esposizione omonima del 2010, Parigi, Monografik Éditions, p.122.

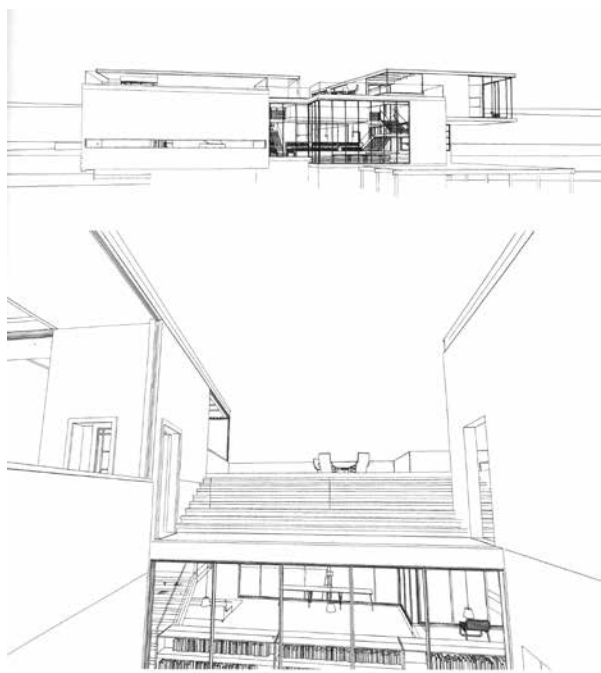


FIG. 61 - Olivier Bèzian, *Prospettiva*, 2007.

evocati dalla loro opera) perché è in questo senso che il loro contributo e lo sforzo produttivo che questo volume ha rappresentato ci sembra più ricco di spunti. Se si osservano le due tavole riportate come esempio [Figg. 62-63] possiamo notare un'applicazione della sintassi da poco evidenziata relativa ai controcampi. Il contesto però, rispetto agli esempi precedenti, è estremamente diverso: siamo immersi in un bosco (nel quale sono ambientate

anche alcune sequenze del volume e che è quindi uno spazio attivo nella narrazione) che funziona come fondale tutto sommato neutro dal punto di vista spaziale. Non ci sono piani o spazi costruiti ulteriori rispetto alla villa dove si svolge l'azione: villa che viene da subito posta al centro dell'azione, rappresentata e descritta, attraverso i movimenti dei personaggi, da ogni angolazione. L'esercizio di Frédéric Bèzian quindi restringe il campo alla dialettica tra spazio delimitato (architettura) e spazio naturale. Questo permette, banalmente, di uscire da una dialettica frontale: se nel contesto urbano che caratterizza gli esempi portati poco sopra assistevamo alla messa in atto di una riflessione speculare dello sguardo (derivante in prima istanza dal rapporto di orientamento tra finestra e strada, che è solitamente omogeneo), in questo caso il manufatto architettonico è isolato nello spazio, le finestre hanno tagli e inclinazioni non ortogonali e non omogenee. Lo sguardo che passa dall'esterno all'interno è quindi uno sguardo mobile che non è semplicemente il riflesso di una finestra/specchio. La rottura di questa simmetria porta a un racconto molto più articolato dello spazio ester-

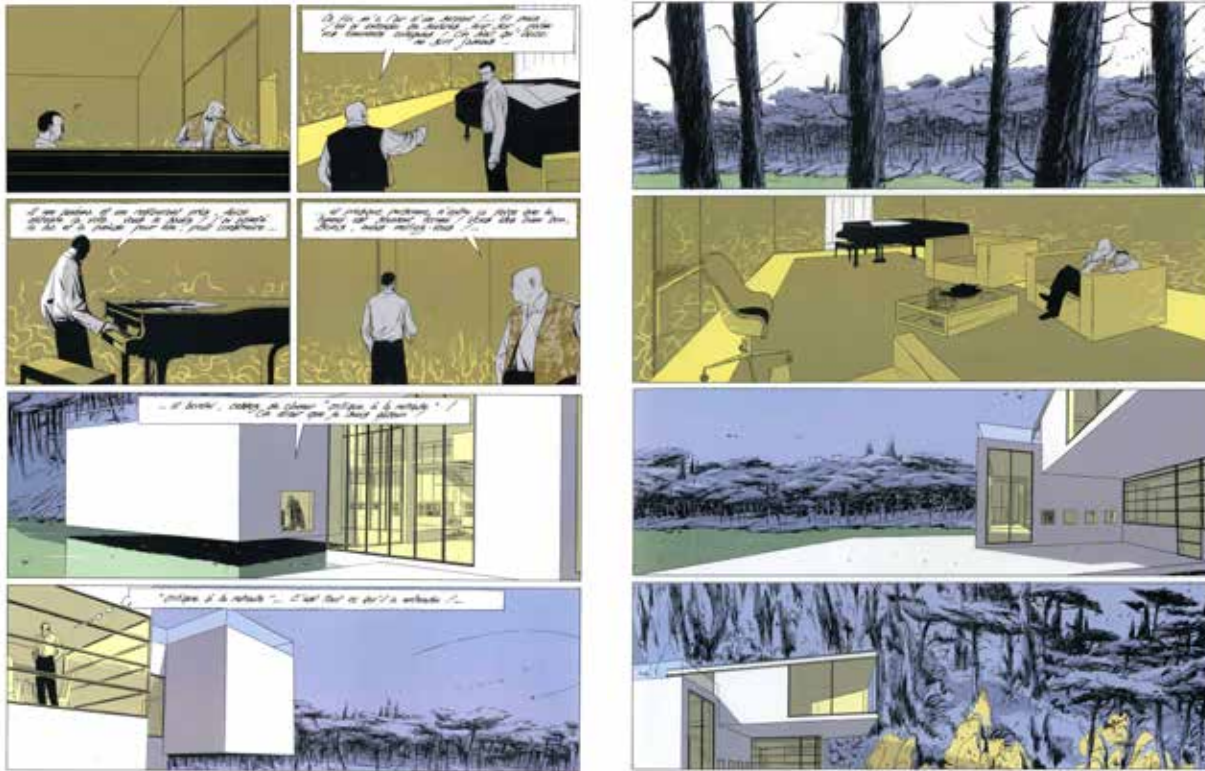
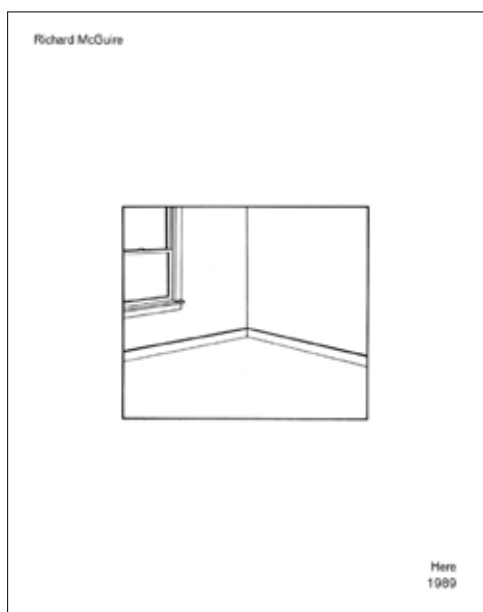


FIG. 62-63 - Frédéric Bézian, *Le garde-fous*, Parigi, Delcourt, 2007, pp. 28-9.

no: se la prima tavola [Fig. 62] mostra una variante abbastanza classica del controcampo tra la quarta e la quinta vignetta (con il personaggio inquadrato dall'esterno e di spalle) già la vignetta successiva sposta l'inquadratura autonomamente per poi proseguire con una serie di viste dall'andamento panoramico che nella tavola successiva [Fig. 63] alternano viste interne ed esterne con tagli e angolazioni diverse che poco hanno a che spartire con le sequenze narrativamente lineari messe in campo negli esempi precedenti. In questo contesto specifico la dinamica dello spazio costruito e delle sue aperture (che si configurano come vere e proprie pareti vetrate e non come semplici finestre) porta l'autore a mettere in campo una strategia dei controcampi più articolata e mossa: il movimento è sempre di contrappunto ma viene spezzata la simmetria speculare tra gli oggetti in scena. Questo approccio consente un racconto più articolato e meno scolastico del rapporto tra edificio

e contesto perché permette, in una sequenza comunque unitaria e narrativamente coerente, di inquadrare e sottolineare elementi del paesag-



102

FIG. 64 - Richard Mc Guire., *Here*, copertina della versione del 1989.



FIG. 65 - Richard Mc Guire., *Here*, copertina della versione del 2014.

gio, elementi dell'articolazione interna degli spazi e la dinamica dei prospetti esterni. Segnaliamo qui come tutte le inquadrature (e in generale le tavole) che hanno come tema e obiettivo la descrizione di uno spazio costruito tendono a favorire un andamento orizzontale della vignetta che si accompagna dal punto di vista ritmico a una sorta di pausa dello sguardo del lettore che può muoversi da sinistra a destra nella vignetta senza interruzioni (senza i classici margini bianchi che scandiscono quindi accadimenti o cambi di inquadratura): questo tipo di costruzione tende ad avvicinare la percezione del lettore all'andamento della narrazione cinematografica che si configura costituzionalmente come orizzontale. Avremo modo nel corso dei prossimi capitoli di evidenziare le eccezioni principali a questa configurazione (in particolare rispetto al tema della griglia regolare già anticipato rispetto alla tavola di McKean tratta da *Cages* e al tema della vertigine che sarà oggetto di trattazione del prossimo capitolo).

C'è un'ultima finestra che ci interessa analizzare in questa sede ed è quella che campeggia sulla copertina di *Here*, di Richard McGuire [Fig. 65]. Come abbiamo potuto constatare, uno dei tratti fondamentali del lin-

guaggio del fumetto, risiede nella spazializzazione potenziale del tempo. In questo senso ogni vignetta, sulla base del ritmo definito dalla



FIG. 66 - Richard McGuire, seconda tavola di *Here*, in "Raw", Vol. 2, No. 1.

scansione narrativa e dalla *mise en page*, spazializza un momento preciso della narrazione: ci sono però alcune eccezioni significative che permettono di approfondire il tema della percezione dello spazio nel tempo. Il lavoro di McGuire è spesso indicato come seminale e, un po' come per *La Cage* di Vaughn James, ha avuto una forte influenza su molti autori ma una diffusione relativamente limitata presso il grande pubblico. *Here* ha avuto due incarnazioni distinte: una prima

versione¹⁰² di questo lavoro consiste in un breve racconto di sei pagine dove ogni tavola presenta sei vignette collocate nella porzione di spazio rappresentata nella copertina [Fig. 64]. L'intuizione di McGuire è già racchiusa in nuce in questa prima versione [Fig. 66]: ogni vignetta è riferita a un anno diverso (o a momenti diversi di uno stesso anno) e al tempo stesso ospita al suo interno riquadri che ritagliano, all'interno della scena, finestre su una dimensione temporale ulteriore. La coordinata temporale è quindi l'unica mobile insieme ai bordi delle cornici che aprono o chiudono finestre su altri tempi e altri personaggi in quella medesima porzione di spazio.

La struttura del volume del 2014 è paradossalmente ancora più sem-

102. La storia è stata pubblicata per la prima volta sulla rivista "Raw", Vol. 2, No. 1, nel 1989. Si fa qui riferimento all'edizione pubblicata successivamente sul di "Neuvième Art", No. 12, Angoulême, 2016.



FIG. 67 - Richard Mc Guire, *Here*, 2014.

plice: ogni coppia di tavole rappresenta ancora la medesima porzione di spazio inquadrata dallo stesso punto di vista e con la stessa profondità di campo. Il concetto è ben introdotto dalle prime sei tavole che rappresentano tre *splash page* della stessa stanza rispettivamente nel 2014, nel 1957, nel 1942 e nel 2007. Con il procedere del volume si articolano nuovamente le dinamiche formali viste nella versione del 1989: da un lato l'intervallo temporale di riferimento si amplia notevolmente, abbracciando un lasso di tempo che va dal 80.000.000 AC al 2050, dall'altro la struttura della tavola si complica con l'apertura di riquadri, di nuovo, ritagliano una porzione esatta dello spazio di riferimento e ne ritraggono le condizioni in un momento diverso rispetto a quello generale della tavola [Fig. 67]. In questo modo si vengono a creare narrazioni parallele, asincrone e frammentate che risuonano l'una nell'altra:

in termini generali però la trasformazione di quella porzione di spazio (che diventa, nelle epoche nelle quali la stanza non esiste una porzione di spazio “vista” dalla cornice della vignetta \splash page) viene raccontata su un piano che restituisce tutta la dinamica di trasformazione sia fisica che funzionale ed emotiva di quella parte di città. La stessa tecnica di de-sincronizzazione delle immagini la ritroviamo anche nel già citato Balthazar dove la cornice “fuori tempo” è quella del balloon: il racconto di uno dei personaggi si va a dislocare fisicamente nei punti dello spazio dove si sono concretizzati determinati gesti permettendo così di raccontare graficamente e senza l’uso di parole la stratificazione delle azioni rispetto ai luoghi [Fig. 68].

Nella versione del 2014 (più estesa e complessa dell’originale) il cambiamento più radicale si ha proprio in merito alla soluzione di copertina (che in un progetto di questo tipo non è ovviamente lasciata al caso della confezione editoriale ma è parte integrante del progetto): sull’esterno del libro campeggia l’immagine di una finestra vista da fuori al centro della quale si legge il titolo (“Here”) dell’opera. L’effetto è simile a quello di un rebus: la finestra e il titolo suonano come la risposta a un quesito inespreso e inesprimibile. Paradossalmente in questo fumetto di più di duecento pagine abbiamo due sole inquadrature: quella che caratterizza tutto l’impaginato e quella di copertina appena descritta. Se *Here* è, tra le altre cose, una riflessione sullo spazio privato, sulla sua costruzione e sul senso dei muri che lo delimitano, la copertina lo identifica primariamente come appunto una risposta multiforme e non immediatamente decifrabile a una domanda altrettanto oscura ma che insiste apparentemente sul rapporto tra spazio, vita e memoria. Nell’ordine delle soluzioni visive che il fumetto dispiega per raccontare



FIG. 68 - Tobias Tycho Schalken, *Balbazar*, Parigi, 2012.

lo spazio costruito, il lavoro di McGuire è tra l'altro il punto di congiunzione perfetto tra lo sviluppo del tema della finestra in relazione all'articolazione degli spazi interni e quindi delle sezioni animate.

3.3 *Il ritorno delle sezioni animate*

Nel capitolo precedente abbiamo segnalato come i *coupe de maison* abbiano rappresentato una delle soluzioni figurative più significative nel legare strutturalmente spazio costruito e tavola a fumetti. Abbiamo sottolineato inoltre come l'utilizzo in chiave espressamente narrativa di una sezione edilizia comporti alcuni vincoli dal punto di vista della gestione dello spazio e del tempo dell'azione che rendono di per sé la semplice sezione inadatta allo sviluppo di una narrazione: vediamo quindi ora quali soluzioni narrative rispetto alla sezione animata il fumetto può mettere in campo. Il primo esempio viene da una tavola [Fig. 69] del classico *The Spirit* di Will Eisner. Considerato unanimemente, insieme a Winsor McCay, uno dei fondatori del fumetto moderno (nonché uno dei suoi più attenti divulgatori¹⁰³), Eisner caratterizzò i suoi esordi su *The Spirit* per la continua sperimentazione condotta in particolar modo sulle pagine di apertura delle storie dove era solito giocare con gli elementi grafici e con la struttura della tavola articolandola in modo innovativo e, per l'epoca, estremamente moderno (basti pensare all'ormai classico espediente che vede il titolo dell'episodio disegnato da elementi rappresentati fisicamente nella tavola, siano essi fogli e rifiuti mossi dal vento o insegne luminose). Nella tavola riportata [Fig. 36] vediamo ad esempio un *coupe de maison* animato da un racconto a fumetti in senso stretto. Ogni stanza è chiaramente equivalente a una vignetta, ma la sequenzialità si sposa con l'ordine di lettura

103. Si ricorda in particolare W. Eisner, *Fumetto e arte sequenziale*, Torino, 1997 comunemente considerato alla stregua di un manuale per la realizzazione di fumetti ma che in realtà ha aperto la strada a tutta una serie di studi sul linguaggio del fumetto (si pensi a B. Peeters, *Leggere il fumetto*, Torino, 2000, o al fondamentale S. McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York, 1993 (che ha l'ulteriore pregio di essere interamente redatto in forma di fumetto, nel linguaggio del quale, quindi, analizza i meccanismi).

della pagina grazie a un espediente narrativo. Dall'alto a sinistra (prima camera del sottotetto) arriviamo, in un crescendo di informazioni e di dettagli, alla scena principale (al piano terra) dove la *dark lady* di turno denuncia l'assassinio del marito. I personaggi compaiono solo una volta (senza quindi nessuna forzatura dal punto di vista della sequenza temporale degli avvenimenti) e vengono introdotti tutti i protagonisti

e i dettagli necessari all'innesco della vicenda. Questo tipo di soluzione è sicuramente interessante ma al tempo stesso molto complessa da mettere in atto in quanto prevede la messa in scena di un'azione corale che può legittimamente svolgersi nello stesso istante e la contemporanea messa in sequenza (secondo l'ordine di lettura abituale di una pagina a fumetti) delle informazioni contenute nei dialoghi in modo da creare comunque un crescendo significativo.

Una soluzione analoga di *mise en page* a sezione animata che preserva la plausibilità temporale è quella impiegata nel volume *13 Devil Street* [Fig. 70]. Il tema in questo caso

coincide in sostanza con la strategia narrativa: il volume ricostruisce i nefasti eventi avvenuti nello stabile sito all'indirizzo del titolo e ne segue gli sviluppi nell'arco di vari decenni. La struttura delle pagine è omogenea e rappresenta ad ogni apertura la sezione dell'edificio che viene appunto animata enfatizzando l'illuminazione dei locali dove si svolge una scena di rilievo. Ogni stanza ospita una scena e una vi-



FIG. 69 - Will Eisner, *The Spirit*, 1947.



FIG. 70 - Benoit Vieillard, *13 Devil Street*, 2015, Filidalo, Parigi.

cenda che, di pagina in pagina, evolve e si articola nel tempo e nello spazio. Viene meno il principio di massima economia dello spazio tavola (che nell'esempio di Einser era invece ottimizzato e sfruttato appieno) in quanto i locali dove non si svolge alcuna azione rimangono sostanzialmente esclusi dalla narrazione (anche se nell'economia della storia narrata sono in effetti spazi rappresentati). Le vicende dell'edificio creano delle convergenze narrative autonome (come accade nella parte finale del volume in occasione di un incendio) che mettono in relazione i personaggi e fanno convergere le singole storie. Siamo di fronte a una versione in sezione del fronte stradale rappresentato da Rabaté che consente in effetti di rendere conto delle diverse attività e modalità di fruizione degli spazi all'interno di uno spazio costruito e al contempo anche dei diversi momenti di utilizzo degli ambienti. Non



FIG. 71 - Joost Swarte con Studio Mecanoo, sezione per il teatro *Toneelschuur*, Haarlem, 2003.

ci stupisce quindi che Joost Swarte inserisca tra gli elaborati di progetto per il Teatro Toneelschuur¹⁰⁴ ad Haarlem una sezione animata [Fig. 71] per rappresentare spazi e funzioni dell'edificio. Nel caso di Swarte l'intento è chiaramente diagrammatico prima ancora che narrativo: le scene rappresentate nelle varie stanze/vignette attengono chiaramente a diversi momenti della vita e delle attività legate alla gestione del teatro

ma, al tempo stesso, non sono connessi da una sequenza precisa di causa e effetto. Prima di affrontare il lavoro di Chris Ware, l'esempio più alto di messa in pagina diagrammatica della sezione architettonica, è però necessaria una digressione sul tema della rappresentazione della dimensione temporale laddove la dimensione spaziale influenza e informa la struttura della pagina. Se infatti l'identificazione della griglia della pagina con la sezione dell'edificio mette in seria difficoltà l'ordine del racconto (perché forza in buona sostanza il tempo del racconto verso una doppia spazializzazione), quando il contesto spaziale viene sezionato a piacere in base al ritmo del racconto si possono ottenere

delle strategie di *mise en page* molto eleganti ed efficaci.

Con l'immane anticipazione di Winsor McCay che inizia ad introdurre sia dei pannelli multipli (dove cioè una stessa porzione di spazio viene suddivisa tra più vignette pur mantenendo una coerenza spaziale unitaria [Fig. 72]) che dei cosiddetti *tracking shot* (il tipo di in-

104. Su questo specifico caso studio, ampiamente documentato in gran parte della letteratura dedicata al rapporto tra architettura e fumetto, si veda in particolare AA. VV., *Quintet*, Grenoble, 2008, p. 33 e sgg. e M. Van Der Hoorn, *cit.*, pp. 206-9.



FIGG. 72 - Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, particolare della tavola del "New York Herald" del 27 gennaio 1907



FIGG. 73 - Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, particolare della tavola del "New York Herald" del 26 novembre 1905.

quadratura che segue un personaggio durante un movimento lineare [Fig. 73]) possiamo individuare i primi esempi di pannelli multipli (o vignette multiple) dobbiamo però a Frank O. King e la serie di tavole di *Gasoline Alley* apparse sul "New York Daily News" nel 1934 e dedicate alla costruzione di una casa monofamiliare, il primo esempio articolato di questa strategia narrativa [Fig. 74]. La tavola ha una struttura complessa ma lineare al tempo stesso: la composizione delle vignette, disposte secondo una griglia regolare, restituisce la visione assonometrica unitaria di un edificio in costruzione. I personaggi si muovono

da una vignetta all'altra in un normale flusso temporale di azioni che, grazie alla maestria dell'autore, li porta a posizionarsi esattamente nella porzione di assonometria inquadrata dalla vignetta. Alcuni elementi visivi (come ad esempio la scala che unisce la prima e la seconda striscia di vignette) tendono a confondere il senso di lettura o quantomeno a suggerire allo sguardo percorsi non per forza lineari. In questa tavola King attua in modo esemplare una spazializzazione del tempo (*spatialization of time*) o una dinamizzazione dello spazio (*dynamization of space*) secondo la definizione di Panofsky¹⁰⁵ in merito alla differenza tra l'esperienza estetica dello spazio nel teatro e nel cinema.

“Aesthetically, he is in permanent motion as his eye identifies itself with the lens of the camera, which permanently shifts in distance and direction. And as movable as the spectator is, as movable is, for the same reason, the space presented to him”.¹⁰⁶ Nella tavola di King il lettore è portato a cogliere a colpo d'occhio l'unità dello spazio fisico rappresentato ed è spinto subito dopo, dal flusso della narrazione, ad esplorarlo e a muoversi con lo sguardo al suo interno. Caratteristica di questa soluzione è la regolarità della griglia delle vignette: lo spazio è unitario, il ritmo del tempo regolare, l'unica variabile in scena è data dal movimento dei personaggi e dai loro dialoghi. La regolarità e la coerenza garantite da una doppia griglia (quella delle vignette e quella delle linee di definizione dello spazio architettonico) fissano in modo immediatamente percepibile le coordinate temporali e il ritmo dell'azione, anche quando rispetto allo schema lineare di King vengono

105. E. Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures*, 1936 in E. Panofsky, *Three Essays on Style*, a cura di I. Lavin) Cambridge, 1995, p. 94. Nello stesso articolo Panofsky indicherà le *comic strip* come “most important root of cinematic art”. (Per l'edizione italiana si veda E. Panofsky, *Tre saggi sullo stile. Il barocco, il cinema, la Rolls-Royce*, a cura di I. Lavin, Abscondita, Milano 2011).

106. Erwin Panofsky, *cit.*, p. 95.

inserite delle minime variazioni sul tema. L'altro grande interprete di questa soluzione di *mise en page* è l'italiano Gianni De Luca. Nel lavoro di De Luca troviamo frequentemente impiegate soluzioni analoghe a quelle attuate da McCay e da King come nella popolare serie *Il commissario Spada* [Fig. 75] dove introduce alcuni minimi scarti prospettici (la prima e la seconda vignetta non sono esattamente solidali dal punto di vista spaziale con la terza e la quarta che invece si completano in modo



FIG. 74 - Frank King, *Gasoline Alley*, serie di tavole domenicali dedicate alla costruzione di una casa, marzo aprile 1934.

puntuale) creano un effetto di simultaneità composito e dinamico. Se a questo tipo di messa in pagina (che potremmo definire a *esposizione multipla sequenziale*) togliamo la ripartizione in vignette otteniamo una soluzione che potremmo definire di narrazione continua¹⁰⁷. Nei suoi adattamenti delle tragedie di Shakespeare, pubblicati a puntate sul mensile per ragazzi “Il Giornalino”, De Luca sintetizzò per primo una modalità di messa in pagina che permettesse da un lato di arricchire le tavole con ambientazioni sontuose (alla stregua di scenografie teatrali), dall’altro di restituire

un ritmo serrato di dialogo (tipico della struttura teatrale) [Fig. 76]. Su una rappresentazione dello spazio tridimensionale e di notevole profondità di campo i personaggi si muovono lasciando una traccia nello spazio visivo, esattamente come nel caso di un’*esposizione multipla fotografica*: in questa forma la rappresentazione del rapporto tra spazio,

107. Per il concetto di continuous narrative si veda L. Andrews, *Story and Space in Renaissance Art: The Rebirth of Continuous Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

corpo e azione giunge forse alla sua massima sintesi e, aspetto ancor più interessante rispetto alla rappresentazione dello spazio, permette alla dinamica delle forme architettoniche di palesarsi in modo articolato e complessivo (i personaggi scavalcano muri, escono dagli edifici, girano attorno a colonne o angoli, conferendo tridimensionalità e struttura allo spazio rappresentato). A ben osservare la tavola di De Luca riesce a strutturare un ritmo leggibile dell'azione anche grazie al



FIG. 75 - Gianni de Luca, *Il commissario Spada*, in "Il Giornalino", 1970.

sapiente posizionamento di elementi di riferimento verticali e orizzontali che sostituiscono in modo discreto ma leggibile i bordi delle vignette (si veda ad esempio la scansione della sequenza di uscita all'aperto di Giulietta che è scandita, nei primi tre movimenti, dalle trifore del palazzo e dalla porta che si apre sul balcone).

Un'interpretazione diversa dell'eredità di King è quella che caratterizza

molte tavole del disegnatore francese Andreas [Fig. 77] che si configurano a tutti gli effetti come montaggi (cinematografici) che alternano la spazializzazione del tempo regolare a repentini scarti temporali che ricavano, dalla scansione regolare delle vignette, un ritmo concitato ed estremamente efficace dal punto di vista narrativo. Il senso degli inserti di Andreas è in qualche modo analogo all'esperienza di McGuire e di Schalken: lo spazio rimane identico, la griglia che lo segmenta è regolare e riconoscibile, e su questi presupposti di riconoscibilità si attua uno scarto (nel nostro esempio l'undicesima vignetta (unica ambientata in



FIG. 76 - Gianni de Luca, *Romeo e Giulietta*, in "Il Giornalino" No. 43-50, 1976.

un momento passato rispetto al flusso temporale scandito dalla voce fuori campo del protagonista). Le strategie di mise en page di King, De Luca e Andreas rispondono in modo emblematico all'istanza posta da Michel Foucault quando scrive "viviamo nell'epoca del simultaneo, nell'epoca della giustapposizione, nell'epoca del vicino e del lontano, del fianco a fianco. Viviamo in un momento in cui il mondo si sperimenta, credo, più come un grande percorso che si sviluppa nel tempo, come un reticolo che incrocia dei punti che intreccia la sua matassa."¹⁰⁸ Rappresentano al contempo un esempio lampante della funzione ritmica della griglia che, secondo Art Spiegelman, è "come un metronomo che dà la misura dei cambi e dei punti critici della narrazione".¹⁰⁹

L'articolazione narrativa della sezione architettonica, la suddivisio-

108. Michel Foucault, *Spazi altri*, in *Spazi Altri*, Udine, Mimesis, 2011, p. 19.

109. A. Spiegelman, *Rappresentando un vitreo occhio privato*, in P. Auster, D. Mazzucchelli e P. Karasik, *Città di vetro*, Roma, Edizione speciale per il Gruppo l'Espresso, 2004, p. 34.

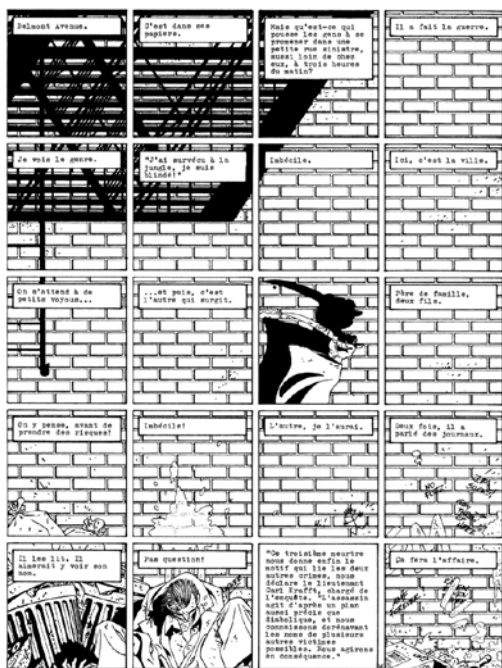


FIG. 77 - Andreas, *Coutou*, 1989.

ne regolare (il sezionamento si potrebbe dire) dello spazio e l'esposizione multipla sono esempi strutturalmente simili di un'esigenza che in qualche modo lo spazio urbano manifesta a partire dai *coupe de maison*: l'articolazione degli spazi e il loro intrinseco legame con le storie di chi li percorre richiedono strategie di rappresentazione complesse, che sappiano piegare e gestire con uguale padronanza lo spazio e, appunto,

il tempo. Questo tema trova un coronamento esemplare nel lavoro di Chris Ware e in particolare nel suo *Bulding Stories* [Figg. 78-79]. Quest'opera, estremamente articolata in termini di formati e moduli narrativi¹¹⁰, si dimostra, a partire dal titolo (che gioca amabilmente sull'ambiguità di senso tra "costruire storie" e "storie di edifici") un'intenzionale sperimentazione sui confini tra spazio e racconto. In questo senso Ware fa tesoro di tutta una serie di esperienze precedenti che abbiamo enumerato e conferisce loro unità attraverso uno stile personalissimo e perennemente in bilico tra la sintesi del linguaggio iconico e la rappresentazione classica dei *character*. Dal punto di vista delle soluzioni di *mise en page* l'opera è tanto ricca di spunti quanto di difficile replicabilità: se può risultare apparentemente banale lo spaccato assonometrico abitato [Fig. 78] che in effetti poco aggiunge sul piano della messa in pagina alle intuizioni di King (con l'eccezione dell'inserimento di un flusso di pensieri non sequenziale attribuibile all'edificio come ente pensan-

110. Il volume si presenta sotto forma di scatola di cartone contenente quattordici differenti oggetti tipografici (dal fumetto *accordeon*, al finto quotidiano, all'albo a fumetti in formato striscia) che raccontano in modo corale la vita di una non meglio identificata protagonista con una forte attenzione alla visualizzazione degli spazi architettonici che ospitano la vicenda.

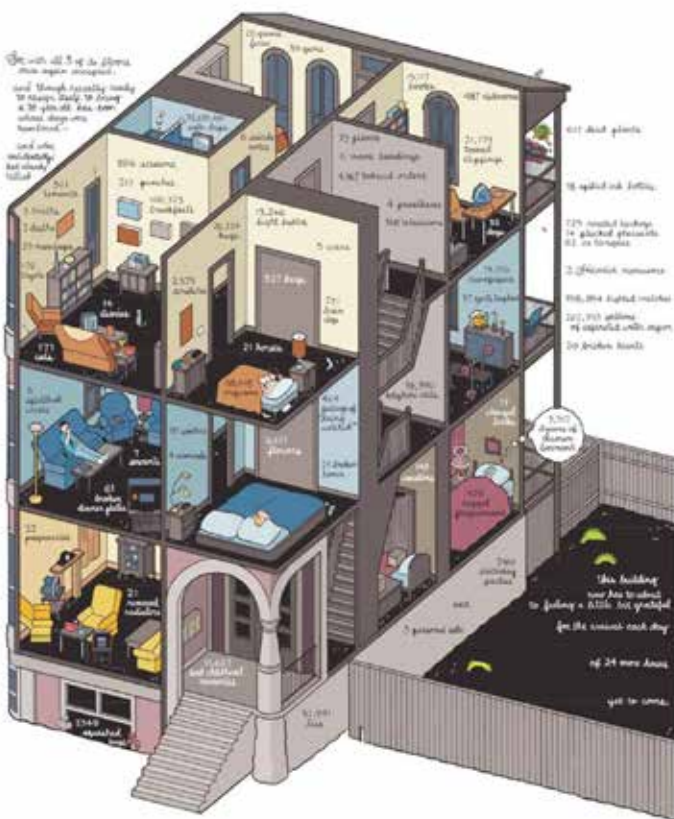


FIG. 78 - Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, 2012, New York

te e dotato di memoria), molto più complessa l'articolazione della pagina nelle tavole per così dire tradizionali dell'opera [Fig. 79] che solo apparentemente mimano la sezione dell'edificio nella suddivisione in vignette. L'esempio riportato introduce un taglio diagonale delle vignette articolando il senso di lettura secondo direzioni non convenzionali: la diagonale è al tempo stesso margine della vignetta e linea del corrimano della scala e come tale funziona alla stregua della scala a pioli della tavola di King deviando il

percorso di lettura e confondendo i piani temporali della narrazione. Il merito principale di Chris Ware, rispetto allo specifico tema in esame è forse quello di aver capitalizzato tutta una serie di strategie narrative strettamente connesse alla narrazione dello spazio e di aver introdotto una dinamica che potremmo definire diagrammatica che gli consente in ogni momento di abdicare dal tradizionale approccio di lettura per articolare la narrazione secondo schemi concatenati, radiali, che necessitano di molteplici esplorazioni dello sguardo per essere letti e acquisiti. In questa forma diagrammatica si concretizza una nuova dimensione del tempo raccontato, una simultaneità complessa fatta di compresenze che possono scorrere in parallelo (analogamente a quanto accade in *13 Devil Street*) o di porzioni d'azione effettivamente compresenti (come nelle soluzioni di De Luca): un tempo, quello messo in pagina da Chris Ware, a tutti gli effetti non lineare, asimmetrico e forse, proprio per

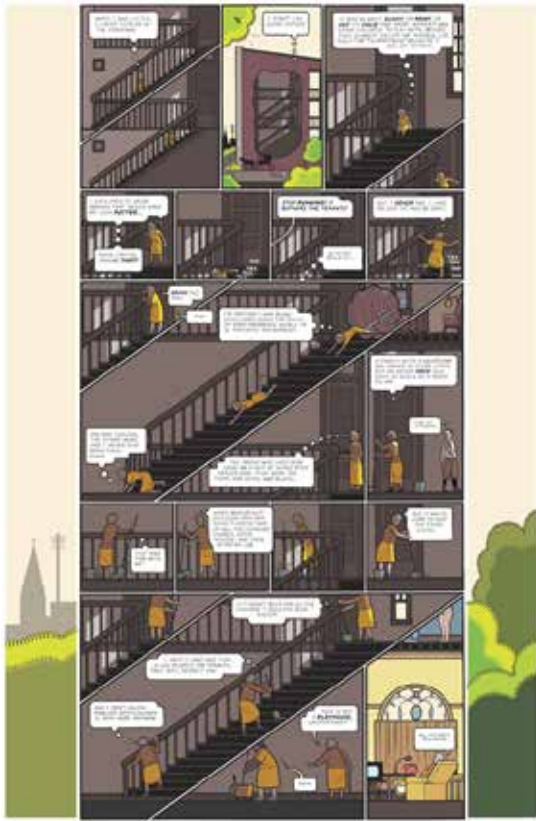
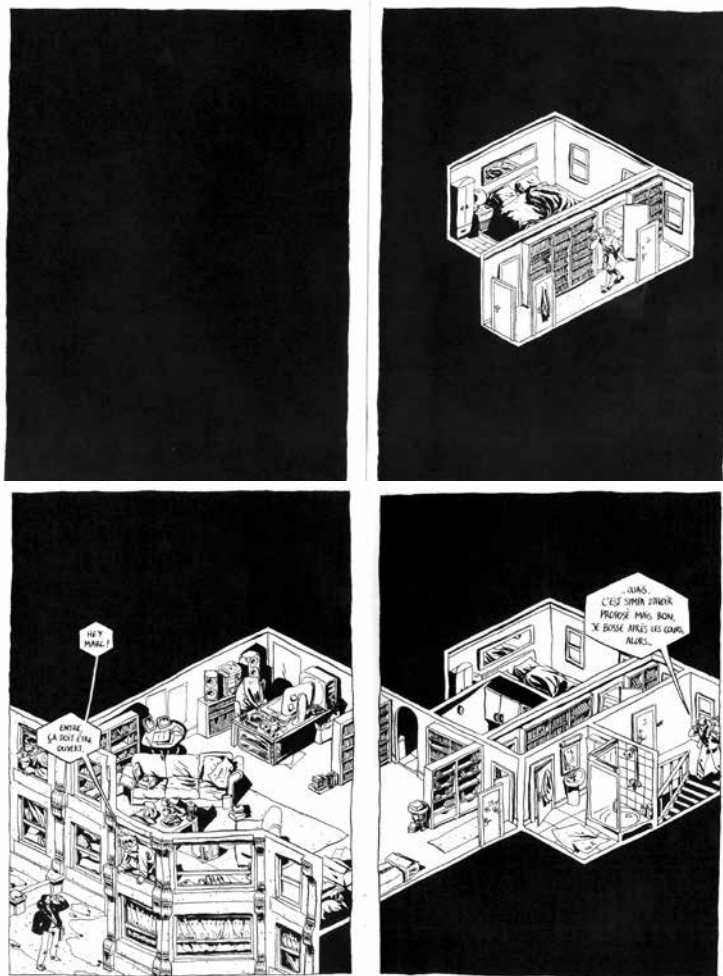


FIG. 79 - Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, 2012, New York

questo, così adatto a catturare il delicato nesso tra spazi e vite.

Concludiamo questa riflessione sull'articolazione degli spazi architettonici con il contributo di Pierre Jeanneau e il suo *Connexions*. All'interno di questo piccolo volume autoprodotta Jeanneau racconta in modo esemplare il processo di acquisizione dell'articolazione dello spazio descritto fino ad ora. La strategia visiva è semplice: nello spazio di una doppia pagina completamente nera vengono alla luce gli ambienti nei quali si trova il protagonista [Figg. 80-81], ambienti che, una volta svelati rimangono in scena andando a costruire una mappa dello spazio complessivo per accumulazione. La mappa si completa collegandosi allo spazio esterno proprio nel momento in cui il protagonista si affaccia alla finestra attivando quindi attraverso il dispositivo spaziale ampiamente analizzato in precedenza la relazione tra spazio interno ed esterno. La soluzione di Jeanneau introduce il tema relativo all'uso del nero e dell'ombra nella rappresentazione degli spazi (o meglio nella connessione visiva degli spazi non conosciuti) che approfondiremo meglio nel capitolo successivo ma al tempo stesso ci propone un esempio di narrazione lineare degli spazi sulla base del percorso di chi ne fa esperienza che non può non richiamare alla mente quasi alla lettera il tema della *promenade architecturale* di Le Corbusier. "L'architecture n'est pas un phénomène synchronique, mais successif, fait de spectacles s'ajoutant les uns aux autres et se suivant dans le temps et l'espace, comme d'ail-



FIGG. 80-81 - Pierre Jeanneau, *Connexions*, Parigi, 2016.

leurs le fait la musique.”¹¹¹ Il riferimento a Le Corbusier ci sembra utile per contestualizzare meglio la riflessione svolta finora in merito alla narrazione degli spazi e alla sperimentazione dei medesimi attraverso contesti narrativi che ci permettono di rappresentare almeno parzialmente l’esperienza diretta (tattile e visiva) dell’architettura. Non stupisce questa visione sequenziale (*successif*) da parte di Le Corbusier spesso citato nella letteratura sul tema come primo (o più autorevole) sperimentatore del linguaggio del fumetto in ambito architettonico¹¹², ma ri-

teniamo che questa lettura esperienziale al racconto dello spazio sia l’espressione di uno dei motivi fondamentali che rendono il fumetto, con le sue prerogative di spazializzazione del tempo e di articolazione visiva degli elementi in insieme complessi e al tempo stesse fortemente unitari, un linguaggio d’elezione per il racconto dello spazio costruito.

111. Le Corbusier, *Le Modulor*, Parigi, Edizioni L’Architecture d’Aujourd’hui, Parigi, 1950, p.75.

112. Il riferimento è alla celebre lettera a Madame Meyer (1925) dove l’architetto francese illustra alcune viste del progetto redatto per la committente attraverso una sequenza numerata di otto vignette dove annotazioni testuali entrano nell’immagine o vengono inserite alla stregua di didascalie o di testi dentro a classici balloon. Sul tema segnaliamo due contributi fondamentali. Da un lato Van Der Hoorn (M. Van Der Hoorn, *cit.*, p. 21) pone in termini dubitativi la consapevolezza dell’uso di questa tipologia di narrazione da parte di Le Corbusier riportandola nell’ambito di una fortuita coincidenza tra esigenze di sintesi e formato. Dall’altro Araña (L. M. L. Araña, *Le Corbusier leia tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica*, in “RA: revista de arquitectura”, No. 15, Navarra, 2013, pp. 47-58) documenta non solo la conoscenza ma il profondo legame affettivo che lega Le Corbusier all’opera di Rodolphe Töpffer (uno dei precursori del fumetto europeo) suggerendo quindi che, a prescindere dalla volontà esplicita di consegnare una sorta di fumetto a Madame Meyer, l’architetto avesse comunque fatto ricorso a un tipo di narrazione sequenziale conosciuta a interiorizzata attraverso l’opera dell’autore svizzero.

3.4 Scale

“Sì, tutto potrebbe iniziare così, qui, in questo modo, una maniera un po’ pesante e lenta, nel luogo neutro che appartiene a tutti e a nessuno, dove la gente s’incontra quasi senza vedersi, in cui la vita dell’edificio si ripercuote, lontana e regolare. [...] Tutto quello che passa infatti passa per le scale, tutto quello che arriva dalle scale, lettere, partecipazioni, i mobili che gli uomini dei traslochi portano via, il dottore chiamato d’urgenza, il viaggiatore che torna da un lungo viaggio. È per questo che le scale restano un luogo anonimo, freddo e quasi ostile.”¹¹³

Lo sviluppo di questo capitolo sembra nei fatti confermare quanto Perec stesso scrive in *Specie di spazi*: “Non si pensa abbastanza alle scale”¹¹⁴. A ben guardare in quasi tutti gli esempi riportati finora la scala, l’elemento di collegamento verticale tra i vari livelli dell’edificio, è presente: come sfondo o dettaglio ma anche come criterio informante dello sviluppo della messa in pagina, ma anche come elemento simbolico (si pensi ai *coupe de maison* dove ogni piano rappresenta un diverso gradino, per l’appunto, della scala sociale), spesso deserto o secondario. La scala è un elemento spesso rappresentato come marginale nell’ambito del fumetto, ma al tempo stesso quasi sempre foriero, quando viene posto al centro della narrazione, di audaci sperimentazioni narrative a livello di *mise en page*. I motivi della parsimonia con la quale gli autori di fumetti si cimentano con la rappresentazione delle scale sono molteplici. In primo luogo, in termini spaziali, la scala è un manufatto che ha uno sviluppo complesso: si modula in profondità e in altezza contem-

113. G. Perec, *La vita istruzioni per l’uso*, Milano, Rizzoli, 1997, p. 11.

114. G. Perec, *Specie di spazi*, Torino, Bollati Boringhieri, 1989, p. 49.

poraneamente e lo fa per porzioni discrete e minime (*alzata e pedata* nel linguaggio architettonico). Quando un personaggio si muove lungo una rampa di scale il lettore è obbligato a seguirlo in una sequenza di gesti singolarmente irrilevanti e che portano, per gradi, il soggetto a uscire dall'inquadratura. Le scale, inoltre, spesso si torcono nello spazio avvolgendosi a chiocciola o semplicemente cambiando asse in corrispondenza del cambio di rampa: questo movimento impone una rap-

presentazione attenta dello spazio e una regia precisa dello sguardo. Da ultimo la scala, come la porta e il ponte¹¹⁵, è portatrice di una direzionalità e di un orientamento che incorpora necessariamente un'azione, una "predisposizione narrativa"¹¹⁶ che interpella lo spazio in tutta la sua tridimensionalità (con le complessità conseguenti in termini di rappresentazione. come vedremo tra poco). Queste complessità vengono normalmente affrontate attraverso due soluzioni di messa in pagina. La prima e più classica è anche la più complessa da articolare perché prevede appunto di muovere il punto di vista in modo da intercettare sempre il volume della scala e l'azione che vi si compie in modo figu-



FIG. 81 - Winsor McCay, *Dream of a Rarebit Fiend*, 1904.

rativamente originale: Winsor McCay, ad esempio sceglie di far prendere velocità al punto di osservazione e, dopo tre vignette dove la scala è inquadrata praticamente dallo stesso punto di vista, inizia a seguirne

115. G. Simmel, *Il ponte e la porta*, in Id., *Ponte e porta. Saggi di estetica*, a cura di A. Borsari e C. Bronzino, Bologna, Archetipo, 2011.

116. S. Cavicchioli, *cit.*, p. 154.



FIG. 82 - Ben Gijsemans, *Hubert*, 2015, Londra.

(sulla base di una griglia regolare di vignette) le torsioni fino all'esito finale: una caduta che conclude un percorso con direzione solidale al senso di lettura (dall'alto verso il basso) [Fig. 81]. Ben Gijsemans invece [Fig. 82] preferisce spostare il punto di vista in un esitante gioco di soggettive che ci raccontano in modo la lenta ascesa del protagonista, Hubert, verso il proprio pianerottolo. Qui il senso di lettura è di segno opposto (l'occhio del lettore scende lungo la pagina mentre il personaggio sale): per permettere al lettore di orientarsi

l'autore sceglie di aprire e chiudere la tavola con una sequenza di tre vignette sostanzialmente statiche dal punto di vista dell'inquadratura mentre la parte centrale della tavola è occupata da una serie di movimenti di camera che mettono in campo una rotazione di segno esattamente opposto a quella che si attua nella seconda striscia della tavola di McCay. Gijsemans inoltre permette al proprio personaggio di uscire malamente dall'inquadratura (quarta e sesta vignetta); McCay invece ci racconta un'azione molto semplice tenendo sempre il personaggio al centro della vignetta in un bilanciamento perfetto di spazi.

Una soluzione di segno opposto, che omaggia direttamente il lavoro di Eisner, King e De Luca è quella messa in atto, ad esempio, da Tim Sale [Fig. 83] e Frank Miller [Fig. 84]. In entrambi i casi la scala viene rappresentata come manufatto nella sua interezza e nella sua peculiari-



FIG. 83 - Tim Sale e Jeph Loeb, *Challengers of the Unknown*, No. 5, DC Comics, Burbank, Luglio, 1991.



FIG. 84 - Frank Miller, *Elektra Lives Again*, Marvel Comics, 1990, New York. periodica si veda R. Penrose, *The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds and the Laws of Physics*, Oxford, Oxford University Press, 1989.

tà dimensionale: un corpo quindi che invade tutta la pagina per trovare lo spazio rappresentativo sufficiente a significare la torsione dello spazio. Nel caso di Sale la scansione narrativa è aiutata dalla permanenza di alcuni riquadri classici di vignetta (nella parte superiore) ma è complicata dalla convergenza di due movimenti (la discesa del protagonista e la salita della milizia) che si incontrano all'incirca a metà tavola. In questo caso la scala è, come nelle tavole di King, l'elemento unitario della pagina mentre i personaggi si muovono ritmicamente (e potremmo dire in modo inevitabile) a completare e ad esaurire in senso narrativo l'articolazione degli spazi. Che la torsione rappresentata dalla scala sia in qualche modo foriera di paradossi o di complicazioni dal punto di vista della sequenza dell'azione è splendidamente sintetizzato nella celeberrima litografia di M. C. Escher [Fig. 85] che, rappresentando una tassellatura non periodica¹¹⁷, rende graficamente il paradossale ciclo perenne di salita e discesa che la scala intimamente implica. L'immagine di Escher risuona in modo evidente nell'esempio successivo. Qui Miller decide di moltiplicare la scala



all'infinito replicando alla lettera il paradigma di De Luca e creando quindi un 'effetto dinamico molto potente. Lo sfondamento prospettico che osserviamo nell'esempio di Miller è l'estrema conseguenza di una proiezione tridimensionale che si coniuga con un senso di profonda vertigine che è assimilabile negli effetti e nell'impostazione alle sequenze ambientate nel campanile del classico di Alfred Hitchcock, *Vertigo*¹¹⁸ [Fig. 86]. Questo riferimento, che configura la scala non tanto nel contesto del collegamento tra piani di un edificio residenziale ma come

elemento di salita lineare verticale (o di discesa in essa nel caso di Miller) richiama l'annotazione di Paul Virilio che definisce la torre "una strada senza uscita ad alta quota"¹¹⁹.

In tutti e quattro gli esempi menzionati vediamo come la struttura della *mise en page* debba in qualche modo predisporre e articolarsi in modo specifico per la rappresentazione di uno spazio complesso come quello della scala: attraverso l'adozione di una griglia regolare che consenta di controllare quantomeno il flusso del tempo o con lo sfondamento della pagina e l'adesione a una visione prospettica unitaria dove

118. Nel film del 1958, interpretato da James Stewart e Kim Novak il tema della vertigine è centrale ed è ben rappresentato da un'inquadratura che spinse Alfred Hitchcock (in modo analogo a quanto avvenuto a Fritz Lang con il direttore della fotografia Eugen Schufftan sul set di *Metropolis*) a sviluppare un accorgimento tecnico specifico consistente noto come "zoom out and track in" (o "contra-zoom" o ancora "trombone shot") consistente nel movimento lineare della telecamera (un carrello in asse rispetto al punto di vista) contrastato da uno zoom di segno opposto (movimento in allontanamento, zoom in avvicinamento). La tecnica fu messa a punto dal fotografo della seconda unità Irmin Roberts e venne realizzata su un modellino della scalinata del campanile di San Juan Batista che richiese un costo da record di 19.000 dollari per appena due secondi di pellicola. Se *La finestra sul cortile* è il contributo fondamentale dato dal regista inglese al tema della messa in quadro e della finestra, *Vertigo* rappresenta senz'altro un contributo altrettanto importante sul tema della profondità e della scala.

119. Paul Virilio, *Città panico*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2004, p.27.



FIG. 86 - Alfred Hitchcock, fotogramma da *Vertigo*, 1958.

lo spazio guida e scandisce il ritmo dell'azione. In entrambi i casi la scala rappresenta una sfida dal punto di vista della rappresentazione che esplicita in modo esemplare tecniche e strategie narrative del racconto dello spazio. Dopo aver preso coscienza dello spazio interno, dopo aver scrutato la città attraverso la finestra ed essersi da essa nascosto e dopo aver abitato l'edificio nella sua interezza il nostro osservatore è quindi pronto per affrontare lo città.

“Guardare la città può dare uno speciale piacere,
per quanto banale possa essere ciò che si vede.
Come un’architettura, una città è una costruzione nello
spazio, ma di scala enorme, un artefatto che è possibile
percepire soltanto nel corso di lunghi periodi di tempo.
Il disegno urbano è quindi un’arte temporale [...]”
In ogni istante, vi è più di quanto l’occhio possa vedere,
più di quanto l’orecchio possa sentire,
qualche area o qualche veduta rimangono inesplorate.”

Kevin Lynch, *L’immagine della città*, 1960

4. Fumetto e città

Se il rapporto tra spazio costruito e fumetto principalmente a livello di strutture di messa in pagina, il rapporto con l'oggetto città si concretizza su un piano molto più profondo, dove è complesso scindere la connessione a livello tematico tra fumetto e realtà urbana e modalità di rappresentazione degli spazi della città. Certo è che la città mette a dura prova i mezzi del fumetto fino, come vedremo nel capitoletto dedicato ai luoghi delle merci, a esaurirne la possibilità per saturazione.

Il nostro osservatore dunque è uscito dallo spazio geometricamente delimitato¹²⁰ e si avventura in un contesto che, per essere raccontato, richiede il ricorso a una serie di strumenti e di strategie che attengono di più alla tematica della resistenza e della sopravvivenza dello sguardo. Come perfettamente tratteggiato da Alberghini¹²¹ la vicenda dell'improvviso successo di *The Yellow Kid* è emblematica della natura del rapporto tra fumetto e città.

La metropoli moderna (la New York dei primi del '900 nella fattispecie) è strettamente funzionale all'affermazione del fumetto come linguaggio su due piani distinti. Da un lato garantisce un pubblico sufficiente (attraverso la diffusione a stampa sui quotidiani), con le giuste propensioni di spesa (il fumetto si qualifica immediatamente come prodotto popolare essendo pubblicato sugli inserti domenicali dei maggiori quotidiani della città, il "New York World" e il "New York Journal") e con delle abitudini di vita più congeniali alla fruizione del

120. La differenza tra gli spazi considerati nel capitolo precedente e la città, non è riducibile esclusivamente a un tema di dimensione e ricchezza di dettaglio: anche uno spazio interno può essere descritto e rappresentato con infinita precisione e con una quantità che potremmo definire frattale di dettaglio: il già più volte richiamato lavoro di Perec in *La vista istruzioni per l'uso* si confronta con il tentativo di esaurire in termini descrittivi uno spazio, così come gran parte delle opere di Marc-Antoine Mathieu (tra tutte *Le Dessin*, Parigi, Delcourt, 2001 e *Otto. L'homme réécrit*, Parigi, Delcourt, 2015) affrontano il tema della complessità in rapporto alla scala dell'osservazione. Vedremo però nel corso di questo capitolo come in effetti lo spazio della città metta in azione una serie di punti di vista e di contesti narrativi che spingono la struttura della mise en page verso nuove direzioni e nuove scansioni. Potremmo dire che, se nel contesto dello spazio relativo al manufatto architettonico, il fumetto può attivarsi con l'intenzione della rappresentazione esaustiva e del completo riconoscimento degli spazi, nel contesto urbano, la selezione delle vignette lavora sulla sintesi per non soccombere alla sovrabbondante materia narrativa che la città mette in campo.

121. A. Alberghini, *cit.*, pp. 9 e sgg.

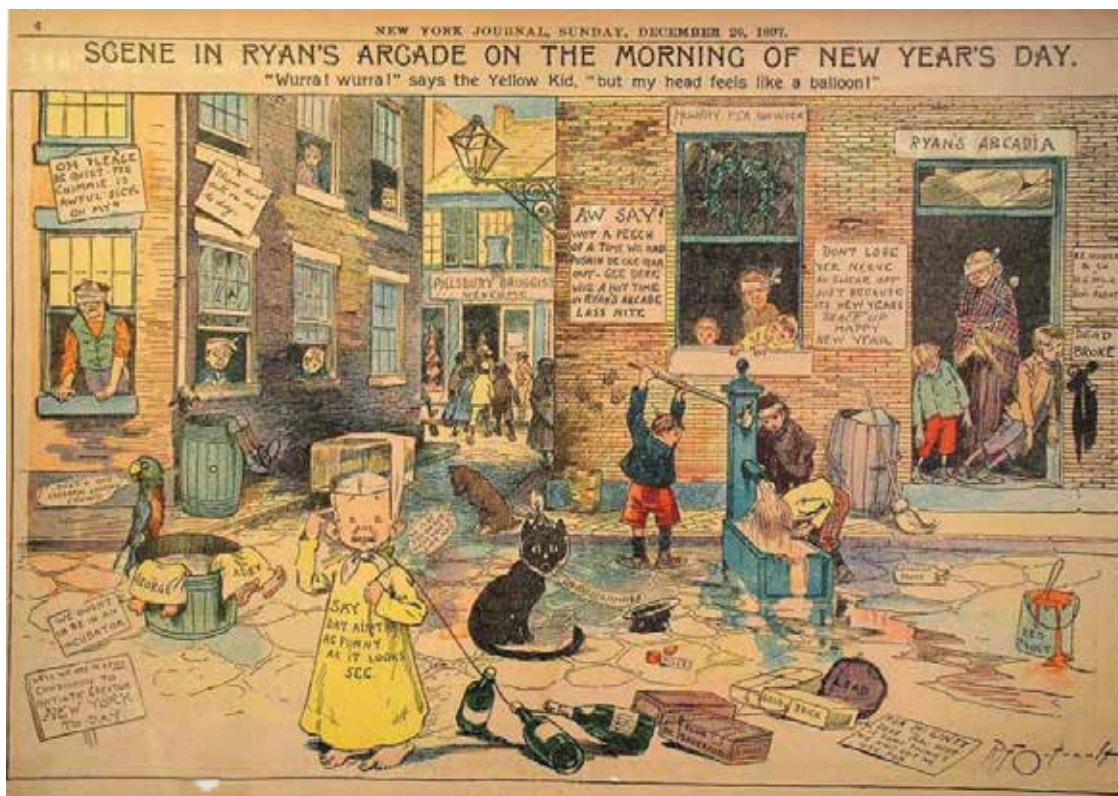


FIG. 88 - R. F. Outcault, *Yellow Kid*, "New York Journal", 26 Dicembre 1897, New York.

fumetto stesso. Dall'altro fornisce al nascente linguaggio il materiale narrativo primario: agli albori del XX secolo, la città, i suoi spazi, le dinamiche sociali, un mutato modo di osservare il paesaggio urbano, sono fonte inesauribile di ispirazione e di materiale sul quale lavorare per gli autori di questo linguaggio nascente. Stabilire un principio di causa ed effetto (definire cioè se *The Yellow Kid* sia passato alla storia per aver indovinato il tema narrativo legato alla città o se la città abbia in qualche "prodotto" naturalmente un tipo di narrazione come quella del personaggio di Outcault) non è forse possibile: certo è che questa sinergia profonda rimane una delle principali istanze formanti il linguaggio del fumetto. Le strade affollate, l'urgenza di raccontare la nuova popolazione della città e le problematiche composite che essa pone sono dunque alcuni degli elementi fondamentali che caratterizzano il personaggio di Outcault [Fig. 88]. Le avventure del piccolo Yellow Kid alle prese con il quartiere popolare di Hogan's Alley iniziano il 5 maggio 1895 nel supplemento domenica del *New*

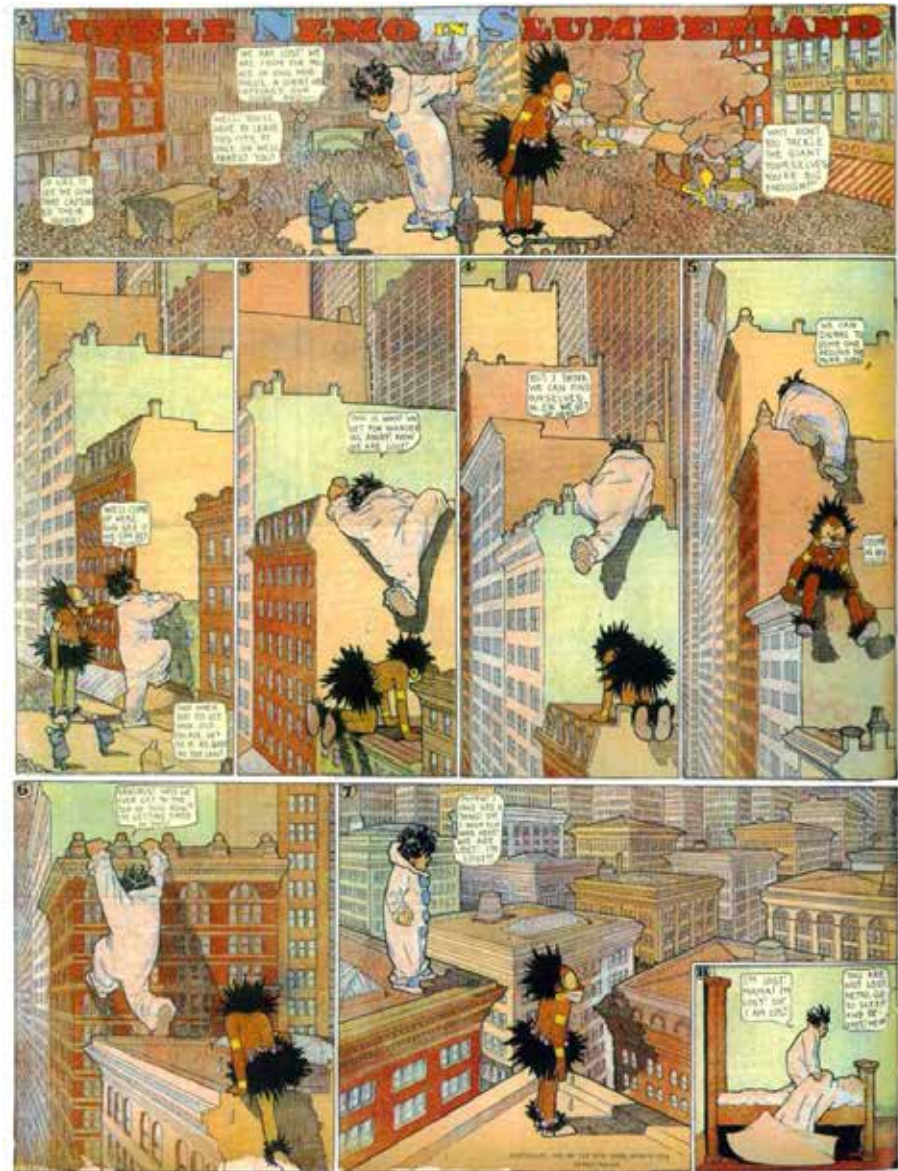


FIG. 89 - Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, tavola del 22 settembre 1907.

*York Journal*¹²². Ci troviamo in assenza di una struttura vera e propria di *mise en page* articolata su più vignette (ed è particolare che i due genitori del fumetto contemporaneo siano unanimemente considerati *The Yellow Kid* e *Little Nemo in Slumberland*, due serie pubblicate a distanza di pochi anni l'una dall'altra, ma frutto di un percorso

122. Ricordiamo che in corrispondenza della presenza delle tavole di *Yellow Kid* le vendite del quotidiano crebbero in modo così significativo da suscitare le attenzioni del principale concorrente di Pulitzer, William Randolph Hearst, proprietario del "New York Journal". Nel 1886 Outcault passò a quest'ultima testata continuando qui le avventure del ragazzo con la tunica gialla: le storie di *Yellow Kid* vennero però continuate anche sul "New York World", in virtù delle ambigue leggi sul diritto d'autore in vigore all'epoca, da George Luks. Per quasi tre anni (fino alla chiusura della serie su entrambe le testate nel 1898), *Yellow Kid* apparve quindi sui due maggiori quotidiani di New York simultaneamente.

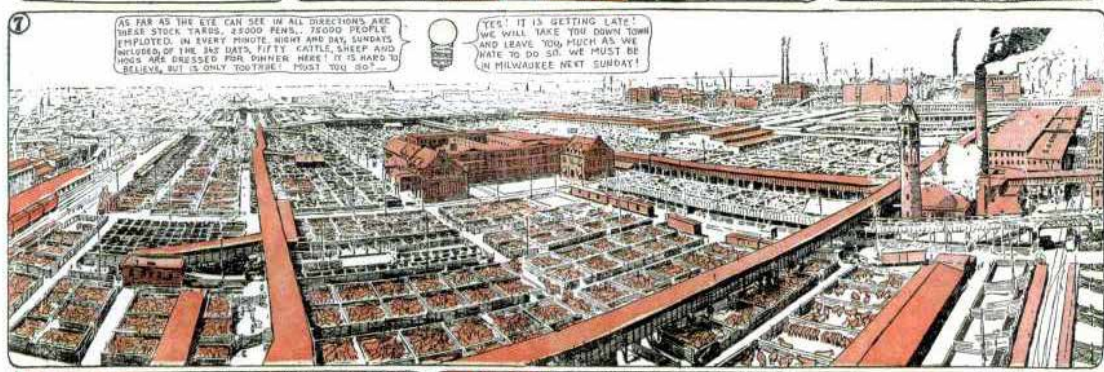


FIG. 90 - Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, tavola del 23 aprile 1923. Nel balloon la guida dell'aeronave racconta al piccolo Nemo: "As far as the eye can see in all directions are these stock yards. 25,000 pens... 75,000 people employed. In every minute, night and day, Sundays included, of the 365 days, fifty cattle, sheep and hogs are dressed for dinner here! It is hard to believe, but is only too true!"

stilistico e strutturale profondamente diverso). Nel caso di *The Yellow Kid* siamo in effetti più vicini alle tavole di Hogarth e Doré, zeppe di dettagli e tese a restituire la compressione degli spazi e l'affollamento delle metropoli: lo scarto che si produce nel lavoro di Outcault è in qualche modo il completamento del percorso iniziato con *La vita di Henry Brulard*. Se in quel caso era l'inserito grafico che si faceva strada nel testo scritto tradizionale per completarne il racconto, in questo caso è la parola scritta che invade l'immagine sotto forma di più o meno plausibili cartelli o manifesti fino ad apparire impressi sull'abito giallo del bambino protagonista della storia. In questo senso *The Yellow Kid* segna il definitivo sodalizio narrativo tra parola e immagine che caratterizzerà in modo imprescindibile il linguaggio del fumetto. A *Little Nemo in Slumberland* spetterà un altro compito, come visto poco sopra, cioè quello di completare un percorso di articolazione della *mise en page* in termini di composizione della vignetta e di sequenza.

La riflessione sviluppata da Ole Frahm¹²³ (dal significativo titolo "Ogni finestra racconta una storia") si sofferma sulla tavola del 22 settembre del 1907 di *Little Nemo*¹²⁴ [Fig. 89]. Per restituire l'idea di una città smisurata (in senso letterale) McCay dispone il piano prospettico in modo da escludere la visione del cielo in ciascuna vignetta e attua nell'ultima striscia un radicale cambio di direzione dello sguardo che

123. O. Frahm, *cit.*

124. W. McCay, *The Best of Little Nemo in Slumberland*, a cura di Richard Marshall, New York, Stewart, Tabri & Chang, 1997.

traduce a livello esperienziale il senso di frustrazione dei personaggi. Se infatti tutta la seconda striscia muove per innalzamenti successivi del quadro prospettico e segue la scalata dei personaggi in una fuga orientata verso la parte sinistra di ciascuna vignetta (strategia che, di per sé, contrastando l'andamento dell'occhio nel senso di lettura trasmette allo sguardo la fatica e la discontinuità del gesto), quando arriviamo alla prima vignetta dell'ultima striscia (quindi al termine dell'ascesa) abbiamo un ritorno improvviso dell'orientamento con fuga verso de-



FIG. 91 - Paul Citroen, *Metropolis*, 1923

stra che impone allo sguardo una sorta di accelerazione verso un'ipotetica meta... che però rimane occultata in un'ulteriore dedalo prospettico. Le traiettorie dei corpi si rispecchiano nei dialoghi: la tavola si apre infatti con il protagonista che dichiara "We are lost". Lo smarrimento di Nemo non è relativo al mancato riconoscimento della città nella quale si trova (che si tratti infatti dell'equivalente onirico di New York è abbastanza palese ed è confermato dalla caratterizzazione della scenografia che non presenta il fiorire di elementi architettonici fantastici e bizzarri che solitamente caratterizza le

tavole di McCay) quanto al non riuscire a muoversi all'interno di essa: sensazione di perdita dell'orientamento ribadita nella vignetta finale dove, nonostante il risveglio rappresenti classicamente il momento del ritorno alla realtà, il nostro protagonista dichiarerà nuovamente "I'm lost". Nel tentativo di ritrovare un possibile orientamento il piccolo sognatore tenta quindi di guadagnare una posizione più elevata dalla quale dominare lo *skyline* della città (che proprio in quegli anni inizia a spingersi verso l'alto e a produrre le prime avvisaglie di quell'immaginario verticale e vertiginoso che, vedremo tra poco, informa di sé l'immaginario della città futura). La faticosa scalata non permette però di guadagnare alcuni tipo di sguardo d'insieme, di orientamento: lo

spazio delle vignette è saturo (in una saturazione dello spazio che ricorda le tassellature del piano esplorate da Penrose¹²⁵ e splendidamente rappresentate da Escher¹²⁶) e non lascia intravedere alcun orizzonte. Il tentativo quindi di guadagnarsi un *panoptic gaze*, uno sguardo panottico capace di cogliere (e controllare) la città nella sua totalità viene qui inevitabilmente frustrato. “I can’t see a thing” è la contraddittoria affermazione del personaggio: non può vedere nulla anche se evidentemente il suo campo visivo è ricco di oggetti. L’esito non cambia quando, in una tavola di vent’anni successiva [Fig. 90], il piccolo protagonista si eleva in volo a bordo di un pallone aerostatico sorvolando una città immaginaria: nonostante l’intento esplicativo della guida (che però non fa altro che aumentare la confusione dei protagonisti) la città rimane ugualmente sconfinata, estesa “as far as the eye can see in all directions”, e quindi ugualmente inaccessibile e non dominabile dallo sguardo: se in prima battuta era quindi l’altezza dei grattacieli a nascondere l’orizzonte, dopo appena due decenni è il proliferare del tessuto urbano a saturarlo: in questo senso la città si configura come un labirinto tridimensionale che si articola su due assi ortogonali giustapposti ma ugualmente complessi.

L’analisi di Fraham evidenzia inoltre la frustrazione del desiderio di essere “a big one, who is not lost and is the subject that controls the situation”¹²⁷. Il piccolo Nemo oscilla tra la paura di perdersi e il desiderio di prendere il controllo: in modo piuttosto lineare questo sentimento verrà in parte esorcizzato dalla figura di Superman (e in generale del supereroe dotato di poteri di volo o simili) che, non a caso, vedrà tra gli attributi ricorrenti della sua caratterizzazione proprio quello di “saltare più in alto di un grattacielo”. Anche se le tavole di *Little Nemo* (e di *The*

125. “Come ultimo esempio di un problema di matematica che non sia ricorsivo, consideriamo il problema di coprire il piano euclideo con forme poligonali: disponendo di un numero finito di tali forme diverse, ci chiediamo se sia possibile ricoprire completamente il piano, senza vuoti e senza sovrapposizioni, usando solo queste forme e non altre. Una tale disposizione di forme è chiamata tassellatura del piano.” R. Penrose, *cit.*, qui riportato nella traduzione di L. Sosio per l’edizione italiana del 1989, p.10.

126. Si fa riferimento in particolare a tutte le opere ispirate dal soggiorno in Italia di Escher (il cosiddetto periodo italiano che va dal 1923 al 1935 circa) come *De Brug (Il Ponte)* del 1930 o opere successive sempre riferite all’architettura compatta e composita dei paesi del sud Italia come l’incisione *Metamorphosis III* del 1967.

127. O. Fraham, *cit.*, p. 41.

Yellow Kid) non esauriscono le strategie con le quali il fumetto tenta la rappresentazione della città, credo che siano però significative di un tema ancor oggi ricorrente: la città come un oggetto non conoscibile nella sua completezza (quindi non leggibile con un *gaze*, uno sguardo continuo e circolare) ma percepibile solo per porzioni e segmenti (quindi con un *glance*, un colpo d'occhio fugace e frammentato). Se, come vedremo, le esigenze narrative porteranno il fumetto a produrre strategie di *mise en page* funzionali a rendere conto di questa complessità, è importante sottolineare che il tema della città come enigma composito e suffogante

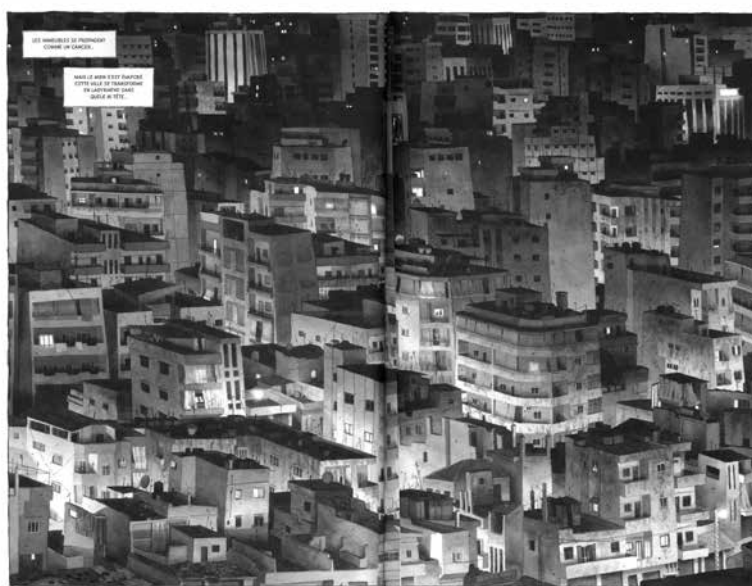


FIG. 92 - Jorj A. Mhaya, *Ville Avoisinant la terre*, Parigi, Denoël Graphic, 2016.

rimane sottotraccia e in alcuni rari casi si esplicita attraverso soluzioni particolari che mettono in discussione gli schemi strutturali della pagina. In questo senso è importante richiamare l'opera di Paul Citroen (in particolare la serie di fotomontaggi *Metropolis* [Fig. 91]) che viene comunemente messa in relazione alla produzione

dell'omonimo film di Fritz Lang. Se, come vedremo in seguito, il lavoro di Lang risulta centrale nella definizione dell'immaginario della città futura, è altrettanto vero che l'idea di saturare lo spazio della tavola con un collage di scorci e di viste che bloccano e confondono la visione ha molto a che spartire con la tavola di McCay sopra citata. Lo schema proposto da Citroen verrà più volte ripreso nell'ambito del fumetto in modo più o meno letterale come possiamo vedere nei due esempi riportati. Nella tavola di Mhaya [Fig. 92] la vista della città è solo apparentemente una vista possibile, laddove invece minime inclinazioni e piccoli "errori" prospettici ci restituiscono uno sguardo straniato e composito al di fuori delle regole ordnatrici della

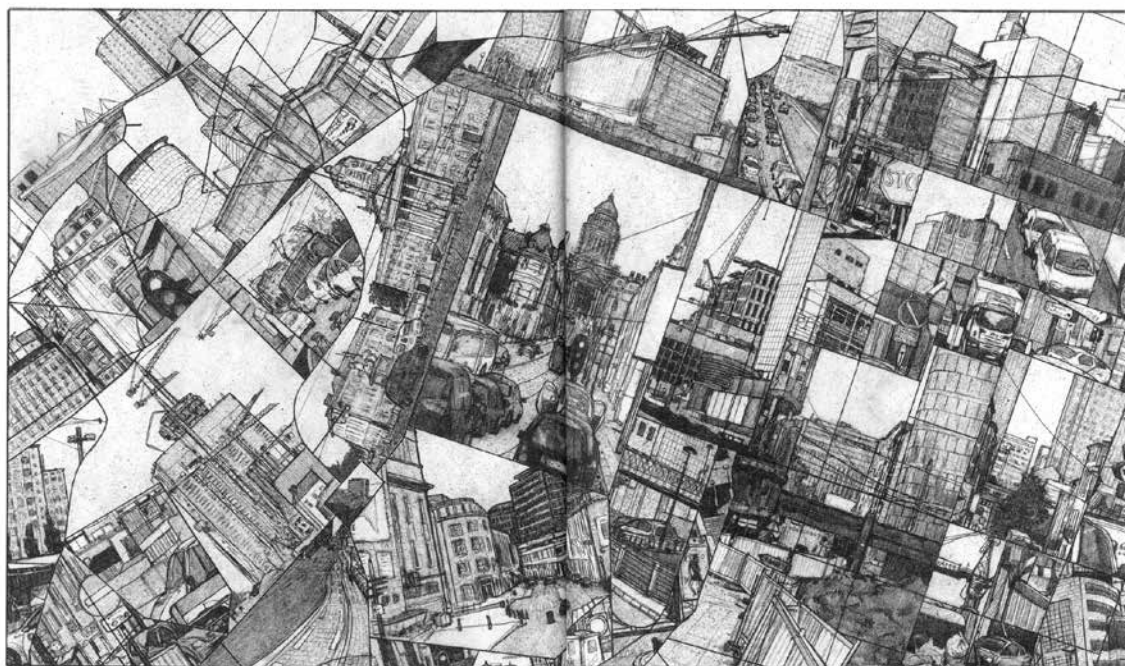


FIG. 93 - Ben Gijsemans, *Hubert*, Jonathan Cape, London, Random House, Londra, 2014.

prospettiva. Se questa immagine (una doppia pagina nel contesto di un volume normalmente articolato in pagine con molteplici vignette) si colloca a metà strada tra la visione di McCay e quella di Citoren, il riferimento al collage diventa quasi letterale nella tavola tratta dal già citato *Hubert* [Fig. 93]. Qui è la griglia stessa della pagina a essere ritagliata e ricomposta (in tutto il resto del volume la griglia è assolutamente regolare e ortogonale, per inciso) e la visione di insieme viene restituita attraverso il ritaglio disordinato di particolari e viste panoramiche. Nel contesto di quest'opera in particolare questa doppia pagina rappresenta la struggente dialettica tra la vita lenta, ordinata e solitaria del protagonista (che si muove con prudenza e lentezza in spazi noti e chiusi, come il proprio appartamento o le sale di un museo che visita con frequenza giornaliera) e il resto del tessuto urbano che, ancora una volta si racconta come indecifrabile reticolo di linee, volumi e spazi. Dal punto di vista della strategia narrativa registriamo qui un'osservazione quasi banale: la città richiede, per essere raccontata nel contesto del fumetto, un abbondante spazio fisico nella pagina. Quanto più ci si allontana dall'azione, dalla dinamica dei corpi, arrivando a includere ampie porzioni del tessuto urbano, quando più la *mise en page* tradizionale entra in crisi: la vignetta verticale non risulta

più funzionale in quanto serve uno spazio panoramico e orizzontale, nemmeno la tavola intera sembra bastare, e a volte, nemmeno la doppia pagina. In questa dialettica tra l'irriducibile dell'urbano e la *mise en page* giocherà, come vedremo, un ruolo fondamentale il tema della sequenza.

Prima di entrare nel merito delle specifiche modalità di racconto della città è opportuna una puntualizzazione sulla natura della presente analisi. La maggior parte dei lavori critici sul rapporto tra architettura e fumetto tendono a concentrarsi sulla natura specifica della città rappresentata (quindi in questo caso su cosa, la tavola di Little Nemo, ci dica della New York di quegli anni o tutt'al più sull'idea che di New York aveva l'autore in quegli anni). Si tratta di una distinzione importante perché mentre il contenuto narrativo ci permette di analizzare l'opinione o il contributo dei singoli autori sul tema dell'abitare una città nello specifico o in senso lato (alla stregua di quanto possibile in altri linguaggi come il romanzo, la fotografia o il cinema), l'analisi delle strategie visive è volta alla definizione di strumenti che ci possono permettere, quantomeno in via teorica, di organizzare in modo strutturato un racconto dello spazio urbano. Questa distinzione non è sempre agevole in quanto spesso il tema narrativo della città invade e informa di sé anche la tecnica rappresentativa proposta dall'autore ma è fondamentale per mantenere l'attenzione sul come avviene il racconto dello spazio, piuttosto che sulla natura e le caratteristiche dello spazio raccontato. Non è quindi, ai fini di questa ricerca, interessante capire come viene raccontata New York invece di Parigi, quando piuttosto indagare con quali accorgimenti viene ritratta una città (esistente) in senso lato. Torna qui utile richiamare ancora una volta quella molteplicità di griglie di lettura rappresentata dall'indice del volume *Architecture de Bande Dessinée*. Nel testo a cura di Chaslin l'indice, come già ricordato, restituisce la difficoltà di adottare un criterio tassonomico che permetta di suddividere i casi studio in modo esaustivo e soprattutto significativo in termini di ricerca. Ogni città rappresentata è di per sé una città mediata dalla sensibilità dell'artista e anche l'intento naturalistico più cristallino può nascondere la tentazione di correggere in virtù di una miglior resa estetica la struttura dell'esistente, così come la città immaginaria,

frutto della più sfrenata fantasia narrativa, può essere raccontata con i paradigmi visivi della più comune visione. Forse quindi, più che sull'intenzione più o meno naturalistica dell'autore dovremmo concentrarci sull'obiettivo che determinate tecniche di rappresentazione perseguono in relazione alla sensibilità del lettore. In particolar modo mi sembra interessante ragionare su due esiti principali. Da un lato la ricerca di un riconoscimento: il personaggio si muove all'interno di una città e ha bisogno di orientarsi o sta arrivando in una nuova città e ha bisogno di riconoscerne la natura (prima ancora di iniziare ad orientarsi). Le esigenze del personaggio in scena sono indirettamente anche quelle del lettore che, per accedere alla fruizione del racconto, deve, nel fumetto, decifrarne le coordinate spaziali¹²⁸. Vedremo tra breve come questo processo di riconoscimento e orientamento sia attivato da una sorta di straniamento automatico che la *mise en page* provoca nel lettore.

L'altro esito è di segno opposto e riguarda l'innescò di una dinamica perturbante nella percezione della città. In entrambi i casi la sensazione iniziale è quella della visione vergine: è la prima volta che vediamo quella pagina e quella porzione di spazio inquadrata in quel modo, in quel contesto narrativo e in quell'albo. Nel primo caso una serie di elementi relativi alla *mise en page* tendono a confortare il lettore e a guidarlo all'interno di un contesto noto e riconoscibile, nel secondo altri fattori (che esamineremo in seguito nel dettaglio) inducono una sensazione di forte disagio e di estraneità che segnano il processo di riappropriazione ancor più profondo del senso sotteso allo spazio rappresentato. L'esito finale di questi due percorsi è sempre, in un modo o nell'altro, la riappropriazione del senso dello spazio urbano, ma le strategie che li caratterizzano sono spesso divergenti e opposte. Questo tipo di lettura ci permette di concentrarci sugli esiti senza far proliferare tassonomie improbabili che avrebbero come esito quello di coincidere, alla fine dell'analisi, con il numero dei casi studio presi in esame.

128. Si pensi, ad esempio, alle strisce dei *Peanuts* di C. M. Schulz (S. Frassetto, *cit.*, pp. 41-50): anche se dal punto di vista della rappresentazione le coordinate spaziali sono, in questo caso specifiche, elementari ed estremamente sintetiche dal punto di vista del disegno, esse risultano comunque parte integrante della fruizione delle strisce: il senso di un dialogo tra Lucy e Schroeder cambia radicalmente infatti se avviene nell'interno della stanza del piccolo musicista o fuori da quel contesto, così come la presenza della cuccia di Snoopy contraddistingue una tipologia specifica di dinamiche comiche.

4.1. Riconoscere e orientarsi: cartoline e sequenze

Iniziamo quindi la nostra disamina dai contesti narrativi e di *mise en page* che chiamano il lettore e il personaggio al riconoscimento dello spazio e alla necessità di orientarsi in esso. Il nostro personaggio esce dall'edificio dopo averne sperimentato e scoperto gli spazi e dopo aver osservato il mondo esterno dalla finestra. Nell'atto di abbandonare lo spazio chiuso e di inserirsi nel più ampio sistema della città individuiamo una primaria esigenza di riconoscimento e di orientamento. Quanto osservato dalla finestra o comunque da un punto posizionato in alto rispetto allo *skyline* ci restituisce un'inquadratura, tipicamente in campo lungo o lunghissimo. In questo senso la classica inquadratura d'apertura di un fumetto seriale italiano è spesso rappresentata da, appunto, un campo lungo che, attraverso alcuni elementi più o meno riconoscibili (solitamente monumenti o edifici noti) permetta di localizzare l'azione e contestualizzarla. Questa contestualizzazione può avvenire grazie alla presenza appunto di un monumento che, con funzione metonimica¹²⁹, rappresenti la città e ne caratterizzi il profilo. Spesso questa prima vignetta occupa uno spazio importante nel contesto della pagina (nella griglia classica che contraddistingue la produzione mensile della casa editrice italiana Sergio Bonelli Editore e detta *bonelliana*¹³⁰ ad esempio occupa lo spazio delle prime quattro vignette) è accompagnata o integrata da una didascalia di luogo che ne precisa ulteriormente il contenuto. La prima strategia di rappresentazione della città nel suo insieme è appunto quella che potremmo definire della *cartolina*¹³¹. Un'immagine sintetica, un belvedere emblematico che, anche a discapito dell'esattezza geometrica dei punti di riferimento,

129. Sul tema del ruolo metonimico del monumento rispetto alla città si vede Alain Musset, *cit.*, pp. 133 e sgg.

130. Si intende con griglia "bonelliana" la struttura di riferimento degli albi pubblicati in Italia dalla Sergio Bonelli Editore, principal editore di fumetto popolare (tra i personaggi principali della casa editrice ricordiamo Tex, Dylan Dog, Zagor, Mister No, Julia). La scansione tipica della pagina prevede la suddivisione in tre strisce da due vignette ciascuna per un totale di sei vignette per pagina che vengono abitualmente contrassegnate con un ordinale crescente che codifica la porzione di spazio occupato appunto da ogni singola vignetta.

131. Sul concetto di "città della cartolina" si veda A. Alberghini, *cit.*, pp. 36 -8.

possa fornire una prima coordinata di localizzazione e che permetta poi una certa libertà nella rappresentazione delle scene successive. Non a caso il disegnatore Corrado Roi affermerà, rispetto alla localizzazione delle avventure del celebre personaggio Dylan Dog, “[...] ufficialmente è Londra, Lo dicono i personaggi, lo racconta la sinossi, lo suggerisce il Big Ben. Ma a pensarci bene, Londra mica c’è! La città in cui si muove Dylan Dog assomiglia tuttalpiù a Milano, e neanche a Milano! Abbiamo una serie di quartieri tutti uguali, nessuna topografia [...]”.¹³² Questo primo approccio si caratterizza appunto per un brusco passaggio dal campo lungo di introduzione a una serie di inquadrature più strette, giocate nell’ambito dei piani che consentono quindi di escludere dalla rappresentazione porzioni troppo ampie di paesaggio urbano, riducendo appunto l’attesa di realismo e di precisione rispetto alla topografia minuta della città. La natura limitata di questa strategia è legata in modo intrinseco all’impossibilità di cogliere o rappresentare la città nella sua interezza, come discusso in precedenza: possiamo cogliere l’orizzonte urbano solo attraverso un sistema appunto di icone ben riconoscibili prima di stringere l’inquadratura su porzioni di spazio più a portata del nostro controllo sensoriale. Per questo motivo, una volta collocata l’azione a Londra per mezzo di una “cartolina” spesso le tavole successive rappresentano una *plausibile* via londinese costruita attraverso l’inserimento di elementi di arredo urbano caratteristici o di mezzi pubblici riconoscibili ma non necessariamente riferita a una specifica via. D’altra parte, come segnala Schwarzer, anche nel cinema l’architettura (in particolare in campo lungo) viene utilizzata nella maggior parte dei casi per il cosiddetto *establishing shot* d’apertura.¹³³ Questo tipo di soluzione è resa possibile ed efficace, in termini di rapporto con il lettore, da una sorta di effetto combinato della globalizzazione: l’estrema codificazione dell’immaginario geografico sul piano visivo da un lato e la graduale riduzione (in particolar modo nelle metropoli occidentali) della specificità architettonica del tessuto urbano

132. C. Roi, *Como, 1987. Di cosa parliamo quando parliamo di Dylan Dog?*, in “Dylan Dog Diary”, Sergio Bonelli Editore, Milano, 2016, p. 14.

133. M. Schwarzer, *Zoomscape. Architecture in motion and media*, Princeton Architectural Press, New York, 2004, p. 209.



FIG. 94 - François Schuiten, *Jardin du Palais 2050*, in *Bruxelles / Brüssel - vingt ans et vingt auteurs*, 2009.



FIG. 95 - Nicolad De Crécy, *L'entrée du Christ a Bruxelles*, in *Bruxelles / Brüssel - vingt ans et vingt auteurs*, 2009.



FIG. 96 - Philippe Berthet, *senza titolo*, in *Bruxelles / Brüssel - vingt ans et vingt auteurs*, 2009.

contribuiscono infatti ad aumentare la specifica riconoscibilità degli elementi di rilievo e a ridurre la specificità dei contesti urbani più diffusi.

Il concetto di cartolina è sicuramente molto distante dalla struttura sequenziale del fumetto, e la definizione di cui sopra non è del tutto priva di connotazioni critiche in quanto ricorrere appunto all'inserimento di un'immagine rappresentativa e didascalica senza poi articolare nello sviluppo del racconto a fumetti quel determinato spazio urbano in modo specifico rappresenta un approccio quantomeno poco significativo nel contesto della nostra riflessione. Al tempo stesso però la cartolina intesa come "veduta" diventa un elemento di interesse nel racconto della città quando si traduce in una *sequenza* di vedute. Segnaliamo di seguito alcuni esempi che hanno particolare attinenza al tema in esame in quanto in primo luogo coinvolgono autori tipicamente legati al mondo del fumetto. Vedremo in seconda battuta come per molte di queste immagini singole valga quanto

osservato in merito alle "sequenze fantasma" e al *romance* in merito, ad esempio, alle opere di Hopper.

Il volume *Bruxelles / Brüssel - vingt ans et vingt auteurs*¹³⁴ si presenta come una sequenza di immagini affidate a venti differenti artisti legati

134. AA. VV., *Bruxelles / Brüssel - Vingt ans Vingt Auteurs*, Bruxelles, BD Comics Strip 09, 2009.

per motivi professionali o biografici alla città: un totale di venti sguardi che, nel loro complesso, disegnano e tentano di raccontare la città¹³⁵. Non si tratta tecnicamente di un fumetto in senso stretto ma di un'operazione di montaggio di istantanee catturate da storie più articolate che ci è dato semplicemente di immaginare. La tavola di Schuiten [Fig. 94] ad esempio si caratterizza per il chiaro intento narrativo (riprendendo a tutti gli effetti lo sviluppo narrativo di *La route d'Armilia*¹³⁶ dove Brüssel veniva appunto soffocata da un'apocalisse vegetale) che si traduce nell'applicazione di quello che potremmo definire come il paradigma delle Città Oscure¹³⁷ (la proiezione o la distorsione di elementi caratteristici o critici del presente in chiave fantastica). Leggiamo infatti nella didascalia che accompagna la tavola: "2050. L'Europa ha abbandonato Bruxelles da molto. [...] La Regione di Bruxelles non avendo più i mezzi per contrastare [l'invasione della natura] decide di favorire lo sviluppo di un parco selvaggio. [...] Curiosamente, un certo tipo di popolazione torna a Bruxelles. I discendenti dei *marolliens*¹³⁸ ritrovano il Palazzo di Giustizia e lo occupano abusivamente."

De Crécy preferisce invece restituirci il caotico e vitale avvicinarsi di persone, mezzi e architetture del centro città attraverso un'illustrazione di taglio grottesco [Fig. 95], mentre Berthet insiste su un dettaglio romantico di ambientazione invernale [Fig. 96]: stagioni, momenti, azioni e contesti diversi che fissano delle coordinate emotive e tematiche nella descrizione della città che spetta al lettore interpolare e ricondurre a unità.

Sempre al confine tra illustrazione e fumetto si colloca ancora un'ampia serie di copertine del "The New Yorker" realizzate spesso da

135. Bruxelles si contenda con Parigi, Venezia e New York il titolo di città più rappresentata nel fumetto. Non a caso la capitale belga ospita l'importante Musée de la BD ospitato nello splendido edificio di Victor Horta ed è sede di importanti case editrici attive da tempo nel campo del fumetto. Il centro di Bruxelles è secondo per importanza solo al Musée Hergé a Louvain (progettato da Christian De Potzamparc in collaborazione con Joost Swaarte).

136. F. Schuiten, B. Peeters, *La route d'Armilia*, Casterman, 1988.

137. Un'operazione di rilettura specifica di Bruxelles in chiave fantastica era già stata condotta da Schuiten e Peeters nel volume *Brüssel* (1992) della serie delle cosiddette *Città Oscure*. Come la Venezia di Calvino (Italo Calvino, *Le città invisibili*, Milano, 1972) anche Bruxelles in realtà, per ammissione degli stessi autori, risuona in tutta l'opera di Schuiten e Peeters come fonte continua di ispirazione visiva e tematica.

138. I *marolliens* sono un quartiere popolare di Bruxelles che va dal Palazzo di Giustizia di Piazza Poelaert fino alla Chiesa della Cappella.



FIG. 97 - Adrian Tomine, *Last Straw*, copertina per "The New Yorker", 18 novembre, 2013.



FIG. 98 - Adrian Tomine, *Memorial Plaza*, copertina per "The New Yorker", 7 luglio, 2014

autori provenienti dal mondo del fumetto (alcuni dei quali come Swaarte, Ware, McGuire e Tomine, hanno già trovato spazio in questa ricerca). Le copertine realizzate da Adrian Tomine sono state ad esempio raccolte in una serie di cartoline dal significativo titolo *Postcard from New York* (in un'edizione arricchita anche di schizzi preparatori e di sketch architettonici): ci soffermiamo su alcune di queste illustrazioni in questa fase della ricerca per completare il ragionamento sulle sequenze di immagini che tentano di raccontare la città¹³⁹. Le due copertine analizzate (*The last straw* [Fig.97] e *Memorial Plaza* [Fig.98]) sono accompagnate da un breve articolo di approfondimento (*cover story*) che narra senso e genesi dell'immagine per bocca dell'autore.

"I remember eating lunch at the taco kiosk near City Hall, and I had this vision of Bloomberg leaving the building for the last time and getting on the subway. I know that won't actually happen 'til January, but it just seemed like such a turning point, a poignant moment for a guy who basically changed the rules so that he could stay in office longer. I never drew an autumnal image like this when I lived in California - there, the change from one season to the next seemed to occur in tiny, almost imperceptible increments. I've lived in New York for ten years now, and I can still

be awestruck by a sunny fall day when it seems like the leaves turned

139. Le copertine di "The New Yorker" hanno esplicitamente ispirato il lavoro di un collettivo di autori che ha dato vita, nel 2014, al progetto "The Parisianer" che si è articolato, in assenza del supporto periodico, in una serie di esposizioni e di pubblicazioni a catalogo. Obiettivo del progetto riprodurre la dinamica delle copertine del periodico americano spostando ovviamente il tema sulla città di Parigi: gli esiti di questo lavoro (che vede una selezione più spostata verso l'ambito degli illustratori rispetto al taglio fumettistico delle serie prese in esame di The New Yorker) sono leggermente diversi in quanto, venendo meno il collegamento con la stagionalità e la cronaca cittadina, il contenuto narrativo passa in secondo piano rispetto al semplice intento artistico.

overnight. My four-year-old daughter and I will be pointing excitedly at the different colored leaves in the park, while my wife (a lifelong New Yorker) will just be like, ‘Yep, those are nice.’ I also associate this season with Charles Schulz’s “Peanuts,” partially because of all the gags about falling leaves, jumping in piles of leaves, Halloween, etc., but also because Schulz drew really good trees and foliage, especially in the early years of the strip.”¹⁴⁰

Nel racconto di Tomine l’arrivo dell’autunno coincide con la possibilità di soffermarsi sull’aspetto cromatico e naturalistico del paesaggio urbano e al contempo di catturare un momento simbolico (il ritiro di Bloomberg) della vita della città: entrano in questa copertina elementi dell’esperienza diretta e dell’osservazione della città, elementi di drammatizzazione e di storia comune oltre a un portato disciplinare proprio. Tutto in questa immagine “chiama” la sequenza: la codifica grafica del segno (che è quella classica a contorno nero china e colore) che è quella tipica del fumetto, la scelta dell’inquadratura, la disposizione degli elementi e dei personaggi in scena. Chiarisce ulteriormente i termini dell’approccio di Tomine la storia della copertina intitolata “Memorial Plaza” dove leggiamo: “When I heard that the 9/11 memorial and museum were going to be the top tourist attractions in New York this summer, I first sketched only tourists going about their usual happy activities, with the memorial in the background. But when I got to the site, I instantly realized that there was a lot more to be captured—specifically, a much, much wider range of emotions and reactions, all unfolding in shockingly close proximity. I guess that’s the nature of any public space, but when you add in an element of such extreme grief and horror, the parameters shift.”¹⁴¹

L’approccio alla costruzione dell’immagine ricorda da vicino quello di Hopper: dallo schizzo iniziale basato sull’esperienza individuale dell’autore al sopralluogo che amplifica e corregge lo spettro e la complessità della narrazione fino al lavoro di studio che sintetizza e struttura i materiali in chiave narrativa. Benchè concluso in un’unica tavola,

140. “The New Yorker”, 18 novembre, 2013

141. “The New Yorker”, 7 luglio, 2014



FIG. 99 - Chris Ware, copertina per "The New Yorker", No. 27, 2006



FIG. 100 - Joost Swarte, copertina per "The New Yorker", No. 17, 2010

il racconto si svolge attraverso una serie di movimenti (sia fisici che di sguardi) che raccontano con precisione quello specifico segmento temporale e spaziale della città (si veda ad esempio il trittico di personaggi composto dalla ragazza velata che si allontana compostamente dalla scena incrociando un addetto alla sicurezza, afroamericano, che la separa dallo sguardo astioso di un altro astante di origine caucasica).

Chris Ware [Fig. 99] e Joost Swarte [Fig. 100] portano addirittura in copertina una sequenza di viste che richiamano la messa in pagina del fumetto e non è un caso se, con iniziativa recente le copertine dell'edizione digitale abbiano ospitato una sperimentazione definita *moving image* dove la storia di copertina (normalmente raccontata attraverso inserti testuali come quelli citati in precedenza) può essere fruita attraverso un'animazione. Nella fattispecie, a testimoniare la pregnanza di alcuni dei temi proposti in precedenza, se osserviamo alcuni elementi della sequenza animata a partire dalla copertina [Fig. 101] ritroviamo delle soluzioni visive già ampiamente discusse: la prima immagine tiene in quadro uno specchio (e una fotografia) e una finestra e ci presenta la duplicazione delle protagoniste come immagini riflesse e come *Rückenfiguren* di quinta, l'animazione poi si muove alle loro

spalle e con un controcampo repentino si posiziona all'esterno dell'edificio inquadrando la finestra della prima immagine per poi soffermarsi su una sequenza dedicata ai ricordi della vita delle due protagoniste (che ci riconduce all'immagine iniziale anche se in forma stilizzata) e infine a una classica sezione animata. Questo tipo di estensione multimediale dell'immagine di copertina è in qualche modo la conferma dei ragionamenti svolti sulla vocazione sequenziale di un certo tipo di rappresentazione e dell'interrelazione tra le soluzioni visive tipiche del racconto urbano.



FIG. 101 - Chris Ware, copertina per "The New Yorker," Dicembre, 2015 e fotogrammi tratti dall'animazione della copertina stessa.

Una modalità ibrida rispetto al tema della sequenza di vedute si concretizza anche nella forma più classica e commerciale del racconto della città, ovvero la guida turistica. Segnaliamo questa modalità per amore di completezza in quanto nei fatti gli esiti visivi rendono questo tipo di formato molto più vicino al classico libro illustrato che non a un vero e proprio fumetto. Ricordiamo ad esempio la collana nata dalla collaborazione tra Casterman e Lonely Planet¹⁴² o la guida alla Parigi a fumetti di Thibault Vandorselaer¹⁴³ o ancora l'operazione mimetica condotta da Schuiten e Peeters nella redazione della Guida delle Città Oscure (volume costruito a posteriori che restituisce informazioni e caratteristiche delle città protagoniste dei vari volumi della serie, nel format della guida turistica¹⁴⁴). Segnaliamo a questo punto della riflessione, nell'area ancora limitrofa al fumetto in senso stretto l'interessante esperimento narrativo condotto da Loic Gaum nella sua *Collection Wafel*: l'autore, attraverso una serie di pubblicazioni in formato ridotto e in bianco e nero, ambisce a coprire e mappare una serie di luoghi lega-

142. Ricordiamo tra i vari volumi dedicati da Casterman - Lonely Planet alle città del mondo: H. Pratt, *Venise, itinéraires avec Corto*, Parigi, Casterman, 2010; M. Hyman, V. Réa, *New York, itinéraires*, Parigi, Casterman, 2010; N. De Crécy, E. Lepage E., *Florence, itinéraires*, Parigi, Casterman, 2010; I. Kreitz, C. Calla, *Berlin, itinéraires*, Parigi, Casterman, 2012; F. Schuiten, C. Coste, *Bruxelles, itinéraires en Bd*, Parigi, Casterman, 2010; Berbérian C., Bauer O., *City guide BD Paris*, Parigi, Casterman, 2014.

143. T. Vandorselaer (2009) *Paris BD : La capitale redessinée, itinéraires découvertes*, Parigi, Editions Du Signe, 2009.

144. F. Schuiten, B. Peeters, *Les Cités obscures, Le Guide des cités*, Parigi, Casterman, 2011

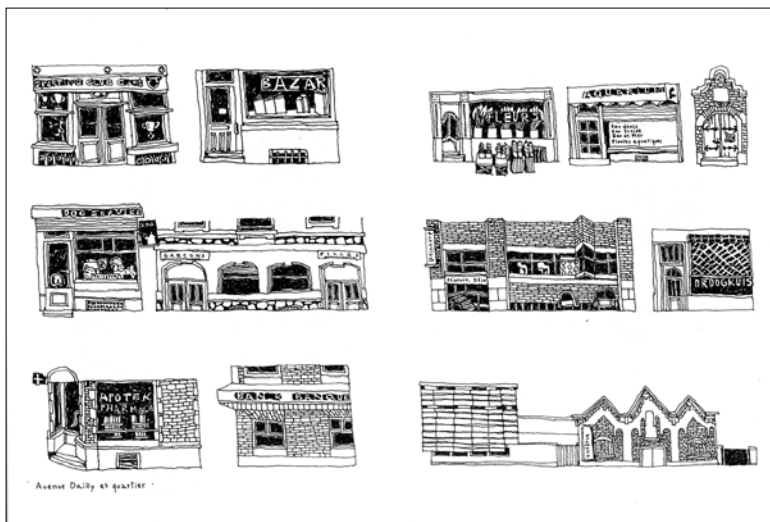


Fig 102 - Lloic Gaum, *Rue Van Hammée*, Bruxelles, Les Détails, 2012.

ti al suo vissuto e al ricordo di eventi specifici.¹⁴⁵ La struttura dei volumi è impostata in due parti distinte: una prossima all'esperienza dello *urban sketch* e l'altra più vicina allo storytelling a fumetti propriamente detto. Così, a una prima sezione [Fig. 102] che riprende in modo ordinato e sistema-

tizzato i fronti degli edifici che compongono la via (isolati e allineati in una sorta di campionario analitico e sottratti quindi al loro contesto naturale di fronte urbano continuo), segue una parte a fumetti in senso stretto che racconta un avvenimento o un momento specifico legato allo spazio precedentemente illustrato. Questo tentativo di catalogazione è, per certi versi, una risposta alla difficoltà di documentare lo spazio urbano in modo esaustivo e al tempo stesso una pratica di appropriazione e riconoscimento a volte fine a sé stessa, altre volte propedeutica rispetto alla narrazione a fumetti propriamente detta. Se, ad esempio, James Gulliver Hancock, illustratore americano, si dedica al censimento spontaneo degli edifici di New York nella sua raccolta *All the Building in New York (That I've drawn so far)*¹⁴⁶ [Figg. 103], Seth (al secolo Gregory Ballant) sviluppa, a partire da una catalogazione analoga, una ricostruzione in scala degli edifici dove andrà ad ambientare il suo *Palookaville*. Il già citato esempio di Seth è particolarmente interessante perché, in relazione al tipo di segno che caratterizza la resa visiva delle tavole di fumetto [Fig. 104] il lavoro di ricostruzione è

145. Gli undici titoli apparsi nella serie sono *Aéroport de Genève, La Cambre, Cote belge, Pays de Gaume, Berlin, Barcelone, Bruxelles, Pontrarlier et frontière helvétique, Pays du Bourbonnais, Quartier Flagey, Rue Van Hammée*.

146. Operazione di appropriazione di un tessuto urbano nuovo per l'autore, come dichiarato nell'introduzione del volume "So I started this project, *All the Buildings in New York*, as a way to help me connect to my new city and to overcome these clichés. [...] Drawing is my way of understanding the things around me."

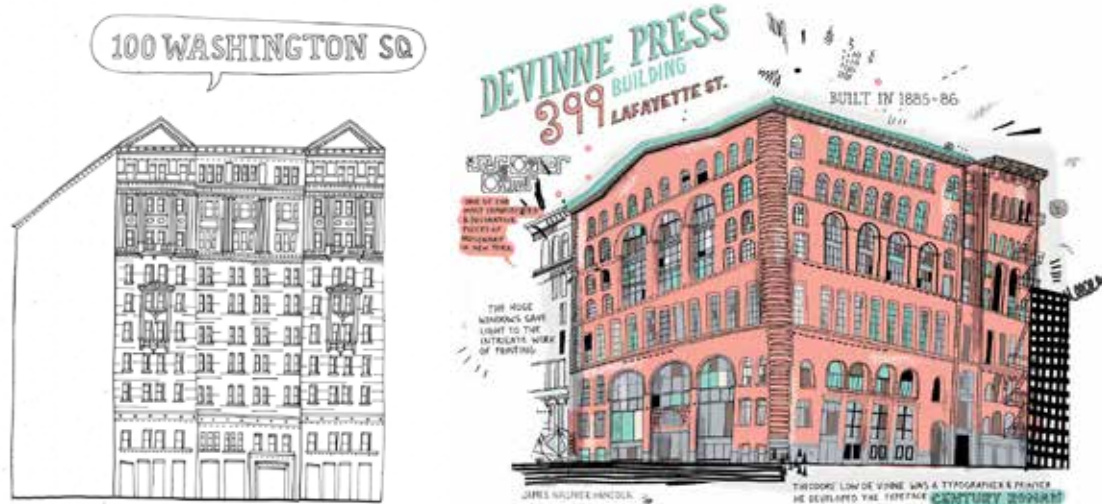


FIG. 103 - James Gulliver Hancock, *All the Building in New York (That I've drawn so far)*, Universe Publishing, New York, 2013.

apparentemente sovrabbondante. Da una prima osservazione diretta (la città oggetto delle annotazioni è la città immaginaria di Dominion,



FIG. 104 - Seth, *Palookaville*, Drawn & Quarterly, 2010, Montreal, pp. 1, 69, 46. © 2010 by Seth (G. Gallant)

che riassume in sé porzioni di paesaggio catturate dall'autore in vari punti del Canada), che si traduce in una serie di piccoli bozzetti annotati, l'autore ha sviluppato dei di plastici in scala che, composti insieme, gli permettono di visualizzare le porzioni interessate dal racconto della sua Palookaville. Dal punto di vista della realizzazione finale delle tavole è evidente un processo di sottrazione sia in termini di complessità del segno (le viste delle pagine di annotazioni sono molto più variegata in termini di prospettiva e inquadratura) e degli spazi ritratti (che presentano una sintesi quasi bidimensionale che poco ha a che spartire con le volumetrie reali dei modellini in scala). Anche la scelta di messa in pagina basata su una griglia di quattro vignette per cinque strisce risulta estremamente compressa e non particolarmente spettacolare dal punto di vista della rappresentazione del paesaggio. Evidentemente, in questo caso, l'autore è interessato a una gestione matematica del ritmo e della cadenza

delle azioni e utilizza il modello di Dominion come referenza rispetto alla quale operare ulteriori tagli e selezioni a fini narrativi. Il riconoscimento della città attraverso una singola vista (cartolina) si articola così in sequenze di viste, in tentativi più o meno esaustivi di catalogazione degli edifici della città e ci conduce al momento successivo del nostro percorso: abbiamo riconosciuto la città attraverso uno scorcio specifico colto dalla finestra o sulla copertina di un magazine, è tempo di farne esperienza diretta e di attraversarla.

4.2 Attraversare la città

Prima di attraversare una città è necessario raggiungerla ed entrarvi. Anche se tecnicamente entrare in una città è già un attraversamento della medesima, ci interessa qui soffermarci su alcuni esempi che raccontano il processo di entrata (o di uscita in alcuni casi) dal tessuto urbano: questo sia perché l'arrivo in città è un tema narrativo presente e forte sia perché in senso stretto stiamo ancora articolando in questa fase il tema della cartolina (la sequenza di ingresso di accompagna dall'esterno alla città ma con l'intento primario di farci riconoscere e verificare la destinazione, non ancora in modo prevalente quello di farci orientare in essa). Strategia principe di questa modalità è, come vedremo, il *piano sequenza*¹⁴⁷.

Il personaggio (o lo sguardo del lettore) arrivano alla città da uno spazio altro. Che questo momento sia foriero di emozione e di attesa è tanto più vero quanto più repentina è la modalità di questo accesso: scriverà, ad esempio, Edward Hopper "Mi ha sempre interessato arrivare in una grande città in treno. Non so descrivere esattamente questa sensazione, ma sono impressioni solo psicologiche e non hanno niente a che fare con l'estetica. Si prova una certa paura e ansia, e un grande interesse visivo per le cose che si vedono entrando in una grande città".¹⁴⁸ Allo stesso modo, come ricorderemo più avanti, secondo il racconto

147. Il termine, come molti altri legati al linguaggio della sceneggiatura del fumetto, è ovviamente mutuato dal linguaggio tecnico cinematografico. Il piano sequenza è una tecnica cinematografica che presuppone la ripresa di una sequenza (un segmento narrativo autonomo) attraverso una sola inquadratura, solitamente piuttosto lunga e totalmente priva di stacchi di montaggio. Come riferimenti puntuali, senza alcun intento di esaustività, si richiamano alcuni piani sequenza particolarmente legati al tema dello spazio: in *Rope* (1948) Alfred Hitchcock gira l'intero film (totalmente ambientato in interni) con soli otto piani sequenza (dovuti per altro ai limiti tecnici dell'epoca perché l'intento originale era quello di girare tutto il film in un unico piano sequenza); in una *Una giornata particolare* (1977) di Ettore Scola gira un piano sequenza estremamente complesso dove la macchina da presa dall'esterno dell'edificio entra all'interno dell'appartamento; il piano sequenza in ingresso di *Gangs of New York* (2002) di Martin Scorsese che, aprendo sul campo lunghissimo del porto di New York si chiude sulla pupilla del personaggio interpretato da Daniel Day Lewis, William Cutting; il piano sequenza finale di *Shine a light* (2008) sempre di Scorsese dove, dopo un intero film documentario giocato su riprese realistiche, la telecamera segue l'uscita dal teatro della band per salire senza stacchi fino a sorvolare la città; nel quarto episodio della fortunata serie televisiva *True Detective* (2014) assistiamo a un piano sequenza di sei minuti che porta il punto di vista fuori e dentro agli edifici di un quartiere popolare tenendo in scena un elevatissimo numero di comparse e di mezzi.

148. J. Morse, *Intervista a Edward Hopper*, in AA. VV., *Edward Hopper. Scritti, interviste, testimonianze*, Milano, Abscondita, 2000, p. 61.



FIG. 105-106 - Emanuele Fior, *L'intervista*, Coconino Press, Roma, 2013.

dello stesso regista, l'arrivo dal mare a Manhattan di Fritz Lang sul piroscafo *Deutschland* corrispose all'esperienza visiva ispiratrice per *Metropolis*.

L'arrivo più spettacolare e straniante (perché estraneo alla nostra esperienza diretta) è quello dall'alto, sia perché implica il tema del volo (che come abbiamo visto segna in modo forte il rapporto con la visione della città), sia perché introduce in modo evidente un tema dimensionale che tende a essere estraneo alla nostra esperienza diretta. Nella sequenza di apertura di *L'intervista*, Emanuele Fior [Fig. 105-106] alterna in montaggio due sequenze: una lineare di avvicinamento al suolo (dal campo lunghissimo a stringere, prima sui campi, poi sulla strada, poi sull'automobile del protagonista) e una in campo lungo che ritrae gli effetti luminosi che causati dai movimenti dei fari dell'automobile (e della discesa dell'oggetto volante alieno) sulle sommità degli alberi. La sequenza è muta e il rapporto tra azione e ambiente è perfettamente integrato: questo elemento di forte coesione tra spazio e azione è una cifra stilistica caratteristica dell'autore che, come vedremo in altri esem-



FIG. 107-108 - Marino Neri, *Cosmo*, Coconino, Roma, 2016.

pi, è molto attento alla regia degli spazi e alla loro rappresentazione. Questo avvicinamento duplice ci accompagna in modo puntuale ma articolato in una precisa dimensione spaziale, in un contesto geografico preciso e riconoscibile ma anche a un momento preciso della vicenda: il montaggio ci racconta anche di due linee narrative che andranno a breve a incontrarsi e scontrarsi (l'oggetto volante in avvicinamento causerà l'incidente dell'automobile che si sta normalmente spostando sul piano stradale).

Nelle pagine finali di *Cosmo* di Marino Neri assistiamo a una sequenza di uscita [Fig. 107-108] caratterizzata dal progressivo allontanarsi della telecamera dal luogo dell'azione con scarti dimensionali gradualmente sempre più consistenti. A differenza della sequenza di Fior, nel caso di Neri, non c'è un montaggio incrociato tra due diversi punti di vista: ci stiamo congedando da uno spazio che, nello specifico di questo racconto è organizzato in modo irregolare, riconoscibile ma non mappato, saldato e tenuto insieme dal "nero". La sequenza di uscita in questo senso è la ricomposizione di un ordine e di un unità, laddove

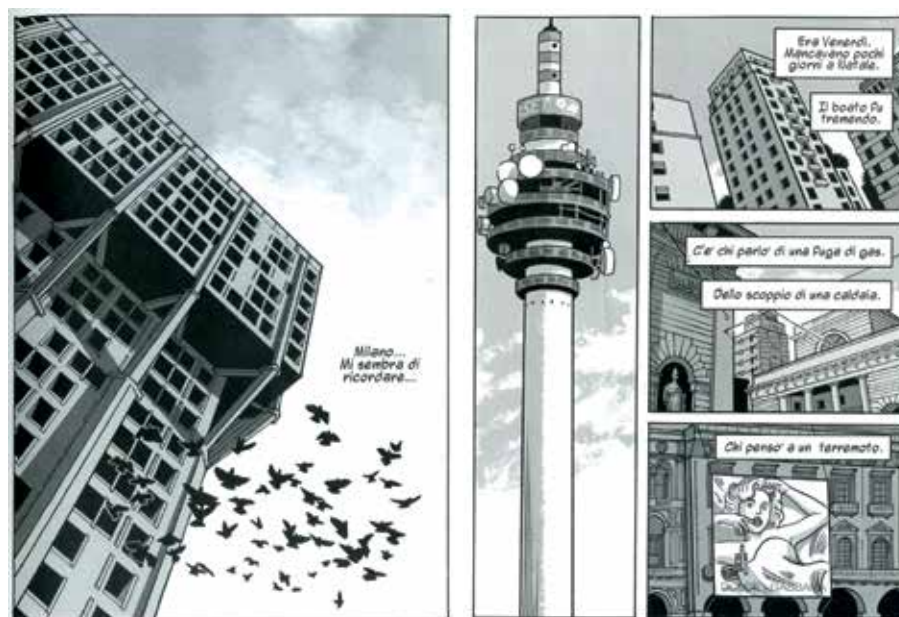


Fig. 109-110 - Francesco Barilli e Matteo Fenoglio, *Piazza Fontana*, Becco Giallo Editore, Roma, 2009.

quella di arrivo in Fior apriva in modo dirompente agli eventi (l'incidente automobilistico del protagonista) che innescheranno tutto lo sviluppo narrativo. Entrare o uscire dalla città: piani sequenza (in contrappunto o meno), solitamente privi di figure umane riconoscibili in azione e dedicati al silenzioso movimento di una telecamera impossibile e articolati in vignette dal taglio largo, panoramico (che approssimano per proporzione lo schermo cinematografico).

L'arrivo in città può però essere modulato secondo tecniche narrative che oltre a collocarci in un punto preciso accompagnandoci dalla vista inusuale (panoramica) alla più abituale (campo medio su strada) o viceversa, possono creare un rapporto dialettico con gli elementi dell'urbano in una partitura che potremmo definire di *contrappunto*. Contrappunto che può avvenire per movimenti discontinui del punto di vista che passa in rassegna dettagli o frammenti di viste emblematiche come nell'esempio tratto da *Piazza Fontana* [Fig. 109-110] dove una successione di frame apparentemente non in sequenza costruisce gli elementi di una sorta di rebus: alternanza di campi e montaggio apparentemente non sequenziale in termini spaziali ci restituiscono la città come enigma. Dati alcuni punti (indizi e frammenti) è la mente del lettore, in uno sforzo spontaneo di intercalazione, che ricava l'immagine

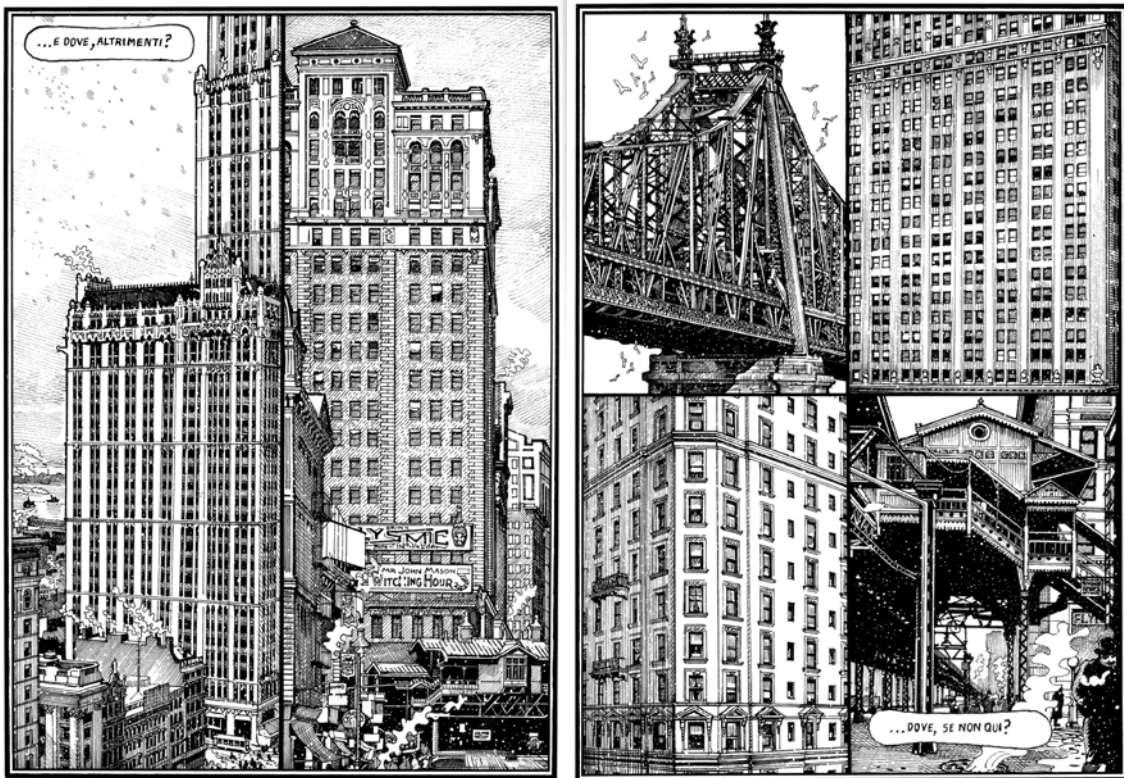


Fig. 111-112 - Paolo Bacillieri, *FUN*, Coconino Press, Roma, 2015.

complessiva della città in modo affatto simile a quando visto nel caso delle sequenze di viste poco sopra. Che la città possa essere raccontata nella sua natura enigmatica o frammentaria è un tema che rimane sottotraccia nell'esempio tratto da Piazza Fontana (ma che è in realtà una cifra stilistica nel ricostruzione narrativa di un fatto di cronaca dai contorni sfumati e dalla struttura, appunto, enigmatica) mentre è esplicitata a livello strutturale nelle numerose sequenze urbane di *FUN* di Paolo Bacillieri [Fig. 111-112]. Una serie di grattacieli della New York di inizio secolo si susseguono giganteschi, saturi di dettagli e inquadrati a tutta pagina in una visione che potremmo definire monumentale (con il volume messo in rilievo dalla vista angolata) fino a quando la pagina inizia a scomporsi in una griglia che è contemporaneamente griglia di suddivisione della tavola, schema delle finestre in facciata degli edifici e tracciato delle parole crociate (uno dei temi centrali del volume). Una griglia ordinata di spazi aperti e chiusi che definisce la forma dei percorsi dove le lettere (le storie) troveranno la loro disposizione per rispondere agli enigmi delle definizioni. Un modo di intendere la città e di rappresentarla per frammenti giustapposti al di fuori di un contesto



Fig. 113 - Giacomo Beilacqua, sequenza di apertura da *Il suono del mondo a memoria*, Milano, 2016, pp. 1 -3.

esspressamente sequenziale (ma di progressiva frammentazione della struttura della rappresentazione) che restituisce però in modo articolato una selezione di elementi del contesto urbano. Non è un caso che il moltiplicarsi di questa frammentazione per riquadri si dissolva nella normale struttura della tavola fumetti: quasi a indicare come la visione a tutta pagina, impenetrabile e statica, una volta articolata e scomposta in frammenti, anche disordinati, possa aprirsi alla narrazione dello spazio. Segnaliamo inoltre che, in entrambi i casi, le finestre sono cieche come quelle messe in scena un secolo prima da McCay (come "cieche" si presenteranno le etichette dei beni di consumo nelle immagini che ritraggono i grandi magazzini).

Le soluzioni narrative viste fino ad ora in relazione all'accesso alla città sono fortemente influenzate da una lettura geografica degli spazi mentre, se ci avviciniamo al momento dell'immersione completa nello spazio urbano, iniziamo a cogliere un rapporto diverso tra azione e spazio. Il primo e più lineare esempio è tratto ancora una volta da *Il suono del mondo a memoria* di Giacomo Bevilacqua che pone in apertura del suo volume [Fig. 113], dove la presenza dell'immagine urbana è pervasiva e costante, un piano sequenza classico che ci porta dal campo lungo della prima pagina (che non a caso è una *splash page* con un'unica vignetta) fino alla stanza del protagonista con una serie di movimenti di camera discontinui che si soffermano in modo erratico su scorci e dettagli contestualizzati esclusivamente dalla definizione cromatica



Fig. 114-115 - F. Ammari-B e Brūno, *Inner City Blues*, Milano, Bao Publishing, 2013.

delle tavole (l'autore dei disegni è in questo caso anche l'autore della colorazione). La struttura della tavola si articola in strisce e in vignette (prevalentemente orizzontali nella seconda tavola, più strette nella terza dove gli spazi inquadrati sono meno ampi: non c'è una vera e propria cesura (stacco) tra il momento di introduzione del e nel contesto urbano e l'inizio dell'azione e il passaggio dai campi (lunghissimo, lungo e medio) ai piani (americani, primo piano e dettaglio) e continuo quasi a ricondurre a un'esperienza diretta, tattile e personale tutto il processo di acquisizione dello spazio urbano raccontato nella sequenza.

Una volta però che siamo immersi nella città, e che essa persiste come elemento narrativo oltre alla necessaria definizione del setting dell'azione, l'attraversamento o l'esplorazione del tessuto urbano tendono ad articolarsi secondo modalità di *mise en page* più classiche.

Riportiamo una tavola da *Inner City Blues*¹⁴⁹ di Fatmi Ammari-B

149. Il titolo del volume è un chiaro omaggio alla canzone *Inner City Blues (Make Me Wanna Holler)* di Marvin Gaye (nell'album "What's Going On" del 1971). Scritta da Marvin Gaye stesso e da James Nyx Jr., la canzone tratteggia la situazione economica del ghetto e gli effetti sociali ed emotivi che questa esercita sui suoi abitanti. In particolare viene enfatizzata l'impossibilità di un affrancamento da una situazione economica di miseria e il proliferare della criminalità (alcuni versi della canzone reci-

e Brüno, noir ispirato alla cinematografia cosiddetta *blacksploitation* degli anni '70 e di chiara ambientazione urbana [Fig. 114-115] che ben rappresenta la graduale ibridazione tra le strategie visive di introduzione della città e le strategie narrative che mantengono in scena la città come elemento centrale della narrazione. A prescindere dalla cura nella ricostruzione dell'ambiente urbana dispiegata in ogni tavola troviamo

in quest'opera il ricorso frequente a una soluzione che prevede l'uso del *campo lunghissimo* come elemento attivo della narrazione.

Fin dalle prime pagine vediamo succedersi inquadrature in campo lungo, che mantengono tra loro una forte solidarietà iconica, e inquadrature classiche legate all'azione (primi piani, interni, piani americani, etc.). La città non esce di scena, anzi, si configura come un protagonista a tutti gli effetti della narrazione, presentato per primo e perennemente (o quasi) soggetto di inquadratura. La visione dell'alto degli edifici della città viene usata per creare un momento di pausa (solitamente silenziosa) all'interno di una sequenza di piani americani o di campi medi. In questo senso il ricorso



FIG. 116 - Manuele Fior, *I giorni della merla*, Coconino, Roma, 2015

al campo lunghissimo risulta ancor più significativo: in primo luogo non viene investito del compito di fare sintesi della localizzazione in chiave informativa ma di mostrare la reazione (che è ovviamente sempre silente) dello scenario urbano rispetto agli eventi narrati. Gli autori giocano con questa dialettica tra campi e piani e tra silenzio e parole. In alcuni casi ci sembra che il campo lungo rappresenti banalmente un'in-

tano "Crimine in aumento / forze dell'ordine col grilletto facile / panico dilagante / Dio solo sa dove finiremo") due temi centrali nella storia narrata nel volume a fumetti. La canzone fu usata anche in *Zodiac* (2007) di David Fincher come accompagnamento di una lunga scena in time lapse inerente la costruzione dell'edificio Transamerica Pyramid uno dei più alti grattacieli di San Francisco.

dicazione di luogo salvo poi ritrovarlo poche vignette dopo inserito all'interno di una normale sequenza narrativa. L'impressione suscitata è quella di uno sguardo che, in modo imprevedibile, cambia focale, stringe sui personaggi e poco dopo sorvola le cime dei grattacieli quasi a ricordare che le azioni individuali si riconnettono (e forse si stemperano) in un paesaggio che muove a una scala totalmente diversa: quest'alternanza tra campi lunghissimi e primi piani rappresenta una strategia specifica che tenta di tradurre in sequenza la dialettica dimensionale tra tessuto urbano e figura in azione (che in questo caso racconta anche la dualità tra le attività criminali che si giocano a livello della strada e le dinamiche decisionali attuate "ai piani alti" dei grattacieli).

A mano a mano che ci avviciniamo all'esperienza tattile dello spazio urbano il campo lunghissimo (finora elemento sempre presente nelle modalità di rappresentazione della città) cede il passo al campo medio: inquadratura di confine tra i campi e i piani, alla quale viene solitamente assegnato il ruolo di mostrarci la figura intera del personaggi in azione e il contesto spaziale nel quale si muove. Esempio quasi letterale che coniuga alcune delle strategie finora elencate è la tavola tratta da *I giorni della merla* di Manuele Fior [Fig. 116] ambientata a Parigi: non manca l'elemento metonimico (la stazione della metropolitana di Boissière di Hector Guimard che Fior citerà anche in chiusura del suo *Le variazioni d'Orsay* del 2015) in apertura e ai campi lunghissimi (Tour Eiffel e Bateau Mouche) viene assegnata la funzione di contrappunto silenzioso rispetto al dialogo tra i personaggi. In questo caso, essendo i protagonisti della breve storia turisti (una scolaresca in gita), l'uso di riferimenti così chiaramente riconoscibili è da interpretarsi non tanto come un banale approccio "a cartolina" quanto come una precisa contestualizzazione dell'azione. Torniamo ora quindi al nostro osservatore, ormai entrato in città e intento a percorrerne le vie.

Esterno giorno. Il corpo del protagonista e il suo sguardo si spostano all'interno delle vie e a condurci nell'osservazione e nell'esperienza di questo paesaggio che tendiamo a percepire per forza di cose in modo tattile. Le sequenze di cui stiamo parlando si configurano come la trascrizione dell'esperienza tattile del fenomeno urbano: come i pannel-

li sintetici delle stazioni ferroviarie di inizio secolo riassumevano per porzioni discrete un paesaggio che non avremmo potuto memorizzare a causa della velocità del nostro movimento, così la strategia di *mise en page* oggetto di questo capitolo, trascrive per porzioni discrete l'esperienza dell'attraversamento della città che non potremmo vivere in attenzione se non per episodi singoli. Questo tipo di sequenza si struttura tra in qualche modo tra due poli estremi di paradossalmente esterni al linguaggio specifico del fumetto. Da un lato il piano sequenza di cui sopra, come strumento della narrazione dinamica degli spazi, dall'altra l'esperienza dei cosiddetti *sketchcrawlers*, trascrizione grafica di un percorso urbano priva di intenti narrativi espliciti.

Per un disegnatore di fumetti rappresentare una città è in primo luogo un tema inerente alla documentazione, prima ancora che al lavoro di produzione di immagini. A maggior ragione se, come esposto poco sopra, focalizziamo questo momento dell'analisi ai contesti nei quali l'autore ha come obiettivo il riconoscimento da parte del lettore del tessuto urbano come spazio consueto e noto. Questa puntualizzazione non riguarda tanto il tema narrato (se la città sia o meno effettivamente New York o una città di invenzione) ma il tipo di relazione che si desidera attivare tra racconto e lettore: se vogliamo cioè richiamare una consuetudine nel lettore per raccontare un determinato aspetto dell'esperienza urbana o se vogliamo dare forma a proiezioni e sensazioni altre (ambito che affronteremo nei capitoli successivi in merito al tema della vertigine).

Potremmo ipotizzare che il grado zero di questo tentativo di trascrizione sia quello che prevede la minor intermediazione da parte dell'autore: prendiamo quindi come ipotetico punto di partenza di questo percorso il lavoro svolto su scala ormai globale dagli illustratori che si riconoscono nel movimento informale dei cosiddetti *urban sketchers*¹⁵⁰.

150. "Urban Sketchers" è un'organizzazione informale che promuove il valore artistico ed educativo del disegno sul posto. Erede della tradizione del *carnet de voyage* , il movimento (composto di grafici, illustratori o semplici appassionati) si dedica al ritratto urbano ed è cresciuto esponenzialmente negli ultimi anni. Quello che viene definito *local drawing* (espressione di sintesi che riunisce in sé il concetto di disegno a chilometro zero e di esercizio rappresentativo *en plein air*) e che potremmo appunto tentare di tradurre con ritratto urbano, viene posto al centro di una riflessione culturale precisa e sintetica i valori della quale traspaiono dal manifesto informale del movimento che non senza alcune ingenuità di

Senza entrare nel merito specifico della materia, questo movimento interessa in quanto limitrofo (molti autori di *urban sketch* sono anche fumettisti) a quello del fumetto con alcune importanti contaminazioni. Nei *crawl* degli *urban sketchers* la città viene colta in tempo reale e con un'immediatezza di rappresentazione che si avvicina, per quanto possibile, allo scatto fotografico in termini di rapporto con l'oggetto rappresentato. L'intento naturalistico insito in questo approccio è evidente: viene catturata e restituita un'immagine con il preciso intento di evocare quella città, in quella precisa porzione di spazio e di tempo. Non c'è costruzione drammatica nei carnet degli *urban sketchers* che non sia quella derivante dalla biografia dell'autore e che scaturisce semplicemente dall'ordine nel quale i luoghi vengono visitati: la direttrice principale che struttura la sequenza è però in questo caso quella geografica. Ed è proprio al confine tra questo tipo di esperienza e i classici *carnet de voyage* che si colloca un'esperienza editoriale che ci riporta nell'ambito del fumetto e dell'esplorazione della città: esemplare in questo senso il lancio di una prestigiosa collana di volumi prodotta dal marchio di moda Luis Vuitton che vede tra gli altri un lavoro di Floc'h su Edimburgo, uno di Lorenzo Mattotti sul Vietnam e uno di Taniguchi su Venezia. Se i primi due hanno un'impostazione più direttamente mutuata dai taccuini illustrati di viaggio¹⁵¹

Il lavoro di Taniguchi su Venezia (analogamente a quello di poco successivo sul Louvre¹⁵²) è un buon esempio di una possibile transazione tra l'intento "puro" degli *urban sketchers* e la costruzione di una nar-

fondo, recita: "1. Disegniamo sul posto, all'aperto o al chiuso, catturando ciò che cogliamo attraverso l'osservazione diretta; 2. I nostri disegni raccontano la storia di ciò che ci circonda, dei luoghi in cui viviamo e di quelli dove viaggiamo; 3. I nostri disegni sono una registrazione del tempo e dello spazio

Siamo fedeli alle scene che osserviamo; 4. Utilizziamo ogni genere di strumento e preserviamo il nostro stile individuale; 5. Ci sosteniamo a vicenda e disegniamo insieme; 6. Condividiamo i nostri disegni online; 7. Mostriamo il mondo, un disegno alla volta. La forma d'elezione di questi incontri è il cosiddetto *sketch crawl* (definizione intraducibile che coniuga il movimento lento e sistematico all'attività di disegno) che prevede il raduno di un numero variabile di artisti in una determinata città e una battuta di "caccia all'immagine" su itinerari condivisi e predefiniti. Ci sembra opportuno richiamare in modo puntuale questo tipo di esperienza perché in modo implicito è legata al lascito di diverse esperienze dell'urbano maturate dalle Avanguardie del '900 come le visite dadaiste, il *ready made*, la deambulazione surrealista o la *dérive* letterista. Si veda in merito F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006.

151. Segnaliamo qui come in modo speculare Igort realizzerà una serie di "quaderni" che sono in realtà racconti a fumetti tout court. Ricordiamo oltre al già citato *Quaderni giapponesi. Un viaggio nell'impero dei segni*, Roma, 2015 anche *Quaderni ucraini*, Roma, 2014 e *Quaderni russi*, Roma 2015.

152. J. Taniguchi, *I guardiani del Louvre*, Milano, Rizzoli, 2016.

razione articolata (un fumetto in senso stretto): l'operazione è paradossalmente elementare e implica l'inserimento dell'osservante all'interno della scena. L'artista è incluso nell'opera e ne guida, come protagonista lo sviluppo. Opportuno qui soffermarci sulla specificità della figura di Jiro Taniguchi come autore. Universalmente riconosciuto come uno

dei maestri del fumetto mondiale è uno dei pochi autori giapponesi a poter vantare costanti e svariate collaborazioni con autori ed editori europei. Dal punto di vista della presente ricerca risulta sicuramente fondamentale il suo lavoro del 1999 *L'uomo che cammina* ed è altresì fondamentale considerarne le caratteristiche per decifrare al meglio l'approccio dell'autore giapponese al lavoro su Venezia. Nella raccolta di storie brevi *L'uomo che cammina* l'autore sceglie di mettere in scena le peregrinazioni del protagonista che, in diversi momenti dell'anno e con diverse condizioni atmosferiche, esplora il proprio quartiere e la propria città. L'apporto della sceneggiatura a livello testuale è mini-



FIG. 117 - Jiro Taniguchi, *L'uomo che cammina*, Panini, Modena, 1999.

mo, viene dato per contro ampio risalto ai suoni e ai rumori dei contesti visitati. Dal punto di vista registico le tavole di Taniguchi sono un compendio eccezionale di soluzioni pratiche di *mise en page* e di scelte registiche orientate a descrivere l'attraversamento dell'insieme urbano. Nella tavola riportata [Fig. 117] registriamo chiaramente il percorso che porta il protagonista ad allontanarsi dall'anziana davanti alla porta del negozio. La donna rimane in effetti alle spalle del protagonista (inquadratura da dietro della seconda vignetta) come suggerito dalla terza vignetta verticale che, aumentando la distanza e l'ampiezza del campo inquadrato trasmette chiaramente questo piccolo scarto di posizione.

Le ultime tre vignette costituiscono una sequenza di segno opposto dal punto di vista della posizione reciproca degli elementi in scena: le ragazze che suonano il flauto incrociano lo sguardo del protagonista prima frontalmente e poi superandolo. L'ultima vignetta chiude questo gioco di movimenti e restituisce anche una visione complessiva della scena che ci permette tra l'altro di decifrare in modo più o meno esatto il tempo e i gesti che si sono effettivamente compiuti nella tavola: il protagonista avrà compiuto indicativamente una ventina di passi, il tempo trascorso sarà indicativamente di un paio di minuti, i ragazzini lo hanno da poco superato mentre la signora è ancora ferma davanti alla porta dove l'avevamo individuata nella prima vignetta.

Questo tipo di narrazione estremamente decompressa ma molto attenta ai movimenti del punto di vista e dello sguardo del personaggio principale si presenta come una prima risposta in qualche modo pacificante rispetto al tema dell'intensificazione nervosa citato in apertura del capitolo. Segnaliamo inoltre che tutta l'opera è stata disegnata a Tokyo sulla base di un diario fotografico raccolto durante una lunga visita dall'autore giapponese: ancora una volta, come nel caso di Hopper, la regia dello sguardo e l'apparente naturalezza e "istantaneità" della messa in scena è frutto di un attento lavoro di selezione e di costruzione in studio. Il grande merito di Taniguchi è, in questo caso, quello di aver restituito (grazie sicuramente a una sensibilità maturata in un contesto diverso da quello europeo ma che si è comunque dovuta confrontare con il tema della metropoli o del tessuto urbano) un racconto di città confortante, ritmato e, per quanto possibile, contemplativo. Nel terreno negoziale rappresentato dal linguaggio del fumetto rispetto agli stimoli della città, Taniguchi delimita una sorta di prima zona franca: lo fa sulla base di una scelta narrativa ben precisa e in un certo senso anti spettacolare che probabilmente è riconducibile alla sensibilità estetica del *mono no aware*¹⁵³. Ne *L'uomo che cammina*, infatti, è as-

153. Con *mono no aware* si identifica un concetto estetico traducibile approssimativamente come "empatia verso la transitorietà delle cose" sintetizzato nel XVII secolo dal letterato giapponese Motoori Norinaga in merito ai suoi studi sul Genji monogatari. (Murasaki Shikibu, *La storia di Genji*, a cura di Maria Teresa Orsi, Torino, Einaudi, 2012) e che è ritenuto uno dei principali concetti che caratterizzano la sensibilità artistica giapponese nei confronti della natura e dell'osservazione della medesima. Si veda in merito Danielle Elisseff, *Un jeu tendu de faste et de dépouillement: les paradoxes de l'ostentation*

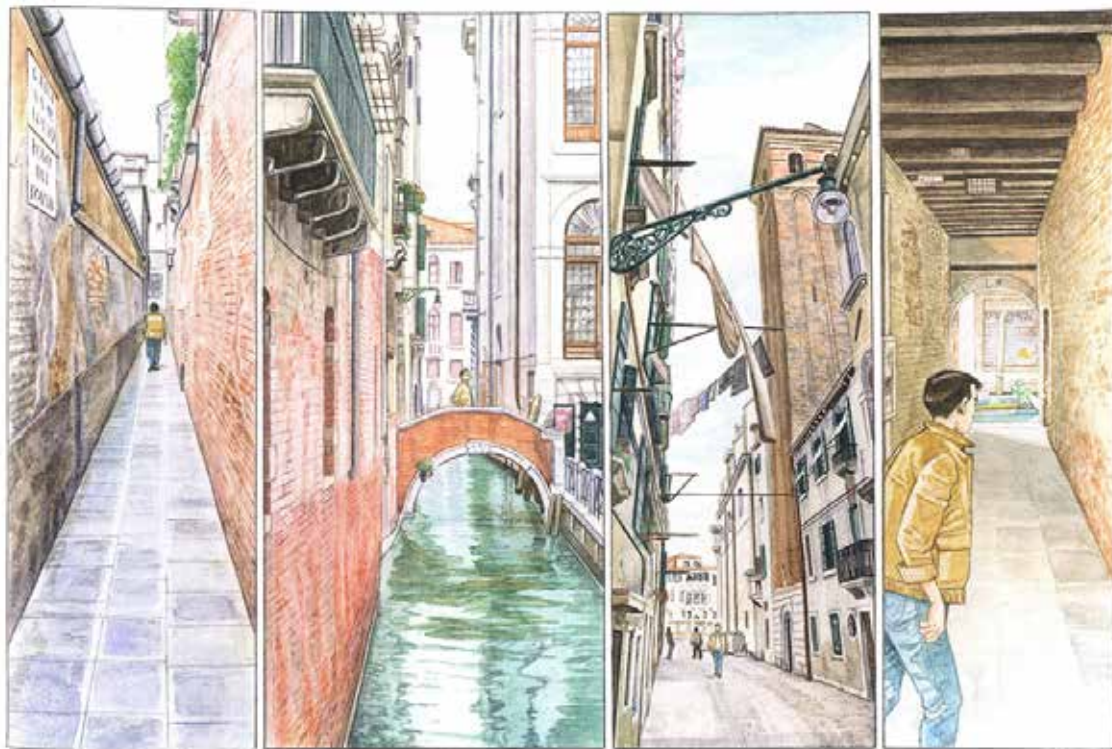


FIG. 118 - Jiro Taniguchi, *Venice*, Parigi, 2014.

sente una qualsiasi dimensione narrativa d'avventura: non ci sono pericoli, non ci sono obiettivi da raggiungere o mete specifiche, anche il protagonista non ha un'interazione con gli altri personaggi tale da innescare dinamiche narrative che possano distogliere dall'unico scopo di questo racconto (l'esplorazione dello spazio). Secondo le dichiarazioni dell'autore il personaggio "non si preoccupa del tempo che passa, possiede un corpo e uno spirito lievi. Perciò riesce a notare diverse cose. Persino in un paesaggio quotidiano che nulla ha di particolare, trova motivo di interesse e ne gode". Difficile immaginare che, pur con le dovute mediazioni date dalla messa in pagina, l'uomo che cammina non sia a tutti gli effetti un alter ego dell'autore.

Il lavoro realizzato su Venezia per Louis Vuitton¹⁵⁴ rappresenta l'applicazione di questa strategia narrativa (caratterizzata appunto da una ritmata alternanza di campi e controcampi e di primi piani) a un contesto estraneo all'artista. Le tavole del maestro giapponese [Fig. 118] sono

au fil de l'histoire japonaise, AA. VV., *Esthétiques du quotidien au japon*, con illustrazioni di Nicholas De Crécy, Parigi, Éditions du Regard, 2014, p.

154. J. Taniguchi, *Venice*, Parigi, 2014.



FIG. 119 - Paolo Bacillieri, *Durasagra, Venezia Uber Alles*.

caratterizzate dalla tradizionale maestria nella composizione arricchita in questo caso dalla colorazione ad acquerello ci restituiscono una visione di Venezia fluida, pacata, solo accidentalmente rallentata dalla presenza di manufatti architettonici che, per la loro natura di pregio, catalizzano l'attenzione del lettore. Anche in questo senso Taniguchi riesce, grazie a uno stile misurato e tenue, a disinnescare ogni possibile enfasi retorica sull'aspetto monumentale della città lagunare: con la stessa cura sono ritratti i fronti delle chiese e i cartelli pubblicitari

del mercato. La particolarità di questo volume è di avere un formato orizzontale (quindi sostanzialmente panoramico) rispetto al quale però spesso l'autore preferisce mettere in campo una scansione verticale degli spazi: nell'esempio riportato è abbastanza evidente come questa scelta sia in realtà una concessione alla struttura spaziale della città lagunare. La predominanza di vicoli, canali e camminamenti delimitati da alte mura spinge quindi Taniguchi a modulare la *mise en page* per cogliere il ritmo degli sguardi che, non potendo spaziare orizzontalmente, non possono che rincorrersi in una alternarsi di punti di fuga e si svolte. Nelle strategie visive messe in atto per raccontare l'attraversamento della città questo è uno

degli elementi principali di impostazione del ritmo: l'identificazione della dimensione spaziale dominante con l'andamento della vignetta permette immediatamente di decifrare l'esperienza tattile sottesa all'inquadratura, se stiamo quindi attraversando uno spazio aperto (che come tale possiamo osservare con un ampio raggio visivo) o se stiamo percorrendo un camminamento lineare, delimitato e direzionato in modo chiaro. Lo stesso tipo di corrispondenza tra direzione dello spazio e proporzione della vignetta può essere riscontrata in un altro lavoro dalla forte caratterizzazione urbana (ambientato tra l'altro sempre a Venezia), il *Durasagra* di Paolo Bacillieri, dove corpi perennemente



FIG. 120 - Vanna Vinci, *Il richiamo di Alma*, Bao, Milano, 2014

affannati e in movimento si contendono lo spazio compreso delle calli (e delle vignette) con architetture dettagliatissime e ingombranti [Fig. 119]. Anche se l'intento di questa ricerca non è di focalizzarsi sul trattamento specifico di una singola città rispetto ad un'altra può comunque essere interessante cogliere elementi di conti-

nuità o di differenziazione tra lavori analoghi; nei due casi veneziani riportati troviamo ad esempio una tendenza alla composizione della pagina secondo una proporzione stretta della vignetta che rispecchia in effetti proporzione del quadro visivo all'interno delle calli del centro storico.

Interessanti in questo senso i due lavori che l'autrice di origine sarda Vanna Vinci ha dedicato, a distanza una decina d'anni l'uno dall'altro, a Trieste. Leggiamo nella postfazione al primo di questi due lavori, *Aida al confine*: "La città ha uno sviluppo particolare, una zona orizzontale, il porto, e una verticale, il resto dei quartieri che salgono abbastanza repentinamente verso la montagna. [...] A storia finita posso dire che Trieste è la mia città mentale, in poche parole è come se l'assetto urbano e la sensazione cangiante di passato e futuro che la caratterizza abbiano qualcosa di molto familiare, magari non propriamente tranquillizzante, con la mia testa."¹⁵⁵ Le due tavole portate ad esempio sono una duplice testimonianza di questa lettura dello spazio urbano: nella prima [Fig. 120] una struttura regolare alterna a tre strisce di scorci verticali un'ultima vignetta scomposta in tre frammenti che si completano. La figura in primissimo piano, esterna rispetto alla griglia, proietta la sua presenza su tutte le nove vignette precedenti: non sappiamo se abbia-

155. Vanna Vinci, *Aida al confine*, Kappa Edizioni, Bologna, 2003, p. 115.

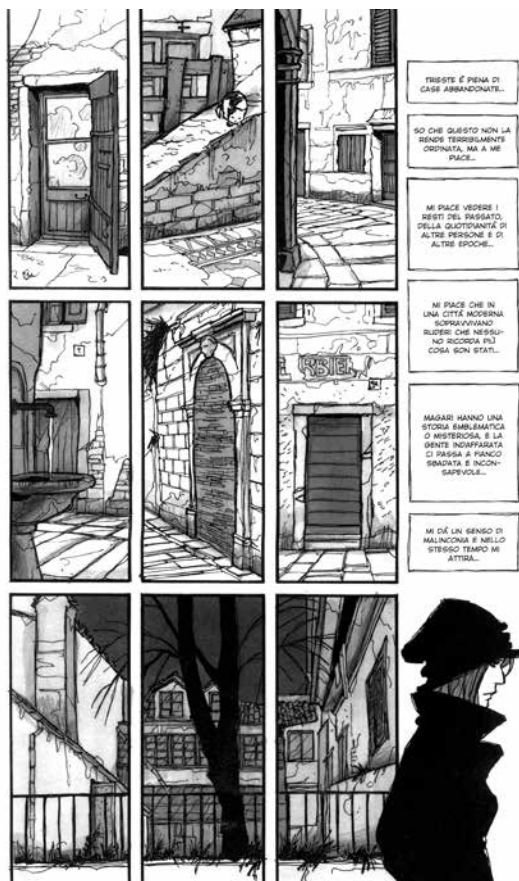


FIG. 121 - Vanna Vinci, *Aida al confine*, Kappa Edizioni, Bologna, 2003.

mo appena seguito una soggettiva¹⁵⁶ della protagonista o se ne abbiamo inseguito la sagoma sfuggente nelle prime sei vignette senza raggiungerla per poi ritrovarla in corrispondenza della ringhiera di ferro dell'ultima striscia. Certo è che l'autrice ci ha condotto alla scoperta di una serie di elementi e scorci della città che, ben lungi dall'essere monumentali e iconici, ci hanno calato nel contesto urbano. Anche se con un andamento diametralmente opposto (anche in questo caso il formato del volume è orizzontale) la tavola tratta da *Il richiamo di Alma* (adattamento dell'omonimo romanzo di Stelio Mattioni¹⁵⁷) attua lo stesso procedimento anche se la presenza in scena del protagonista guida in modo più preciso il lettore guidandolo

dallo spazio di una stretta via triestina fino a un interno [Fig. 121]. Entrambi i volumi hanno al centro storie di ricerca ambientate nella città di Trieste, entrambi, come *L'uomo che cammina* di Taniguchi raccontano, con accorgimenti tecnici diversi, la presenza in scena di un osservatore\camminatore che incarna e guida lo sguardo del lettore e ne ricostruiscono il ritmo di sguardo e di movimento attraverso la partitura delle vignette. Completa questa prima serie di esempi una doppia tavola di Igort tratta dai *Quaderni Giapponesi* [Fig. 122-123]. In questo caso l'intento diaristico è esplicitato sin dal titolo che configura l'opera come un ibrido da un *carnet de voyage* e un fumetto propriamente detto: in questa doppia tavola l'autore mette quindi coscientemente in atto un sapiente mix tra le strategie di cui sopra. Se la grande vignetta su doppia pagina cattura un momento di spostamento dove il paesaggio urbano inquadrato in modo panoramico suggerisce una lentezza e un'ampiezza

156. Si intende con "soggettiva" un'inquadratura che per taglio e posizione mima la vista di uno dei personaggi in scena.

157. Stelio Mattioni, *Il richiamo di Alma*, Sellerio Editore, Palermo, 1980.

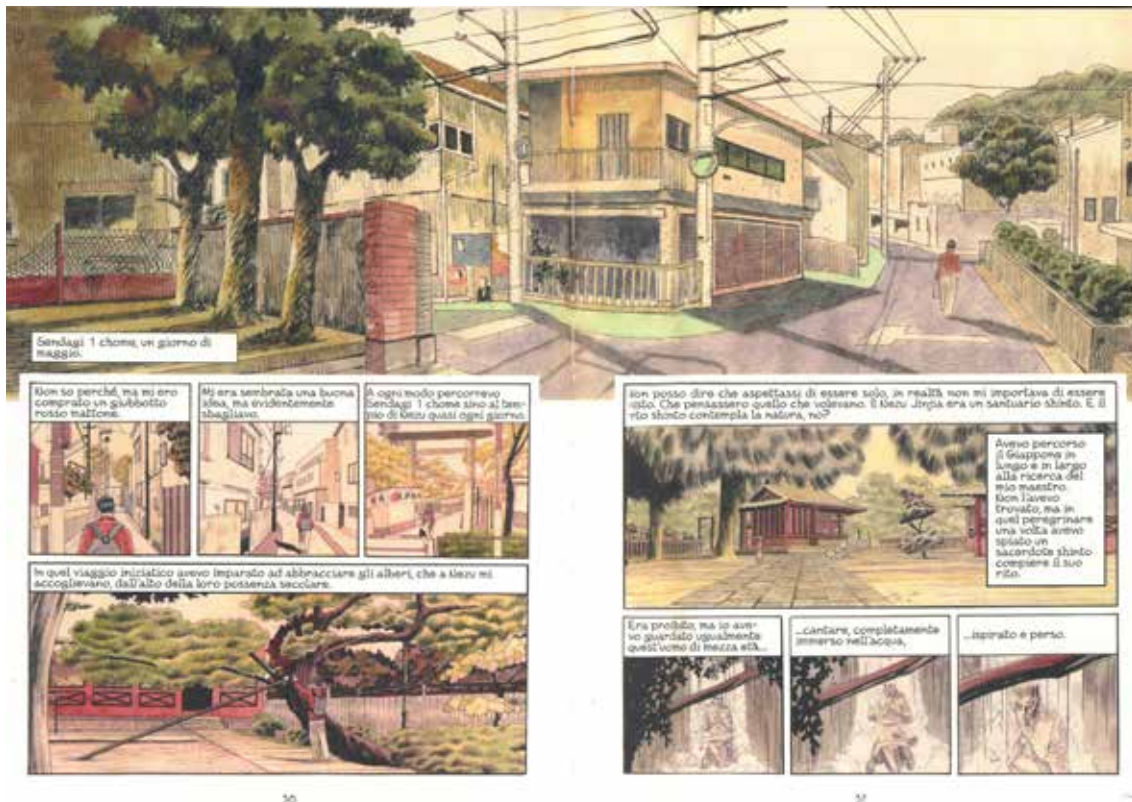


Fig. 122-123 - Igart, *Quaderni Giapponesi. Un viaggio nell'impero dei segni*, Coconino Press Fandango, Bologna, 2015, p. 36-37.

di sguardo che richiamano Taniguchi, nelle vignette inferiori abbiamo una parziale frammentazione delle sequenze che vanno a individuare momenti precisi della narrazione. Si gioca quindi nell'articolazione e nell'alternanza tra visioni panoramiche e scansione verticale in micro sequenze di tre vignette l'alternanza tra movimento e sguardo: quando il corpo si muove la sequenza si segmenta in porzioni discrete, quando è lo sguardo a spaziare la vignetta assume una proporzione panoramica (che implica un movimento continuo dello sguardo del lettore che viene così invitato a esplorare autonomamente il paesaggio senza l'ausilio ritmico delle *enclosure*).

Una delle immagini emblematiche del rapporto tra città e fumetto (tanto da meritare la copertina di Urbanistica) è una *splash page* tratta da *Città di Vetro*, adattamento illustrato da David Mazzucchelli dell'omonimo romanzo di Paul Auster¹⁵⁸. In questa immagine [Fig. 124] vediamo il protagonista del romanzo, l'investigatore privato Quinn,

158. P. Auster, *Trilogia di New York*, Torino, Einaudi, 2004.



FIG. 124 - Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli, *Città di Vetro*, p. 137.

ritratto nell'atto di camminare e sovrappreso alla carta geografica di New York¹⁵⁹. Un po' come nella tavola di *Aida al confine* il personaggio esce dalla griglia (in questo caso una griglia a vignetta unica) per comunicarci che è stato (o sarà) un po' ovunque rispetto agli elementi rappresentati sotto di lui. In questo caso poi l'elemento di riferimento è l'elaborato urbanistico per eccellenza, la carta urbana, configurazione che

conferisce alla pagina la struttura di una sorta di rebus la cui soluzione può essere sintetizzata in "il personaggio percorse la città in lungo e in largo". Questa tavola rappresenta uno degli esiti (altri verranno riportati a breve) della posizione di Mazzucchelli rispetto alla *mise en page*: "mi trovo in qualche punto della curva che parte dall'aggregazione delle finestrelle illustrate va verso la concezione di forme iconiche e rappresentative disposte su tutta la pagina".¹⁶⁰

Il riferimento al lavoro di Mazzucchelli è particolarmente interessante perché, nello contesto di una *graphic novel* che pone al centro il tema del labirinto e dell'identità, e dall'elevato contenuto di sperimentazione visiva e lessicale troviamo due sequenze estremamente esemplari di attraversamento urbano. La prima riprende quanto messo in atto da Taniguchi in *L'uomo che cammina* e consiste [Figg. 125-126] in una sequenza di movimento dove, nelle tre vignette che descrivono lo spostamento di Quinn (l'ultima della prima tavola e le prime due della seconda) ogni inquadratura contiene un ele-

159. Questa immagine è stata utilizzata anche in copertina di "Urbanistica", Rivista semestrale dell'Istituto Nazionale di Urbanistica, No. 105, dicembre 1995 che riporta tra l'altro l'interessante articolo sul rapporto tra urbanistica e fumetto di P. Pallottino dal titolo *Urbanistica immaginata* (pp. 155 e sgg.).

160. C. Brayshaw, *Intervista a David Mazzucchelli*, in P. Auster, P. Karasik e D. Mazzucchelli, *Città di Vetro*, Edizione speciale per il Gruppo Editoriale L'Espresso, Coconino Press, Roma, 2006, p. 10 (pubblicata originariamente in "Comics Journal". Marzo, Seattle, 1997, pp. 40-84).



48



49

FIGG. 125-126 - Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli, *Città di Vetro*, p. 48-9.



70



71

FIGG. 127-128 - Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli, *Città di Vetro*, p. 70-1.

mento che si ripresenta nella successiva visto da un'angolazione diversa. Questo accorgimento, che potremmo definire dell'*inseguimento visivo*, può risultare apparentemente banale ma attiva in realtà, sul piano dell'orientamento nello spazio, un meccanismo molto sofisticato paragonabile a quello del *motion tracking* attuato via software nell'ambito della post produzione video. Questo tipo di applicativi traccia la presenza di elementi di rilievo (spesso *marker* dall'aspetto specifico e pensati per essere facilmente rimossi in post produzione, come palline da tennis di colore verde o forme dalle geometrie facilmente riconoscibili) e ricostruisce, attraverso interpolazioni geometriche, la posizione nello spazio all'interno di una sequenza: la presenza di un numero sufficiente di marker posizionati correttamente permette quindi di ricostruire in modo esatto i movimenti della telecamera al punto da poterli trasmettere a cineprese virtuali che riproducano quegli stessi movimenti in contesti di sintesi, permettendo quindi la perfetta sovrapposizione dinamica di riprese dal vero ed elementi tridimensionali generati in digitale. Tra una vignetta e l'altra, come già ricordato in precedenza, il cervello umano tende a compiere un'interpolazione; processo che, quando prevede una torsione dello spazio o una variazione sensibile del punto di vista, viene facilitato dall'inserimento di elementi geometrici di riferimento che permettano di triangolare in modo corretto il movimento della telecamera (laddove sarebbe più complesso farlo, ad esempio, attraverso la geometria del corpo del protagonista). Nella prima tavola svolgono il ruolo di marcatori alcuni elementi del paesaggio urbano (il palo con le segnaletiche e l'architettura della porta con gradini dell'edificio). Nella seconda sequenza [Figg. 127-128] dopo la classica soluzione del controcampo per marcare il passaggio esterno/interno del protagonista, una serie di elementi di dimensioni inferiori si fanno carico di legare spazialmente la sequenza (la tazza con il logo "I love New York" e le saliere disposte sul bancone). Questo accorgimento permette una miglior fruizione del racconto spaziale e una più evidente messa in relazione sequenziale degli spazi. Se tavole come quella di Vanna Vinci e di Jiro Taniguchi possono restituirci frammenti di un percorso urbano leggibili in sequenza ma in qualche modo coesistenti

in un tempo dilatato e immobile, una soluzione come quella messa in atto da Mazzucchelli favorisce il racconto di una traiettoria precisa nello spazio della città. Lo spazio, il movimento in esso come espressione di una intenzionalità che si esplica all'interno di esso, si configura quindi, anche sul piano visivo, come "effettuazione di un processo"¹⁶¹ che ha nell'orientamento una sua specifica prerogativa.

Di segno analogo è l'interessantissimo lavoro di Gilles Thévessin in *Ménil Décor*. Questo lavoro di ricerca, esplorazione e racconto del quartiere di Ménilmontant si avvale di una serie di strategie narrative più o meno classiche (dalle splash page descrittive alle sequenze più ritmate) riconducibili a soluzioni evidenziate in precedenza ma, grazie anche alle modalità di lavorazione del volume che hanno previsto un lavoro attento di documentazione fotografica, configura una sequenza che rappresenta lo sviluppo delle strategie spaziali di Taniguchi e Mazzucchelli calate in un contesto urbano complesso e dinamico. Nelle tavole riportate [Figg. 129-130], divise ciascuna in due grandi vignette panoramiche, assistiamo a un elegantissimo movimento di camera che, senza privarci dei *marker* di riferimento necessari, segue in modo circolare il movimento relativo del protagonista, dei mezzi e la rotazione del punto di vista. Il lavoro di Thévessin è in questo caso particolarmente significativo perché coglie la simultaneità dei movimenti che caratterizza il contesto urbano contemporaneo in modo ordinato e dinamico: troviamo infatti la stessa regia precisa dei movimenti riscontrata in Taniguchi ma applicata a un contesto sicuramente più complesso e articolato dal punto di vista degli elementi in scena. Se nel lavoro di Thévessin la documentazione fotografica gioca un ruolo fondamentale nella produzione di un effetto spaziale estremamente realistico, in *Milano Criminale* di Cajelli e Ferrario l'utilizzo delle fotografie come vero e proprio inserto nel fumetto è elemento caratterizzante. [Fig. 131-1325] La scelta stilistica, che colloca la storia in modo temporalmente

161. Si veda S. Cavicchioli, cit., p. 182 dove leggiamo ulteriormente "Nell'ambito spaziale, analogamente, è l'orientamento che delimitando una certa porzione di spazio come spazio per il soggetto, luogo della sua intenzionalità, permette di erigerlo in griglia di posizioni orientate, sistema di soglie e limiti, frontiere e ostacoli, che lo "mettono in ritmo" e ne permettono una scansione non più solo categoriale."



FIG. 129-130 - Romain Multier, Gilles Tévéssin, *Ménil décor*, Actes Sud BD, Parigi, 2015 © Actes Sud, 2015

precisissimo grazie all'impiego di materiale fotografico d'archivio risulta particolarmente efficace grazie al lavoro di post produzione grafica effettuata sulle immagini fotografiche che sono state riprese e adattate allo storyboard del fumetto con un effetto finale che riesce a tenere in campo una funzione quasi documentale della rappresentazione e una più strettamente narrativa. In questi ultimi due esempi risulta evidente che, per la buona riuscita della *mise en page* e ancora prima della messa in quadro, è necessario che l'immagine fotografica (che differisce ovviamente per svariati fattori formali e di significato dall'immagine disegnata del medesimo luogo) sia cercata, costruita e adattata sulla base di uno storyboard che garantisca la priorità delle specifiche del linguaggio a fumetti rispetto alle caratteristiche visive della fotografia. In caso contrario saremmo alle prese con un fotoromanzo con inserti disegnati, come nel caso del già citato *Yes is More*, e non a un fumetto documentato fotograficamente.

Ménil Décor fornisce lo spunto per introdurre il tema dell'esplorazione del tessuto urbano sul piano temporale. Se *Milano Criminale* e *Piaz-*

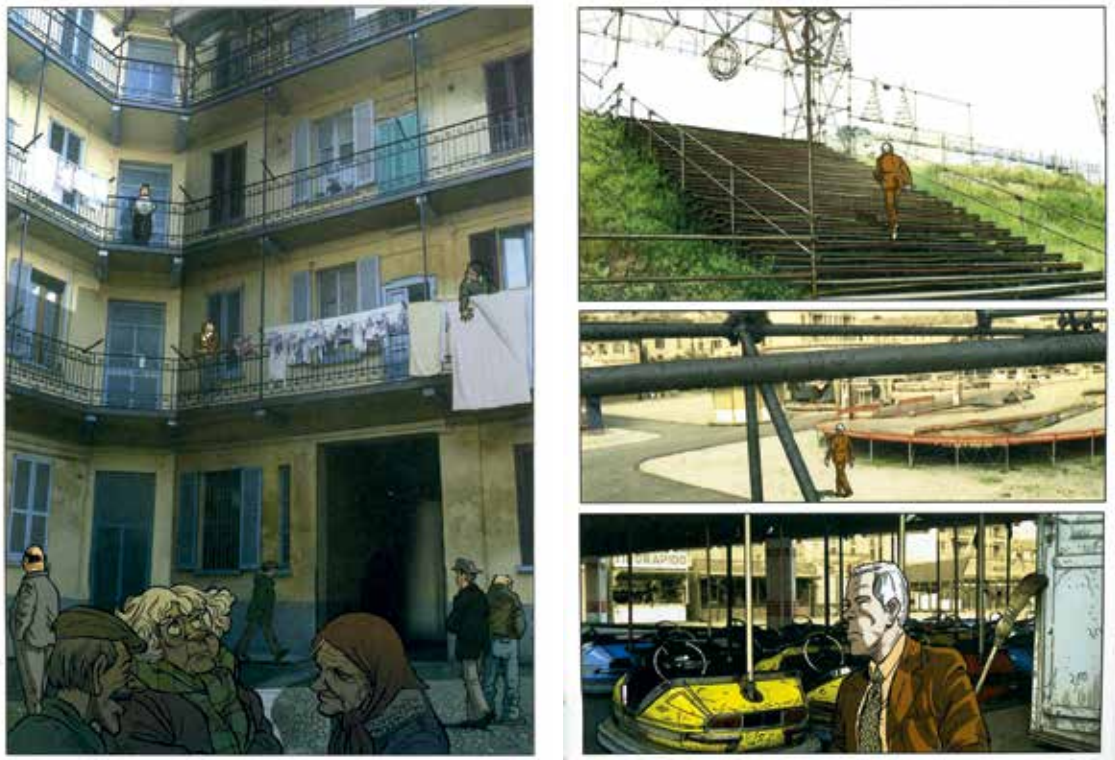


FIG. 131-132 - Diego Cajelli e Davide Ferrario, *Milano Criminale*, Milano, Edizioni BD, 2011.

za *Fontana* si caratterizzano per la collocazione storica precisa (legata nella fattispecie a fatti di cronaca o comunque a un preciso periodo di vita della città), il lavoro di Thévessin agisce su un piano più articolato. Questo tema della trasformazione dei luoghi attraverso il tempo ci permette una breve digressione sul tema del tempo della città: così come alcune soluzioni (Schalken, De Luca e Andreas nei capitoli precedenti) di messa in pagina suscitano una distorsione del piano della sequenza nella direzione di una simultaneità (spesso attraverso un effetto di esposizione multipla dell'immagine) anche a scala urbana lo scorrere del tempo è oggetto di visualizzazione e di racconto. Laddove *Here* rappresenta il formato definitivo del racconto temporale che potremmo definire in qualche modo privato (il punto di vista fisso nell'opera di McGuire è comunque prevalentemente il soggiorno di casa, quindi uno spazio privato) altri autori, sulla base dello stesso presupposto, hanno cercato di catturare in modo sequenziale lo sviluppo temporale della città. Una delle sequenze più celebri in tal senso risale al 1979 ed è comunemente nota come *A short story of America* [Fig. 133] a ope-

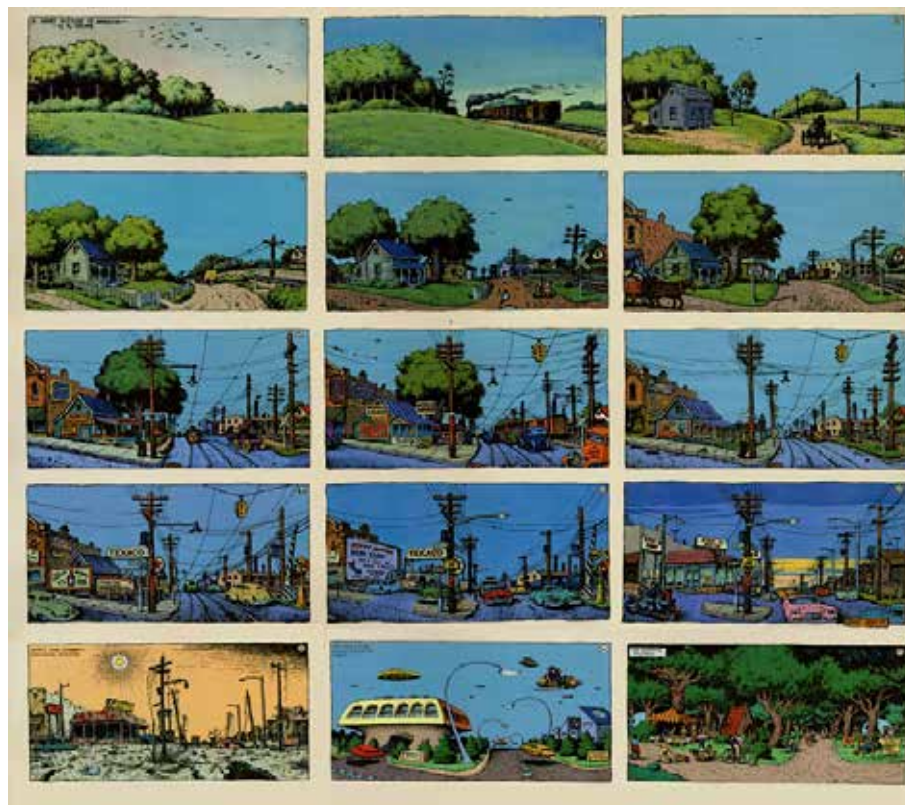


FIG. 133 - Robert Crumb, *A Short History of America*, in "Co-Evolutionary Quarterly", Sausalito CA, 1979

ra del padre del fumetto underground americano Robert Crumb. In questa serie di panoramiche giustapposte assistiamo al progressivo mutamento di una porzione di città attraverso i secoli: la serie di illustrazioni originali si concludeva con il raggiungimento dell'anno corrente all'epoca della realizzazione (prime quattro strisce) e con la sibillina didascalia "What's next?". In un secondo momento l'autore decise di completare la serie con tre possibili futuri alternativi tra loro. In modo analogo opera Vincent Mahé¹⁶² nel suo *750 Years in Paris* dove, in una successione di viste che coprono, a intervalli regolari, il fronte di un *immeuble* parigino dal 1265 al 2015, ripercorre lo sviluppo dell'architettura inserendo dettagli che permettono di cogliere aspetti della vita sociale e delle vicende storiche del periodo (guerre, ristrutturazioni, periodi di crisi economica, fino alle recenti vicende legate alla strage di Charlie Hebdo) [Figg. 134]. Questi ultimi due esempi rappresentano una messa in sequenza lineare delle trasformazioni di una porzione

162. Mahe è un illustratore e fumettista francese autore, tra le altre cose, di una breve biografia a fumetti di LeCorbusier, pubblicata su "Telarama Hors Serie", *Le Corbusier. Le bâtisseur du XXe siècle*, Parigi, 2015.



FIG. 134 - Vincent Mahé, *750 Years in Paris*, Nobrow Press, Londra, 2015 © Nobrow 2015

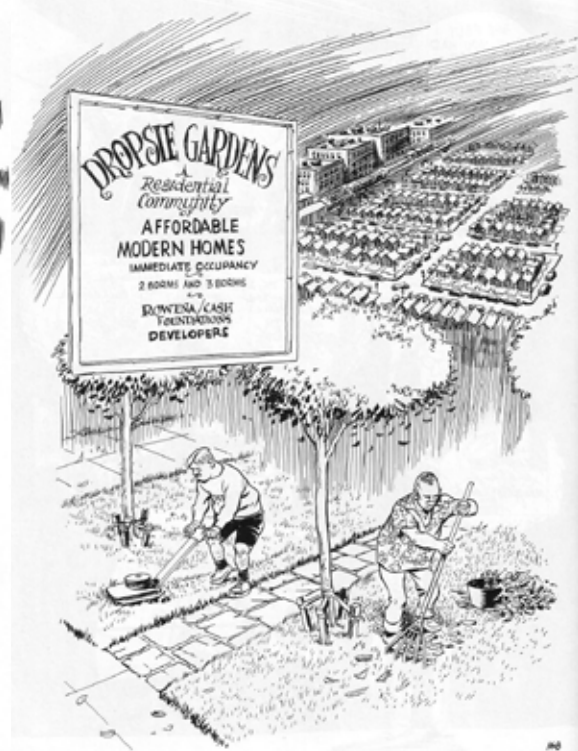
di spazio ben precisa che non si traduce in una strategia specifica di messa in pagina (nel primo caso le illustrazioni di Crumb sono state pubblicate singolarmente, mentre il lavoro di Mahé presenta un'illustrazione per ogni tavola) ma condividono lo scopo finale e il punto di arrivo: dopo la lettura, l'immagine dell'oggi (rispettivamente l'ultima vignetta e l'ultima tavola) si è arricchita di una complessità e di una stratificazione che rendono conto della complessità storica e spaziale di quel preciso contesto. Da questa modalità quasi diagrammatica di rappresentazione della storia passiamo a una prima soluzione di mise en page che riassume il paradigma dell'esplorazione della città in senso spaziale e la ricostruzione dello sviluppo storico della medesima: è il caso di *Robert Moses, il signore segreto di New York* opera di ricostruzione storica di Pierre Christin e Olivier Balez che, nel raccontare la vita del discusso progettista e pianificatore urbano attivo per tutta la prima metà del XX secolo a New York. Il piano temporale si mescola quindi a quello dell'esplorazione spaziale in una serie di tavole che, suddivise in vignette dal taglio panoramico raccontano in parallelo la struttura fisica della città progettata e organizzata da Moses e le ricadute sociali delle scelte urbanistiche operate [Fig. 134-135]. Una strategia che procede per ellissi, supportata da una voce narrante che funge da raccordo nel contesto di sequenze che, pur non rappresentando un movimento



FIG. 134-135 - Pierre Christin e Olivier Baez, *Robert Moses, il signore segreto di New York*, Bao Publishing, Milano, 2014.

specifico nello spazio, riescono a restituire attraverso una serie di istantanee le caratteristiche della città in relazione a quel preciso momento storico. L'esempio più efficace di vera e propria drammatizzazione dello sviluppo urbano è rappresentato sicuramente da *Dropsie Avenue* di Will Eisner¹⁶³. Il volume racconta l'evoluzione del piccolo quartiere di *Dropsie Avenue* nella seconda metà del XX secolo: in questa narrazione si intrecciano le storie delle famiglie che lo hanno abitato, del loro rapporto con gli spazi della vita quotidiana. Incendi, disastri economici, pianificazione a livello urbano e speculazione edilizia: dinamiche di scala urbana vengono raccontate attraverso storie individuali che si avvalgono di una *mise en page* ordinaria, spesso strutturata per sequenze classiche di inquadrature strette. Per cogliere una visione d'insieme del quartiere (tra l'altro sempre visualizzato da angolazioni diverse a testimoniare l'impossibilità di una costruzione scientifica per sovrapposizioni successive di una vicenda così articolata e composita) dobbiamo mettere in sequenze pagine molto distanti tra loro che non fanno che riportare a un quadro complessivo vicende che già abbiamo

163. Si segnala qui che Will Eisner, oltre a essere considerato un pioniere del linguaggio del fumetto alla stregua di Outcault e di McCay per il suo lavoro su *The Spirit* ed è stato spesso indicato come il padre del *graphic novel*, intesa come una tipologia di racconto a fumetti non legato necessariamente a generi specifici di ampia diffusione, caratterizzato da un impianto realistico e da uno sviluppo non seriale.



FIGG. 136-137-138-139 - Will Eisner, *Dropsie Avenue*, Kitchen Sink, New York, 1995

conosciuto e affrontato nelle pagine precedenti [Figg. 136-137-138-139]. Il passato che Eisner racconta in modo sapiente e corale si traduce in alcuni casi in una presenza, come definita poco sopra, fantasmatica. Ed è letteralmente la sovrapposizione di eco visive di momenti passati



FIG. 140 - Romain Multier, Gilles Tévéssin, *Ménil décor*, Actes Sud BD, Parigi, 2015 © Actes Sud, 2015

che configura un'ultima modalità di *mise en page* che conclude l'esame delle strategie di racconto dell'attraversamento e dell'esperienza del paesaggio urbano. I due esempi riportati sono come anticipato poco sopra tratti da *Ménil Decor* e dal ponderoso diario di viaggio di Cyril Pedrosa, *Portugal*. Nella doppia tavola riportata dal lavoro di Thévéssin vediamo una scena virtualmente impossibile in quanto ambientata in un locale storico del quartiere ormai chiuso da tempo (ma evidente-

mente vivo nella memoria collettiva degli abitanti) dove, con felice intuizione grafica i partecipanti sono confusi e scomposti dalle luci colorate della pista da ballo [Fig. 140]. Questa soluzione altera la percezione delle figure in scena e le confonde così come fa, con effetto ancora più evidente, Pedrosa, quando sovrappone in trasparenza le sagome dei passanti [Fig. 141] rendendole anche visivamente assimilabili a fantasmi rispetto ai quali non è dato sapere in quale epoca siano passati in quel preciso spazio urbano. Ci sembra quindi interessante rilevare come oltre all'esplorazione fisica di uno spazio nella sua articolazione, questo tipo di messe in quadro e in pagina possano rendere



FIG. 141 - Cyril Pedrosa, *Portugal*, Aire Libre, Dupuis, Parigi, 2011.

conto anche della compresenza di diversi piani temporali: sia dal punto di vista della realtà fisica del tessuto urbano (pre esistenze o interventi di modifica) sia dal punto della fruizione (compresenza di diversi fruitori nel contesto di uno spazio specifico).

Le città che abbiamo esplorato fino ad ora sono quasi tutte raccontate, come anticipato, con l'intenzione di descrivere e di raccontare elementi o sensazioni che si innestano su un'esperienza diretta del lettore. Per quanto in contesti anche fantastici, per quanto il riconoscimento della città sia anticipato da strategie di straniamento di vario genere, l'obiettivo principale di queste narrazioni è farci riconoscere e farci orientare all'interno della città in questione. Il tipo di complessità che viene affrontata in questo tipo di soluzioni attiene ai temi della molteplicità sia spaziale che temporale, della sequenza e della simultaneità, del segno e del ricordo: temi centrali nel processo conoscitivo della città e che configurano una serie di soluzioni di messa in pagina orientate ad attivare e a coadiuvare il lettore in un processo di scoperta e di riappropriazione degli spazi.

4.3 Spazi saturi: i luoghi delle merci

Ci sono particolari contesti legati alla rappresentazione dello spazio urbano che chiamano in causa complessità specifiche che a loro volta stimolano la ricerca da parte degli autori e che, di conseguenza, portano alla configurazione di strategie significative che, in alcuni casi, segnalano contemporaneamente potenzialità e limiti del linguaggio del fumetto. Un caso particolarmente critico è quello relativo alla rappresentazione dei luoghi deputati alla vendita delle merci come mercati, centri commerciali, magazzini e negozi.

La presenza massiva delle merci complica inevitabilmente il compito del fumettista imponendo l'esigenza di un controllo ferreo e formale sulla saturazione dello spazio rappresentato. Alla stregua delle finestre cieche che abbiamo visto più volte presentarsi nella rappresentazione delle metropoli statunitensi dell'inizio del XX secolo, anche le merci spingono il linguaggio del fumetto verso uno dei suoi limiti intrinseci relativo all'esaurimento della capacità rappresentativa (e visiva, al contempo, del lettore).

Il repertorio di illustrazioni e tavole a fumetti dedicate alla rappresentazione di luoghi deputati alla vendita o alla distribuzione delle merci è, rispetto alla generale abbondanza di riferimenti architettonici presenti nella storia di questo linguaggio, particolarmente esiguo. Mentre la rappresentazione degli spazi costruiti nel fumetto e della città presenta infatti molteplici referenze che hanno nel tempo stimolato una riflessione ad oggi articolata e ricca di contributi, grandi magazzini, negozi, shopping center e mall hanno scarsa fortuna e vengono raramente impiegati (o caratterizzati in modo dettagliato) nel contesto della narrazione sequenziale per immagini. Questa esiguità di riferimenti è il frutto di un rapporto affatto particolare che la narrazione per immagini intrattiene con le merci e di conseguenza con i luoghi a esse dedicate. Per delineare la caratteristica di questo rapporto si propone di tenere in parallelo due diversi piani del discorso: il primo e più elemen-



FIG. 142 – Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, tavola domenicale, 11 settembre 1904 © 2007,2009 Peter Maresca and Sunday Press

tare atterrà alle situazioni nelle quali la tavola a fumetti rappresenta, nel contesto di una qualsivoglia storia, un luogo deputato alla diffusione delle merci in senso stretto; il secondo è invece riferito a quei (pochi) esempi nei quali il tema dei luoghi della merce è oggetto centrale della narrazione e della riflessione dell'autore oltre che, eventualmente, della rappresentazione grafica. Rispetto alle direttrici finora presentate in questa ricerca questa è un'eccezione metodologica che allarga il campo dell'esame non solo ai contributi significativi in termini di strategie della rappresentazione ma anche a quelli rilevanti sul piano tematico rispetto al tema.

I luoghi delle merci si presentano in prima battuta come luoghi deputati alla vendita delle merci che presentano un'ampia selezione delle merci stesse. Come vediamo nelle due tavole domenicali di *Little Sammy Sneeze*¹⁶³ di Winsor McCay [Figg. 142-143] l'accumulazione della merce (nella galleria di un magazzino e in una boutique con bancone) si configura come la composizione di una geometria ordinata e regolare volta a massimizzare la superficie espositiva. Nel volgere di otto vignette come previsto dal già citato sviluppo della serie, si passa dall'intro-

163. Le tavole riprodotte sono state raccolte in Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze. Tutte le tavole domenicali a colori 1904-1905*, Roma, Castelvechi Editore, 2014 ma furono originariamente pubblicate sul "New York Herald".

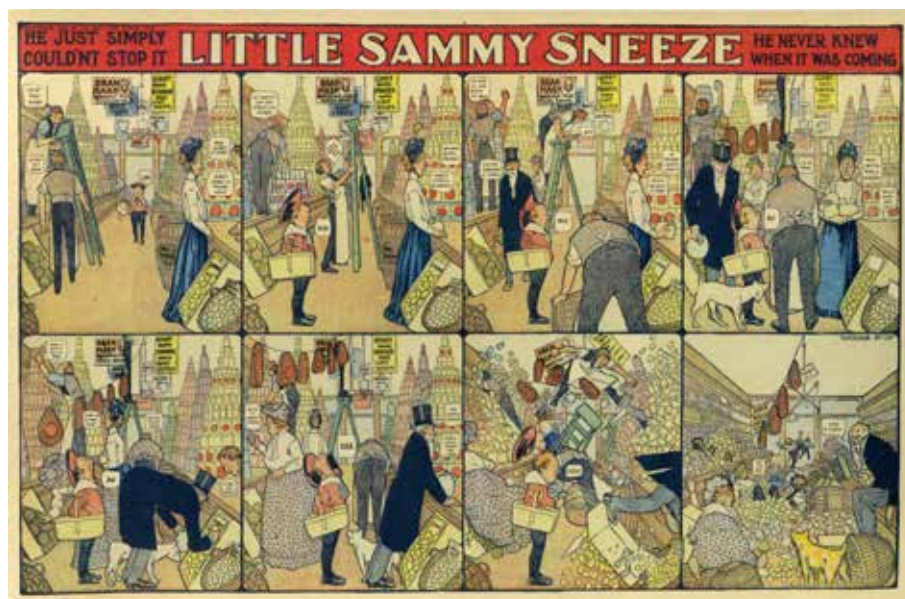


FIG. 143 – Windsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, tavola domenicale, 11 dicembre 1904 © 2007,2009 Peter Maresca and Sunday Press

duzione del contesto alle devastanti conseguenze portate di Sammy e dei suoi starnuti. McCay non è certo avaro di particolari nel ritrarre gli affollatissimi percorsi dei mercati o i banconi riccamente allestiti dei negozi per signore: la ricchezza di dettaglio e la profusione di elementi grafici di ogni dimensione, oltre a testimoniare l'incredibile raffinatezza dell'autore, sono funzionali all'aspetto comico della striscia. Lo starnuto di Sammy infatti porta in entrambi i casi a una completa rovina dell'ordine geometrico e espositivo delle merci, l'ordine viene così scomposto e trasformato in un caos di segni ingovernabile e illeggibile. In questa due tavole è racchiuso l'arco del ragionamento che andremo ad esporre in seguito: la rappresentazione nel fumetto delle merci implica una scelta funzionale operata solo in casi di precisa necessità e che va ben oltre alla mera scelta di uno sfondo dove contestualizzare l'azione.

Le tavole di McCay forniscono un'ulteriore indicazione: le vignette iniziali, caratterizzate da uno stato di quiete e di ordine provvisorio, sono impostate con fughe prospettiche definite, allineamenti chiari e composizioni classiche all'interno delle quali i personaggi si dispongono e agiscono in modo ordinato e leggibile. L'intervento catastrofico di Sammy, al quale va la nostra immediata empatia rispetto ai fastidiosi e spesso leziosamente inespressivi personaggi che lo circondano, provoca



FIG. 144 - Winsor McCay, *Subway Advertising in 1907*, illustrazione pubblicata sul "New York Herald" (1905).

una completa rottura di questi schemi e un'invasione da parte degli oggetti (delle merci) del quadro della vignetta. Questa rottura della stabilità dell'inquadratura e degli equilibri compositivi della vignetta in corrispondenza dell'invasione delle merci tornerà nel lavoro di Geoff Darrow che esamineremo tra poco. Il rapporto tra la forma regolare della vignetta (rettangolare e definita) e lo stato di disordine che viene visualizzato al suo interno produce una percezione particolare di profondità di campo (i prodotti in esplosione premono sui bordi della vignetta e occupano lo spazio spingendosi in primo piano, nella posizione che viene abitualmente definita "di quinta" in sede di sceneggiatura) e al contempo una sorta di effetto di rallentamento del tempo dell'azione in scena.¹⁶⁴

Se in qualche modo la vignetta, come già segnalato, partecipa della complessità della finestra in ambito architettonico, non possiamo non segnalare la connessione con la vetrina, elemento distintivo della configurazione del rapporto tra negozio e via urbane. Se la vetrina in

164. La *mise en page* kinetoscopica di queste strisce, nell'immortalare l'esplosione delle merci in un'immagine che difficilmente si potrebbe cogliere a occhio nudo ricorda gli esiti visivi della cosiddetta *high speed photography* sviluppatasi nel corso del XX secolo a partire dalla fondamentale esperienza di Edward Muybridge e resa popolare al grande pubblico nella sua applicazione nota come effetto bullet time dal film *Matrix* (1999).

quanto apertura della bottega sulla strada (rischiarata anche nelle ore notturne dall'illuminazione urbana a gas) è già documentabile dalla seconda metà dell'Ottocento, è a partire dal 1850, con le prime produzioni industriali di lastre in vetro di grandi dimensioni, che essa diventa, complice la possibilità di una più sicura ed efficace illuminazione dall'interno, "scena" di una strada vissuta dal passante/spettatore come "sala di teatro".¹⁶⁵ La merce è quindi protagonista in scena (sebbene immobile) grazie alla cornice luminosa, al *frame*, costituito dalla vetrina: inanimata, desiderata, decorata e moltiplicata invade lo spazio dell'azione contendendolo all'elemento umano e producendo una situazione di incompatibilità e di saturazione che, come vedremo, porta in qualche modo al blocco del meccanismo narrativo nella struttura visiva del fumetto. Ma la perizia di McCay si sofferma su un altro aspetto determinante rispetto alla raffigurazione degli spazi delle merci: i testi e gli strilli pubblicitari. Nel ritrarre ironicamente l'aspetto di una corsia della metropolitana nel 1907 [Fig. 144] McCay mette in scena un'invasione testuale che sovverte il principio base rappresentato da Yellow Kid. Se nelle tavole dell'orecchiuto bambino giallo il testo entrava nell'immagine per dar voce ai personaggi, qui lo spazio visivo è completamente saturato da messaggi pubblicitari: di nuovo la presenza delle merci e dei loro annessi occupa e satura lo spazio dell'azione fino a privare della voce i personaggi in scena. Il progressivo ridursi delle rappresentazioni dei luoghi delle merci nelle tavole a fumetti della seconda metà del XX secolo ha una serie di cause concomitanti di vario ordine. La prima è fondamentalmente di carattere pratico: essendo il lavoro dell'illustratore legato all'attività dei quotidiani (almeno fino all'affermarsi del format editoriale dell'albo a fumetti mensile¹⁶⁶) e quindi a un ritmo di consegna sostenuto e nella migliore delle ipotesi settimanale, la produzione si orientò sempre di più verso soggetti che (con

165. W. Schivelbusch, *Luce. Storia dell'illuminazione artificiale nel secolo XIX*, Parma, 1994, pp. 149-153.

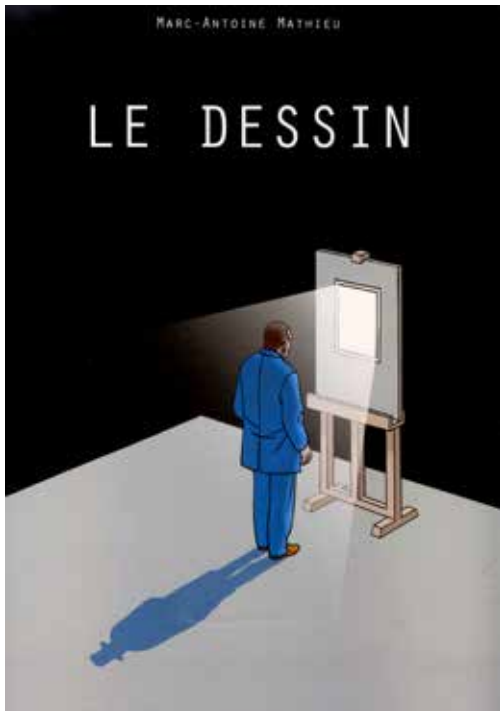
166. Prendiamo, anche in questo caso come riferimento di massima, la data dell'uscita del primo numero di "Famous Funnies" nel 1929 come riferimento per l'affermazione commerciale di questa tipologia di pubblicazione (anche se è dieci anni dopo con la pubblicazione del primo numero di "Action Comics" di Jerry Siegel e Joe Shuster che il comic book raggiunge la sua massima popolarità).

qualche importante eccezione) favorivano la scelta di ambientazioni di più semplice rappresentazione. Visualizzare la corsie di un grande magazzino comportava uno sforzo figurativo e un impegno non proporzionati alle risorse di tempo a disposizione degli autori dell'epoca. Oltre a questo fattore produttivo segnaliamo un elemento che attiene invece alla struttura intrinseca del linguaggio del fumetto. La presenza di illustrazioni sulle etichette o le confezioni (che per inciso furono e sono in tutti i sensi supporti comunicativi popolati spesso di narrazioni per immagini) implica l'introduzione di un nuovo livello di complessità nella vignetta. Già nelle tavole di McCay [Figg. 142-143-144] molte delle confezioni rappresentate presentano un'etichetta ma vuota e questo, anche se perfettamente comprensibile proprio alla luce delle esigenze grafiche di sintesi e leggibilità, comporta in qualche modo una sensibile riduzione dell'effetto di realtà.¹⁶⁷ L'oggetto mercificato, privato di uno dei suoi tratti distintivi e intimi, nella fattispecie il marchio e l'apparato grafico ad esso connesso, risulta in qualche modo posticcio o meno verosimile. Il fumetto e la grafica del packaging condividono, in particolar modo agli albori della commercializzazione industriale, tecniche grafiche e narrative tanto che diventerà consuetudine decorare le confezioni (in particolar modo dei prodotti alimentari) quadri e micro narrazioni illustrate che contribuiscono alla costruzione di senso e di valore dell'oggetto stesso.

Viceversa la rappresentazione dei prodotti confezionati (e quindi per estensione dei luoghi dove questi si concentrano) nel contesto del fumetto riesce faticosa, complessa, quasi che l'elemento schiettamente narrativo del racconto per immagini tenda a disinnescare implicitamente la "vertigine della notazione".¹⁶⁸ Vertigine che si manifesta in questo caso non tanto nel moltiplicarsi di dettagli nell'apparato figurativo della singola vignetta (che al contrario è ricco e documentato), quanto nel prodursi di una potenziale *mise en abîme* degli apparati figurativi della merce rappresentata. Questa oscillazione tra la tentazione di

167. R. Barthes, *Il brusio della lingua*, Torino, 1988, pp. 151-9.

168. R. Barthes, *cit.*, 1988, pp. 155.



Figg 145-146 - Marc-Antoine Mathieu, *Le Dessin*, Edizioni Delcourt, Parigi, 2001

“censire TUTTO” e “dimenticare comunque qualcosa”¹⁶⁹ è condizione indispensabile perché la scrittura e la narrazione rimanga aperta e in movimento: è quindi necessario rompere gli schemi ricorsivi che alcune configurazioni spaziali e di oggetti rischiano potenzialmente di innescare. Non a caso Perec in *Vita istruzione per l'uso* presenta, tra gli altri, due esempi di *mise en abîme* proprio in relazione alle etichette di due prodotti (l'etichetta di camembert con i monaci che mangiano il camembert sull'etichetta del quale i monaci a tavola mangiano a loro volta il camembert e così via e l'etichetta del whisky con un esploratore i cui portatori tengono sulla testa casse di whisky con la medesima etichetta).¹⁷⁰ L'etichetta e la confezione di una merce condividono con il quadro, la vignetta e la finestra, questa facilità alla *mise en abîme* visiva: che il fumetto opponga quindi una sorta di resistenza alla rappresentazione di questo tipo di elementi può quindi considerarsi una forma di difesa dei meccanismi narrativi del linguaggio che prevedono in linea di massima di accompagnare lo sguardo nel lettore lungo una sequenza piuttosto che di imprigionarlo in una singola vignetta. Dalla trappola della *mise en abîme* racchiusa in una sola vignetta l'occhio si può liberare solo se non indugia sulla massa delle merci ma se è accompagnato in una

sequenza strutturata in più vignette nel progressivo sprofondamento, nell'abisso. Maestro in questo tipo di percorsi è Marc-Antoine Mathieu,

169. A. Borsari, *La Vertigine e l'Illusione – Sull'imperfezione in Georges Perec*, in "Riga", No. 4, Milano, Marco Y Marcos, 1993, p. 182.

170. *Ibid.* p. 185.

storico sperimentatore di moduli narrativi basati sulla moltiplicazione dei piani di lettura e sulla costante messa in gioco della griglia della tavola, noto per la serie dedicata alle oniriche avventure di Quentin Acquefaques¹⁷¹ ma che in questa sede ricordiamo in particolare per il volume *Le Dessin*. A partire dalla copertina che sintetizza in un'unica illustrazione la complicazione tra l'oggetto libro, il quadro e la finestra [Fig. 144-145] viene esplicitata l'ispirazione a *Un cabinet d'amateur. Histoire d'un tableau*, di Georges Perec (1979). In un vertiginoso gioco di scatole cinesi il protagonista della storia viene coinvolto in una ricerca che occuperà tutta la sua vita attraverso spazi complessi e apparentemente frattali (ingrandibili all'infinito) alla scoperta del messaggio di commiato di un caro amico, collezionista d'arte, deceduto all'inizio della storia. Il primo luogo dove il viaggio di Emile, il protagonista, ha inizio è per l'appunto un deposito di opere d'arte di ogni forma e dimensione: anche se non si tratta in senso stretto di un luogo dedicato alle merci l'ambiente è rappresentativo di uno stato di affollamento quasi insostenibile e reso percorribile solo dall'immobilità delle merci stesse. La fatica con la quale il personaggio attraversa questa distesa (incommensurabile a causa del trattamento a nero uniforme dello sfondo) è un primo segnale della relazione tra presenza delle merci e sospensione dell'azione. Il fatto poi che ognuna delle opere d'arte contenuto in questo spazio possa potenzialmente essere oggetto di un'infinita e indeterminata osservazione produce un effetto di spaesamento vertiginoso ma che al tempo stesso contiene l'elemento distintivo che rende gestibile la complessità di questo specifico spazio: le merci o gli oggetti qui raccolti sono diversi tra loro, dialogano per contrasto e differenza, ciascuno potenzialmente portatore di un'infinita vertigine descrittiva ma al contempo mai ripetuti o ridondanti (caratteristica e prerogativa delle merci esposte negli scaffali). Le successive tavole (sempre in un soluzione di due vignette per pagina) alternano progressivi sprofondamenti all'interno dell'immagine del quadro che segna il punto di partenza del percorso di Emile a segmenti più propriamente narrativi:

171. L'impronunciabile nome del protagonista è in realtà il rovesciamento fonetico di Kafka, fonte di ispirazione fondamentale per l'autore.

il lettore non è mai realmente esposto alla vertigine dell'annidamento infinito di storie ma ne percepisce la prossimità, supportato nella propria esperienza da un ritmo regolare narrativo e da un segno capace di dettaglio pur nella finitezza (Mathieu è uno dei più interessanti eredi della tradizione francese della *ligne claire*). Se il lavoro di *mise en page* della *mise en abîme* di Mathieu¹⁷² segna una possibile soluzione all'empasse figurativa sopra segnalata la complessità dei luoghi delle merci è il soggetto centrale di *Big Numbers*, miniserie a fumetti di Alan Moore e Bill Sienkiewicz. Nel 1990 anno di uscita dei due volumi di questa serie incompleta e dalla travagliata vicenda editoriale, Alan Moore è l'autore di fumetti più noto e famoso del pianeta grazie al successo mondiale di *Watchmen* miniserie a fumetti che, a distanza di anni, rimane la più venduta e diffusa della storia.¹⁷³ Bill Sienkiewicz è reduce dal successo della sperimentale graphic novel *Elektra: Assassin* dove, mescolando tecniche pittoriche e grafiche in modo spregiudicato e inedito, si è guadagnato la fama di artista completo e coraggioso.¹⁷⁴ I due intraprendono quindi il progetto *Big Numbers* sotto i migliori auspici: la serie viene accolta da un coro unanime di ammirazione e identificata come un capolavoro definitivo ancora prima di essere compiuta. Il progetto è ambizioso e prevede il racconto della costruzione e dello sviluppo di un centro commerciale nei pressi di Hampton in Inghilterra: sullo sfondo l'ombra politica di Margaret Thatcher, in scena una moltitudine di personaggi le vicende dei quali si intrecciano in modo imprevedibile e caotico all'interno di una struttura architettonica definita dall'autore come frattale¹⁷⁵ (riferimento puntuale richiamato dalla presenza di un piccolo insieme di Mandelbrot in sostituzione del puntino della "i" nel titolo dell'albo). Un centro commerciale potenzialmente infinito, infinitamente annidato e autosimile alle varie scale: un paradigma che te-

172. L'autore prosegue l'esplorazione di queste dinamiche di esplorazione per progressivi sprofondamenti visivi anche nelle sue opere più recenti *Le Sens*, Parigi, Delcourt, 2014 e *Otto, l'homme réécrit*, Parigi, Delcourt, 2016.

173. A. Moore, D. Gibbons, *Watchmen*, DC Comics, New York, 1986.

174. F. Miller, B. Sienkiewicz, *Elektra: Assassin*, Marvel Comics, New York, 1986.

175. Il primo testo edito sul tema di larga diffusione può essere considerato B. Mandelbrot, *How Long Is the Coast of Britain? Statistical Self-Similarity and Fractional Dimension*, in «Science», vol. 156, No. 3775, 1967, pp. 636-638.

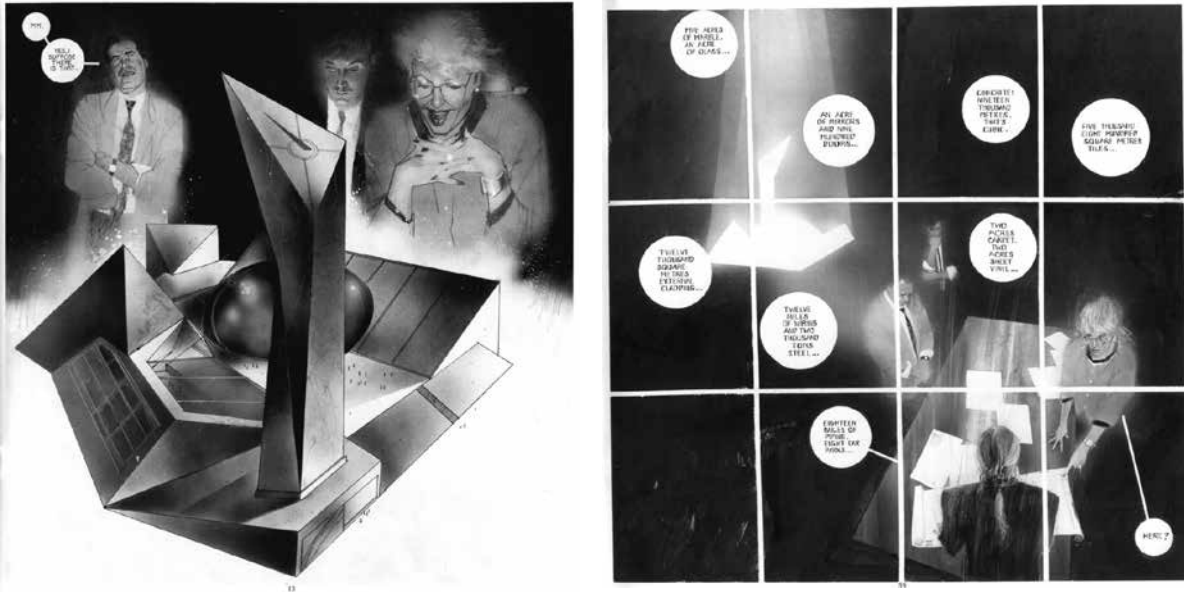


FIG. 146-147 - Bill Sienkiewicz, tavole da *Big Numbers #1*, su testi di Alan Moore, 1990, Londra. Sequenza di tavole dedicate alla presentazione del modello dell'erigendo centro commerciale.

stimonia in modo inequivocabile la posizione critica di Moore rispetto alle strutture economiche sottese a questi luoghi ma che pone al contempo la sfida di mostrare un luogo non rappresentabile, caotico ma al tempo stesso prevedibile e delimitato (dove quindi i movimenti dei personaggi, dietro a un'apparente intreccio e a una complessità formale si riducono entro i confini dello spazio in costruzione). La sfida visiva e narrativa (la scelta di un'inedita griglia quadrata e l'adozione da parte di Sienkiewicz di una modalità di caratterizzazione dei personaggi eccessivamente laboriosa e insostenibile sul lungo periodo) si rivelarono fatali e portarono all'abbandono dell'artista dopo solo due numeri¹⁷⁶ [Figg. 146-147].

Il fallimento del progetto *Big Numbers* segnala a mio parere la capitolazione del fumetto rispetto alla sfida visiva posta dai luoghi della merce (il centro commerciale in questo caso). L'intuizione di Moore (e il fallimento del tentativo di rappresentarla visivamente) è significativa: per rappresentare la complessità che un luogo del genere mette in atto il dominio più indicato sembra essere appunto quello della geometria frattale. Di dimensione intermedia tra la linea e la superficie, infini-

176. L'assistente del disegnatore, Al Columbia, chiamato a ultimare la serie, distrusse, dopo averle ultimate, tutte le tavole del terzo numero (poi riaffiorate in forma di fotocopia fortunatamente sopravvissuta al gesto del disegnatore) decretando la definitiva cancellazione del progetto editoriale.



FIG. 148 - Grazia La Padula, *Le Jardin d'Hiver* (ed. Paquet, Parigi, 2009) su testi di Renaud Dilles.

tamente complesso e infinitamente autosimile l'oggetto frattale, per quanto descritto in modo esatto dalle equazioni che lo producono: la celebre sequenza animata che riproduce un processo di infinito e ciclico ingrandimento della "costa" di un insieme di Mandelbrot, oltre a essere una sorta di applicazione geometrica della *mise en abîme*, trasmette la percezione di un'infinità ricorsività e complessità. Teoricamente attinente e perfetto: quasi impossibile però da rappresentare in un contesto narrativo attraverso il linguaggio del fumetto. Questa difficoltà non esclude però alcuni tentativi significativi di affrontare il tema. Il lavoro di Grazia La Padula in *Le Jardin d'Hiver* suggerisce

una riflessione ulteriore. Nel rappresentare un negozio di abbigliamento [Fig. 148] il paradigma della molteplicità delle merci presenti è riservato a una sola tipologia di oggetto (lo zaino) che ha per il protagonista un valore sentimentale (innesca infatti il ricordo doloroso del regalo ripetitivo ricevuto durante l'infanzia dai genitori). Lo sforzo grafico di rappresentare un oggetto nella sua varietà merceologica è strettamente connessa all'esigenza narrativa di dare visibilità a questa varietà (tutti gli altri prodotti sono rappresentati invece in modo ellittico e sintetico). Le inquadrature presentano pochi personaggi e il *découpage* delle vignette è attentamente studiato per non compromettere la leggibilità della scena. Se la merce assurge in qualche modo a elemento o motore della narrazione (sottraendosi quindi al dominio della descrizione / connotazione dell'ambiente) il sistema rappresentativo del fumetto può dunque agevolmente ricomprenderla e gestirla in termini figurativi: la serialità del prodotto viene quindi messa in secondo piano e la relazione con il protagonista guida lo sguardo del lettore al sicuro.

Nel recente *Le Grand'A* Xavier Bétaucourt et Jean-Luc Loyer ripercorrono la storia quarantennale dell'insediamento dell'ipermercato

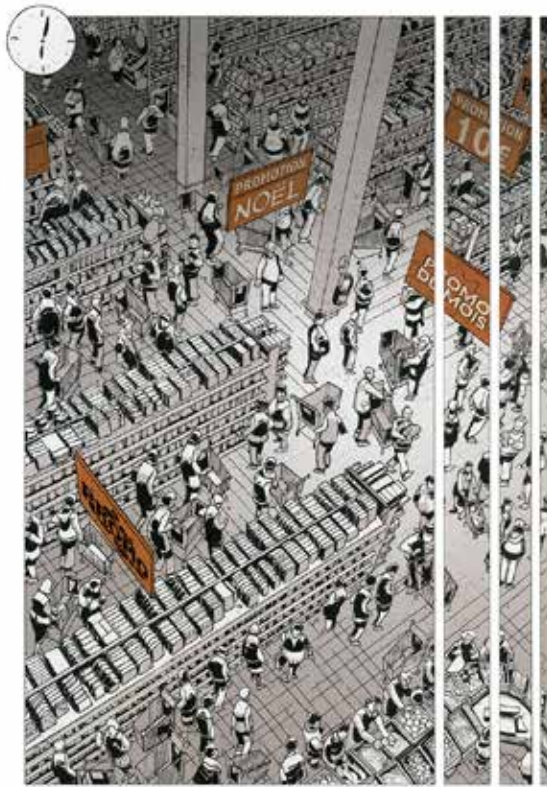


FIG. 149 - Xavier Bétaucourt X., Loyer J., *Le grand'A*, Parigi, Futuropolis, 2016.

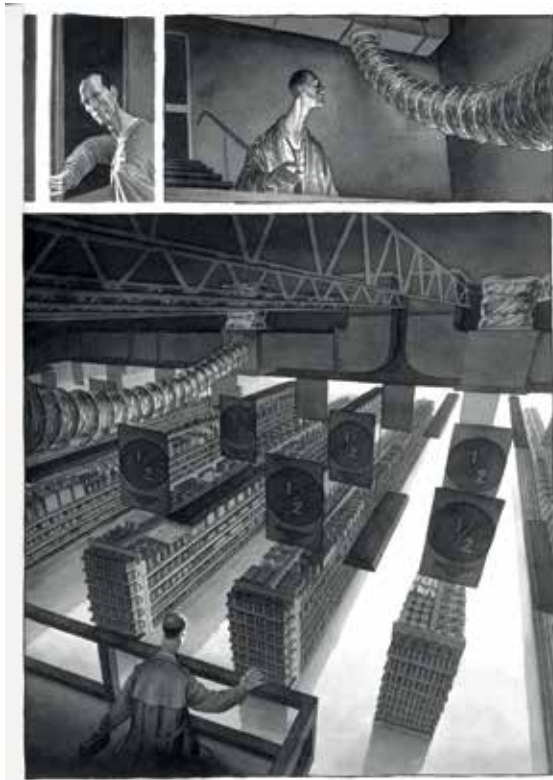


FIG. 150 - Jorj A. Mhaya, *Ville Avoisinant la terre*, Denoël Graphic, Parigi, 2016.

più grande di tutta la Francia alla periferia di Hénin-Beaumont. I toni sono quelli dell'inchiesta storico giornalistica, con grande attenzione ai mutamenti e agli sviluppi della vita della comunità locale e alle dinamiche interne al centro commerciale. Nelle poche scene che si soffermano sull'ambiente del centro commerciale la rappresentazione della merce si ferma all'aspetto quantitativo e funzionale e risulta anonimizzata a livello di packaging. La vista zenitale delle corsie del grande magazzino [Fig. 149] invase dalla folla ricreano una situazione di saturazione dello spazio che anticipa gli spazi brulicanti messi in scena da Geoff Darrow. Anche laddove la presenza umana è ridotta o totalmente soppressa, come nella tavola di Mhaya [Fig. 150], la merce rimane anonima, silente e ridotta a volumi primari.

Se la merce, quando massicciamente in scena, esaurisce in qualche modo le potenzialità rappresentative del linguaggio del fumetto, la sua rarefazione (o la sua assenza) ripristina condizioni normali di senso e visibilità. Significativo in questo senso il contributo di Saulne con *Ca ne coûte rien* (Casterman, Parigi, 2008). La storia di un giovane francese con una notevole disponibilità economica che si rapporta allo stile di vita dei giovani europei a Hong Kong racconta la graduale compromissione del senso della realtà

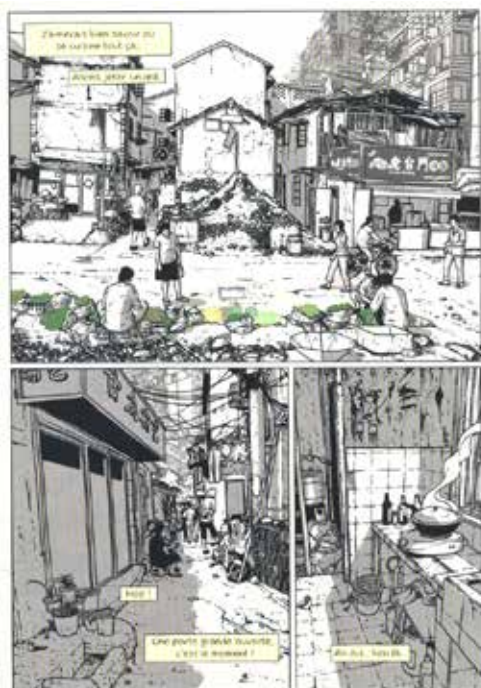


FIG. 151 - Saulne, *Ca ne coûte rien* (Casterman, Parigi, 2008).

operata dall'accesso indiscriminato alle merci. La temporanea sospensione della disponibilità economica induce nel ragazzo un processo istintivo di ascesi e di distacco dagli oggetti che, nello sviluppo delle tavole, è caratterizzato da un progressivo cambiamento della palette cromatica verso il bianco e nero. La ricomparsa di un bene di consumo in questo contesto produce una sottolineatura di quest'ultimo attraverso un'aura di colore che lo "stacca" dallo sfondo e dai personaggi rappresentati [Fig. 151]. Se spostare lo sguardo altrove (come nel lavoro di Mathieu) o ricostruire un'individualità della merce (come per La Padula e Saulne) rappresentano due strategie per la rappresen-

tazione di questi spazi saturi, le altre soluzioni derivate in buona sostanza dall'originale esempio di McCay portano a due esiti opposti: la soppressione del normale flusso narrativo del linguaggio da un lato, la soppressione delle merci (e la riemersione degli spazi che le contengono dall'altro). Il primo esito è rappresentato in modo emblematico dal lavoro del disegnatore americano Geoff Darrow, autore celebrato per l'incredibile perizia figurativa. Nelle sue densissime tavole ritroviamo tutti gli elementi osservati finora: la folla, i segni esteriori delle merci (le insegne), le merci stesse, i rifiuti e l'azione dei protagonisti in senso stretto. Questa compresenza soffocante e claustrofobica si traduce in una sorta di stasi figurativa [Fig. 152] che in qualche modo conclude il percorso iniziato quasi un secolo prima dalle tavole di Outcault e di McCay. L'invasione delle merci satura lo spazio e, anche in un contesto di azione corale, lo blocca e lo cristallizza producendo un effetto visivo straniante e, paradossalmente, estremamente vicino al fermo immagine cinematografico. Anche se evidentemente infatti ogni vignetta di qualsiasi fumetto è di per sé un elemento finito e statico nelle tavole di Darrow la presenza di infiniti (o apparentemente tali) corpi in movimento (di diversa natura e comportamento) cristallizzati in un istante

preciso riproduce enfatizzandolo l'effetto di arresto del flusso temporale già registrato nelle vignette di *Little Sammy Sneeze*. Se il lavoro di Darrow configura una delle possibili apocalissi delle merci rispetto al linguaggio del fumetto (la saturazione dello spazio e la fine della narrazione) l'altro estremo di questo percorso è rappresentato da una delle serie più lette e diffuse degli ultimi anni: *The Walking Dead* di



FIG. 153 - Charlie Adlard, tavola da *The Walking Dead* #50, testi di Robert Kirkman, Image Comics, 2010.

Robert Kirkman e Tony Moore e Charlie Adlard, pubblicata a partire dal 2003. Nella terra devastata da una classica apocalisse zombie i luoghi delle merci, visitati nella speranza di trovare sostentamento e risorse (quindi con un'azione e un atteggiamento sostanzialmente connessi alla loro natura originaria) sono infatti ormai spogli e privati dal loro specifico. Le merci depredate, rovinate e assenti restituiscono al dominio della narrazione sequenziale per immagini gli involucri che le hanno contenute, spazi deserti, scanditi e definiti dalle fughe prospettiche asciutte e semplici degli scaffali ormai vuoti [Fig. 153]: lo spazio può quindi essere nuovamente raccontato nella sua relazione con la figura umana mediante strategia di messa in pagina più tradizionali.

In modo analogo ci viene presentato il deserto e mitizzato centro commerciale che il Bambino Nero Alpha visiterà al termine del suo percorso iniziatico in *Niourk* di Jean Vatine¹⁷⁷: superata la devastazione dell'apocalisse (in questo caso ecologico) il centro commerciale sopravvive in una forma che ne recupera in modo distorto la sacralità e il mistero e lo riconduce all'interno di un'estetica della rovina dove le poche merci rimaste mantengono un valore simbolico potenziato dal cambiamento del contesto, ma anche in questo caso, soppresse le merci nella loro moltitudine, la sequenza viene risolta con

177. J. Vatine, *Niourk*, Roubaix, Ankama, 2012 (tratto dall'omonimo romanzo di Stephan Whul del 1957).

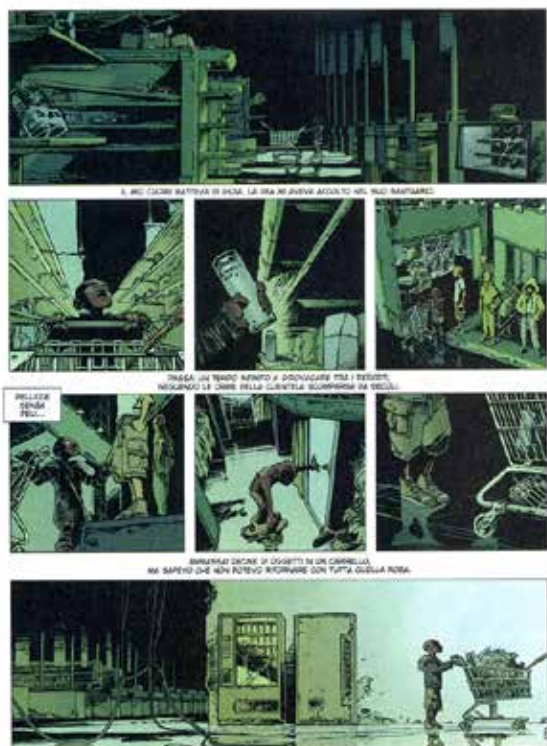


FIG. 154 - Tavola tratta da J. Vatine, *Niourk*, 2012, Roubaix, Ankama.

una strategia classica di attraversamento dello spazio. Questa particolare dinamica di saturazione dello sguardo e dello spazio disponibile sulla tavola e le conseguenze che abbiamo registrato sul piano della narrazione è sicuramente un effetto, reso cronico dalla struttura di accumulazione tipica dei luoghi delle merci, collegato all'assunto richiamato in Cavicchioli¹⁷⁸ secondo il quale "spesso, più si descrive e meno si vede. L'efficacia della descrizione sembra infatti legarsi a un accurato lavoro di selezione".

La riflessione su questa particolare tipologia di spazi mette in campo un limite profondo nel racconto dello spazio at-

traverso il linguaggio a fumetti, limite che probabilmente rappresenta anche uno degli elementi di interesse del medesimo. La *mise en abîme* visiva è sempre in agguato, come abbiamo già visto nelle possibili strutture concentriche di finestre/porte/specchi/vignette, ancor di più nel contesto specifico dei luoghi delle merci. Le strategie narrative di *mise en page* evidenziate fino ad ora rappresentano, grazie al lavoro di attenta selezione visiva operato attraverso la messa in quadro e la struttura della sequenza, un possibile meccanismo di controllo di questa possibile deriva. Al tempo stesso, laddove la moltiplicazione degli spazi e delle geometrie ripetitive invadono lo spazio della pagina, il ricorso alla stasi forzata di vignette saturate all'inverosimile di dettagli, segna il confine sottile dove la narrazione si arresta e lo spazio si cristallizza.

178. S. Cavicchioli, *cit.*, p. 95. Assunto sviluppato a partire da un rimando a Michel Beaujour, *Descrizione e allegoria*, in "Intersezioni", 11/1, 1991: "La 'logica' dell'ordinamento e dell'articolazione è volta a frenare la tendenza all'esattività, che porta la descrizione 'a perdersi nei particolari', a 'complicare inutilmente', a 'confondere le cose' a tal punto che il destinatario non può più 'rappresentarsi' utilmente ciò che il descrittore si sforza nonostante tutto di fargli vedere nel modo più completo possibile. Nella descrizione cognitiva, l'informazione corre sempre il rischio di trasformarsi in 'rumore'".

“C’è qualcosa di spaventoso nell’idea stessa di città; si ha come l’impressione che non si possa trovare un appiglio se non immagini tragiche e disperate: Metropolis, l’universo minerale, il mondo pietrificato, e che non si possa far altro che accumulare domande senza risposta. Mai potremo spiegare o giustificare la città. La città è qui.”

G. Perec, *Specie di spazi*, 1974

4.4 *Lo sguardo verticale e la vertigine del futuro*

Il nostro ipotetico osservatore si è finora mosso in uno spazio a tre dimensioni più o meno noto. Nonostante il periodico manifestarsi di elementi perturbanti nella pratica dell'osservazione della città, possiamo in generale concludere che le soluzioni esaminate fino ad ora tendono a configurare e a facilitare un riconoscimento¹⁷⁹ dello spazio urbano (che ha efficacia su due piani, quello funzionale relativo all'orientamento nello spazio e quello di riconciliazione con la propria esperienza di quel luogo specifico). In questo senso la quasi totalità delle soluzioni analizzate in precedenza sono articolate sulla base di un intento naturalistico di rappresentazione dello spazio costruito. Affatto particolare è invece la relazione che si stabilisce tra le strategie della rappresentazione e lo spazio costruito quando quest'ultimo è oggetto di invenzione (di trasfigurazione in chiave fantastica o nello specifico fantascientifica). Ci soffermeremo in prima battuta quindi sulla specificità delle strategie di rappresentazione della città futura che costituisce un nodo tematico estremamente denso. Una tale strategia si configura nuovamente come concorso di temi visivi e culturali provenienti da ambiti e da linguaggi tangenti al fumetto e trova nel concetto chiave di *vertigine* un elemento caratterizzante.

Non è qui rilevante stabilire le origini storiche della letteratura fantastica¹⁸⁰ in generale (o della fantascienza nello specifico) possiamo però senz'altro affermare che un certo tipo di letteratura di anticipazione capace di coniugare l'intrattenimento di massa con una riflessione cri-

179. Si veda V. Šklovskij, *L'arte come procedimento*, 1917 in T. Todorov e G. L. Bravo, *I formalisti russi. Teoria della letteratura e metodo critico*, Milano, Garzanti, 2003.

180. L'immaginario fantastico relativo alla città andrebbe sicuramente indagato in molte direzioni, non ultima quella puntualmente registrata da T. Maldonado, *cit.*, p.16 che fissa l'origine di queste narrazioni utopiche che vedono nella macchina un possibile fattore di ottimizzazione tra uomo e natura nella pubblicazione della *Novza Atlantis* di F. Bacon (1624).



FIG. 155 - Copertina di "Amazing Stories", "Amazing Stories. The Magazine of Scientificion", Vol. 1, No. 1, Aprile, 1926, New York.

tica sulle conseguenze sulla società degli sviluppi futuri della tecnologia si diffonde principalmente a partire agli anni Trenta del XX secolo. Con l'importante precedente di Albert Robida¹⁸¹, illustratore francese di fantascienza *ante litteram* attivo sul volgere del XIX secolo che influenzerà pesantemente l'immaginario di autori come Winsor McCay, è con l'avvento dei magazine americani a basso costo e dalle copertine riccamente illustrate che l'immaginario legato a un futuro dove la tecnologia e la scienza sono il vettore principale di mutamento si diffonde presso il grande pubblico. La nascita della cosiddetta *science fiction* viene infatti correntemente associata alla nascita della rivista americana "Amazing Stories" nell'aprile

1926 [Fig. 155]. Il fondatore della rivista, Hugo Gernsback, un trascorso come editore di riviste di elettronica, scrive nell'editoriale del primo numero:

"It must be remembered that we live in an entirely new world. Two hundred years ago, stories of this kind were not possible. Science, through its various branches [...] enters so intimately into all our lives today, and we are so much immersed in this science, that we have become rather prone to take new inventions and discoveries for granted. [...] Poe, Verne, Wells, Bellamy and many other have proved themselves real prophets. [...] Posterity will point to them as having blazed a new trail, not only in literature and fiction, but in progress as well."¹⁸²

La sconfinata apertura di credito verso il progresso scientifico che

181. Sulla vasta produzione di Albert Robida è stato svolto un fondamentale lavoro di documentazione dall'Association des Amis d'Albert Robida che pubblica dal maggio 1998 "Le Téléphonoscope", rivista di approfondimento su tutti gli aspetti dell'opera dell'illustratore francese. Di particolare interesse Laurent Portes, *Robida et l'utopie, e Fantastique, anticipation et science-fiction* in "Le Téléphonoscope", No. 6, pp. 3-15, Luglio 2001, Compiègne.

182. Hugo Gernsback, *A new sort of Magazine*, in "Amazing Stories. The Magazine of Scientificion", Vol. 1, No. 1, Aprile, 1926, New York, p.3. ("Ricordate che viviamo in un mondo completamente nuovo. Duecento anni fa, storie di questo genere non sarebbero state possibili. La Scienza, attraverso le sue varie branche [...] è entrata così intimamente nelle nostre vite, e siamo così tanto immersi in essa, che siamo diventati piuttosto inclini a dare per scontato l'avvento di nuove invenzioni e scoperte. [...] Poe, Verne, Wells, Bellamy e molti altri si sono dimostrati veri e propri profeti. [...] I posteri riconosceranno loro di aver tracciato una nuova pista, non solo nella letteratura e nella fiction, ma anche nel progresso.").

traspare dalle parole di Gernsback (che si traduce nella linea editoriale della rivista e che ne decreterà il successo editoriale¹⁸³) caratterizza in modo determinante i toni e le ambientazioni della letteratura di genere in quegli anni. La letteratura di genere fantascientifico stimola e invade i linguaggi legati all'immagine (come il cinema, l'illustrazione e, vedremo, il fumetto) che si rivelano potenti ed economici alleati nella costruzione di un immaginario popolare. Nello specifico del fumetto il contributo della fantascienza e del fantastico è presente praticamente dagli albori: basti pensare al già citato Little Nemo, o ai classici fumetti d'avventura di Buck Rogers e Flash Gordon¹⁸⁴. Il tema del progresso tecnologico (con una particolare affezione per l'invenzione di mezzi di trasporto, ambito di innovazione per eccellenza con una storia vertiginosa di progressi a partire dall'introduzione del trasporto meccanizzato su rotaia) viene declinato e innestato principalmente su due fronti: la letteratura di esplorazione e di viaggio, che semplicemente allarga i suoi orizzonti allo spazio siderale andando a catalizzare il sogno tecnologico della conquista dei cieli, da un lato, e il tema urbano che, almeno in un primo momento viene letto come laboratorio di innovazione sul piano dell'industrializzazione, del comfort e dei trasporti, dall'altro. La metropoli (americana nella fattispecie) produce però, parallelamente a una retorica positiva sul progresso, un riflesso inquietante che ben presto emerge in tutta la sua potenza definendo un archetipo visivo legato alla città del futuro che influenzerà pesantemente la narrazione per immagini fino ai giorni nostri.

Già l'opera di Robida è in qualche modo emblematica di questa parabola se si considera che già nel trittico di opere che consacrarono l'illustratore come cantore visionario del progresso (*Le Vingtième Siècle*¹⁸⁵,

183. "Amazing Stories", nonostante ripetuti cambiamenti di editore e di titolo, continuerà le sue pubblicazioni fino al 2005.

184. Anche se tecnicamente il primo fumetto di fantascienza accreditato come tale era una strip umoristica (*Mr. Skygack, from Mars* di A. D. Condo) pubblicata a partire dal 1907 è con il *Buck Rogers* di John F. Dille, Philip Nowlan e Richard Calkins pubblicato a partire dal 1929 che si inaugura la grande stagione della fantascienza a fumetti. Il racconto dal quale è tratta la serie, *Armageddon 2419 A.D.* dello stesso Philip Nowlan, è stato pubblicato proprio su "Amazing Stories" nel numero dell'agosto 1928. Si segnala inoltre l'interessante articolo di N. Gaspari, *Città di carta, scenari urbani di fantascienza a confronto: Buck Rogers e Flash Gordon*, in "Schizzo", Cremona, maggio 2013, n. 3, pp. 74-84 in merito alla costruzione delle scenografie nelle classiche strip americane di fantascienza.

185. Albert Robida, *Le Vingtième Siècle*, Georges Decaux, Parigi.

*La Guerre au vingtième siècle*¹⁸⁶, *La vie électrique*¹⁸⁷ composti tra il 1880 e il 1890) si passa da un'esplorazione dei benefici dell'innovazione in materia di costumi e di abitudini della prima opera a una visione più tetra delle conseguenze di queste innovazioni contenuta ne *La vie électrique*¹⁸⁸. Non è tanto sull'immaginario bellico (che è comunque storicamente un ambito che ha focalizzato l'attenzione di progettisti e innovatori fin dall'antichità) quanto sulle conseguenze ambientali

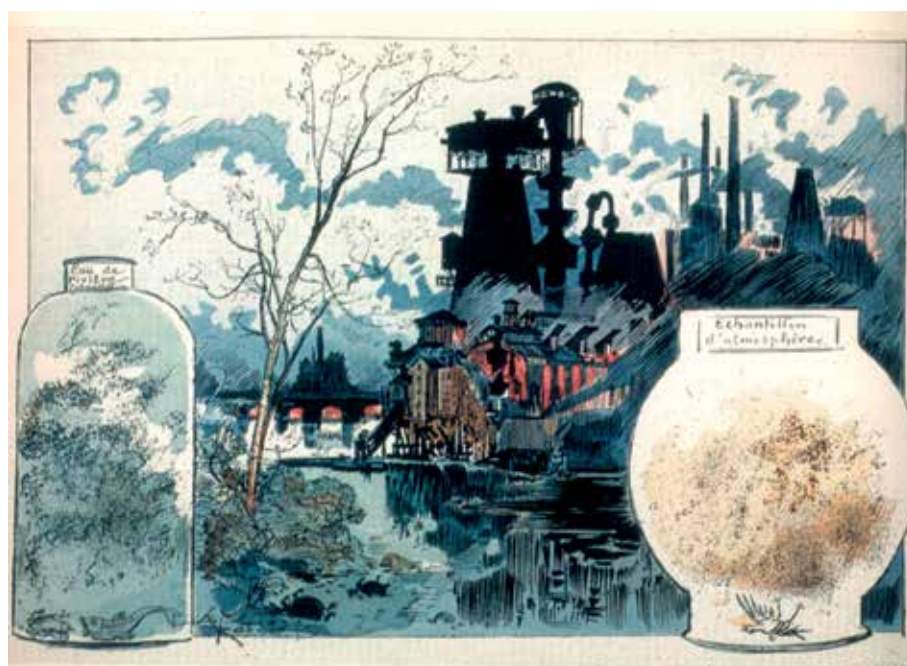


FIG. 156 - "Nos fleuves et notre atmosphère - multiplication des ferments pathogènes, des différents microbes et bacilles". A. Robida, *La vie électrique*, Librairie Illustrée, Parigi 1893, p. 184, testo introduttivo.

nefaste che si concentra l'immaginario negativo di Robida [Fig. 156]. Il dualismo tra effetti positivi e conseguenze catastrofiche del progresso tecnologico convive senz'altro nel tema della città¹⁸⁹, ci interessa però

186. Albert Robida, *La Guerre au Vingtième Siècle*, Georges Decaux, Parigi.

187. Albert Robida, *Le Vie électrique*, in "La Science illustrée", dal No. 209 (28 novembre 1891) al No. 244 (30 luglio 1892).

188. Jean-Claud Viche, *Du Vingtième Siècle (1883) ou le miracles de la science bienfaisante à La Vie électrique (1892) ou les malheurs de l'apprenti sorcier*, in "Le Téléphonoscope", numero speciale, Compiègne, settembre 2005.

189. Dualismo emblematicamente definito già in *The time machine* di H. G. Wells (1895) dove il protagonista scopre, in un futuro prossimo, la società pacifica e progredita degli Eloi riflesso della sotterranea e violenta società dei Morlocks. Se è evidente in questo caso una lettura delle dinamiche sociali della metropoli moderna e del progressivo allontanamento tra le condizioni di vita delle classi sociali più abbienti rispetto alle forze produttive urbanizzate in massa in corrispondenza della rivoluzione industriale vedremo come, nello sviluppo dell'immaginario fantascientifico, la visione pessimista sull'oggetto urbano avrà grande diffusione e popolarità anche in assenza di un'effettiva dualità spaziale tra città utopica e sotterraneo distopico come vedremo a breve nel caso di Metropolis di Fritz Lang del quale *The time machine* è considerato diffusamente fonte di ispirazione (si veda in merito J.-L. Bourget, *Torre di Babele o cattedrale? Metropolis monumento del cinema*, in A. Cavazza (a cura di), *Fritz Lang Metropolis*,

esplorare qui un'ulteriore direttrice che attiene maggiormente al campo del visivo e che andrà a confluire nell'immaginario della città futura e nelle sue strategie di rappresentazione.

Prima di giungere perciò alla prima fondamentale concretizzazione di questo immaginario (*Metropolis* di Fritz Lang) sarà opportuno richiamare due temi fondamentali nella definizione delle strategie visive della città futura ovvero il *sublime* e il *salto di scala*. Come abbiamo già avuto modo di osservare nel caso dell'opera di Edward Hopper, esistono alcune specifiche strategie o tematiche visive che ottengono grande risonanza e visibilità nell'ambito del fumetto a prescindere dal loro ruolo nelle rispettive discipline: spesso infatti l'utilizzo di una soluzione visiva o stilistica nell'ambito del fumetto è dettato dalla compresenza di fattori individuali (come la ricerca tecnica o l'attitudine del singolo artista) e di fattori sociali (come la fortuna editoriale di un'opera e la conseguente tendenza a replicarne alcuni aspetti o elementi). In questo senso possiamo ravvisare un primo esempio di questa modalità, volta a suscitare una sensazione di stupore o di inquietezza, in tutta una serie di rappresentazioni che tengono a porre la figura umana in primo piano rispetto a oggetti o elementi del paesaggio con dimensioni di molto superiori e in particolare nel lavoro di Giovanni Battista Piranesi¹⁹⁰, specificatamente nelle immagini legate alle colossali rovine dell'epoca classica e alla serie di acquaforti comunemente note come *Carceri d'Invenzione*¹⁹¹ [Fig. 157]. Le opere di Piranesi soddisfano in modo praticamente letterale molti dei requisiti che Burke¹⁹² individua come caratteristici degli spazi che suscitano il

Edizioni Cineteca di Bologna, Bologna, 2015, p. 27.

190. Si fa riferimento alle Carceri in senso lato comprendendo le due edizioni esistenti e curate in vita dall'autore: *Invenzioni Capricci di Carceri all'acquaforte datte in luce da Giovanni Buzard in Roma Mercante al Corso* del 1745 e *Carceri d'invenzione di G. Battista Piranesi archi. Vene.*, 1760-1761. Su come le modalità di rappresentazione di Piranesi si siano formate e quali influenze si possano riscontrare in esse citiamo M. Praz (1975) come riportato in AA. VV., *Giovan Battista Piranesi, Le carceri*, Milano, 2011 dove leggiamo delle possibili frequentazioni di Piranesi con Ferdinando Bibiena (probabilmente tramite il manuale di *Architettura Civile* del 1711) e con il lavoro di Johann Bernhard Fischer con Erlach (*Entwurf einer historischer Architektur*, 1721).

191. Le *Invenzioni capricciose di Carceri* (note correntemente come *Carceri d'Invenzione* secondo il titolo dell'edizione del 1760) nascono, secondo A. Samuel (1910, pp. 105 e sgg.), dall'impressione suscitata in Piranesi dal progetto di scenario per la *Prison d'Amadis* a opera Daniel Marot (1702) che trovò una prima rappresentazione nella *Carcere Oscura* inserita nella *Prima Parte di Architettura e Prospettive* (1743).

192. E. Burke, *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, a cura di G. Sertoli e G. Miglietta, Palermo, Aesthetica, 1985. Si vedano in particolare i capitoli dal III al XV della Parte Seconda (pp. 86-104) e dal XIV al XVIII della Parte Quarta (pp. 152-57).

sublime. Li riportiamo brevemente perché rappresentano una buona schematizzazione di alcuni elementi di senso comune che possono essere utili nel comprendere meglio l'impatto, sul piano visivo, delle *Carceri* rispetto alla città del futuro.

L'oscurità è uno dei primi elementi citati da Burke in merito alla capacità di suscitare terrore (che è una delle passioni connesse al sen-



FIG. 157 - "VII. Una grande torre, a sinistra della quale si irradiano numerosa passerelle e attorno a cui s'avvolge una scala a spirale. A destra, una garitta. Due ponti levatoi si avventano l'un contro l'altro attraverso la tavola. Sotto, una passerella più ampia delle altre, sostenuta da forti travature. [...] Acquafornte, cm 55 x 41. Secondo stato," in Praz M. (1975).

timento del sublime) dato che "Per rendere un oggetto molto terribile, sembra in generale necessaria, l'oscurità"¹⁹³. In generale ciò che è nascosto tende a suscitare un senso di insicurezza e il contesto del nascondimento per eccellenza è ovviamente quello dell'oscurità che in architettura si moltiplica inevitabilmente in un gioco di aperture e di muri all'interno dei quali diventa impossibile orientarsi e oltre ai quali diventa impossibile guardare. L'oscurità si accompagna alle privazioni generali (vuoto, solitudine e silenzio) che destano allo stesso modo sconforto e terrore, così come la vastità ("la grandezza di dimensione"). Rispetto al tema della vertigine è interessante la notazione di Burke quando scrive:

"Sono propenso ugualmente a ritenere che l'altezza sia meno grandiosa della profondità e che noi siamo maggiormente impressionati nel guardare giù da un precipizio che nel guardare verso l'altro un oggetto di uguale altezza; ma di ciò non sono sicurissimo".¹⁹⁴

La diffusione del grattacielo (o in generale dell'architettura che si sviluppa in altezza) nel profilo della città contemporanea bilancia que-

193. *Ibid.*, p. 86.

194. *Ibid.*, p. 97.

sta apparente asimmetria tra le sensazioni suscitate dalla vista verticale e moltiplica il senso di vertigine che l'altezza ci procura a prescindere dalla direzione dello sguardo e della sua origine (che si tratti in buona sostanza di una soggettiva a livello del suolo o di una prospettiva a volo d'uccello). Ci interessa da ultimo riportare la posizione di Burke in merito alla luce nelle costruzioni (che articola e completa la riflessione precedente sul buio): "Perciò quando entrate in un edificio [terribile], non potete passare in una luce più viva di quella che v'era all'aria aperta; l'entrare in un edificio di pochi gradi meno luminoso può produrre soltanto un mutamento insignificante; ma per rendere il passaggio impressionante, dovrete passare dalla luce più intensa a un'oscurità tanto grande quanto può essere compatibile con l'utilità dell'architettura. Di notte varrà la regola contraria, ma sempre per lo stesso motivo, per cui quanto più allora una stanza sarà illuminata, tanto maggiore sarà l'impressione che desterà".¹⁹⁵

Quest'ultimo passaggio introduce il tema del *contrasto* come possibile ispiratore del *sublime*, tema che in senso visivo caratterizza la rappresentazione della città che abbiamo analizzato in precedenza e che stiamo per affrontare in questo capitolo.

Gli spazi allestiti da Piranesi, come si diceva, riassumono tutti questi elementi in modo esemplare: appaiono infatti smisurati se rapportati alle (rarissime) figure umane che li popolano. Sono spazi silenziosi e deserti e aggrediti da evidenti segni di rovina (in sostituzione degli elementi a grottesche caratterizzanti i capricci architettonici barocchi¹⁹⁶) che restituiscono loro una smisuratezza anche sul piano temporale: non sono solo edifici dalle forme fuori misura, ma sono al tempo stesso traccia di un passato smisuratamente lontano e, diremmo oggi, alieno. Di fronte a questi paesaggi il sentimento dominante è senz'altro quello di un vertiginoso turbamento che è dato in prima battuta dal semplice

195. E. Burke, *cit.*, p. 104.

196. Come giustamente annotato da M. Praz (citato in AA. VV., *Giovan Battista Piranesi...*, p. 25) l'estetica della rovina e della catastrofe è ben presente in tutto il periodo barocco, come ad esempio nell'opera di François de Nomé, detto Monsù Desiderio (Metz, 1593 circa Napoli, 1624) le opere del quale si riteneva addirittura "portasse male", sotto forma di capriccio. Gli eventi catastrofici come il terremoto di Lisbona del (1755) proietteranno un'ombra più sinistra su questo tipo di rappresentazioni conferendo loro in vece del colto divertissement antichista il tono inquietante della profezia.

accorgimento dimensionale e rappresentativo: l'introduzione di una figura umana a sancire appunto il salto di scala tra l'uomo e la scenografia allestita. Lo spazio restituitoci dalle Carceri è comunemente letto come ipogeo (spazio di punizione sotterraneo strettamente imparentato con inferni e segrete) ma anticipa in modo piuttosto diretto la caratteristica dello spazio urbano definito dall'affollamento dei grattacieli nella New York moderna: la mancanza di



FIG. 158 - David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, Roma, Coconino Press, 2011

cieli nella New York moderna: la mancanza di cielo della tavola già analizzata in precedenza di *Little Nemo in Slumberland* si rispecchia in modo inquietante nell'orizzonte occultato dai labirinti di pietra delle Carceri. Marguerite Yourcenar annota in proposito: "La bestia e la pianta vengono eliminate da questi interni in cui regna esclusivamente la logica o la follia umana; neppure un po' di muschio ricopre questi muri nudi. Gli elementi stessi sono assenti o strettamente soggiogati: la terra non appare mai, ricoperta com'è di pavimenti o selciati indistruttibili; l'aria non circola; nessun alito [...] anima la seta sbrindellata delle bandiere; un'immobilità perfetta regna in questi grandi spazi chiusi. [...] La nostra vertigine davanti al mondo irrazionale delle *Carceri* è provocata non dalla mancanza di misure (perché mai Piranesi fu più geometra), ma dalla molteplicità di calcoli che

si fanno esatti e che conducono a proporzioni che si fanno sbagliate. Perché i personaggi situati in una galleria in fondo alla sala abbiano quelle dimensioni da pagliuzze, bisogna che quel balcone, prolungato da altri cornicioni ancor più inaccessibili, sia separato da noi da ore di cammino, e ciò, che basta a provare che questo cupo palazzo è solo un sogno, ci riempie di un'angoscia analoga a quella di un lombrico che tentasse di misurare i muri di una cattedrale."¹⁹⁷ Il riferimento a

197. M. Yourcenar, *La mente nera di Piranesi*, in Id., *Con beneficio d'inventario*, Bompiani, Milano, 1985, pp. 126.



FIG. 159 - Antonio Sant'Elia, *La città nuova. Casa a gradinata*, 1914, inchiostro nero e acquerelli su carta, Roma, collezione privata

Piranesi è ancora più calzante nelle parole di Yourcenar perché introduce il tema del salto di scala come elemento fondamentale nella strategia della vertigine. Sul piano specifico delle soluzioni visive segnala inoltre Henri Focillon: “La prospettiva delle ombre attraversa la composizione in diagonale. La luce urta contro i volumi e il sistema degli effetti che ne derivano complica ancora la rete della prospettiva lineare. I raggi obliqui che piovono dall’altro sembrano rischiarare un sotterraneo.”¹⁹⁸

Architetture smisurate e fuori scala quindi dove la luce (e di conseguenza l’ombra) è strumento di definizione dei volumi che caratterizza e amplifica l’aspetto emotivo della composizione: il lavoro di Piranesi sulle *Carceri*

racchiude una serie di temi visivi che, riaffiorando in vari ambiti delle arti e della letteratura, troveranno una saldatura definitiva nella narrazione a fumetti della città del futuro. Non è un caso se, ad esempio, David Mazzucchelli nel suo *Asterios Polyp*, sofisticato racconto della vita di un’eccentrica archistar, sceglie un immaginario palesemente ispirato al lavoro di Piranesi [Fig. 158] per mettere in scena la discesa negli inferi metropolitani da parte del protagonista in una sequenza onirica che narra in chiave moderna il mito di Orfeo e Euridice: anche soltanto a livello superficiale l’impatto visivo delle *Carceri* è tale da influenzare pesantemente l’immaginario legato alle dimensioni inferie e ipogee.

Un altro momento fondamentale per la messa a punto del *fuori scala urbano* è rappresentato dalle tavole raccolte sotto il nome di *Città Nuova* da Antonio Sant’Elia nel 1914 [Fig. 159]. Di nuovo ci troviamo di fronte a immagini che sono probabilmente più debitorie alla scenografia che non alla progettazione architettonica in senso stretto. Come

198. Henri Focillon, *L’invenzione. Le Carceri*, in AA. VV., *Giovan Battista Piranesi. Le carceri*, Milano, Abscondita, 2011, p. 136.



FIG. 160 - Tullio Crali, *Incuneandosi nell'abitato (In tuffo sulla città)*, 1939.

fa notare Da Costa Meyer¹⁹⁹ alle composizioni impressionanti di grattacieli, ponti di ferro e viadotti, non può corrispondere un reale progetto in sezione, una pianta funzionale: siamo, come per Piranesi, di fronte a una scenografia architettonica che racconta una visione precisa della città del domani, dominata dalle vie di comunicazione. Visione che nelle intenzioni dell'autore rappresenta un razionale sistema di valorizzazione della tecnologia e della macchina

ma che al contempo non può che generare una sensazione di turbamento e di disagio nello spettatore contemporaneo dovuto alla quasi totale assenza di figure umane e alla proporzione degli edifici stessi.

Entrano nel lavoro di Sant'Elia diversi materiali e spunti (sia grafici, come l'approccio raffinato e asciutto del disegno e il senso per la spettacolarizzazione dell'inquadratura grazie al movimento del punto di fuga probabilmente mutuato dalla scuola di Otto Wagner, sia sostanziali, come le immagini della nuova architettura industriale degli anni venti). Possibile e probabile anche l'influenza di un certo immaginario fantascientifico²⁰⁰: a prescindere da connessioni documentate tra l'architetto futurista e i contenuti della letteratura d'anticipazione è comunque innegabile che i lavori di Verne, Wells e Bellamy fossero ben noti all'epoca e avessero già iniziato a suscitare consensi nel pubblico italiano²⁰¹. Rispetto alle visioni delle Carceri piranesiane, entra nell'immaginario di Sant'Elia anche il tema del volo, della città vista dall'alto grazie ai moderni mezzi di trasporto, che oltre a essere ben presenti nell'immaginario fantascientifico di inizio secolo ebbero forte impatto, sempre nell'ambito del futurismo italiano, sulla cosiddetta

199. Esther Da Costa Meyer, *Antonio Sant'Elia: La città nuova*, in Marco De Michelis (a cura di), *La città nuova oltre Sant'Elia. 1913-2013 Cento anni di visioni urbane*, Silvana Editoriale, Milano, 2013, p. 29.

200. Oltre a quanto rilevato da De Costa Meyer, *cit.*, p. 31, si segnala in merito anche il contributo di Raghianti C. L., *Sant'Elia, il Bibbiena del Duemila*, in "Critica d'Arte", marzo-aprile 1963, p. 14.

201. Sulle origini e sulla fortuna dell'illustrazione a tema fantascientifico si veda AA. VV. (2008) *Nostalgia del futuro, L'invenzione del domani in un secolo di illustrazioni*, Modena. Questo volume permette di cogliere in modo immediato il proliferare, anche in Italia, di edizioni illustrate, cartoline o figurine ispirate agli scritti di Verne (come *Robur il Conquistatore*) o di Salgari (*Le meraviglie del Duemila. Avventure.*) che permise all'immaginario fantascientifico di diffondersi e di essere metabolizzato nella cultura di massa.



FIG. 161 - Hugh Ferriss, *Maximum Height, Zoning Law*, stage 4, 1916.

aeropittura che “mediante una libertà assoluta di fantasia e un ossessionante desiderio di abbracciare la molteplicità dinamica con la più indispensabile delle sintesi, fisserà l’immenso dramma visionario e sensibile del volo”.²⁰² In *Incuneandosi nell’abitato (In tuffo sulla città)* di Tullio Crali [Fig. 160] vediamo quindi una città che, nel dinamismo della picchiata, si presenta come un abisso di volumi che si proiettano a grande velocità incontro all’osservatore in caduta libera: la vertigine si completa qui con l’atto della caduta / volo del protagonista che tanta fortuna avrà nel fumetto di genere fantascientifico e supereroistico.

Il 1924 può essere preso come data emblematica per la maturazione di questo specifico percorso di messa a punto dell’immaginario della città del futuro: Hugh Ferriss completa la serie di disegni sul tema dello sviluppo architettonico di New York e Fritz Lang termina la sceneggiatura di *Metropolis*.

Il contributo di Hugh Ferriss al nostro percorso è determinante nella messa a punto dell’aspetto relativo all’illuminazione già evidenziato nelle opere di Piranesi e portato dal *delineator* americano alle estreme conseguenze. Nel 1916 viene approvata a New York City una nuova legge urbanistica volta a limitare, sulla base di una zonizzazione regolare, le dimensioni degli edifici con l’obiettivo di limitare la tendenza all’occupazione estensiva del suolo a favore di una maggior elevazione degli edifici stessi. Nel 1922 l’architetto specializzato in grattacieli Harvey Wiley Corbett commissiona a Hugh Ferriss una serie di illustrazioni prospettiche che potessero visualizzare le conseguenze progettuali della legge di occupazione del suolo. Anche se maturata in ambito tecnico questa richiesta è a tutti gli effetti la commissione per immaginare, almeno in termini di volumi, la città del futuro. Nel 1929

202. Si veda AA. VV., *Manifesto dell’Aeropittura futurista*, in *Prospettive di volo*, “Gazzetta del popolo”, 22 settembre 1929.

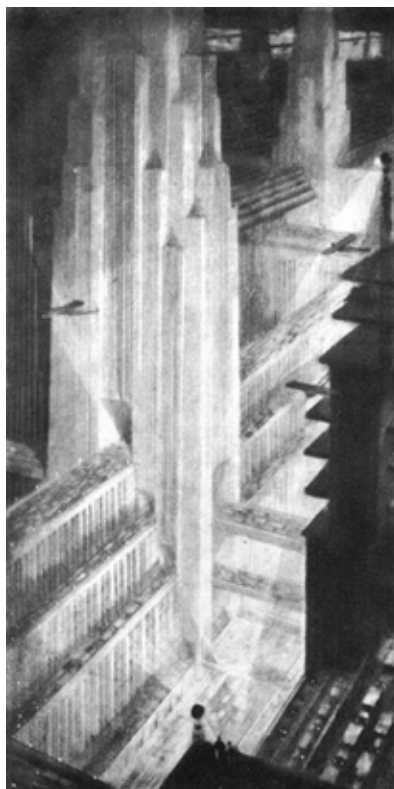


FIG. 162 - Hugh Ferriss, *Overhead Traffic Ways*, in *The Metropolis of Tomorrow*, cit., p. 65.

viene dato alle stampe *The Metropolis of Tomorrow* che si apre con i quattro disegni realizzati per Corbett [Fig. 161]. Il volume si presenta articolato in tre sezioni, la prima dedicata a edifici esistenti che rappresentano in modo emblematico le tendenze di sviluppo della metropoli moderna, la seconda a edifici di invenzione selezionati come rappresentativi di tendenze tecnologiche esistenti e la terza a esercizi di pura immaginazione. La caratteristica che accomuna le immagini di questo volume è sicuramente un trattamento molto particolare a livello di illuminazione. In queste tavole infatti [Fig. 162] possiamo osservare una serie di edifici di grandi proporzioni (non a caso assimilati a conformazioni montuose²⁰³ dallo stesso Ferriss nel disegno *Building Like Mountains* del 1924 che aprirà il volume) che ingombrano la quinta visiva in forma di sagome rese oscure dalle fonti di illuminazioni che irradiano dal basso proiettando ombre nette e digradanti sugli edifici, andando a definire una cifra stilistica che Ferriss enfatizzerà nella prosecuzione della propria carriera e che verrà ripresa in chiave drammatica in moltissime rappresentazioni urbane nel fumetto. Se le *Carceri* di Piranesi erano illuminate da una luce obliqua che dall'alto rimbalzava sui volumi e sugli archi proiettando ombre che andavano ad accumularsi verso il basso, le architetture di Ferriss sono spesso illuminate da una forte e puntuale sorgente luminosa proveniente dal basso. Tra le due rappresentazioni è, ovviamente, cambiato praticamente tutto (contesto storico, geografico, risorse tecniche) ma sicuramente dal punto di vista della concezione del *rendering* è l'avvento dell'illuminazione artificiale

203. Nel descrivere lo Shelton Hotel di Arthur Loomis Harmon, Ferriss dirà "There is, in the building itself, something reminiscent of the mountain." (H. Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow*, New York, Ives Washburn Publisher, 1929, p.30).

a marcare la differenza maggiore. Gli edifici sono illuminati all'interno e consentono di prolungare le attività lavorative e quotidiane e anche le strade delle grandi metropoli iniziano a illuminarsi di insegne, vetrine e ad animarsi grazie all'illuminazione puntuale dei lampioni. In questo contesto Ferriss visualizza le strade come canyon luminosi che proiettano sulle superfici smisurate dei grattacieli una forte fonte luminosa proveniente dal basso. Questo tipo di illuminazione produce una sensazione di inquietudine nell'osservatore: la città del futuro sembra condannata a essere visivamente immersa in una notte perenne, così come gli spazi delle *Carceri* non potevano che essere ipogei e indirettamente notturni. L'ambientazione notturna è legata anche all'esigenza di rendere conto della fine di un travagliato e complesso percorso di illuminazione dello spazio urbano caratterizzato da sperimentazioni di ogni tipo e da uno stretto rapporto con i temi della sicurezza e del pericolo²⁰⁴. La città, le vetrine, le insegne, sono finalmente rischiarate dalla luce elettrica garantendo, almeno formalmente, la vittoria della tecnologia sull'angoscia notturna e sull'interruzione forzata dei tempi della produzione e del consumo propri del tessuto urbano: New York è finalmente, per dirla con Fred Ebb "a city that doesn't sleep."²⁰⁵ Paradossale che proprio l'esito e l'avvento della strada come canyon di luce contribuisca a definire la visione perturbante di una città che, sviluppandosi in altezza, è in realtà immersa nelle tenebre quanto e più della città medioevale. La città è dunque notturna e illuminata in modo monumentale da fari che proiettano ombre nette e profonde sul fronte degli edifici: i tetti, il cielo notturno vengono così avvolti nella tenebra e l'orizzonte naturale di nuovo perduto. Nei testi che accompagnano le illustrazioni, Ferriss dimostra uno spirito di osservazione pratico che rende conto di una serie di meccanismi ormai consolidati nella cultura popolare in merito all'immaginazione del futuro (ricordiamo che Ferriss, essendo un artista del *rendering* architettonico tende a porsi il problema della città in termini di visualizzazione più che di progetta-

204. W. Schivelbusch, *Luce. Storia dell'illuminazione artificiale nel secolo XIX*, Parma, 2014.

205. Fred Ebb è l'autore delle parole della celebre canzone *New York New York* composta da John Kander per l'omonimo film di Martin Scorsese nel 1977 e resa celebre dalle interpretazioni di Liza Minelli e Frank Sinatra, che la inserì nel suo album *Trilogy: Past Present Future* (1980).



FIG. 163 - Chipp Kid e Dave Taylor, *Batman: Death by Design*, DC Comics, 2012 © 2012 DC Comics.

zione). Nell'introdurre le torri residenziali per il futuro annota infatti "l'immagine più popolare della città del Futuro [...] è composta di edifici che, senza nessuna modificazione della loro natura precedente, sono semplicemente cresciuti in altezza."²⁰⁶ Poco dopo ipotizza l'allineamento delle terrazze dei grattacieli per rendere realizzabili delle autostrade sopraelevate e gli spostamenti urbani su aeroplani di piccole dimensioni, per poi proseguire attraverso lo sviluppo di quattro stadi successivi dell'evoluzione architettonica della città e delineare gli edifici del futuro (monolitiche costruzioni di vetro e di cemento). Chiude il volume la terza parte, dove gli sviluppi delle singole tendenze danno forma a una serie di ipotesi sulla struttura urbana che richiama l'approccio di Sant'Elia per la Città Nuova (con una divisione funzionale per grandi emergenze architettoniche che riassumono in sé funzioni e destinazioni d'uso: il centro degli affari, il centro delle arti, la cittadella delle scienze, etc.). Quanto all'illuminazione abbiamo detto poco

206. Ferriss, *cit.*, p.62

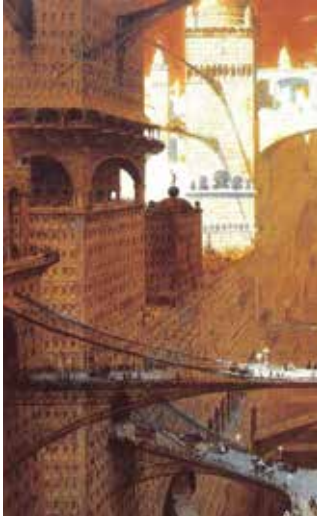


FIG. 164 - William Robinson Leigh, *Visionary City*, 1908.



FIG. 165 - Horst von Harbou, fotografia dal set di *Metropolis*, 1927.



FIG. 166 - Nicolas De Crecy, *Il celestiale Bibendum*, Eris Edizioni, Torino, 2015.

sopra, in merito alle inquadrature possiamo notare come nella maggior parte dei casi gli edifici siano rappresentati di scorcio, a volo d'uccello e da una grande altezza: di nuovo la vertigine e lo sguardo verticale sono i due fattori connotanti la visione della città del futuro dichiarati in modo esplicito quando, in apertura alla terza parte, l'autore scrive "Torniamo ora al parapetto che ci ha permesso la vista a volo d'uccello sulla città esistente. [...] Di nuovo, si stende sotto di noi, velata dalla foschia una Metropolis e il velo, di nuovo, sta per sollevarsi. Ma in questo caso [...] non su una città esistente, ma su una città d'immaginazione."²⁰⁷ La *Metropolis of Tomorrow* di Ferriss è una delle principali fonti di ispirazione per la realizzazione della neogotica Gotham City, città criminale per definizione, teatro dell'azione di Batman²⁰⁸. Tra le numerose incarnazioni visive di Gotham, definita in modo estremamente efficace da Tim Burton²⁰⁹ come "l'inferno che, uscito dal marciapiede, continua a crescere" percorribile solo in direzione verticale "un'interminabile ascesa verso l'abisso di un cielo rovesciato"²¹⁰, ricordiamo la versione

207. *Ibid.*, p.109.

208. Si segnala che, non senza una certa ironia, Metropolis sarà invece l'appellativo della città d'elezione dell'altro supereroe per eccellenza, Superman, e si caratterizzerà, al contrario di quanto visualizzato da Ferriss, come città luminosa e prolifica.

209. Tim Burton è stato regista di un celebre e discusso adattamento cinematografico del personaggio in due distinti film *Batman* (1989) e *Batman: Returns* (1992), citato in M. Spanu, *Tim Burton*, Milano, Il Castoro, 2008, p.59.

210. R. Barbolini, *La Chimera e il Terrore*, Milano, Jaca Book, 1984, p. 26 citato in V. Trione, *cit.*, Milano, 2014, p. 181.

di Dave Taylor [Fig. 163] che ci restituisce una città che cita quasi alla lettera il lavoro di Ferriss nel contesto di una storia, non a caso, di tema architettonico e urbano²¹¹.

L'immagine della città solcata da ponteggi e strade si colloca in modo stabile nell'immaginario del futuro (ed è debitrice verso Piranesi e Ferriss tanto quanto verso Venezia e i *docks* di Londra) e si presenta in modo ricorsivo in tutta una serie di visualizzazioni della città di domani. Riportiamo a puro titolo di esempio la celebre illustrazione di William Robinson Leigh del 1908 [Fig. 164] che in qualche modo anticipa la scenografia di *Metropolis* [Fig. 165] e che troveremo citata da De Crecy [Fig. 166] nella visualizzazione della sua New York-sur-Loire "città di sudore e ferraglia, dagli odori acidi di zolfo e zinco, con una punta di nafta... New York-sur-Loire, tredici milioni di anime e altrettanti veicoli... Cattedrali industriali sovrapposte. Tipiche di una metropoli ricca di storia...".

Nel giugno 1924 Fritz Lang e Thea von Harbou terminano la sceneggiatura di *Metropolis*. Nell'autunno dello stesso anno Lang si reca negli Stati Uniti con una duplice missione: da un lato garantire collaborazione e accoglienza ai lavori della sua casa di produzione, dall'altro visionare nuove macchine da presa americane (e al contempo incontrare i grandi registi dell'epoca). Anche se la sceneggiatura del film era già all'epoca già pronta, l'ispirazione definitiva per il film che oggi conosciamo viene solitamente attribuita alla visione notturna dei grattacieli di Manhattan dal ponte del piroscampo Deutschland²¹². A prescindere dall'aneddotica divulgata dallo stesso Lang (e contraddetta in parte dalla cronologia della scrittura della sceneggiatura del film) è certo però che la vista delle città statunitensi abbia profondamente colpito l'immaginario di Lang fornendo una sensazione visiva che il regista tradurrà nel potente apparato scenografico di *Metropolis*. Il film di Lang ci interessa, nell'ambito di questo percorso per due motivi prin-

211. *Batman: Death by Design* è ispirato alla demolizione della Pennsylvania Station di New York avvenuta nel 1963 e al crollo di una gru nel centro di Manhattan nel 2008, mette in scena inoltre un alter ego a fumetti del noto architetto Rem Koolhaas nel personaggio dell'architetto Kem Roomhaus impegnato a proporre un progetto per la nuova stazione che ricalca le fattezze dell'intervento di Santiago Calatrava per la Città delle Arti e delle Scienze a Valencia.

212. B. Eisenschitz, *Un film-catastrofe: Metropolis*, in A. Cavazza, *cit.*, p. 6.



FIG. 167 - Erich Kettelhut, bozzetto per la scenografia di Metropolis di Fritz Lang, prima versione. Veduta di una strada su più livelli con grattacieli e una chiesa, 1925, matita e penna su carta, Berlino, Stiftung Deutsche Kinemathek.



FIG. 168 - Erich Kettelhut, bozzetto per la scenografia di Metropolis di Fritz Lang. Veduta dall'alto della torre di Babele, s. d., matie colorate e acquerelli su carta, Berlino, Stiftung Deutsche Kinemathek.

cipali. In primo luogo per il lavoro di Erich Kettelhut²¹³ sui bozzetti per le scenografie che rappresenta una potente sintesi di alcuni dei temi che abbiamo visto caratterizzare le visioni di Piranesi e i progetti di Sant'Elia. Metropolis è una città divisa verticalmente in classi, priva di elementi naturali, solcata da ponteggi (che riecheggiano gli archi delle carceri piranesiane) e autostrade dove una folla quasi irriconoscibile si agita e si muove senza sosta. Negli orizzonti chiusi e privi di misura di questi bozzetti si respira la stessa annichilente assenza di riferimenti delle *Carceri* e al tempo stesso si coglie la dimensione sovrumana degli edifici visualizzata da Antonio Sant'Elia qualche anno prima. Per la prima volta questi elementi vengono calati in un contesto espressamente narrativo e fanno quindi il loro ingresso nell'immaginario collettivo attraverso uno dei nuovi linguaggi del XX secolo: il cinema. Non è un caso che Lang si ponga il problema di come rendere effettivamente smisurata la propria

architettura urbana: nascondere la linea dell'orizzonte è senz'altro un primo accorgimento ma fondamentale risulterà l'inserimento della figura umana nel girato. Non però di un singolo spettatore o di uno sparuto gruppo di passanti come nelle incisioni di Piranesi, quello che serve a Lang è la folla in movimento, che possa rendere, in modo congruo rispetto al nuovo linguaggio cinematografico, il salto di scala delle sue architetture in un contesto urbano vivo e brulicante [Figg. 167-168]. Fondamentale in questo senso il contributo del tecnico degli effetti speciali Eugene Schufftan che, attraverso un complesso sistema di ripresa

213. Il designer di produzione aveva già lavorato con Lang sia su *Dr. Mabuse, der Spieler* del 1922 che su *Die Nibelungen* del 1924. Segnaliamo che, seppure non compaia nei credits del film, Kettelhut ricoprì il ruolo di art director anche nel film di Walter Ruttmann *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* del 1927.

e proiezione riflessa riuscì a posizionare sui fondali realizzati in scala il movimento delle folle riprese dal vero. È questo il secondo motivo di interesse di *Metropolis*: per la prima volta, grazie al cosiddetto *effetto Schüfftan* assistiamo sullo schermo all'incarnazione di un'architettura che, come segnalato da Antonio Costa²¹⁴, si può lasciare alle spalle “tradizione, stile, estetica, proporzione” e che abbia “la sua ragion d'essere solo nelle condizioni speciali della vita moderna”²¹⁵.

A questo punto il percorso che conduce da Piranesi, a Sant'Elia, a Lang converge nuovamente nel tema della nostra ricerca. La figura di Kettelhut leggibile come *concept artist* ante litteram, a metà tra lo scenografo, l'illustratore e l'architetto, sintetizza molto bene le istanze narrative dello spazio che riguardano la città di domani. Così come Ferriss, architetto specializzato in *rendering*, contribuirà a spostare la rappresentazione della città dall'ambito della progettazione a quello della pura visualizzazione. Se il percorso delineato sinteticamente fino ad ora mette in campo una serie di soluzioni che si articoleranno in strategie narrative, nel linguaggio del fumetto rimane, per leggere correttamente lo sviluppo visivo di questo tema, un'ultima osservazione in merito al rapporto tra futuro della città e catastrofe. Come vedremo nella seconda parte di questo capitolo la strategia della vertigine e l'immaginario della catastrofe non sono le uniche chiavi di lettura della città d'invenzione nel fumetto: sono senz'altro dominanti in tutte le rappresentazioni che afferiscono a tematiche prettamente fantascientifiche mentre sono affiancate a rappresentazioni di segno diverso quando la città d'invenzione si colloca nell'ambito fantastico o surreale. La differenza principale sta ovviamente nel tipo di intenzione narrativa a monte: la *science fiction* per come l'abbiamo delineata poco sopra muove in modo più o meno geometrico dalla proiezione di invenzioni o di tendenze presenti nella società attuale esasperandone la scala e la diffusione. C'è una sorta di profezia implicita in questo genere d'invenzione (e non a caso Gernsback nel suo editoriale defi-

214. A. Costa, “...und wie alle im licht dieser Stadt.” *Metropolis, l'effetto Schüfftan e il “salto di scala*, in M. De Michelis, *cit.*, p. 55.

215. A. Sant'Elia, *L'architettura futurista*, in L. De Maria (a cura di), *Marinetti e il futurismo*, Milano, 1973.

nisce profetico il ruolo di autori come Verne) che nel proiettare futuri plausibili cerca al contempo di raccontare in chiave spesso critica le problematiche del presente.

Come ricorda Musset “[...] analyser les discours sur l’apocalypse, en particulier dans les récits de science-fiction, permet de mieux comprendre les dysfonctionnements politiques, économiques et sociaux qu’ils révèlent dans un monde réel perçu comme toujours plus vulnérable malgré (ou à cause de) son développement technologique”²¹⁶. Questa posizione rende conto della fortuna di questa tematica dal punto di vista narrativo e specificatamente visivo: lo sviluppo del fenomeno urbano, come abbiamo visto, proietta sul futuro interrogativi inquietanti che si articolano attorno ai temi della profezia, spesso della rovina, quasi sempre dell’inquietudine nell’immaginario artistico. Molto interessante in questo senso l’analisi prodotta da Musset che affronta il tema della catastrofe dal punto di vista delle modalità con le quali questa si attua. La memoria fantastica della rovina di Atlantide²¹⁷ e del biblico diluvio universale richiama ad esempio il tema della ritorno della città a una dimensione ipogea e sommersa (di volta in volta dalle acque o da eventi sismici ma anche dalla proliferazione del costruito), ma è in particolare in merito alla dimensione propria della città che diventa stringente il tema dell’apocalisse. La grande città è spesso connotata, a partire dai più remoti riferimenti biblici come Sodoma, Gomorra, Babilonia e Babele, come simbolo dei costumi (spesso in senso negativo) di interi universi culturali: che nell’Apocalisse di San Giovanni Babilonia la Grande sia il simbolo di tutti i mali dei giorni ultimi²¹⁸ è corollario di questo assunto ma anche segno di un’antica avversione morale nei confronti dei grandi agglomerati urbani.²¹⁹ Dal XX secolo

216. Alain Musset, *La syndrome de Babylone. Géofictions de l’apocalypse*, Armand Colin, Parigi, 2012, p. 23

217. *Ibid.*, p.29.

218. “Là vidi una donna seduta sopra una bestia scarlatta, coperta di nomi blasfemi, con sette teste e dieci corna. La donna era ammantata di porpora e di scarlatto, adorna d’oro, di pietre preziose e di perle, teneva in mano una coppa d’oro, colma degli abomini e delle immondezze della sua prostituzione. Sulla fronte aveva scritto un nome misterioso: Babilonia la grande, la madre delle prostitute e degli abomini della terra. (Apocalisse, 17:3-5, CEI).

219. Senza ambizione di esaustività in merito all’argomento è opportuno qui ricordare tra gli altri Joëlle Salomon Cavin, *La ville mal-aimée. Représentation anti-urbaines et aménagement du territoire en Suisse: analyse, comparaison, évolutions*, 2005, Losanna, Editions Presses polytechniques et universitaires romandes (citato in A. Musset, *cit.*, p. 121) che con un approccio comparativo delinea una storia del pensiero anti urbano in Svizzera, Italia, Inghilterra e Francia; Mike Davis, *Geografie della paura*, Milano, Feltrinelli, 1999 e Paul Virilio, *Città Panico*, Milano, Raffaello Cortina, 2004.



FIG. 169 - Winsor McCay, *The Last Day of Manhattan*, illustrazione pubblicata sul "New York Herald" (1905). Il sottotitolo recita "Being some Consideration of the End of some Things as seen through The Spectrophone." mentre la nota in calce "Directly beneath us. Deeper in water than it ever was before in history lies what was once known as Wall Street."

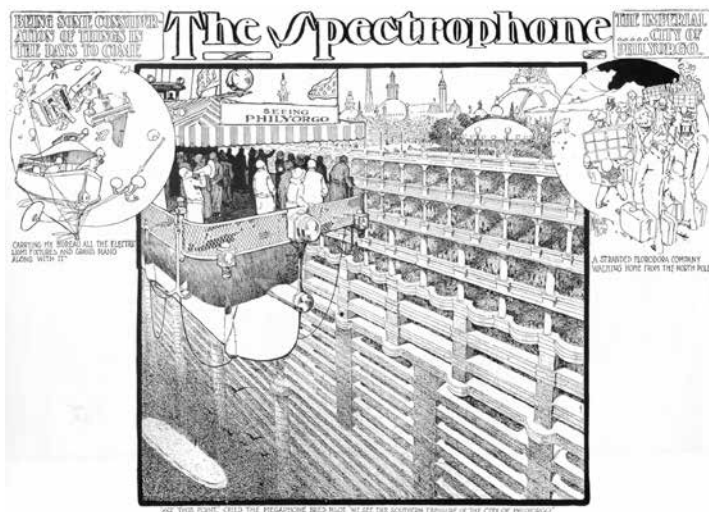
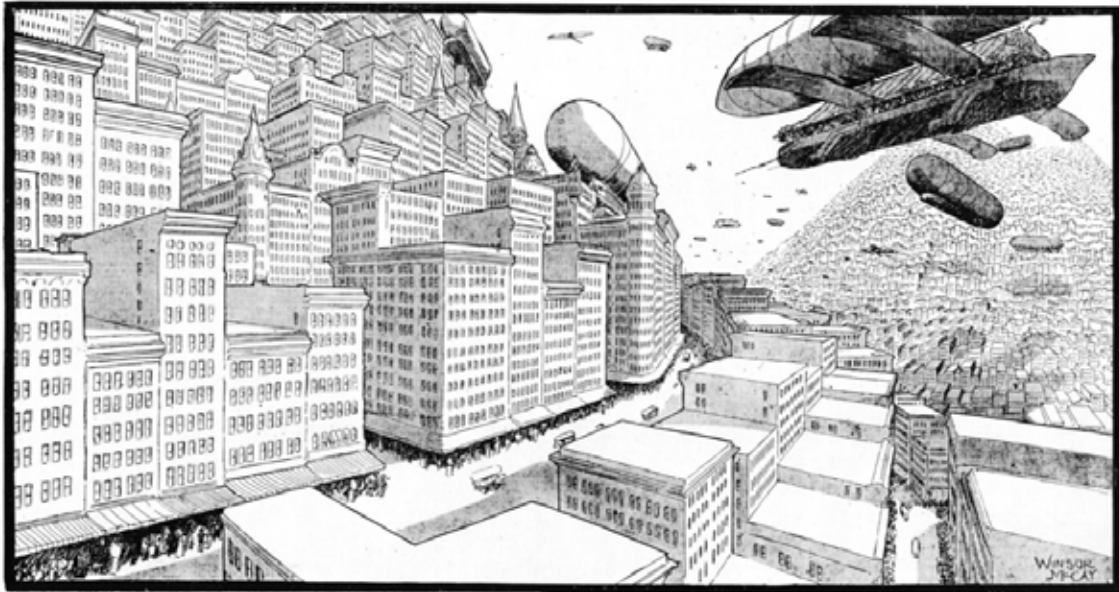


FIG. 170 - Winsor McCay, tavola tratta da *Philyorgo and The Spectrophone*, 1920. Le tre didascalie recitano nell'ordine "Carrying my Bureau all the electric light fixtures and grand piano along with it.", "At this point - cried the Megaphone bred Pilot we see the southern Exposure of the City of Philyorgo.", "A stranded Florodora Company walking from the north Pole."

in poi sono le grandi capitali nord americane e europee a ricoprire questo ruolo emblematico che le colloca in un immaginario collettivo dove il riconoscimento diventa funzionale alla drammatizzazione della rovina. Si amplifica qui il tema della rappresentazione metonimica della città, attraverso quelle che Musset definisce *icone e geosimboli* dell'Apocalisse (tra tutti il "fantasma" della Tour Eiffel, le rovine della Statua della Libertà): elementi ad elevata riconoscibilità che alludono alle grandi metropoli che a loro volta sussumono per metonimia un intero universo culturale e che come vedremo verranno utilizzati, anche nel fumetto, come marcatori visivi dell'avvenuta catastrofe.

Da un punto di vista strettamente cronologico, il fumetto inizierà lentamente ad appropriarsi di queste

visioni e a inserirle nel novero dei "luoghi" dove ambientare storie fin dagli albori e con quella ampiezza di trattazione che ne contraddistingue, come già più volte segnalato, il rapporto elettivo con il tema della città. Oltre al già citato Little Nemo e prescindendo dai classici come *Flash Gordon*, che attengono a tematiche più legate all'esotismo e all'avventura, possiamo, già a partire dal 1905, documentare la presenza del tema della metropoli del futuro legato all'idea di un'incombente catastrofe con l'illustrazione di Winsor McCay dal titolo *The Last Day of Manhattan* [Fig. 169]. Sempre McCay continuerà a lavorare sul tema nelle tavole di *Philyorgo and The Spectrophone* [Fig. 170] dove, benché nel contesto di singole illustrazioni (o vignette) possiamo già



MEN WILL LIVE ON MOUNTAIN TOPS

FIG. 170 - Winsor McCay, *Men will live on Mountain Tops*, illustrazione pubblicata sul "New York Herald" (1905).

riscontrare alcuni degli accorgimenti che vedremo poi caratterizzare la strategia visiva della vertigine. Da un lato la visione dall'alto ci propone una profondità insondabile e avvolta nella foschia e una ripetitività sterminata, dall'altro in *Men will live on mountain tops* [Fig.170] anticipa e richiama la visione di Lang, con la folla schiacciata dai grattacieli fuori scala che si ammassano senza soluzione di continuità in una vista laterale che esalta i volumi, con inquadrature immersive e dal forte taglio verticale.

Nello sviluppo delle strategie visive sulle città del futuro possiamo registrare un'ulteriore concentrazione di percorsi creativi che gravita attorno a *Blade Runner* di Ridley Scott (1982) che porta la sintesi concretizzatasi in *Metropolis* a contatto con un ulteriore componente dell'immaginario (questa volta principalmente legato all'ambito del fumetto): la corrente visiva maturata in Francia attorno alla rivista "Metal Hurlant" (fondata nel 1974 e portata al pubblico statunitense nel 1977 con il titolo "Heavy Metal") tra i quali ricordiamo, per capacità visionaria, Jean Giroud (in arte Moebius)²²⁰ e Philippe Druillet.

220. Jean Giroud, in arte Moebius, collaborò nel corso della sua carriera a produzioni cinematografiche in un ruolo per certi versi analogo a quello di Erik Kettelhut. Fu infatti coinvolto nel design di film come *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Tron* (Steven Lisberger, 1982) e *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997).

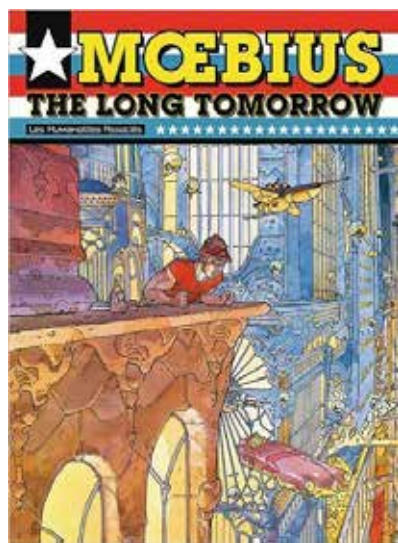


FIG. 170 - Dan O'Bannon e Moebius, *The Long Tomorrow*, Les Humanoides Associées, 1976.

Se infatti ritroviamo in *Blade Runner* molti elementi già evidenziati in precedenza (come il proliferare in altezza della struttura urbana, o la presenza nello skyline di edifici colossali alla Sant'Elia o l'ambientazione prevalentemente notturna) assistiamo a un'ulteriore espansione dell'immaginario futuro dovuta alla presenza del *concept designer* Syd Mead e all'ispirazione data dal lavoro di Moebius. Quest'ultimo venne

infatti coinvolto dallo scrittore Alejandro Jodorowsky, suo sodale in veste di sceneggiatore sulla celebre saga a fumetti *Incal*, nel progetto poi abortito, di un adattamento cinematografico del classico romanzo di fantascienza di Frank Herbert, *Dune* (1965). I creativi coinvolti in questo progetto erano tra gli altri Hans Rudy Giger (poi creatore del design della creatura xenomorfa protagonista di *Alien*²²¹) e Dan O'Bannon (attore, sceneggiatore e regista americano che scriverà il soggetto di *Alien*). Insieme a quest'ultimo, durante la pre produzione del progetto di Jodorowsky, Moebius realizzerà una breve storia a fumetti dal titolo *The long tomorrow* che sarà una delle principali fonti di ispirazione visiva per Ridley Scott nella visualizzazione del mondo di *Blade Runner*.

Fin dalla copertina [Fig. 170] il contesto visivo è chiaro: un personaggio si sporge da una terrazza che si staglia su uno sfondo di grattacieli e veicoli volanti guardando verso il basso: dal punto di vista architettonico siamo a tutti gli effetti a *Metropolis*. Durante tutto lo svolgimento del fumetto, che mutua ritmi e temi dai classici dell'*hard boiled* americano, il lettore viene esposto a una serie di vertiginose prospettive ascendenti o discendenti inquadrature in vignette dal taglio verticale: è questa sicuramente una delle modalità più codificate di quella che

221. *Alien*, Ridley Scott, 1979.

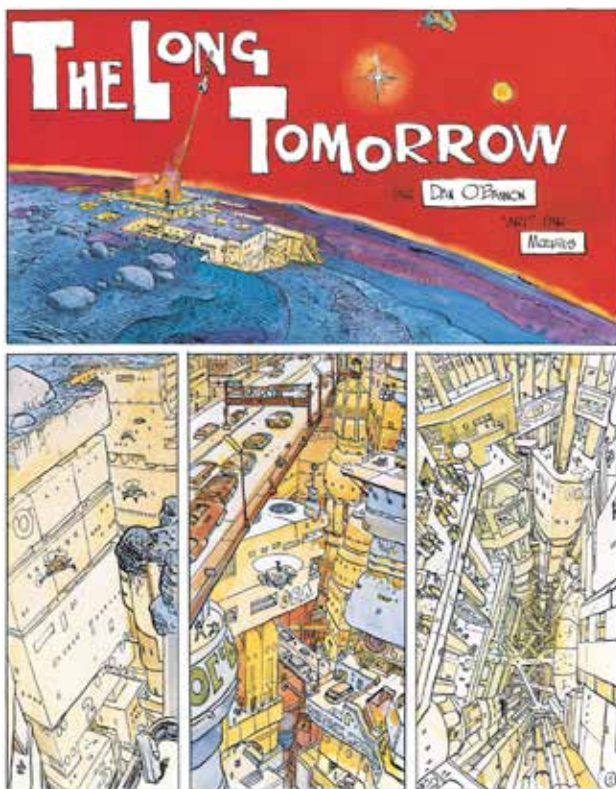


FIG. 171 - Dan O'Bannon e Moebius, *The Long Tomorrow*, Les Humanoides Associées, 1979, p.1.



FIG. 172 - 173 - Syd Mead, *Blade Runner concept art*, tempera su tela, 1979.

abbiamo appunto definito strategia visiva della vertigine. La prima tavola [Fig. 171] è significativa da questo punto di vista: siamo di fronte a una classica sequenza di avvicinamento (dal campo lunghissimo al campo lungo o medio negli esempi citati in precedenza) ma la natura smisurata e verticale dell'ambientazione non ci permettono in realtà una reale prossimità, ma solo un progressivo approfondimento che tiene l'inquadratura sempre in campo lungo. Scopriamo inoltre, grazie alla prima vignetta, la natura ibrida del luogo dell'azione: città che si sviluppa sia in altezza (e che

già nelle vignette successive ci sembra il classico conglomerato di grattacieli) ma che in realtà è scavata nel sottosuolo. Vertigine, senso di caduta e totale saturazione dell'orizzonte sono qui resi in maniera magistrale dalla *ligne claire* di Moebius e sintetizzano in modo emblematico le caratteristiche della strategia visiva della *vertigine* nel fumetto. Il lavoro di Syd Mead²²² sui *concept* di *Blade Runner* [Figg. 172-173] integra abilmente queste istanze con le influenze già citate e impone una nuova codifica visiva della città del futuro: notturna per definizione, rischiarata solo dalle luci delle insegne luminose, possibilmente piovosa e verticalmente smisu-

rata. Le influenze reciproche e ben documentate tra narratori, registi e

222. Mead, nel 1979, anno nel quale inizia il suo lavoro con Ridley Scott, ha dei trascorsi di designer per il settore automobilistico (in particolare per la Ford) e per il settore alberghiero. Il suo coinvolgimento nell'ambito cinematografico lo porterà a firmare gli studi per alcuni dei titoli fondamentali del genere fantascientifico (*Star Trek: The Motion Picture*, *Blade Runner*, *Tron*, *Aliens*, *Johnny Mnemonic* tra gli altri).



FIG. 174 - A. Jodorowsky e Moebius, *L'Incal Noir*, Humanoides Associées, Parigi, 1981.



FIG. 175 - A. Jodorowsky e Moebius, *La Cinquième Essence - 2e partie - La Planète Difool*, Humanoides Associées, Parigi, 1988.



FIG. 176 - A. Jodorowsky e Moebius, *Après l'Incal, Le nouveau rêve*, Parigi, Les Humanoides Associées, 2011.

fumettisti hanno di fatto influenzato pesantemente la visualizzazione della città del futuro dagli anni '80 a oggi (creando un sottotesto visivo comune tra i classici del genere cinematografico come *Alien* e *Blade Runner*, fino al seminale romanzo *Neuromante* di William Gibson del 1984, primo esempio del cosiddetto genere *cyberpunk* che nelle metropoli à la *Blade Runner* trova il suo contesto d'elezione). Moebius continuerà la sua esplorazione di questo tipo di immaginario (e non solo) in molti altri sui lavori. In particolare nel lungo ciclo dedicato a *L'Incal*²²³ troviamo tre scene analoghe presenti in tre distinti momenti della saga [Figg. 174-175-176] rappresentanti la caduta in un canyon urbano del protagonista Jon Difool²²⁴, immagini spesso citate nei testi che si occupano di architettura e fumetto e che richiamano con continuità il tema della vertigine in rapporto alla città del domani.

Nell'immaginario della città *cyberpunk* le influenze citate permangono come sottotesto visivo evocato dall'affioramento del tema della vertigine e del salto di scala ed è in particolare la città statuni-

223. Segnaliamo qui che lo sceneggiatore della serie, lo scrittore e regista Alejandro Jodorowsky, utilizzerà come titoli per la parte centrale dell'opera la notazione di ispirazione esoterica indicando due diversi momenti della saga come "Ciò che è in alto" e "Ciò che è in basso". Questa suddivisione è stata adottata anche da Michela De Domenico come possibile tassonomia nella sua analisi delle città fantastiche nel fumetto (M. De Domenico, *cit.*, pp. 35 e segg.) e fornisce un ottimo spunto di riflessione in merito a quanto riportato anche in questa ricerca sul tema delle strutture spaziali ipogee, terrestri e volanti.

224. Anche l'autore messicano José Ladrónn chiamato, dopo la scomparsa di Moebius a proseguire la saga dell'Incal ha inserito una scena di caduta analoga a quelle riportate nel volume *Final Incal*, Parigi, Humanoides Associées, 2014.



FIG. 177 - Robert Hubert, *Galerie du Louvre en ruines*, 1796, Parigi.

tense con le sue architetture svettanti la fonte visiva di ispirazione. Come abbiamo annotato, nelle *Carceri* di Piranesi, al tema del salto di scala si affianca quello della rovina architettonica: tema rispetto al quale la fonte figurativa principale non può che essere l'architettura del Vecchio Continente (per motivi anche solo meramente anagrafici) e in particolare la città di Parigi. La rovina come vestigia dell'epoca classica è, per gli artisti del XVIII e del XIX secolo, esperienza diretta, ma al tempo stesso è costante riferimento a una sorta di *memento mori* a scala urbana [Fig. 177]. Incendi e terremoti rammentano con regolarità la natura transitoria della città accompagnati da riferimenti religiosi legati al tema dell'apocalisse e del giudizio morale sulla dimensione urbana. È però attraverso l'attuazione degli interventi urbanistici di grande scala che si susseguono a partire dalla fine del XIX secolo nelle grandi capitali che la città rivela la propria potenziale vocazione al declino, un sentimento di fragilità registrato perfettamente da Walter Benjamin quando scrive "La Parigi di Baudelaire è per così dire una città minata, fragile, che si va estinguendo."²²⁵

Il grande cantiere che si produce in seguito agli interventi di Haussmann [Fig. 178] attualizza l'immaginario visivo della rovina, che si tra-

²²⁵ W. Benjamin, *Note sui "Quadri parigini" di Baudelaire*, traduzione a cura di G. Schiavoni, in W. Benjamin, *I "passages" di Parigi. Opere complete di Walter Benjamin*, a cura di R. Tiedemann, edizione italiana a cura di E. Ganni, Einaudi, Torino, 2000, vol. VII, pp. 345.



FIG. 178 - Scavi su Butte des Moulins a Parigi, Fotografia di Charles Marville (1876 - 1877) pubblicata in "L'illustration", 24 febbraio 1877, con il titolo "Le percement de la nouvelle avenue de l'Opéra: Aspect des démolitions entre la rue Molière et la rue D'Argenteuil", p. 124.

duce in questo caso però non in vestigia utili alla sopravvivenza di una memoria ma in macerie anonime che necessitano di essere rimosse²²⁶. Come scrive Musset "Le voyage à Rome a formé les élites européennes de la première moitié du XIX^e siècle. Celui vers les ruines futures de Paris éduquera peut-être une jeunesse studieuse née après l'apocalypse."²²⁷

La città occidentale si presenta quindi già fragile al fatidico appuntamento della Seconda Guerra Mondiale che imporrà il tema della distruzione della città (quindi della catastrofe come esito dell'urbano) sia attraverso le massicce distruzioni dovute ai bombardamenti bellici ma in modo particolare in relazione al bombardamento di Nagasaki e Hiroshima nell'agosto del 1945. Se fino a quel momento la fantascienza infatti si era confrontata con il tema della catastrofe in modo sporadico e principalmente in relazione al suo aspetto mitologico²²⁸, l'azione con-

226. Sul rapporto con i resti urbani si segnala l'interessante contributo di M., *Exorcizing remains, Architectural Fragments as Intermediaries between History and Individual Experience*, in "Journal of Material Culture", Vol. 8(2), Londra, 2003, pp.189-213.

227. Alain Musset, *cit.*, p. 133.

228. Il riferimento è al mito classico di Atlantide e al diluvio della tradizione giudaico cristiana che costituiscono in qualche modo un substrato culturale sul quale i temi del disastro ambientale e tecnologico si innestano alla perfezione. (A. Musset, *cit.*, p. 29).



FIG. 179 - Ishirō Honda, *Godzilla* (1954).



FIG. 180 - Immagine di scena da Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, *King Kong* (1933)

giunta dell'industrializzazione (e della conseguente preoccupazione per le condizioni dell'ambiente) e dell'impiego bellico dell'energia atomica rendono il tema della catastrofe urbana (e planetaria) generata dall'uomo attuale e pervasivo, con accenti affatto particolari nella



FIG. 181 - Francisco Goya, *Gigante seduto*, 1818

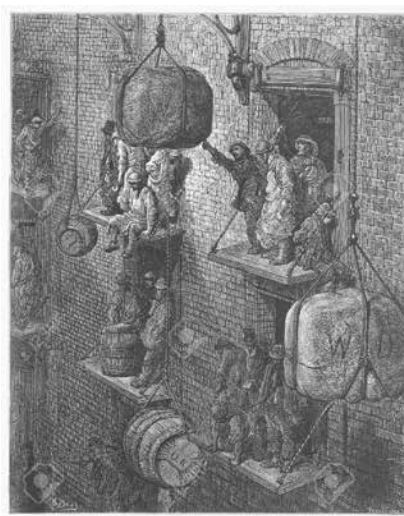


FIG. 182 - *Warehousing the city*, da Blanchard Jerrold, Gustave Doré, *London: A Pilgrimage*, 1872, Londra.

cultura giapponese e nella sua vasta produzione a fumetti. Compito del *manga* dopo il 1945 è appunto anche quello di metabolizzare l'impatto emotivo del bombardamento atomico²²⁹ attraverso degli strumenti visivi che in qualche modo si collocano in continuità con quanto abbiamo

registrato per lo sviluppo dell'immaginario occidentale della città futura. Torna quindi prepotentemente il tema del salto di scala, ma questa volta applicato alla figura umana o animale (mutata a causa delle radiazioni) che non fa che contestualizzare nuovamente una forte connessione rispetto alle strategie visive legate all'immaginazione del

229. Si veda in merito il capitolo *Sogni Atomici* in A. Alberghini, *cit.*, p. 165 e segg.



FIG. 183-184 - Tsutomu Nihei, immagini tratte da *Blame!*, Kōdansha, Tokyo, 2003.

futuro. Il mostro Godzilla²³⁰ [Fig. 179] che come King Kong²³¹ [Fig. 180] scatena tutta la sua ferocia in corrispondenza degli agglomerati urbani superandoli in dimensione, altri non è che un'ulteriore passaggio di livello rispetto al *fuori scala* urbano: se l'edificio annichiliva l'umano con la sua mole, adesso è la creatura gigante che calpesta (o scala nel caso di King Kong) gli edifici a occupare l'immaginario futuro. La strategia visiva che sta alla base di queste rappresentazioni è la stessa dello studio di Goya dedicato al *Colosso* [Figg. 181] dove il senso di smisuratezza delle due figure divine è trasmesso dalla presenza di porzioni di abitato sull'orizzonte che restituiscono immediatamente il rapporto dimensionale tra la figura e il paesaggio, compito che, nelle Carceri piranesiane, spettava alle sparute e rare figure umane. La frequentazione del manga rispetto ai temi dello smisurato e del catastrofico produce nel tempo alcuni esempi assolutamente rilevanti in relazione al tema della città. Ci sembra utile riportare qui la didascalia in forma di versi che l'architetto giapponese Arata Isozaki appone al suo fotomontaggio *Future City (The Incubation Process)* del 1962: "Incubated cities are destined to

self-destruct / Ruins are the style of our future cities / Future cities are themselves ruins / Our contemporary cities, for this reason, are destined to live only a fleeting moment, / Give up their energy and return to inert material / All of our proposals and efforts will be buried, / And once again the incubation mechanism is reconstituted / That will be the future."

Queste parole risuonano in modo particolare nel lavoro di Tsutomu Nihei (*manganaka* con formazione da architetto) in *Blame!* e in quello

230. Ishirō Honda, *Godzilla* (1954).

231. M. C. Cooper, E.B. Schoedsack, *King Kong* (1933).



FIG. 185 - Arnold Böcklin, *Die Toteninsel*, Staatliche Museen, Berlino, 1883.

di Katsushiro Otomo (con particolare riferimento ad *Akira e Domu*). Si tratta, come nel caso di Taniguchi, di due autori il lavoro dei quali ha trasceso ampiamente la dimensione nazionale (che ne escluderebbe la trattazione in questa sede) sia in termini di pubblico che in termini di rilevanza critica.

In *Blame!* assistiamo a una sequenza di spazi (una serie di “livelli” successivi, come sono stati definiti, mutuando la terminologia dal mondo videoludico) privi di qualsiasi rapporto dimensionale con l’umano: smisurati agglomerati di cavi e pareti, abissi solcati da ponteggi che riecheggiano contemporaneamente Piranesi e Lang, frutto del lavoro dissennato dei “Builders”, enormi macchine da costruzione senzienti delle quali l’uomo ha perso totalmente il controllo [Fig. 183-184]. La *mise en page* è totalmente libera e non risente dell’esigenza di orientarsi da parte del lettore: lo scenario è talmente privo di coordinate accessibili e di possibili percorsi che qualsiasi movimento è salto o caduta. La pressione verso l’elemento umano che subisce il protagonista di *Blame!* è strettamente legata al senso di precarietà e di inadeguatezza degli spazi che possiamo riscontrare nell’illustrazione di Dorè tratta dal già citato *London: A Pilgrimage*, dal titolo *Warehousing the city* [Fig. 182].

Come segnalato da Keith Leslie Johnson²³² la visione di Nihei va oltre il concetto di morte della città: la città è viva, ma non è più viva

232. Keith Leslie Johnson, *Nihei Tsutomu and the Poetics of Space*, in “Southeast Review of Asian Studies”, Vol. 35, 2013, pp. 190-203.



FIG. 186 - Katsushiro Otomo, *Akira*, Kōdansha, Tokyo, 1982-1990

in funzione dell'uomo, è diventata habitat dell'inorganico e al tempo stesso spazio immenso che offre, al solitario protagonista una dimensione un'*immensità intima*²³³. L'affioramento e l'estensione smisurata dello spazio ipogeo piranesiano riconduce quindi il protagonista in una condizione che si colloca tra la percezione del sublime e la *rêverie*: un ritorno alla contemplazione che libera quindi la narrazione dalle esigenze di orientamento e di costruzione della sequenza spaziale. Questa sensazione al contempo inquietante e di quiete che le pagine di Nihei suscitano, in particolare in relazione al rapporto tra figura umana e paesaggio richiamano visivamente il celebre quadro di Böcklin, *Die Toteninsel* [Fig. 185] dove vediamo una coppia di sparute figure umane a bordo di una piccola imbarcazione accostarsi a un luogo che, in modo analogo ai costrutti di *Blame!*, non è pensato per ospitare i viventi: l'isolamento e l'assenza di un qualsiasi sistema di relazioni²³⁴ sono gli elementi che caratterizzano la lettura del futuro della città in Nihei e che sono alla base delle sue scelte di mise en page libera e svincolata dalle comuni esigenze di riconoscimento e orientamento.

Non mancano in ogni caso nel lavoro di Nihei delle specificità figurative mutate dalla tradizione del manga che ancorano queste visioni distopiche alla realtà urbana del Giappone (o meglio alla sua rappresentazione nel fumetto)²³⁵ come la visione della città su livelli o la proliferazione dei cavi elettrici nello skyline delle città giapponesi.

Il futuro della Neo Tokyo di *Akira*, l'opera forse più celebre di Kat-

233. "La *rêverie*, certo si alimenta di spettacoli vari, ma, per una sorta di spontanea inclinazione, contempla la grandezza. Tale contemplazione della grandezza determina poi un atteggiamento tanto speciale, uno stato d'animo tanto particolare, che la *rêverie* colloca il sognatore fuori del mondo circostante, davanti a un mondo che reca il segno di un infinito." G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Edizioni Dedalo, Bari, 1975, p. 210.

234. Scrive, in relazione all'opera di Böcklin, Georg Simmel "questo sottrarsi a tutte le mere relazioni, a ogni condizionamento, a ogni legame e a ogni confine con l'esterno, produce il sentimento di libertà che proviamo di fronte ai suoi quadri". G. Simmel, *I paesaggi di Böcklin* (1907), in *Georg Simmel, Il volto e il ritratto*, Bologna, il Mulino, 1985, p. 88.

235. Si veda in merito il fondamentale AA. VV., *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, Poitiers, Le Lézard Noir, 2012. In particolare "Une ville à étages" (p. 16) e "Un labyrinthe de câbles" (p. 24).

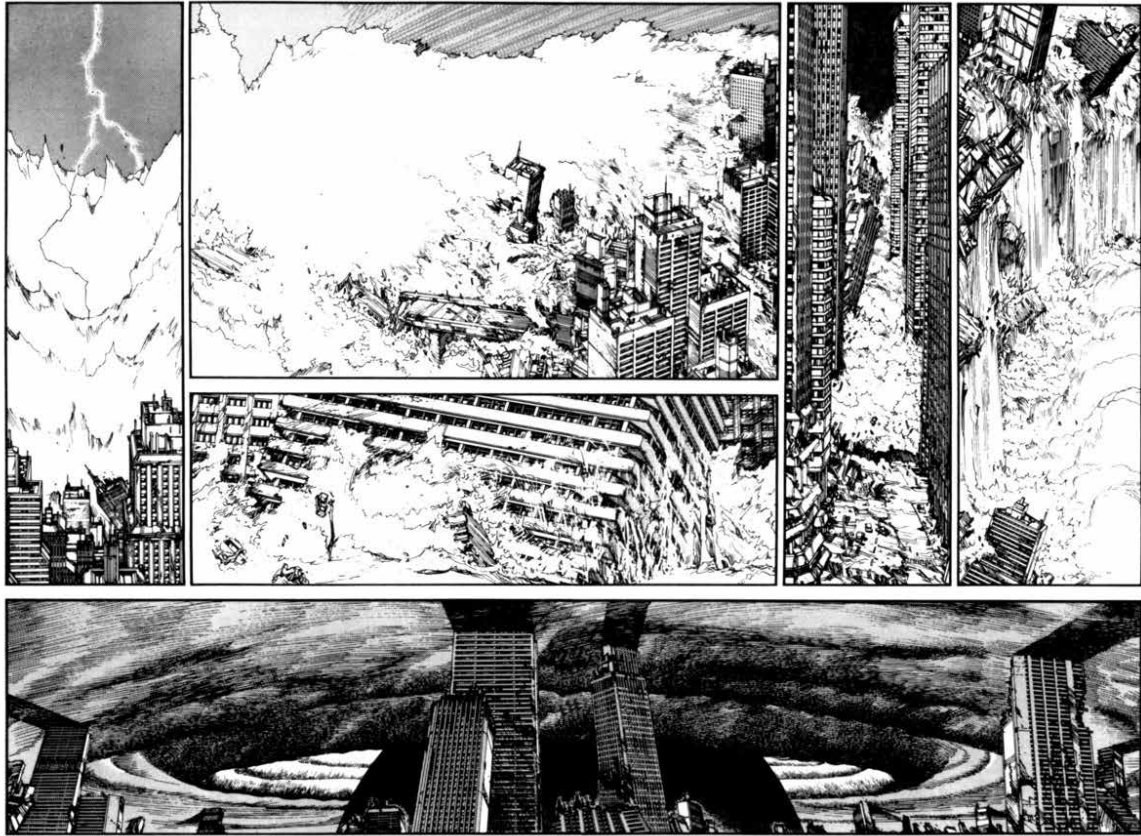


FIG. 186 - Katsushiro Otomo, *Akira*, Kōdansha, Tokyo, 1982-1990



FIG. 187 - Katsushiro Otomo, *Domu. Sogni di bambini*, Futabasha, Tokyo, 1980-1983.

sushiro Otomo, è invece segnato dall'estetica del caos urbano²³⁶. La città è ritratta come una classica metropoli dall'ipertrofico sviluppo in altezza [Fig. 186] anche se nel corso della vicenda scopriamo che Neo Tokyo sorge su un'isola della baia di Tokyo dopo che un'esplosione nucleare ha distrutto la città originaria: la vertigine è tratto dominante di un mondo verticale che, nel corso della storia, subirà profonde trasformazioni. Il lavoro di Otomo, caratterizzato da una precisa concezione dello spazio fisico e delle strutture architettoniche è qui particolarmente interessante perché mette in scena la trasformazione del tessuto urbano in macerie (la città viene distrutta in prima battuta da un'esplosione di energia psichica). Assistiamo infatti alla distruzione di Neo Tokyo più o meno a metà della lunghissima serie (che conta più di duemila pagine). dopo uno stacco narrativo strategico la narrazione prosegue mostrandoci l'adattamento dei vari personaggi alla vita nella città distrutta: le macerie riacquistano quindi temporaneamente lo status di rovine prima di essere nuovamente incamerate nel corpo mutante del protagonista Tetsuo che, prima di esaurire la sua mutazione definitiva trasformandosi in energia pura, accoglierà nel suo corpo gigantesco e ameboide le macerie della vecchia città.²³⁷ Dal punto di vista della strategia di *mise en page* ci sembra interessante notare come Otomo, al contrario di Nihei, si preoccupi di articolare la sequenza delle vignette in modo da tentare (o simulare) l'inconcepibile: orientarsi in uno spazio dove la distruzione è a scala urbana [Fig. 187] o dove il collasso di una struttura architettonica è in pieno svolgimento [Fig. 188]. Otomo applica alle sue scene di distruzione, oltre a una puntuale rappresentazione del collasso strutturale degli edifici che rende particolarmente credibile la scena, il principio che abbiamo già riscontrato nelle normali esplorazioni urbane: la presenza di elementi di riferimento che permettano quanto meno di intuire una possibile geometria dei corpi in movimento e l'adeguamento della dimensione delle vignette alla direzione dello sguardo e del movimento. Rinuncia quindi a mimare i campi lunghissimi ai quali il cinema contempora-

236. *Ibid.*, p. 68.

237. Per una lettura più approfondita della Neo Tokyo di Otomo si segnala Andrea Alberghini, *cit.*, p. 168.



FIG. 188 - Arata Isozaki, *Building in Ruins (Tsukuba Center Building, Tsukuba Science City, Ibaraki Prefecture)*, 1979-1983

neo di genere catastrofico ci ha abituati ma costringe le geometrie della distruzione all'interno di una griglia articolata che rimane, anche nel contesto caotico, principio ordinatore dell'azione e dei tempi: è infatti la resistenza della suddivisione ritmica della tavola che conferisce a queste pagine un effetto al rallentatore²³⁸ senza il ricorso a nessun artificio visivo diverso dalla normale suddivisione in vignette.

226

Ci sembra opportuno qui riportare una serie di illustrazioni realizzate dal noto architetto Arata Isozaki [Figg. 188]: in un quadro di desolazione e distruzione gli edifici da lui stesso progettati vengono sottoposti alla prova del tempo e rimangono come volumi svuotati, rovine magnifiche disegnate da ombre volumetriche che potremmo definire assolute (tema che riprenderemo tra poco) e che ricordano da vicino l'opera di Piranesi²³⁹.

Vertigine, salto di scala e rovina sono gli elementi che caratterizzano un certo tipo di immaginario futuro dell'urbano e ne catalizzano ansie e temi, alcuni degli elementi visivi che abbiamo individuato in questo percorso configurano soluzioni di segno diverso nella rappresentazione dello spazio.

238. L'effetto rallentatore, o *slow-motion*, prevede la riproduzione del materiale filmato a una velocità inferiore a quella reale e si ottiene permettendo alla telecamera di catturare i fotogrammi più velocemente della norma, salvo poi riprodurli a velocità inferiore. Questa tecnica è normalmente utilizzata per enfatizzare momenti di grande spettacolarità visiva o di intensità emotiva ma, congiuntamente all'uso di plastici in scala, è anche la chiave di rappresentazione per eccellenza delle catastrofi. Prima dell'impiego massiccio della modellazione digitale infatti, edifici, astronavi e mezzi di locomozione venivano praticamente sempre fatti esplodere su scala ridotta: la ripresa al rallentatore ha rappresentato per lungo tempo l'unica modalità di resa visiva plausibile per questo tipo di situazioni dove il diverso peso dei materiali impiegati produceva una dinamica dei corpi non realistica (dato che il modellino in plastica di un'automobile reagisce diversamente a un'esplosione per quanto di intensità commisurata alle dimensioni dell'oggetto).

239. Sul rapporto tra il lavoro di Isozaki e la sintesi grafica di Frank Miller in *Sin City* si veda P. Belardi, *Il rilievo insolito. Irrilevabile, irrilevante, irrilevato*, Perugia, Quattroemme, 2001, pp. 45-6.



FIG. 189 - Victor Hugo, *La maison visionnée*, 1866. Casa a Pleinmont, Guernsey.

Opportuno qui ricordare la riflessione di Vidler sul tema del perturbante in architettura e in particolare le considerazioni mosse in merito al *topos* della casa stretta²⁴⁰. In particolare la *maison visionnée* [Fig. 189] definisce in modo esemplare l'ulteriore sviluppo del nostro percorso. Scrive Victor Hugo in merito: "Accade talvolta a Jersey o a Guernsey che, in campagna e perfino in città, passando per un luogo disabitato, o anche in una strada popolarissima, s'incontri una casa con l'ingresso barricato. L'agrifoglio ostruisce la porta; orribili intrichi di assi inchiodate otturano le finestre del pianterreno: quelle dei piani superiori sono chiuse ed aperte al tempo stesso, perché i telai sono fissati coi lucchetti, ma i vetri sono

infranti. [...] è una casa 'visonata'. Di notte la frequenta il diavolo."²⁴¹ Torna in questa citazione, inserita da Vidler nella riflessione sulle "case inospitali", un tema che abbiamo già affrontato in passato che si aggiunge alla lettura di Vidler. Le finestre della casa descritta da Hugo sono aperte e chiuse allo stesso tempo, sigillate eppure violate: se richiamiamo il ruolo e il significato della finestra nel contesto dei rapporti tra spazi privati e spazi pubblici possiamo subito identificare in questa ambiguità della condizione della finestra un elemento di forte disagio per chi osserva. Non siamo di fronte alle finestre cieche per eccesso di visione di Winsor McCay (finestre che sappiamo ospitare una storia e uno sguardo ma non riusciamo a cogliere per limiti della nostra capacità narrativa) ma a occhi semiaperti, ciechi, offesi. Lo sguardo bidirezionale che normalmente associamo alla finestra è qui asimmetrico: il

240. A. Vidler, *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Torino, Einaudi, Torino, 2006, p.19 e segg.

241. V. Hugo, *I lavoratori del mare*, Milano, Barion, 1928, p. 59.

vuoto all'interno non presuppone che qualcuno osservi dalla finestra, e al tempo stesso l'ipotesi che qualcuno o qualcosa sia nascosto in quello spazio aumenta la percezione di disagio in merito ad architetture come questa. Il disagio, il turbamento è appunto l'*Unheimlichkeit* che si produce in condizioni di incertezza intellettuale (ma non solo)²⁴² e che appartiene alla sfera di ciò che ingenera "angoscia e orrore". In questo caso specifico l'incertezza si genera proprio in relazione all'ambiguità della relazione tra gli spazi di questa casa visitata e lo spazio abitato da chi osserva (la strada, la città) ben rappresentata dalla condizione compromissoria della finestra. Dal punto di vista narrativo il riferimento comune sia a Freud che a Vidler²⁴³ è senz'altro Ernst Theodor Amadeus Hoffmann che nelle sue opere²⁴⁴ ha affrontato in modo articolato il tema della visione compromessa e del doppio sempre declinati in un contesto narrativo dove il confine tra fantastico e reale non è mai dato o chiarito in premessa. Il tema del perturbante ci interessa, e in particolar modo la sua applicazione al campo dello spazio costruito, perché, sempre secondo Freud, oltre alla condizione posta da Jentsch in merito all'incertezza intellettuale, la dimensione completa del perturbante si dà in "quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare"²⁴⁵ e che abbiamo rimosso. È di nuovo Piranesi la figura di riferimento per Vidler per la definizione del perturbante in architettura: la disamina delle letture che le Carceri hanno ispirato a svariati autori²⁴⁶ introduce una serie di concetti che articolano sul piano dell'architettura in generale e della città il tema della *maison visionnée*. Affiora infatti il tema dello smarrimento (che, ad esempio, nelle parole di De Quincey²⁴⁷ e di Nodier²⁴⁸ coglie lo stesso

242. Si veda in proposito la critica mossa da Freud a Jentsch in S. Freud, *Il perturbante*, in Id., *Saggi sull'arte, la letteratura, il linguaggio*, trad. di S. Daniele, Torino, Bollati Boringhieri, 1996, pp. 271. L'articolo citato è E. Jentsch, *Zur Psychologie des Unheimlichen*, in "Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift", XXII, 1906.

243. Vidler si soffermerà anche sul lavoro di Edgar Allan Poe e in particolare sul celeberrimo racconto *Il crollo della casa degli Usher* in E. A. Poe, *I racconti. Volume primo: 1831-1840*, trad. di Giorgio Manganelli, Torino, Einaudi Editore, 1983, pp.237-60.

244. Si fa riferimento in particolare a E. T. A. Hoffmann, *L'Orco Insabbia*, in *Romanzi e Racconti*, Einaudi, Torino, 1969, vol. I, pp. 653-68 citato da Freud come *Il mago sabbolino (Der Sandmann, 1816)* in Sigmund Freud, *cit.*, p. 278.

245. Sigmund Freud, *cit.*, p. 270.

246. Anthony Vidler, *cit.*, p. 42.

247. Thomas De Quincey, *Confessioni di un oppiomane*, Einaudi, Torino, 1973, p. 73.

248. Chalres Nodier, *Piranesi: racconti psicologici sulla monomania riflessiva*, Pagine d'arte, Milano, 2001.

Piranesi, imprigionato nelle sue stesse carceri e impegnato in un affannoso percorso di salita) e quello di una *promenade architecturale* estenuante, potenzialmente infinita, che spinte l'osservatore oltre il tempo normale dell'esperienza, prolungandone la veglia (la *veillée*). Temi che affioreranno negli esempi successivi.

Il perturbante spaziale è dunque la chiave di lettura che completa la lettura delle strategie rappresentative della città: questo tema ci permette infatti di affrontare una serie di soluzioni eterogenee che articolano il racconto degli spazi urbani in un contesto non facilmente delimitabile che include tutta una serie di contributi che, a vario titolo, ci parlano di città e spazi, dove il riconoscimento e l'orientamento non sono più obiettivi primari della *mise en page* che si articola per fare spazio ad altro (a volte per disorientarci, a volte per disarticolare lo spazio).

Fondamentale in questo senso il contributo dato da François Schuiten e Benoit Peeters con il loro ciclo dedicato alle già citate *Città Oscure*. Schuiten, lo sceneggiatore della serie, propone una concezione

della tavola fortemente connotata in senso spaziale quando afferma: “La planche, ca se rapproche d'une topographie, ca joue des rapports de vide et de plein. On peut donc approcher l'écriture et la composition d'une planche de bande dessinée avec des préoccupations d'architectes.”²⁴⁹

La dichiarazione specifica di intenti del progetto legato alle Città Oscure scende linearmente da questo approccio: in un *unicum* rispetto

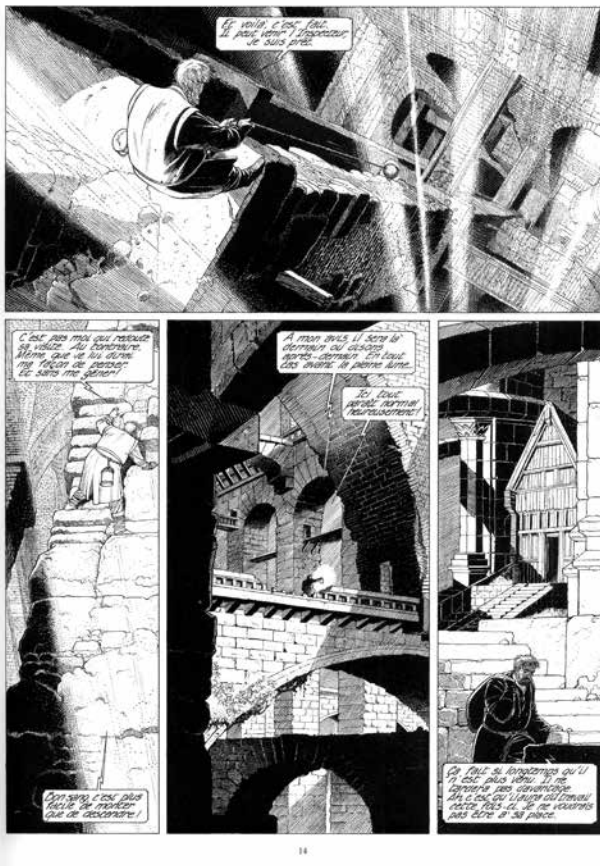


FIG. 190 - François Schuiten e Benoit Peeters, *La tour*, Casterman, 2008.

249. François Schuiten, intervistato da Stéphane Beaujean, in “Du9, l'autre bande dessinée”, maggio 2010, www.du9.org/entretien/Francois-schuiten1285



FIG. 191 - François Schuiten e Benoît Peeters, *Le murailles de Samaris*, Casterman, 1984

al mercato del fumetto mondiale, i due autori hanno da subito focalizzato il loro lavoro su un tema che sono riusciti a declinare con crescente successo per tutta la loro carriera professionale. Questa specificità è, in parte, il limite che l'opera di Schuiten e Peeters patisce nel contesto di questa riflessione. L'impressionante capacità di Peeters sul piano grafico e la profonda riflessione sull'immagine della città portata avanti

in quasi trent'anni di lavoro sul tema rendono il ciclo delle Città Oscure la summa potenziale di molti dei temi che abbiamo qui affrontato. Basti pensare ad esempio alla citazione esplicita di Piranesi in *La tour* [Fig. 190] o la riflessione sul tema del doppio e della facciata urbana come quinta teatrale in *Le murailles di Samaris* [Fig. 191]: tavole che, come si può facilmente notare, organizzano in modo perfetto lo spazio in una *mise en page* classica. Il grande merito dei due autori è infatti quello di aver piegato il gigantesco (tratto comune di tutte le città della serie è quello di palesarsi sulla grandissima scala) all'interno di una *mise en page* apparentemente classica e quasi

banale. Le dieci grandi città delineate in più di 25 anni di lavoro su questo ciclo sono raccolte e documentate nella *La Guide des Cités* a cura degli stessi autori con un approccio pseudo etnografico e proto enciclopedico²⁵⁰ e si differenziano profondamente sia sul piano formale che su quello dell'obiettivo narrativo (ogni volume infatti affronta in modo simbolico un tema legato alla topologia degli spazi, o alle condizioni climatiche, o al rapporto con le istituzioni o alla rappresentazione del

250. Secondo la definizione contenuta in S. Diekmann, *Remembrance of Things to Come: François Schuiten e Benoît Peeter's Cities of Fantastic*, in AA. VV., *Comics and the City...*, pp. 84-100,

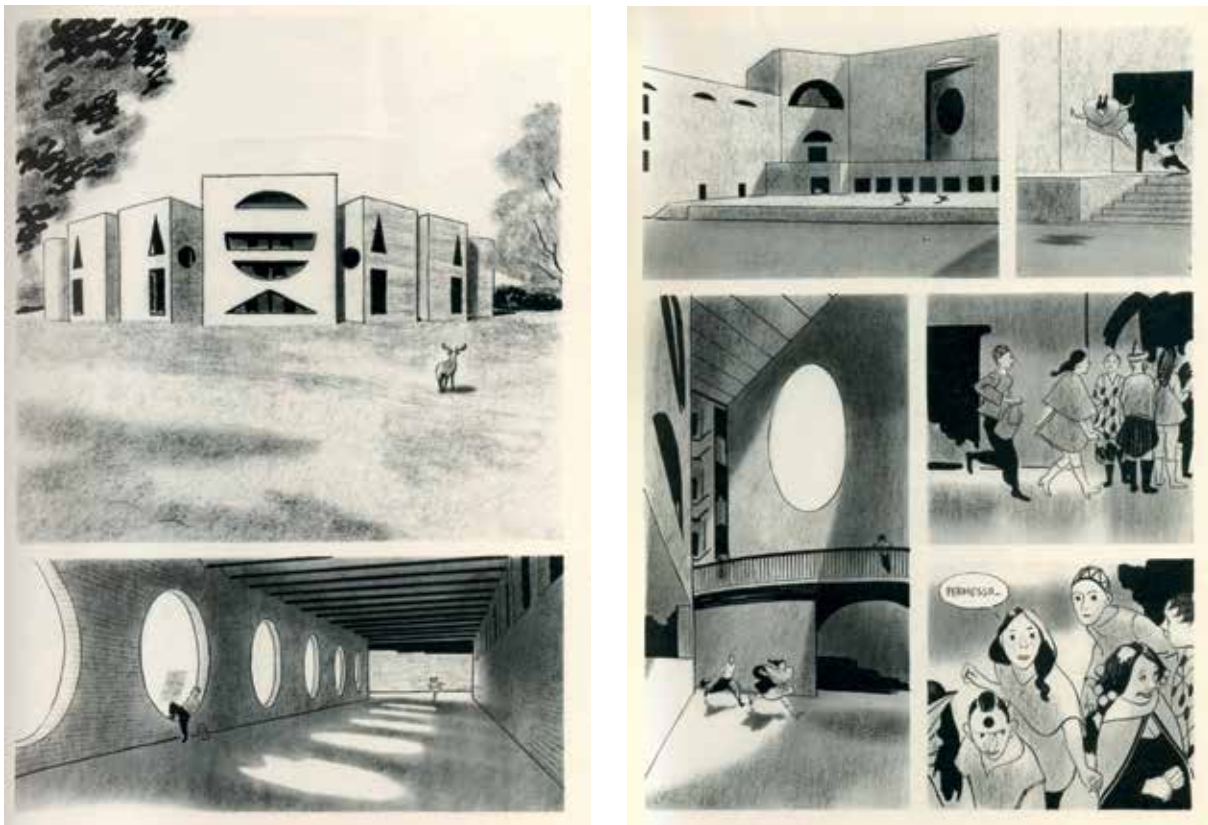


FIG. 192 - Manuele Fior, *L'intervista*, Coconino Press, Roma, 2013

potere politico): sfugge in parte a questa catalogazione l'ultimo volume della serie, *Revoir Paris*, testo dalla doppia e complessa esistenza. Il volume infatti si presenta da un lato la prosecuzione del ciclo delle *Cité Obscures* ma anche come drammatizzazione di un'esposizione tenutasi a Parigi alla La Cité de l'Architecture & du Patrimoine nel 2014 che ha ripercorso la storia dei progetti urbani (irrealizzati) su Parigi a partire dal XVIII secolo. Il perturbante architettonico in questo caso si palesa sul piano del contenuto in congiunzione con l'apparente ordinarietà della mise en page rigorosa: laddove Nihei, ad esempio, rinuncia alla riconoscibilità dei movimenti nello spazio o Moebius apre la gabbia delle vignette a visioni vertiginose e a sequenze oniriche, Benoit e Peeters mantengono uno stretto controllo stilistico, una corretta alternanza dei piani che sono sempre perfettamente commisurati a un principio di economia narrativa. Anche quando il racconto si apre a campi lunghissimi ci troviamo sempre in un contesto di chiara definizione delle cornici e dei riferimenti visivi. Questa gestione dello straordinario nell'ordinarietà della regia è motivo di incertezza per il lettore in quanto, normalizzato lo spettacolare, in realtà qualsiasi cosa può acca-

dere: la mise en page cioè, pur confortandoci e supportandoci nella lettura, non si modula più per avvertire il lettore o anticipargli un cambio di registro della narrazione. Siamo di fronte a un perturbante spaziale pacificato dalla mise en page e forse per questo ancora più inquietante.

Un altro esempio utile in questo senso è rappresentato dalla visione del futuro di Manuele Fior in *L'intervista* laddove inserisce un'architettura di Louis Kahn (nella fattispecie il Parlamento di Dacca) a caratterizzare uno spazio urbano di domani [Fig. 192]. "Tutti i cammei di architettura sono un po' dei capricci piranesiani. Cioè, l'architettura giusta al posto sbagliato. Sono tutte architetture esistenti. In genere degli anni Cinquanta, Sessanta, ma anche più vecchie, che però sono in altre parti del mondo. Quella [*la casa, ndr*] di Raniero è in America, poi c'è l'ospedale che anche quello è nel Wisconsin, poi c'è un pezzo di Parlamento dell'India. Sono tutti monumenti esistenti. Quella di Raniero è una casa di Wright, Casa Jacobs, è una di quelle case che si chiamano *Usonian Houses*. Non è che mi interessasse che fosse filologicamente esattissima, però mi interessava sapere tutto di questa casa, dovevo avere una cornice solidissima di partenza dal punto di vista dell'architettura. Per cui ho cercato tutto quello che potevo trovare: piante, sezioni, foto degli interni. [...] Ci sono architetture che vado a rivedere costantemente. Le Corbusier, per esempio [...] C'è da studiare la spazialità, il disegno, e poi c'è una cosa non secondaria: l'architettura ha questa capacità, un'inerzia rispetto a tutte le altre arti... Come la casa costruita qui vicino da Le Corbusier, Villa Roche o Ville Savoy, se vicino ci metti un'auto di quell'epoca, che è un'auto a manovella, hai questa casa che per noi ancora adesso è futuro, è una forma. L'architettura ha una specie di inerzia visionaria: mentre la tecnologia e la moda cambiano più in fretta, l'architettura ha delle gittate molto più lontane... [...] E mi piaceva metterci dentro questa componente per cui se sai qualcosa di architettura sai che sono edifici vecchi, non sono del futuro ma del passato. Però diventano simboli di edifici del futuro. È una cosa interessante su cui tra l'altro non ho ancora finito di riflettere:

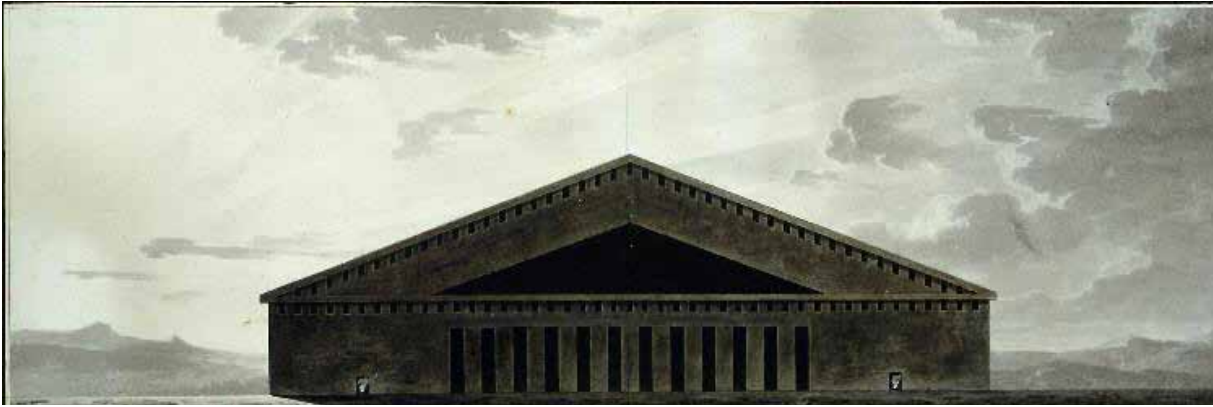


FIG. 193 - Etienne-Louis Boullée, *Tempio della Morte*, 1790 circa, Bibliothèque Nationale de France, Parigi.

quando disegno il futuro come faccio a disegnarlo?”²⁵¹

Di nuovo, a fronte di una *mise en page* che ricostruisce la *promenade architecturale* in modo pacato e lineare permettendo al lettore di orientarsi e di abituarsi allo spazio, l'elemento dissonante (in questo caso propriamente straniante ancor più che perturbante in quanto gioca con lo spostamento in ordine al tempo e al luogo di un oggetto noto) è rappresentato da un intervento a livello di contenuto che attiene però sempre alla gestione dello spazio: un'architettura esistente viene inserita in un contesto futuro e diverso da quello originario (in modo non diverso a quanto fatto da Isozaki per i suoi *ruined building*) in virtù di un concetto di spazio che, narrativamente, può rappresentare un'istanza di futuro.

Le Città Oscure e lo spazio rappresentato da Fior sono perturbanti dal punto di vista architettonico proprio in virtù dell'elemento centrale della definizione freudiana: anche se l'aspetto dello spavento è secondario in questi due esempi (tenuto sotto controllo com'è da una *mise en page* anti spettacolare) la funzione di confronto con il rimosso o il sommerso è correttamente verificata dagli slittamenti figurativi e dai travisamenti sul tema della città.

La pacificazione mediante una *mise en page* classica è una delle possibilità di gestione del perturbante architettonico nel contesto del fumetto. Di segno opposto la strategia che analizziamo a seguire. Il tema dello spavento, del nascosto e dell'incertezza trovano riscontro in

251. AA. VV., *Intervista su L'intervista. Conversazione con Manuele Fior*, Bologna, 2014



FIG. 194 - Eduardo Riso, *100 bullets*, DC Comics, 2016.

una specifica modalità di *mise en page* che riprende il tema delle ombre già esplorato in Ferriss e lo declina ancorandosi a una specifica tecnica del fumetto, ovvero l'uso dell'inchiostro per definire i contorni delle figure e la possibilità di posizionare le vignette su un fondo nero per indicare determinate condizioni al contorno. Nuovamente significativo in questo caso il contributo di Vidler²⁵² quando, citando Foucault²⁵³, contrappone all'utopia della "trasparenza universale" di Bentham come meccanismo di controllo e di affrancamento dalla superstizione e dal mito, la paura degli spazi bui che, nell'epoca dei Lumi e con un paradosso solo apparente, segnò la definizione di quella che Alberto

Giorgio Cassani definirà felicemente "L'architettura al tempo delle tenebre"²⁵⁴. Paura che produce la fascinazione per un mondo fantastico "fatto di muri di pietra, oscurità, nascondigli e segrete" che, oltre a richiamare il lavoro di Piranesi, fornisce una cornice interpretativa interessante rispetto al lavoro dell'architetto del XVIII secolo Étienne-Louis Boullée in particolare in relazione al progetto del Tempio della Morte [Fig. 193]. Questo lavoro incarna una riflessione suscitata, durante il periodo di allontanamento dalla vita pubblica dovuto al Terrore, in Boullée dall'osservazione di un bosco di notte, rischiarato dalla sola luce della luna: "La massa degli oggetti che si stagliavano neri contro una luce pallidissima. La natura pareva offrirsi a lutto alla mia vista." Da questa impressione nasce il desiderio di creare un'architettura

252. A. Vidler, *cit.*, p. 188 e segg.

253. M. Foucault, *The Eye of Power*, in *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other writings 1972 - 1977*, a cura di C. Gordon, New York, Pantheon Books, 1980, p. 153-154.

254. A. G. Cassani, *L'architettura al tempo delle tenebre*, in "Ravenna Festival 2010: Ex tenebris ad lucem / S'è nôt u s' farà dé", Catalogo, Ravenna, Tipografia Moderna, 2010, pp. 43-53. L'articolo tra le altre cose contiene inserisce il lavoro di Boullée nel contesto di un percorso che va a comprendere, anche se a partire da presupposti differenti rispetto a quelli della presente ricerca, tra gli altri *Metropolis* di Fritz Lang, *Blade Runner* di Ridley Scott e *Sin City* di Frank Miller.

tura “negativa” dove una facciata priva di ornamenti si disegna su un fondo completamente oscuro per mezzo di ombre più o meno dense, nella totale assenza della luce.²⁵⁵

L’idea che il tema del notturno e della morte possa tradursi in una strategia delle ombre è messa in opera nel fumetto in un ampio numero di esempi che richiamano un’unica strategia di fondo. Le ombre diseg-



FIG. 195 - Vanna Vinci, *Aida al confine*, Kappa Edizioni, Bologna, 2003.

gnate dall’illuminazione stradale delle tavole di Hugh Ferriss si proiettano verso l’altro creando l’habitat naturale per Batman che dall’alto nell’ombra si cala nei vicoli oscuri di Gotham. Nel momento però in cui l’*illuminazione poliziesca*, seconda la felice definizione di Schivelbush²⁵⁶, viene meno (perché distante, perché insufficiente o perché direzionata altrove) ecco che le ombre, dall’alto dell’edificio, si saldano con le ombre delle strade immergendo la città in una tenebra diffusa. La campitura di fondo nera, che spesso può andare a costituire un fondo omogeneo su tutta la pagina, permette al disegnatore infinite variazioni sul tema e sulla *mise en page*. Se il segno che delimita la vignetta è appunto una linea nera, il primo effetto della campitura della pagina è che il confine del quadro/vignetta viene dissolto in un conti-

nuo unitario. Come vediamo nelle tavole di Risso [Fig. 194] e di Vanna Vinci [Fig. 195] pur nella permanenza di una suddivisione in vignette riconoscibile, il fondo nero uniforme invade e assorbe (come nella facciata progettata da Boullée) altre ombre di natura e ordine diverso: vediamo così i corpi dei protagonisti sciogliersi nella stessa ombra del panorama della città. Tempo dell’azione e del dialogo ne ricavano una

255. È.-L. Boullée, *Architecture, Essai sur l’art*, a cura di Jean-Marie Pérouse de Montclos, Parigi, Hermann, 1968, p. 113.

256. W. Schivelbusch, *Luce...*, p. 92.



FIG. 196 - Will Eisner, *To be heart of the Storm*, 1991.

decompressione, accomunati da uno sfondo omogeneo che restituisce una sorta di simultaneità spaziale a tutti gli elementi della tavola. Più estremo e sperimentale in questo senso è il contributo di Will Eisner [Fig. 196] quando rimuove completamente i contorni delle vignette per lasciar galleggiare i suoi personaggi e gli ambienti in un unico fondale oscuro, un “insieme composto dall’effetto delle ombre”²⁵⁷. Con grandissima maestria l’autore inserisce in questo contesto elementi che modulano lo spazio fino al punto da riuscire a gestire, in totale assenza

257. É.-L. Boullée, *cit.*, p. 123-24.

della griglia delle *enclosure*, azioni spazialmente complesse come l'uscita da uno spazio interno di un personaggio (seconda vignetta) che viene richiamata attraverso una visione attraverso la finestra (terza vignetta fascia centrale) e che si salda con una vista in esterni. Se nella parte inferiore della vignetta l'oscurità è in effetti relazionata alla condizione dell'ambiente (siamo in un esterno notte) nel resto della tavola il buio è un'esasperazione espressiva che gioca di contrasti (la luce che proviene dalla finestra è in realtà solo una differente intensità di oscurità data la collocazione temporale della sequenza) che pare collocare i personaggi su una sorta di palco teatrale dove l'illuminazione li insegue in chiave narrativa. La soluzione applicata da Eisner è alla base²⁵⁸ dello stile sviluppato da Frank Miller per la sua fortunata e lunga saga dedicata a *Sin City*. La città del peccato dove Miller ambienta i volumi della sua fortunata serie (portata sullo schermo non senza qualche difficoltà per ben due volte dal regista messicano Robert Rodriguez) è un ambiente perennemente immerso nelle tenebre, presentato in un abbacinante bianco e nero dove le masse e i personaggi sono plasmati totalmente da ombre dove la disarticolazione dello spazio è completa. L'impressione è quella di una geografia connotata per elementi architettonici che si qualificano semplicemente in quanto volumi plastici [Fig. 197] collegati tra loro da un nastro stradale o da percorsi quasi metafisici e ridotti a semplici linee o masse di colore (nero). Miller riverserà in quest'opera una serie di strategie narrative già sperimentate altrove (citerà ad esempio la scena della scala di *Elektra: Lives Again* vista nella prima parte di questa ricerca) ma il contributo fondamentale allo sviluppo delle strategie visive del perturbante urbano nel fumetto risiede proprio nell'esasperazione di questa *strategia del nero* che viene declinata in un gioco espressionista e attuata con coerenza ferrea in tutti i contesti che la narrazione richiede. Dal punto di vista dell'uso pratico di questa strategia segnaliamo (oltre all'ovvia influenza stilistica esercitata da Miller nell'ambito del fumetto popolare) il contributo di Tamassociati, studio di architettura bolognese con una lunga esperienza nel campo

258. L'influenza del lavoro di Eisner sullo sviluppo dello stile di *Sin City* è confermata dagli stessi autori coinvolti in un'interessante conversazione raccolta nel volume AA. VV., *Eisner/Miller. Conversazioni sul fumetto*, Kappa Edizioni, Bologna, 2005

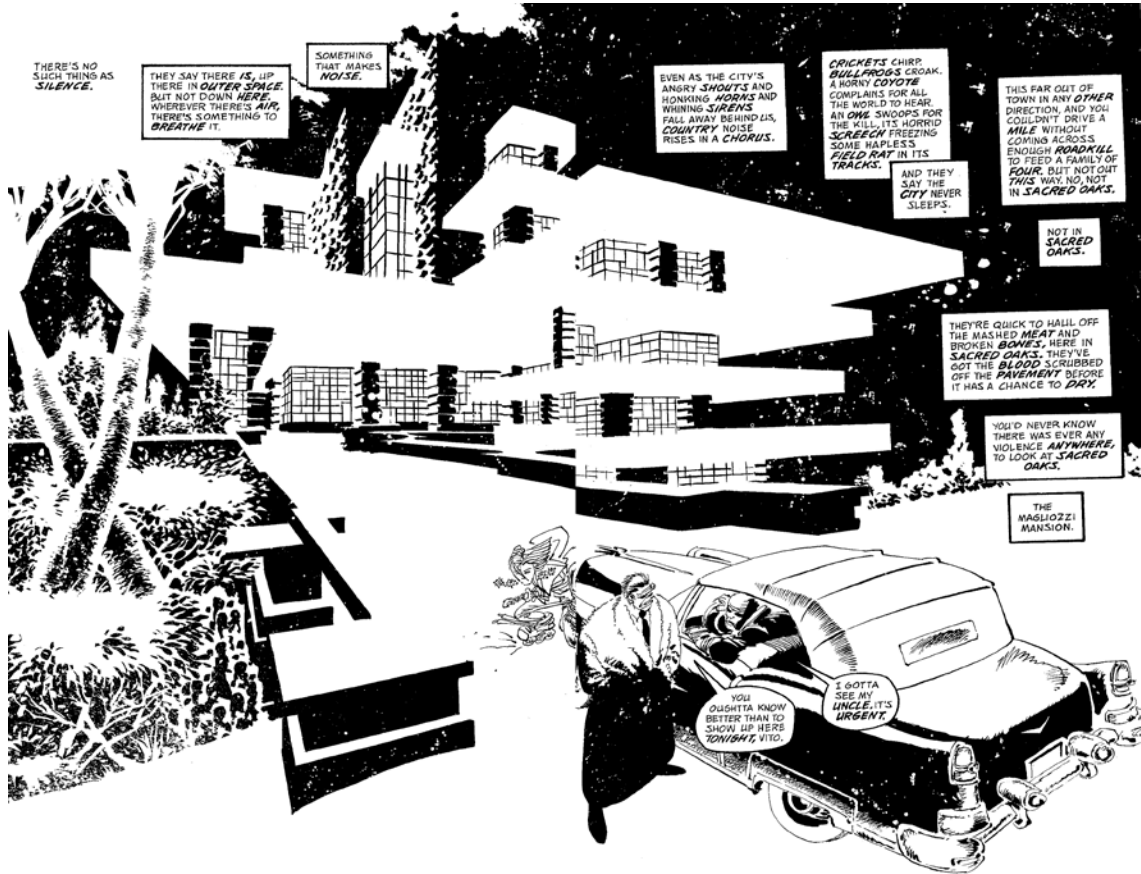


FIG. 197 - Frank Miller, *Sin City: Family Values*, Dark Horse Comics, Milwaukee, 1997.



FIG. 198 - Tamassociati: Raul Pantaleo, Marta Gerardi, Luca Molinari, *Terre perse. Viaggio nell'Italia del disesto e della speranza*, Becco Giallo, Roma, 2015



FIG. 199 - Tavole tratte da Marc Antoine-Mathieu, *Le cœur des ombres*, L'Association, 2002.

dell'uso del fumetto che nei due volumi *Architetture Resistenti* e *Terre perse* [Fig. 198] mettono in campo una narrazione spaziale molto articolata e fanno spesso ricorso alla discarticolazione dello spazio e alla strategia del nero per saldare insieme e rendere simultanee molteplici viste del medesimo spazio fondendo sapientemente materiali di progetto e inserti narrativi, a riprova del fatto che, per restituire la simultaneità e la sincronicità dell'esperienza dello spazio urbano è necessario mettere in campo linguaggi che permettano, come il fumetto, di gestire anche la dimensione temporale oltre che quella spaziale.

Concludiamo questa analisi attraverso una giustapposizione che restituisce una sorta di circolarità al percorso fin qui sviluppato. Quella



FIG. 200-201 - Katsushiro Otomo, *Domu. Sogni di bambini*, Futabasha, Tokyo, 1980-1983.

che abbiamo definito come strategie del nero (o dell'ombra) trova in Marc-Antoine Mathieu e nel suo poco conosciuto *Le cœur des ombres* pubblicato da L'Association nel 2002 una sua dimensione poetica e perfettamente aderente al tema dell'urbano. In una sequenza di vignette a tutta pagina affiancate da un testo seguiamo una folla (rigorosamente ritratta di spalla e diretta verso un luogo che sta, ovviamente, davanti al lettore) che percorre le vie di una non meglio precisata *Cité*. A mano a mano che si passa dalla *Perspective de la Grande Foule*, alla *Grande Avenue Descendante*, a *Rue de la Chaussée Profonde* fino alla *Venelle des Impasses* il numero delle persone in cammino si assottiglia [Fig. 199]: arrivano a destinazione una manciata di figure, ormai calate in uno spazio urbano stretto e privo di dettaglio schiacciato da un bianco e nero essenziale ed elegante. Al termine di questo viaggio le figure vengono abbandonate temporaneamente dalle proprie ombre che confluiscono in uno strettissimo vicolo dove si fondono e si purificano per poi tornare ai loro legittimi proprietari che "retournent alors sur leur pas, plus légers vers d'autres rues plus larges et plus lumineuses".

Mathieu, oltre a dare prova di grande maestria nel racconto dell'attraversamento urbano realizza in questa breve opera una perfetta sintesi di quanto appena evidenziato: le ombre della città e dei corpi che la attraversano si saldano in una dimensione notturna perpetua che visualizza l'aspetto perturbante dell'urbano e lo esorcizza attraverso una regia rigorosa degli spazi e un attento gioco di luci.

A fare da contrappunto a questa magistrale sequenza di Mathieu riportiamo la prima tavola del già citato *Domu* di Katsushiro Otomo. Nel contesto di una storia totalmente ambientata all'interno di un complesso residenziale documentato tavola dopo tavola con perizia e dettagli che rendono la narrazione fluida e impeccabile dal punto di

vista della regia dei campi [Figg. 200-201], l'autore decide di aprire la serie con una tavola totalmente bianca dove la spazialità sottesa e occultata è definita semplicemente attraverso la dislocazione di tre gruppi di figure umane [Fig. 202]. L'antitesi della strategia del nero e al tempo stesso un ritorno alla situazione originaria di questo percorso alla pagina bianca che attende solo che i segni inizino a definire lo spazio: "Lo spazio comincia così, solo con delle parole, segni tracciati sulla pagina bianca."²⁵⁹

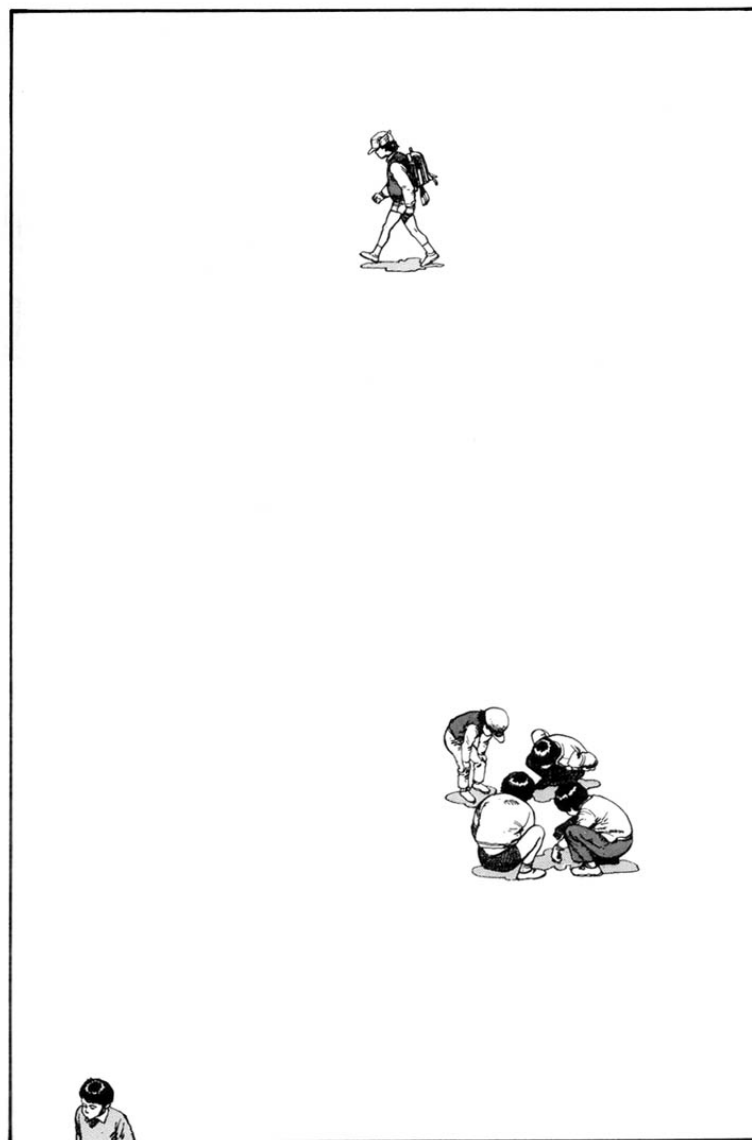


FIG. 202 - Katsushiro Otomo, prima tavola di *Domu. Sogni di bambini*, Futabasha, Tokyo, 1980-1983.

259. Geroges Perec, *Specie di Spazi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989, p.19.

Conclusioni

La ricerca svolta ha permesso di comprendere in un quadro unitario una serie di strategie visive e di tecniche di *mise en page* funzionali alla rappresentazione dello spazio costruito. Il novero di queste soluzioni si arricchisce di attinenza specifica rispetto al tema in quanto il fumetto (alla stregua degli altri linguaggi maturati tra la fine del XIX e del XX secolo, come fotografia e cinema) intercetta istanze del contesto urbano che ne determinano in modo sostanziale la maturazione e l'articolazione. Considerando quindi nell'insieme queste istanze (lo sviluppo della sensibilità visiva secondo una modalità panoramica; l'affermarsi di una simultaneità e di una complessità d'azione che spingono parola e immagine a un'inevitabile forma sinergica, la grafia; la pervasività di forme architettoniche di messa in quadro¹; l'impatto emotivo della nuova architettura urbana che si sviluppa in altezza e il concretizzarsi di una dimensione del perturbante architettonico strettamente legato alle trasformazioni della città) abbiamo osservato come il linguaggio del fumetto abbia messo a punto una serie di strutture linguistiche e formali che di queste istanze possono rendere conto e che, di più, possono permettere un'interazione controllata con le medesime. È questo il primo tema che emerge dalla presente ricerca: ben oltre le notevoli potenzialità in chiave di rappresentazione dello spazio costruito, il fumetto si configura come un vero e proprio terreno "negoziale"² all'interno del quale il lettore può confrontarsi, in un contesto controllato, con le dinamiche di "intensificazione della vita nervosa"³ prodotte dalla vita urbana. Credo però che il fumetto, rispetto al cinema

1. "“When one walks through a city, frame feature prominently in many views of it. Windows, openings, doorways, street entrances - they all frame our view, putting things into the picture and others out of it, just as comics' frames do.” A. Suhr, *Seeing the City through a Frame: Marc Antoine Mathieu* Acquefacques Comics, in *Comics and the City*, a cura di J. Ahrens e A. Meteling, Londra, Continuum, 2010, p. 241.

2. cfr. F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

3. "La base psicologica su cui si erge il tipo delle individualità urbane è l'intensificazione della vita nervosa, che è prodotta dal rapido e ininterrotto avvicinarsi di impressioni esteriori e interiori." G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, a cura di P. Jedlowski, Roma, Armando Editore, 1995, p. 36.

in merito al quale questa attribuzione è stata fatta, presenti un tipo di dinamica negoziale meno mimetica rispetto al fenomeno urbano e più operazionale. Non dimentichiamo che mentre il cinema coinvolge contemporaneamente i due sensi maggiormente esposti all'urbano (vista e udito) e li espone a una fruizione predeterminata sul piano temporale (e che quindi può ben rappresentare una sorta di esercizio per la sensibilità nervosa del cittadino), il fumetto (come la lettura) interviene solo sul senso della vista e si presta a una fruizione che, benchè ordinata da un sistema linguistico articolato, permette al lettore di modulare tempi e ordine della lettura. In questo senso il lettore viene invitato a un'attivazione diretta: sia per la struttura stessa di linguaggio sequenziale, che impone alla mente del lettore il compito di "animare" le porzioni di narrazione escluse dalla sintesi delle vignette, sia per la struttura di mise concentriche (*mise en page* e mise en quadre) che obbliga il lettore a alternare lo sguardo sull'insieme (per orientarsi nella geometria della pagina) allo sguardo sul particolare, così come, per contro, gli concede di soffermarsi su una singola tavola o su una vignetta di grande formato o di interrompere la lettura. Meno utile forse come allenamento dei sensi, ma forse più funzionale rispetto a una decodifica dei fenomeni che allo spazio della città sono connessi. Messo alla prova del nostro teorico percorso di scoperta (che dallo spazio chiuso di una stanza ci ha portato attraverso piante, sezioni e spaccati assonometrici animati all'esplorazione del tessuto urbano, al riconoscimento, all'orientamento e infine allo smarrimento) il fumetto dispiega una grande quantità di strategie visive che tendono a ibridarsi e a complicarsi (passando dalla consapevole regia degli sguardi e dei corpi di Taniguchi fino all'organizzazione diagrammatica delle tavole di Chris Ware): strategie che, già in quanto tali, raccontano e informano il lettore in merito a quella particolare situazione o configurazione dello spazio. A maggior ragione quindi per il lettore interessato nel merito, sia come progettista che come fruitore

di spazi, il fumetto può rappresentare un utile momento conoscitivo ma al tempo stesso uno operativo che consente sia di raccontare uno spazio che di metterlo alla prova in un contesto narrativo. Ed è in questo senso che il terreno negoziale si apre diventando banco di prova del progetto. Abbiamo infatti visto convergere due temi nel corso di questa ricerca: da un lato la letterale trasformazione del tempo in spazio operata dal linguaggio del fumetto e dall'altro il potente spunto narrativo che scaturisce dall' interazione di tempo e spazio sotto forma di tavola disegnata. La vocazione narrativa di uno spazio trova quindi nel fumetto un ambito di completamento e di arricchimento che aggiunge al semplice racconto del "cosa" dovrebbe o potrebbe succedere in quel luogo anche un livello di lettura relativo al tempo di questo svolgimento e al tipo di sguardo più idoneo per raccontarlo. Questo fattore rappresenta in concreto una possibilità di spingere il progetto in una direzione che possa ricomprendere nel ragionamento anche parte delle conseguenze (4). "Rischiando la banalizzazione e qualche fraintendimento, a me pare si possa dire che il progetto in epoca neo-liberale potrebbe ulteriormente posizionarsi in modo più attento alle conseguenze che hai principi. [...] Questo ribaltamento, per come lo intendo, non significa necessariamente cimentarsi in un esercizio di prefigurazione di scenari. [...] Quella che richiamo è dunque attitudine solo apparentemente poco ambiziosa, che si traduce in una pluralità di proposte e richiede un ostinato esercizio, insieme alla consapevolezza di non essere davanti al mondo, ma all'interno delle sue provocazioni".⁴

Nello spostare il ragionamento progettuale nel campo delle conseguenze, della stratificazione di storie e uso degli spazi, il fumetto si configura come un potenziale strumento di lavoro per chi di spazi ragiona. Se ripercorriamo il lavoro svolto alla luce dei bizzarri collage di vignette del volume di Chaslin

⁴ C. Bianchetti, Spazi che contano, Il progetto urbanistico in epoca neo-liberale, Roma, Donzelli Editore, 2016.

citare in apertura, emerge un altro tema determinante nel sancire il rapporto elettivo tra fumetto e discipline del progetto: il procedere per frammenti e per *montage*⁵. Non solo in quanto giustapposizione di porzioni (di spazio e di tempo) messe in quadro in vista di una possibile narrazione unitaria, ma anche in senso più ampio, laddove il racconto a fumetti procede in modo discontinuo, reintroducendo soluzioni visive remote, replicando all'infinito con minime variazioni formule narrative seriali, mescolando competenze e sensibilità autoriali con estrema facilità. Il percorso che abbiamo tentato ci ha permesso di mettere in sequenza, con una modalità di montaggio piuttosto libera, una serie di tavole, di frammenti che ci hanno restituito una narrazione (spaziale) per certi versi unitaria e che al tempo stesso, proprio in quanto frammenti, producono senso e potenziali sviluppi autonomamente.

Un linguaggio così intrinsecamente legato agli spazi costruiti da lasciarsi informare in parte dalle loro forme e dai loro tempi, ma al tempo stesso così versatile e facile all'uso da permetterne una miglior esperienza e una più approfondita conoscenza.

Bibliografia

- AA. VV., *Cairo Especial Arquitectura Stock*, Barcellona, Norma Editorial, 1984.
- AA. VV., *Ciudad y comic*, Barcellona, Centre de Cultura Contemporànea, 1998.
- AA.VV., *I fumetti e la Città. Le città e il Fumetto*, numero monografico di "Schizzo. Idee e immagini" n.13, Cremona, Associazione Centro Fumetto A. Paziienza, 2003.
- AA. VV., *Nostalgia del futuro, L'invenzione del domani in un secolo di illustrazioni*, Modena, 2008.
- AA. VV., *Giovan Battista Piranesi, Le carceri*, Milano, 2011.
- AA. VV., *Mangapolis. La ville japonaise contemporaine dans le manga*, Poitier, Le Léopard Noir, 2012.
- AA. VV., *Intervista su "L'intervista". Conversazione con Manuele Fior*, Bologna, 2014.
- J. Ahrens, A. Meteling (a cura di), *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, Londra, Continuum, 2010.
- A. Alberghini, *Sequenze urbane: La metropoli del fumetto*, Rovigo, Edizioni Delta Comics, 2006.
- L. Andrews, *Story and Space in Renaissance Art: The Rebirth of Continuous Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.
- L. M. L. Arana, *Le Corbusier leia tebeos. Breves notas sobre las relaciones entre arquitectura y narrativa gráfica*, in "RA: revista de arquitectura", No. 15, Navarra, 2013.
- P. Auster, *Città di Vetro*, Torino, Einaudi, 1985.
- G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Bari, Edizioni Dedalo, 1975.

E. Baldwin, B. Longhurst, S. McCracken, M. Ogborn, G. Smith, *Introducing Cultural Studies*, Essex, Pearson Education Ltd. 2004.

D. Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991.

R. Barthes, *Il brusio della lingua*, Torino, Einaudi, 1988.

W. Benjamin, *Note sui "Quadri parigini" di Baudelaire*, trad. it. a cura di G. Schiavoni, in Id., *I "passages" di Parigi. Opere complete di Walter Benjamin*, a cura di R. Tiedemann, edizione italiana a cura di E. Ganni, Torino, Einaudi, 2000, vol. VII, p. 345.

W. Benjamin, 1939, *Percezione e architettura nell'età della tecnica*, in E. Rocca (a cura di), *Estetica e architettura*, Bologna, Il Mulino, 2008.

P. Belardi, *Il rilievo insolito. Irrilevabile, irrilevante, irrilevato*, Perugia, Quattroemme, 2001.

C. Bianchetti, *Spazi che contano, Il progetto urbanistico in epoca neo-liberale*, Roma, Donzelli Editore, 2016.

I. Bjarke, *Yes is more. An Archicomic on Architectural Evolution*, Colonia, Taschen, 2011.

G. Bono, M. Stefanelli, *Fumetto!*, Milano, Rizzoli, 2016.

A. Borsari, *La Vertigine e l'Illusione - Sull'imperfezione in Georges Perec*, in "Riga", No. 4, Milano, Marco y Marcos, 1993.

È.-L. Boullée, *Architecture, Essai sur l'art*, a cura di Jean-Marie Pérouse de Montclos, Parigi, Hermann, 1968.

C. Brayshaw, *Intervista a David Mazzucchelli*, in P. Auster, P. Karasik e D. Mazzucchelli, *Città di Vetro*, Edizione speciale per il Gruppo Editoriale L'Espresso, Roma, Coconino Press, 2006 (pub. orig. in "Comics Journal", Seattle, Marzo 1997).

J. B. Brown, *The Comic Architect: Words and pictures along the line between architecture and comics*, University of Sheffield, 2007.

H. Buddemaier, *Panorama, Diorama, Photographie, Entstehung und Wirkung neuer Medien im 19. -Jahrhundert*, Monaco, 1970.

E. Burke, *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, a cura di G. Sertoli e G. Miglietta, Palermo, Aesthetica, 1985.

E. Calvi, *Tempo e Progetto*, Milano, Guerini Studio, 1991.

F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Torino, Einaudi, 2006.

- F. Casetti, *L'occhio del novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.
- A. G. Cassani, *L'architettura al tempo delle tenebre*, in "Ravenna Festival 2010: Ex tenebris ad lucem / S'l'é nõt u s'farà dé", Catalogo, Ravenna, Tipografia Moderna, 20120, pp. 43-53.
- L. Cassarà, S. D'Urso, *Goodbye Topolinia*, Catania, Malcor'd Edizioni, 2013.
- A. Cauquelin, *L'invention du paysage*, Parigi, PUF, 2000.
- A. Cavazza (a cura di), *Metropolis, un film di Fritz Lang*, Bologna, Cineteca, 2015.
- R. Chavenne, *Composition de la bande dessinée*, Montrouge, 2010.
- S. Cavicchioli S., *I sensi, lo spazio, gli umori e altri saggi*, Milano, Bompiani, 2002.
- J. Claval, *Fantastique, anticipation et science-fiction*, in "Le Téléphonoscope", No. 6, pp. 3-7, Compiègne, 2001.
- A. Costa, "...und Wie alle im Licht dieser Stadt". *Metropolis, l'effetto Schüfftan e il "salto di scala"*, in AA. VV, *La città nuova oltre Sant'Elia. 1913-2013. Cento anni di visioni urbane*, a cura di M. De Michelis, Milano, Silvana Editoriale, 2013, pp. 55-61.
- V. Curtoni, *Le frontiere dell'ignoto. Vent'anni di fantascienza italiana*, Milano, Editrice Nord, 1977.
- E. Da Costa Meyer, *Antonio Sant'Elia: La Città Nuova*, in AA. VV, *La città nuova oltre Sant'Elia. 1913-2013. Cento anni di visioni urbane*, a cura di M. De Michelis, Milano, Silvana Editoriale, 2013, pp. 29-45.
- M. Davis, *La città di quarzo. Indagine sul futuro di Los Angeles*, Roma, Manifestolibri, 1993.
- M. Davis, *Geografie della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo del disastro*, Milano, Feltrinelli, 1999.
- J. M. De Busscher, *Architecture de bande dessinée*, Parigi, Institut Français d'Architecture, 1985.
- M. De Michelis (a cura di), *La città nuova oltre Sant'Elia. 1913-2013. Cento anni di visioni urbane*, Milano, Silvana Editoriale, 2013.
- T. De Quincey, *Confessioni di un oppiomane*, Torino, Einaudi, 1973.

A. Di Nocera, *La metropoli delle anime di carta*, in “Schizzo. Idee & Immagini”, No. 13, Cremona, Centro Fumetto Andrea Pazienza, 2003, p.5.

V. Di Palma, D. Periton, M. Lathouri, *Intimate Metropolis: Urban Subjects in the Modern City*, Londra, Routledge, Taylor & Francis Group, 2009.

B. Eisenschitz, *Un film-catastrofe: Metropolis*, in, *Fritz Lang Metropolis*, a cura di A. Cavazza, Bologna, Cineteca, 2015.

W. Eisner, *Fumetto e arte sequenziale*, Torino, Vittorio Pavesio Edizioni, 1997.

W. Eisner, F. Miller, *Conversazione sul fumetto*, Bologna, Kappa Edizioni, 2005.

D. Elisseff, *Un jeu tendu de faste et de dépouillement: les paradoxes de l'ostentation au fil de l'histoire japonaise*, in AA. VV., *Esthétiques du quotidien au japon, éditions du Regard*, con illustrazioni di Nicholas De Crécy, Parigi, 2014.

H. Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow*, Princeton, Princeton Architectural Press, 1986.

H. Focillon, *Piranesi*, a cura di Maurizio Calvesi e Augusta Monferini, Bologna, 1967.

Michel Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Milano, 1976.

M. Foucault, *The Eye of Power*, in Id., *Power/Knowledge : Selected Interviews and Other wirintgs 1972 - 1977*, a cura di C. Gordon, New York, Pantheon Books, 1980, p. 153-154.

Michel Foucault, *Spazi Altri*, Udine, Mimesis, 2011.

O. Frahm, *Every Window Tells a Story; Remarks on the Urbanity of Early Comic Strips*, in AA. VV., *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, a cura di J. Ahrens e A. Meteling, Londra, Continuum, 2010.

S. Frassetto, *Forma e segno. Il disegno dell'architettura nel fumetto*, Politecnico di Torino, Facoltà di Architettura, 2010.

S. Freud, *Il perturbante*, in Id., *Saggi sull'arte, la letteratura, il linguaggio*, trad. di Silvano Daniele, Torino, Bollati Boringhieri. 1996, pp. 271-307.

- J.-P. Garric, E. Thibault, E. d'Orgeix, *Le livre et l'architecte*, Institut national d'histoire de l'art, in "Actes du colloque organisé par l'Institut national d'histoire de l'art et l'École nationale supérieure d'architecture de Paris-Belleville, Paris 31 gennaio - 2 febbraio 2008", Parigi, Edizioni Mardaga, 2011.
- N. Gaspari, *Città di carta, scenari urbani di fantascienza a confronto: Buck Rogers e Flash Gordon*, in "Schizzo. Idee & Immagini", Cremona, Centro Culturale A. Paziienza, No. 3, pp. 74 - 84, 2013.
- H. Gernsback, *A new sort of Magazine*, in "Amazing Stories. The Magazine of Scientific Fiction", Vol. 1, No. 1, Aprile, New York, 1926.
- F. Giromini, M. Martelli, *Gulp! 100 anni a fumetti. Un secolo di disegni, avventure, fantasia*, Milano, Electa, 1996.
- T. Groensteen, B. Peeters, *Rodolphe Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Parigi, Hermann Éditeurs, 1994.
- T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.
- T. Groensteen, *Gustave Dore's Comics*, in "International Journal of Comic Art", Vol. 2, No. 2, Philadelphia, 2000.
- T. Groensteen, *La Construction de La Cage. Autopsie d'un roman visuel*, L'Association, Parigi, 2010.
- N. Hawthorne, *The House of the Seven Gables* (1937), in Id., *The Complete Novels and Selected Tales of Nathaniel Hawthorne*, New York, Random House, 1995.
- E. T. A. Hoffmann, *L'Orco Insabbia*, in Id., *Romanzi e Racconti*, Torino, Einaudi, 1969, Vol. I, pp. 653-68.
- V. Hugo, *I laboratori del mare*, Milano, Barion, 1933.
- Y. Ishaghpour, *Hopper lumière d'absence*, Strasburgo, Circé, 2014.
- M. Jakob, *Il paesaggio*, Bologna, Il Mulino, 2009.
- K. L. Johnson, *Nihei Tsutomu and the Poetics of Space*, in "Southeast Review of Asian Studies", Vol. 35, 2013, pp. 190-203.
- F. Kafka, *Tagebücher 1910-1923*, Francoforte sul Meno, Fischer, 1973, trad. it. a cura di E. Pocar in Id., *Diari 1910-1923*, Milano, Mondadori, 1953.
- J. L. Koerner, *Caspar David Friedrich and the Subject of Landscape*, New Haven, 1990.
- S. Kracauer, *Strade a Berlino e altrove*, Bologna, Pendragon, 2004.

C. Labio, *The Architecture of Comics*, in "Critical Inquiry", Chicago, 2015, pp. 312-43.

Le Corbusier, *Le Modulor*, Edizioni L'Architecture d'Aujourd'hui, Parigi, 1983.

J. Leniaud, B. Bouvier, *Les Périodiques d'architecture, XVIII^e-XX^e siècle, Recherche d'une méthode critique d'analyse*, Parigi, École des Chartes, 2001.

J. G. Leòn, *De arquitectura y viñetas: Reflexiones a propósito del 21^e Festival International de la Bande Dessinée de Sierre (Suiza)*, www.tebeosfera.com/Hecho/Festival/Sierre/21eFestival.htm.

D. Luther, *Phantastische Architektur im Comic*, in W. Nerdinger, *Architektur wie sie im Buche steht: Fiktive Bauten und Städte in der Literatur*, Monaco, 2006.

K. Lynch, *L'immagine della città*, Venezia, Marsilio, 1970.

C.s Nodier, *Piranesi: racconti psicologici sulla monomania riflessiva*, Milano, Pagine d'arte, 2001.

C. Norberg Schultz, *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Milano, Electa, 1979.

N. Maillard, J. Théodore, J. Cornaz, *Un architecte à contre jour, Les Archives de la construction moderne*, Losanna, Presses Polytechniques et universitaires romandes, 2006.

T. Maldonado, *Disegno Industriale: un riesame*, Milano, Feltrinelli, 2008.

H. Manar, *La privatisation de l'espace*, in "Nouveaux Actes Sémiotiques", No. 4-5, Limoges, Université de Limoges, Trames, 2002.

B. Mandelbrot, *How Long Is the Coast of Britain? Statistical Self-Similarity and Fractional Dimension*, in "Science", vol. 156, n° 3775, New York, 1967.

A. Marchese, *L'officina del racconto. Semiotica della narratività*, Milano, Mondadori, 1993.

S. Mattioni, *Il richiamo di Alma*, Palermo, Sellerio Editore, 1980.

S. McCloud, *Understanding comics. The invisible art*, New York, 1993.

P. Mejean, *Scénario pour une ville*, in "Urbanisme & Architecture", No.199, Parigi, 1983.

J.-C. Menu, *La bande dessinée et son double*, Paris, L'Association, 2011.

- M. Merleau-Ponty, *L'occhio e lo spirito*, Milano, SE, 1989.
- J. Morse, *Intervista a Edward Hopper*, in AA. VV., *Edward Hopper. Scritti, interviste, testimonianze*, Abscondita, Milano, 2000, p. 61.
- A. Musset, *De New York à Coruscant. Essai de géofiction*, Parigi, PUF, 2005.
- A. Musset, *La syndrome de Babylone, Géofictions de l'apocalypse*, Parigi, Armand Colin, 2012.
- F. Ogée, O. Meslay, *Hogarth*, London, Tate, 2006.
- P. Pallottino, *L'Urbanistica immaginata*, in "Urbanistica", No. 105, 1995.
- E. Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures* (1936), in Id., *Three Essays on Style*, a cura di I. Lavin, Cambridge, 1995, p. 94. (ed. it. Id., *Tre saggi sullo stile. Il barocco, il cinema, la Rolls-Royce*, a cura di I. Lavin, Abscondita, Milano 2011).
- R. Penrose, *The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds, and The Laws of Physics*, Oxford, Oxford University Press, 1989.
- B. Peeters, *Case, planche, récit*, Parigi, Casterman, 1991 (trad. it. Id., *Leggere il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Edizioni, 2000).
- G. Perec, *Specie di spazi*, Torino, Bollati Boringhieri, Torino, 1989.
- G. Perec, *La vita istruzioni per l'uso*, Milano, Rizzoli, 1997.
- G. Perec, *Storia di un quadro*, Milano, Skira, 2011.
- G. B. Piranesi, *Le carceri*, a cura di M. Praz, Rizzoli, Milano, 1975.
- E. A. Poe, *I racconti. volume primo: 1831-1840*, trad. di Giorgio Manganelli, Torino, Einaudi Editore, 1983.
- E. Pontiggia (a cura di), *Edward Hopper, Scritti Interviste Testimonianze*, Abscondita, Milano, 2000.
- L. Portes, *Robida et l'utopie*, in "Le Téléphonoscope", No. 6, pp. 3-7, Compiègne, 2001.
- B. Radice, *Architectural strips. Disegni e strisce di architettura e design*, Milano, Memphis, 1987.
- C. L. Ragghianti, *Sant'Elia, il Bibbiena del Duemila*, in "Critica d'Arte", marzo-aprile 1963, 1963.
- P. Ricoeur, *Leggere la città. Quattro testi di Paul Ricoeur*, a cura di Franco Riva, Roma, Castelvecchi, 2013.

- C. Roi, *Como, 1987. Di cosa parliamo quando parliamo di Dylan Dog?*, in "Dylan Dog Diary", Milano, Sergio Bonelli Editore, 2016.
- A. Rossi, *Autobiografia scientifica*, Milano, Il Saggiatore, 2009.
- J. Ruskin, *Opere*, a cura di G. Leoni, Roma, Laterza, 1987.
- N. Sadoul, *Tintin et moi. Entretiens avec Hergé*, Tournai, Casterman, 1975.
- A. Samuel, *Piranesi*, Londra, 1910.
- A. Sani, *Fumettopoli*, Firenze, Sansoni, 1993.
- A. Sant'Elia, *L'architettura futurista*, in *Marinetti e il futurismo*, a cura di L. De Maria, Milano, Garzanti, 1994.
- W. Schivelbusch, *Luce. Storia dell'illuminazione artificiale nel secolo XIX*, Parma, 1994.
- W. Schivelbusch, *Storia dei viaggi in ferrovia*, Torino, Einaudi, 2003.
- W. G. Sebald, *Austerlitz*, Milano, Adelphi, 2002.
- B. Selznik, , *La straordinaria invenzione di Hugo Cabret*, Milano, Mondadori, 2007.
- M. Serenellini, *Le figure incrociate. fumetto/cinema d'animazione/ teatro di figura*, Milano, Emme, 1982.
- F. Schuiten, B. Peeters, *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Parigi, Éditions Autrement. 1996.
- N. Schwarzer, *Zoomscape: Architecture in Motion and Media*, New York, Princeton Architectural Press, 2004.
- G. Simmel, *Philosophie der Landschaft*, in "Die Guldenkammer", 1913, II, pp. 635 - 644; trad. it, *Filosofia del paesaggio*, in Id., *Il volto e il ritratto. Saggi sull'arte*, Bologna, Il Mulino, 1985.
- G. Simmel, *Le metropoli e la vita dello spirito*, Roma, Armando, 1903.
- G. Simmel, *Il volto e il ritratto. Saggi sull'arte*, Bologna, Il Mulino, 1985.

- V. Šklovskij, *L'arte come procedimento* (1917) in T. Todorov, G. L. Bravo, *I formalisti russi. Teoria della letteratura e metodo critico*, Garzanti, Milano, 2003.
- T. Smolderen, *Trois formes de pages*, in "Neuvième art", No.13, Angoulême, 2007, pp. 20-31.
- A. Somaini, *Cronogrammi della metropoli. Clair, Ruttman, Vertov, Ejzenstein*, in M. Vegetti, *Filosofie della Metropoli*, Bologna, Carrocci, 2009.
- Stendhal, *Vita di Henry Brulard. Ricordi d'egotismo*, Milano, Adelphi, 1997.
- R. L. Stevenson, *L'isola del Romanzo*, Palermo, Sellerio, 1987.
- V. I. Stoichita, *L'invenzione del quadro*, Milano, Il Saggiatore, 1998.
- J. Thévenet, F. Rambert, *Archi & BD. La ville dessinée*, Parigi, Cité de l'architecture & du patrimoine, Éditions Monografik, 2012.
- V. Trione, *Effetto Città*, Milano, Bompiani, 2014.
- M. Van der Hoorn, *Exorcizing remains, Architectural Fragments as Intermediaries between History and Individual Experience*, in "Journal of Material Culture", Vol. 8(2), Londra, 2003, pp.189-213.
- M. Van der Hoorn, *Bricks & Balloons, Architecture in comic-strip form*, Rotterdam, 010 Publishers, 2012.
- M. Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli – Spazio, potere, architettura nel pensiero del Novecento*, Roma, Carrocci Editore, 2009.
- J.-C. Viche, *Du Vingtième Siècle (1883) ou le miracles de la science bienfaisante à La Vie électrique (1892) ou les malheures de l'apprenti sorcier*, in "Le Téléphonoscope", numero speciale, Compiègne, settembre 2005.
- A. Vidler, *Il perturbante dell'architettura – Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Torino, Einaudi, 2006.
- P. Virilio, *Città Panico*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2004.
- M. Yourcenar, *Le cerveau noir de Piranèse. Les prisons imaginaires. 16 gravures de Piranèse*, Moto&images, 2016; trad. it. Id., *La mente nera di Piranesi*, in Id., *Con beneficio d'inventario*, Milano, Bompiani, 1985.
- S. Wagstaff, *Talking with Tony Smith*, in "Artforum", No. 5, 1966, pp. 14-19.
- G. Wajcman, *Fênetre, Chroniques du regard et del'intime*, Lagrasse, Verdier, 2004.

Opere consultate

AA. VV., *New-York, New-York!*, Grenoble, Comics USA, 1990.

AA. VV., *The Parisianer*, Parigi, La Lettre P, Editions Michel Lagarde, 2013

F. Ammari-B, Brüno, *Inner City Blues*, Milano, Bao Publishing, 2013.

Andreas, *Cromwell Stone*, Bruxelles, Editions Michel Deligne, 1984.

Andreas, *Fragments (Rork 1)*, Bruxelles, Le Lombard, 1984.

Andreas, *Passages (Rork 2)*, Bruxelles, Le Lombard, 1984.

Andreas, *Coutoo*, Parigi, Dêlcourt, 1989.

J. Aranz, *Galicia en tren*, Santiago de Compostela, El Patito Editorial, 2012

P. Auster, D. Mazzucchelli e P. Karasik, *Città di vetro*, Roma, Edizione speciale per il Gruppo l'Espresso, Bologna, Coconino, 2004.

P. Bacillieri, *Durasagra. Venezia Uber Alles*, Bologna, Black Velvet, 2006.

P. Bacillieri, *Sweet Salgari*, Bologna, Coconino Press, 2012.

P. Bacillieri, *Fun*, Bologna, Coconino Press, 2014.

P. Bacillieri, *More Fun*, Bologna, Coconino Press, 2016.

F. Barilli, M. Fenoglio, *Piazza Fontana*, Roma, Becco Giallo Editore, 2009.

X. Bétaucourt, J. Loyer, *Le grand'A*, Parigi, Futuropolis, 2016.

G. Bevilacqua, *Il suono del mondo a memoria*, Milano, BAO Publishing, 2016.

F. Bézian, *Les Garde-Fous*, Parigi, Dêlcourt, 2007.

- E. Bilal, *Il sonno del mostro*, Bologna, Alessandro Editore, 1998.
- P. Blanchet, *La fugue*, Montréal, La Pastèque, 2005.
- P. Blanchet, *Rapide-Blanc*, Montréal, La Pastèque, 2006.
- P. Blanchet, *Nocturne*, Montréal, La Pastèque, 2011.
- D. Cajelli, D. Ferrario, *Milano Criminale*, Edizioni BD, Milano, 2011
- J. D. Canales, J. Guarnido, *Blacksad, Somewhere Within the Shadows*, Parigi, Dargaud, 2000.
- H. Chaykin, *Thick Black Kiss*, Bologna, Granata Press, 1993.
- H. Chaykin, *Time2!*, Roma, Comic Art, 1994.
- P. Christin, O. Bales, *Robert Moses, il signore segreto di New York*, Milano, Bao Publishing, 2014.
- Nicolas De Crécy, *Il celestiale Bibendum*, Eris Edizioni, Torino, 2015.
- G. de Luca, *Il commissario Spada*, in "Il Giornalino", 1970.
- G. de Luca, *Romeo e Giulietta*, in "Il Giornalino" No. 43-50, 1976.
- W. Eisner, *Spirit, un detective creduto morto*, Milano, Editoriale Corno, 1972
- W. Eisner, *A Contract with God*, New York, Baronet Books, 1978.
- W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, New York, Poorhouse Press, 1985.
- W. Eisner, *The Building*, Kitchen Sink, New York, 1987.
- W. Eisner, *A Life Force*, Kitchen Sink, New York, 1988.
- W. Eisner, *To the Heart of the Storm*, New York, 1991.
- W. Eisner, *Dropsie Avenue: The Neighborhood*, Kitchen Sink, New York, 1995.
- Hergé, *Le Lotus bleu (o Les Aventures de Tintin, reporter, en Extrême-Orient)*, Parigi, 1934.
- M. Fior, *Rosso oltremare*, Bologna, Coconino Press, 2006
- M. Fior, *Cinquemila chilometri al secondo*, Bologna, Coconino Press, 2010.
- M. Fior, *L'intervista*, Roma, Coconino Press, 2013.
- Manuele Fior, *I giorni della merla*, Coconino, Roma, 2015.
- Lloic Gaum, *Rue Van Hammée*, Bruxelles, Les Détails, 2012.

- G. Giandelli, *Silent Blankett*, Bologna, Granata Press, 2000.
- B. Gijsemans, *Hubert*, Jonathan Cape, London, Random House, Londra, 2014.
- M. Gnehm, *Tod eines Bankiers*, Zurigo, Edition Moderne, 2005.
- James Gulliver Hancock, *All the Building in New York (That I've drawn so far)*, Universe Publishing, New York, 2013.
- Igort, *Quaderni ucraini*, Bologna, Coconino, 2014.
- Igort, *Quaderni russi, Sulle tracce di Anna Politkovskaja. Un reportage disegnato*, Bologna, Coconino, 2015.
- Igort, *Quaderni giapponesi. Un viaggio nell'impero dei segni*, Bologna, Coconino, 2015.
- S. Immonen, *Superman Villains | Secret Files & Origins*, Burbank, DC Comics, 1998
- P. Jeanneau, *Connexions*, Parigi, 2016.
- A. Jodorowsky, Moebius, *L'Incal Noir*, Parigi, Humanoides Associées, 1981.
- A. Jodorowsky, Moebius, *La Cinquième Essence - 2e partie - La Planète Difoof*, Parigi, Humanoides Associées, 1981.
- A. Jodorowsky, Moebius, *Après l'Incal, Le nouveau rêve*, Parigi, Les Humanoides Associées, 2011.
- C. Kidd, D. Taylor, *Batman. Death by Design*, New York, DC Comics, 2012.
- R. Kirkman, C. Adlard, *The Walking Dead*, Reggio Emilia, saldaPress, 2005.
- J. Lai, *Citizens of no place. An architectural graphic novel*, New York, Princeton Architectural Press, 2012.
- G. La Padula, R. Dilles, *Le Jardin d'Hiver*, Parigi, Edizioni Paquet, 2009.
- J. Lutes, *Berlin. City of Smoke*, Amburgo, Carlsen Verlag, 2008.
- V. Mahé, *750 Years in Paris*, Londra, Nobrow Press, 2015.
- J. A. Mhaya, *Ville Avoisinant la terre*, Denoël Graphic, Parigi, 2016.
- M.-A. Mathieu, *La Qu...*, Parigi, Dédécourt, 1991.
- M.-A. Mathieu, *Le processus*, Parigi, Dédécourt, 1993.
- M.-A. Mathieu, *Le dessin*, Parigi, Dédécourt, 2001.

- Marc-Antoine Mathieu, *Julius Corentin Acquefacques 6. Le décalage*, Parigi, Delcourt, 2013.
- M.-A. Mathieu, *Otto. L'homme réécrit*, Parigi, Delcourt, 2015.
- D. Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, New York, Pantheon Books, 2009.
- W. McCay, *Little Nemo*, Milano, Garzanti, 1993.
- W. McCay, *Little Sammy Sneeze*, Roma, Castelvechi, 2014.
- R. McGuire, *Here*, New York, 1986.
- R. McGuire, *Qui*, Milano, Rizzoli, 2015.
- D. McKean, *Cages*, Roma, Magic Press, 2011.
- F. Miller, *Sin City*, Arriccia, Magic Press, 2005
- F. Miller, *Una donna per cui uccidere*, Arriccia, Magic Press
- F. Miller, *Quel bastardo giallo*, Arriccia, Magic Press
- F. Miller, *Affari di famiglia*, Arriccia, Magic Press
- F. Miller, G. Darrow, *Hard Boiled*, Bologna, Granata Press, 1992.
- F. Miller, G. Darrow, *The Big Guy and Rusty The Boy Robot*, Milano, Edizioni BD, 2012.
- F. Miller, K. Janson, *Daredevil. The man withour fear*, nn. 168-191, New York, Marvel Comics, 1981-1982.
- F. Miller, D. Mazzucchelli, *Daredevil: Born Again*, New York, Marvel Comics, 1986.
- F. Miller, L. Varley, *Ronin*, Burbank, DC Comics , 1997.
- F. Miller, L. Varley, *Elektra Lives Again*, New York, Epic Comics, 1990.
- D. Motter, M. Lark, *Terminal City*, nn. 1-9, New York, DC Comics, 1996.
- R. Multier, G. Tévéssin, *Ménil décor*, Arles, Actes Sud, 2015.
- Munoz e Sampayo, *Alack Sinner. L'età dell'innocenza 1*, Editoriale Cosmo, Reggio Emilia, 2017.
- Munoz e Sampayo, *Alack Sinner. L'età dell'innocenza 2*, Editoriale Cosmo, Reggio Emilia, 2017.
- M. Neri, *Cosmo*, Bologna, Coconino, 2016.
- T. Nihei, *Blame!*, nn. 1-10, Modena, Panini Comics, 2000-2004.

- K. Otomo, *Akira*, nn. 1-13, Modena, Panini Comics, 1998-2000.
- K. Otomo, *Domu – Sogni di bambini*, ed. it in “Comic Art”, No. 90-105, Roma, Comic Art, 1992-1993.
- R. Pantaleo, M. Gerardi, L. Molinari, *Architecture Résistants*, Padova, Becco Giallo, 2013.
- R. Pantaleo, M. Gerardi, L. Molinari, *Terre Perse*, Padova, Becco Giallo, 2015.
- C. Pedrosa, *Portugal*, Parigi, Dupuis, 2011.
- Pascal Rabaté, *Fenêtres sur rue*, Soleil, Parigi, 2015.
- P. Roca, *Le strade di sabbia*, Latina, Tunué, 2009.
- N. Rüegg, *Spuk*, Zurigo, Edition Fink, 2004.
- Tim Sale e Jeph Loeb, *Challengers of the Unknown*, No. 5, DC Comics, Burbank, Luglio, 1991.
- Saulne, *Non costa niente*, Bologna, Coconino Press, 2013.
- T. T. Schalken, *Balthazar*, Parigi, 2012.
- F. Schuiten, B. Peeters, *Les Murailles de Samaris*, Parigi, Casterman, 1983.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La Fièvre d’Urdicande*, Parigi, Casterman, 1985.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La Tour*, Parigi, Casterman, 1987.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La Route d’Armilia*, Parigi, Casterman, 1988.
- F. Schuiten, B. Peeters, *Brüssel*, Parigi, Casterman, 1992,
- F. Schuiten, B. Peeters, *L’Echo des Cités*, Parigi, Casterman, 1933.
- F. Schuiten, B. Peeters, *L’Enfant penchée*, Parigi, Casterman, 1996.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La Guide des Cités*, Parigi, Casterman, 1996.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La frontière invisible -1*, Parigi, Casterman, 2002.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La frontière invisible -2*, Parigi, Casterman, 2004.
- F. Schuiten, B. Peeters, *La théorie du grain de sable - Tome 1*, Parigi, Casterman, 2004.
- F. Schuiten, B. Peeters, *Revoir Paris – L’Exposition*, Parigi, Casterman, 2015.

- F. Schuiten, B. Peeters, *Revoir Paris*, Parigi, Casterman, 2015.
- Seth (G. Gallant), *Palookaville 20*, Montreal, Drawn & Quarterly, 2010.
- J. Taniguchi, *L'uomo che cammina*, Modena, Panini Comics, 1999.
- J. Taniguchi, *Venice*, Parigi, Louis Vuitton, 2015.
- J. Taniguchi, *I guardiani del Louvre*, Milano, Rizzoli, 2016.
- J. Tardi, *Par la fenêtre*, Christian Desbois Editions, Paris, 1996.
- O. Vatine, *Niourk, Il bambino nero*, Reggio Emilia, Cosmo Editoriale, 2016.
- C. Ware, *Jimmy Corrigan. Il ragazzo più in gamba della terra*, Bologna, Coconino, 2016.
- C. Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, 2012, New York.
- V. Vinci, *Aida al confine*, Kappa Edizioni, Bologna, 2003.
- V. Vinci, *Il richiamo di Alma*, Bao, Milano, 2014.
- M. Vaughn-James, *L'Enqueteur*, Parigi, Les Impression Nouvelles, 1984.
- M. Vaughn-James, *La Cage*, Parigi, Les Impression Nouvelles, 2010.
- B. Vieillard, *13 Devil Street*, Parigi, Filidalo, 2015.

Indice delle figure

- FIG. 1 Joost Swarte copertina per l'esposizione *Attention Travaux!* *Architecture de Bande Dessinée*, 1985. © 1985 JOOST SWARTE
- FIG. 2 *Architecture de bande Dessinée* tavola dedicata alla *banlieue*, contenente vignette tratte nell'ordine da Collet (1908) *Le neuvième rêve*, No. 3; Montellier (1981) *Andy Gang : Joueux pour Andy Gang*; Juno/Tramber (1982) *Kébra: Kébra chope les boules*; Montellier (1981) *Andy Gang : Joueux pour Andy Gang*; Armand (1982) *Le rayon oubliée, Futuropolis*; Montellier (1980) *Andy Gang : et le tueur de la Marne*; Bignon, *Trajectoire*, in "Chic", No. 4. © DEGLI AUTORI E DEGLI EDITORI
- FIG. 3 Bjarke Ingels, *Yes is More. An Archicomic on Architectural Evolution*, 2011, p. 20. © 2011 BJARKE INGELS
- FIG. 4 François Henninger, Tony Neveux, Florian Teyssier, Affresco per il porto industriale di Valenza, 2005.
- FIG. 5 Joost Swarte e Studio Mecanoo, *De Toneelschuur*, immagine tratta dal portfolio di presentazione, 2000. © 2000 JOOST SWARTE
- FIG. 6 Roberto Baldazzini per Ettore Sottsass, due segmenti narrativi dello storyboard progettuale per il progetto dello complesso Osaka Dome, 1992, (inedito, pubblicato su gentile concessione dell'autore). © 1992 ROBERTO BALDAZZINI
- FIG. 7 Seth (G. Gallant), studi preparatori per la città di Dominion, in *Palookaville 20*, Montreal, Drawn & Quarterly, 2010, p. 71. © 2010 SETH (G. GALLANT)
- FIG. 8 Seth (G. Gallant), plastici per la città di Dominion in, *Palookaville 20*, Montreal, Drawn & Quarterly, 2010, p. 47. © 2010 SETH (G. GALLANT)
- FIG. 9 Tavola tratte da Niklas Rüegg, *Spuk*, Zurich, Edition Fink, 2004. © 2004 NIKLAS RÜEGG
- FIG. 10 Tavole tratte da *The Amazing City*, in "City Strips", No. 1, febbraio 2014, p---i.net, Londra
- FIG. 11 Martin Vaughn James, *La Cage*, Les Impressions Nouvelles, Parigi, 2010. © 2010 LES IMPRESSIONS NOUVELLES

- FIG. 12 Insetto figurativo da Stendhal, *La vita di Henry Brulard*.
- FIG. 13 *Coupe d'une maison parisienne le 1er janvier 1845. Cinq étages du monde parisien* (composizione di Bertail, litografia di Lavielle). Tavola estratta da *Diable à Paris*, in "L'Illustration", Parigi, Hetzel, 1 gennaio 1845. Questa stessa immagine, in una versione colorata a posteriori, verrà utilizzata come copertina all'edizione tascabile del 1978 di *La vie mode d'emploi* di Georges Perec.
- FIG. 14 Tavole illustrate tratte da Le Sage, *Le diable boîteux*, Parigi, Mussier et Fournier, 1779.
- FIG. 15 *Paris qui travaille*, composizione e disegno di Tissandier e Gilbert, in "Magasin Pittoresque", Parigi, 1885. Riconosciamo la sezione di una casa in un quartiere ricco: la presenza di un ascensore indica chiaramente che siamo nella nuova Parigi. Al piano terra, un caffè affollato: riconosciamo alcuni flâneur ma anche commercianti e industriali, mentre al piano rialzato vediamo un ristorante. Il primo piano mostra l'interno di una modista, e così procedendo, a salire fino all'ultimo piano dove troviamo la piccola stanza di un lavoratore, con fiori su un piccolo terrazzo e l'alloggio di una famiglia.
- FIG. 16 Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, in "New York Herald", 3 dicembre 1905.
- FIG. 17 Arthur Nelissen, *5 avenue di Mont Kemmel*, Bruxelles (1905). Immagine originale di Steve Cadman.
- FIG. 18 Stuart Immonen, *Superman Villains | Secret Files & Origins*, Orlando, DC Comics, 1998 ©1998 DC COMICS
- FIG. 19 William Hogarth, sequenza delle tavole della serie *Carriera di un libertino*, 1763.
- FIG. 20 Gustav Doré, *Newgate. Exercise yard*, in B. Jerrold, G. Doré, *London: A Pilgrimage*, 1872, Londra.
- FIG. 21 Winsor McCay, *Tales of the Jungle Imps*, in "Cincinnati Enquirer", 1900.
- FIG. 22 A. B. Frost, tavola a fumetti pubblicata in "Harper's Monthly", 1880.
- FIG. 23 Edward Muybridge, *Il cavallo in movimento*, Library of Congress Prints and Photographs Division, 1978.
- FIG. 24 *Contes de fées, Petit Chaperon Rouge*, Imagerie d'Épinal (fondata nel 1796), Imagerie Pellerin, senza data.
- FIG. 25 Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, "The New York Herald", 1905.
- FIG. 26 Will Eisner, tavola di esempio tratta da *Comics and Sequential Art*, New York, 1985.
- FIG. 27 *Vues panoramiques du chemin de fer de Paris à Orleans*, 1843.

- FIG. 28 J. Arranz, tavole tratte da *Galicia en tren*, 2012. © 2012 JAIME ARRANZ
- FIG. 29 Will Eisner, *New York, Life in The big City*, Torino, Einaudi, 2006. © 1978 WILS EISNER
- FIG. 30 Marcos Martin, *Spider-Man*, 2008. © 2008 MARVEL COMICS
- FIG. 31 Le Corbusier, *Cabanon a Roquebrune*, 1952.
- FIG. 32 Tobias Tycho Schalken, *Balthazar*, Parigi, 2012. © TOBIAS TYCHO SCHALKEN - LES EDITIONS DE LA CERISE
- FIG. 33 Tobias Tycho Schalken, *Balthazar*, Parigi, 2012. © TOBIAS TYCHO SCHALKEN - LES EDITIONS DE LA CERISE
- FIG. 34 Juan Díaz Canales e Juanjo Guarnido, *Blacksad, Somewhere Within the Shadows*, Parigi, Dargaud, 2000. © 2000 DARGAUD
- FIG. 35 Cyril Pedrosa, *Portugal*, Parigi, Dupuis, 2011, p. 62. © 2000 DUPUIS
- FIG. 36 Igor, *Quaderni Giapponesi. Un viaggio nell'impero dei segni*, Roma, Coconino Press Fandango, 2015, p. 29. © 2015 COCONINO PRESS
- FIG. 37 Samuel Van Hoogstraten, *Vista su tre stanze*, Parigi, Louvre, 1658.
- FIG. 38 Cornelius Norbertus Gijsbrechts, *Quadro girato*, Copenhagen, Museo Nazionale, ca. 1670-1675.
- FIG. 39 Marc-Antoine Mathieu, *Julius Coirentin Acquefacques 6. Le décalage*, Parigi, Delcourt, 2013. © 2000 DELCOURT
- FIG. 40 Il pittore francese Xavier Marabout è autore di una serie di quadri che ritraggono Tintin in situazioni e scenari che tipici dell'arte del pittore americano Edward Hopper.
- FIG. 41 Edward Hopper, *Morning Sun*, 1952, Ohio, Columbus Museum of Art.
- FIG. 42 Edward Hopper, *Night Windows*, 1928.
- FIGG. 43-44 Ben Gijsemans, *Hubert*, Jonathan Cape, London, Random House, Londra, 2014.
- FIG. 45 Edward Hopper, *New York Movie*, 1939.
- FIG. 46 Matteo Pericoli, *The City Out My Window: 63 Views on New York*, Simon & Schuster, 2009. © 2009 SIMON & SCHUSTER
- FIG. 47 Jaques Tardi, *Comme une odeur de chou-fleur*, in *Par la fenêtre*, Christian Desbois Editions, Paris, 1996. © 1996 JAQUEST TARDI
- FIG. 48 Jaques Tardi, *J'ai vu de la lumière*, in *Par la fenêtre*, Christian Desbois Editions, Paris, 1996. © 1996 JAQUEST TARDI
- FIG. 49 Jaques Tardi, *Dernier Soupir*, in *Par la fenêtre*, Christian Desbois Editions, Paris, 1996. © 1996 JAQUEST TARDI

- FIG. 50 Pascal Rabaté, *Fenêtres sur rue*, Soleil, Parigi, 2015. © SOLEIL EDITIONS
- FIG. 51 Edward Hopper, *Early Sunday Morning*, 1930, Whitney Museum of American Art, New York. © HEIRS OF JOSEPHINE N. HOPPER
- FIG. 52 Will Eisner, *Dropsie Avenue*, Bologna, Punto Zero, 1999. © 1999 WILL EISNER
- FIG. 53 B. Schuiten e F. Peeters, *Les Murailles de Samaris*, Casterman, Parigi, dettaglio di p. 11. © 1984 CASTERMAN
- FIG. 54 Caspar David Friedrich, *Frau am Fenster*, 1822.
- FIG. 55 Caspar David Friedrich, *Der Wanderer über dem Nebelmeer*, 1818.
- FIG. 56 Dave McKean, *Cages*, 1990, p. 203. © 1990 KITCHEN SINK
- FIG. 57 Hergé, tavola tratta da *Le Lotus bleu* (o *Les Aventures de Tintin, reporter, en Extrême-Orient*), Parigi, 1934.
- FIGG. 58-59 Giacomo Beilacqua, *Il suono del mondo a memoria*, Milano, Bao Publishing, 2016, pp. 108 - 109.
- FIG. 60 Munoz e Sampayo, *Alack Sinner. L'età dell'innocenza 2*, Editoriale Cosmo, Reggio Emilia, 2017, p. 24.
- FIG. 61 Olivier Bèzian, *Prospettiva*, 2007 © OLIVIER BÈZIAN
- FIG. 62 Frédéric Bèzian, *Le garde-fous*, Parigi, Delcourt, 2007, p. 28. © 2007 - GUY DELCOURT PRODUCTIONS - BÈZIAN
- FIG. 63 Frédéric Bèzian, *Le garde-fous*, Parigi, Delcourt, 2007, p. 29. © 2007 - GUY DELCOURT PRODUCTIONS - BÈZIAN
- FIG. 64 Richard Mc Guire, *Here*, copertina della versione del 1989. © 1989 RICHARD MCGUIRE
- FIG. 65 Richard Mc Guire, *Here*, copertina della versione del 2014. © 2014 RICHARD MCGUIRE
- FIG. 66 Richard Mc Guire, seconda tavola di *Here*, in "Raw", Vol. 2, No. 1. © 1989 RICHARD MCGUIRE
- FIG. 67 Richard Mc Guire, *Here*, 2014. © 2014 RICHARD MCGUIRE
- FIG. 68 Tobias Tycho Schalken, *Balthazar*, Parigi, 2012. © TOBIAS TYCHO SCHALKEN - LES EDITIONS DE LA CERISE
- FIG. 69 Will Eisner, *The Spirit*, 1947. © 2000 DC COMICS
- FIG. 70 Benoît Vieillard, *13 Devil Street*, Parigi, Filidalo, 2015. © 2015 BENOÎT VIEILLARD
- FIG. 71 Joost Swarte con Studio Mecanoo, sezione per il teatro *Toneelschuur*, Haarlem, 2003.
- FIG. 72 Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, particolare della tavola del "New York Herald" del 27 gennaio 1907.

- FIG. 73 Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, particolare della tavola del "New York Herald" del 26 novembre 1905.
- FIG. 74 Frank King, *Gasoline Alley*, marzo aprile 1934.
- FIG. 75 Gianni de Luca, *Il commissario Spada*, in "Il Giornalino", 1970.
- FIG. 76 Gianni de Luca, Romeo e Giulietta, in "Il Giornalino" No. 43-50, 1976.
- FIG. 77 Andreas, *Coutoo*, 1989. © DELCOURT 1989 ANDREAS
- FIG. 78 Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, 2012, New York. © 2012 CHRIS WARE
- FIG. 79 Chris Ware, *Building Stories*, Pantheon Books, 2012, New York. © 2012 CHRIS WARE
- FIG. 80 Pierre Jeanneau, *Connexions*, Parigi, 2016. © PIERRE JEANNEAU 2016
- FIG. 81 Pierre Jeanneau, *Connexions*, Parigi, 2016. © PIERRE JEANNEAU 2016
- FIG. 82 Winsor McCay, *Dream of a Rarebit Fiend*, 1904.
- FIG. 83 Ben Gijsemans, *Hubert*, 2015, Londra. © BEN GIJSEMANS 2014
- FIG. 84 Tim Sale e Jeph Loeb, *Challengers of the Unknown*, No. 5, DC Comics, Burbank, Luglio, 1991. © 1991 DC COMICS
- FIG. 85 Frank Miller, *Elektra Lives Again*, Marvel Comics, 1990, New York.
- FIG. 86 Maurits Cornelis Escher, *Klimmen en dalen (Salire e scendere)*, 1960.
- FIG. 87 Alfred Hitchcock, fotogramma da *Vertigo*, 1958.
- FIG. 88 R. F. Oucault, *Yellow Kid*, New York Journal, 26 Dicembre 1897, New York.
- FIG. 89 Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, tavola del 22 settembre 1907.
- FIG. 90 Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, tavola del 23 aprile 1923. Nel balloon la guida dell'areonave racconta al piccolo Nemo: "As far as the eye can see in all directions are these stock yards. 25,000 pens... 75,000 people employed. In every minute, night and day, Sundays included, of the 365 days, fifty cattle, sheep and hogs are dressed for dinner here! It is hard to believe, but is only too true!"
- FIG. 91 Paul Citroen, *Metropolis*, 1923.
- FIG. 92 Jorj A. Mhaya, *Ville Avoisinant la terre*, Denoël Graphic, Parigi, 2016. © 2016 DAR ONBOZ
- FIG. 93 Ben Gijsemans, *Hubert*, Jonathan Cape, London, Random House, Londra, 2014. © BEN GIJSEMANS 2014

- FIG. 94 François Schuiten, *Jardin du Palais 2050*, in *Bruxelles / Brussel –vingt ans et vingt auteurs*, 2009.
- FIG. 95 Nicolas De Crécy, *L'entré du Christ a Bruxelles*, in *Bruxelles / Brussel –vingt ans et vingt auteurs*, 2009.
- FIG. 96 Philippe Berthet, *senza titolo*, in *Bruxelles / Brussel –vingt ans et vingt auteurs*, 2009.
- FIG. 97 Adrian Tomine, *Last Straw*, copertina per “The New Yorker”, 18 novembre, 2013. © 2014 ADRIAN TOMINE
- FIG. 98 Adrian Tomine, *Memorial Plaza*, copertina per “The New Yorker”, 7 luglio, 2014. © 2014 ADRIAN TOMINE
- FIG. 99 Chris Ware, copertina per “The New Yorker”, No. 27, 2006. © 2006 CHRIS WARE
- FIG. 100 Joost Swarte, copertina per “The New Yorker”, No. 17, 2010. © 2010 JOOST SWARTE
- FIG. 101 Chris Ware, copertina per “The New Yorker” e fotogrammi tratti dall’animazione della copertina stessa, Dicembre, 2015. © 2015 CHRIS WARE
- FIG. 102 Lloic Gaum, *Rue Van Hammée*, Bruxelles, Les Détails, 2012. © 2012 LLOIC GAUM
- FIG. 103 James Gulliver Hancock, *All the Building in New York (That I've drawn so far)*, Universe Publishing, New York, 2013 © 2013 JAMES GULLIVER HANCOCK
- FIG. 104 Seth, *Palookaville*, Drawn & Quarterly, 2010, Montreal, pp. 1, 69,46. © 2010 BY SETH (G. GALLANT)
- FIGG. 105-106 Emanuele Fior, *L'intervista*, Coconino Press, Roma, 2013. © 2013 FUTUROPOLIS PARIGI
- FIGG. 107-108 Marino Neri, *Cosmo*, Coconino, Roma, 2016. © 2016 MARINO NERI
- FIGG. 109-110 Francesco Barilli e Matteo Fenoglio, *Piazza Fontana*, Becco Giallo Editore, Roma, 2009. © 2009 BECCO GIALLO SRL
- FIGG. 111-112 Paolo Bacillieri, *FUN*, Coconino Press, Roma, 2015. © 2015 PAOLO BACILLIERI
- FIG. 113 Giacomo Bevilacqua, sequenza di apertura da *Il suono del mondo a memoria*, Milano, 2016, pp. 1 -3. © 2016 GIACOMO BEVILAQUA
- FIG. 114-115 F. Ammari-B e Brùno, *Inner City Blues*, Milano, Bao Publishing, 2013. ©
- FIG. 116 Manuele Fior, *I giorni della merla*, Coconino, Bologna, 2015. © 2015 MANUELE FIOR
- FIG. 117 Jiro Taniguchi, *L'uomo che cammina*, Panini, Modena, 1999. © 1999 JIRO TANIGUCHI
- FIG. 118 Jiro Taniguchi, *Venice*, Parigi, 2014. © 2014 LUIS VUITTON / JIRO TANIGUCHI

- FIG. 119 Paolo Bacillieri, *Durasagra, Venezia Uber Alles.*, Bologna, Black Velvet, 2006. © 2006 PAOLO BACILLIERI.
- FIG. 120 Vanna Vinci, *Il richiamo di Alma*, Milano, BAO Publishing, 2014. © 2014 VANNA VINCI
- FIG. 121 Vanna Vinci, *Aida al confine*, Bologna, Kappa Edizioni, 2003. © 2014 VANNA VINCI
- FIGG. 122-123 Igor, *Quaderni Giapponesi. Un viaggio nell'impero dei segni*, Coconino, Bologna, 2015, p. 36-37. © 2015 IGORT
- FIG. 124 Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli, *Città di Vetro*, p. 137. © 1993 DAVID MAZZUCHELLI
- FIGG. 125-126 Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli, *Città di Vetro*, p. 48-9. © 1993 DAVID MAZZUCHELLI
- FIGG. 127-128 Paul Auster, Paul Karasik e David Mazzucchelli, *Città di Vetro*, p. 70-1. © 1993 DAVID MAZZUCHELLI
- FIGG. 129-130 Romain Multier, Gilles Tévéssin, *Ménil décor*, Parigi, Actes Sud BD, P2015 © ACTES SUD, 2015
- FIGG. 131-132 Diego Cajelli e Davide Ferrario, *Milano Criminale*, Edizioni BD, Milano, 2011 © 2011 EDIZIONI BD
- FIG. 133 Robert Crumb, *A Short History of America, in "Co-Evolutionary Quarterly"*, Sausalito CA, 1979.
- FIG. 134 Vincent Mahé, *750 Years in Paris*, Nobrow Press, Londra, 2015. © 2015 NOBROW
- FIGG. 134-135 Pierre Christin e Olivier Baez, *Robert Moses, il signore segreto di New York*, Milano, Bao Publishing, 2014. © 2014 BAO PUBLISHING 1993 DAVID MAZZUCHELLI
- FIGG. 136-139 Will Eisner, *Dropsie Avenue*, New York, Kitchen Sink, 1995 © 1995 KITCHEN SINK
- FIG. 140 Romain Multier, Gilles Tévéssin, *Ménil décor*, Parigi, Actes Sud BD, P2015 © ACTES SUD, 2015
- FIG. 141 Cyril Pedrosa, *Portugal*, Parigi, Aire Libre, Dupuis, 2011. © 2011 DUPIS
- FIG. 142 Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, tavola domenicale, 11 settembre 1904 © 2007,2009 PETER MARESCA AND SUNDAY PRESS
- FIG. 143 Winsor McCay, *Little Sammy Sneeze*, tavola domenicale, 11 dicembre 1904 © 2007,2009 PETER MARESCA AND SUNDAY PRESS
- FIG. 144 Winsor McCay, *Subway Advertising in 1907*, illustrazione pubblicata sul "New York Herald" (1905).
- FIGG 145-146 Marc-Antoine Mathieu, *Le Dessin*, Parigi, Delcourt, 2001 © 2001 DELCOURT

- FIG. 146-147 Bill Sienkiewicz, tavole da *Big Numbers #1*, su testi di Alan Moore, 1990, Londra. Sequenza di tavole dedicate alla presentazione del modello dell'erigendo centro commerciale.
- FIG. 148 Grazia La Padula e Renaud Dilles, *Le Jardin d'Hiver*, Parigi, Paquet, 2009. © 2009 PACQUET
- FIG. 149 X. Bétaucourt, J. Loyer, *Le grand'A*, Parigi, Futuropolis, 2016. © 2016 FUTUROPOLIS
- FIG. 150 Jorj A. Mhaya, *Ville Avoisinant la terre*, Denoël Graphic, Parigi, 2016. © 2016 DAR ONBOZ
- FIG. 151 Saulne, *Ça ne coûte rien*, Parigi, Casterman, 2008. © 2008 CASTERMAN
- FIG. 152 Geoff Darrow, tavola da *Hard Boiled* su testi di Frank Miller (Dark Horse Edizioni, 1990). © FRANK MILLER
- FIG. 153 Charlie Adlard, tavola da *The Walking Dead #50*, testi di Robert Kirkman, Image Comics, 2010. © 2012 ROBERT KIRKMAN/CHARLIE ADLARD
- FIG. 154 Tavola tratta da J. Vatine, *Niourk*, Roubaix, Ankama, 2012. © 2012 ANKAMAZ
- FIG. 155 Copertina di "Amazing Stories. The Magazine of Scientifiction", Vol. 1, No. 1, Aprile, 1926, New York.
- FIG. 156 "Nos fleuves et notre atmosphère – multiplication des ferments pathogènes, des différents microbes et bacilles". A. Robida, *La vie électrique*, Librairie Illustrée, Parigi 1893.
- FIG. 157 "VII. Una grande torre, a sinistra della quale si irraggiano numerosa passerelle e attorno a cui s'avvolge una scala a spirale. A destra, una garitta. Due ponti levatoi si avventano l'un contro l'altro attraverso la tavola. Sotto, una passerella più ampia delle altre, sostenuta da forti travature. [...]" Acquaforte, cm 55 x 41. in M. Praz (1975).
- FIG. 158 David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, Roma, Coconino Press, 2011. © 2009 DAVID MAZZUCCHELLI
- FIG. 159 Antonio Sant'Elia, *La città nuova. Casa a gradinata*, 1914, inchiostro nero e acquerelli su carta, Roma, collezione privata.
- FIG. 160 Tullio Crali, *Incuneandosi nell'abitato (In tuffo sulla città)*, 1939.
- FIG. 161 Hugh Ferriss, *Maximum Height, Zoning Law, stage 4*, 1916.
- FIG. 162 Hugh Ferriss, *Overhead Traffic Ways*, in *The Metropolis of Tomorrow*.
- FIG. 163 Chipp Kid e Dave Taylor, *Batman: Death by Design*, DC Comics, 2012 © 2012 DC COMICS.

- FIG. 164 William Robinson Leigh, *Visionary City*, 1908.
- FIG. 165 Horst von Harbou, fotografia dal set di *Metropolis*, 1927.
- FIG. 166 Nicolas De Crécy, *Il celestiale Bibendum*, Eris Edizioni, Torino, 2015. © LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS 1994 DE CRÉCY
- FIG. 167 Erich Kettelhut, bozzetto per la scenografia di *Metropolis* di Fritz Lang, prima versione, *Veduta di una strada su più livelli con grattacieli e una chiesa*, 1925, matita e penna su carta, Berlino, Stiftung Deutsche Kinemathek.
- FIG. 168 Erich Kettelhut, bozzetto per la scenografia di *Metropolis* di Fritz Lang, *Veduta dall'alto della torre di Babele*, s. d., matie colorate e acquerelli su carta, Berlino, Stiftung Deutsche Kinemathek.
- FIG. 169 Winsor McCay. *The Last Day of Manhattan*, illustrazione pubblicata sul "New York Herald" (1905). Il sottotitolo recita "Being some Consideration of the End of some things ad seen through The Spectrophone." mentre la nota in calce "Directly beneath us. Deeper in water than it ever was before in history lies what was once known ad Wall Street."
- FIG. 170 Winsor McCay, tavola tratta da *Philyorgo and The Spectrophone*, 1920. Le tre didascalie recitano nell'ordine "Carrying my Bureau all the electric light fixtures and grand piano along with it.", "At this point - cried the Megaphone bred Pilot we see the southern Exposure of the City of Philyorgo.", "A stranded Florodora Company walking from the north Pole."
- FIG. 171 Winsor McCay, *Men will live on Mountain Tops*, illustrazione pubblicata sul "New York Herald" (1905).
- FIG. 172 Dan O'Bannon e Moebius, *The Long Tomorrow*, Les Humanoides Associées, 1976. © LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS 1976 MOEBIUS
- FIG. 173 Dan O'Bannon e Moebius, *The Long Tomorrow*, Les Humanoides Associées, 1979, p.1. © LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS 1976 MOEBIUS
- FIG. 174-175 Syd Mead, *Blade Runner* concept art, tempera su tela, 1979.
- FIG. 176 A. Jodorowsky e Moebius, *L'Incal Noir*, Humanoides Associées, Parigi, 1981. © LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS 1981 MOEBIUS
- FIG. 177 A. Jodorowsky e Moebius, *La Cinquième Essence - 2e partie - La Planète Difool*, Humanoides Associées, Parigi, 1988. © LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS 1988 MOEBIUS

- FIG. 178 A. Jodorowsky e Moebius, *Après l'Incal, Le nouveau rêve*, Parigi, Les Humanoïdes Associées, 2011. © LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS 2011 MOEBIUS
- FIG. 179 Robert Hubert, *Galerie du Louvre en ruines*, 1796, Parigi.
- FIG. 180 Scavi su Butte des Moulins a Pargi, Fotografia di Charles Marville (1876 - 1877) pubblicata in "L'illustration", 24 febbraio 1877, con il titolo "Le percement de la nouvelle avenue de L'Opéra: Aspect des démolitions entre la rue Molière et la rue D'Argenteuil".
- FIG. 181 Ishirō Honda, *Godzilla* (1954).
- FIG. 182 Immagine di scena da Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, *King Kong* (1933)
- FIG. 183 Francisco Goya, *Gigante seduto*, 1818
- FIG. 184 *Warehousing the city*, da Blanchard Jerrold, *Gustave Doré, London: A Pilgrimage*, 1872, Londra.
- FIG. 185-186 Tustomu Nihei, immagini tratte da *Blame!*, Kōdansha, Tokyo, 2003. © 2003 KODANSHA
- FIG. 187 Arnold Böcklin, *Die Toteninsel*, Staatliche Museen, Berlino, 1883.
- FIG. 188 Katsushiro Otomo, *Akira*, Kōdansha, Tokyo, 1982-1990 © 1990 KODANSHA
- FIG. 189 Katsushiro Otomo, *Akira*, Kōdansha, Tokyo, 1982-1990 © 1990 KODANSHA
- FIG. 190 Katsushiro Otomo, *Domu*, Futabasha, Tokyo, 1980-1983. © 1990 FUTABASHA
- FIG. 191 Arata Isozaki, *Building in Ruins (Tsukuba Center Building, Tsukuba Science City, Ibaraki Prefecture)*, 1979-1983
- FIG. 192 Victor Hugo, *La maison visionnée*, 1866. Casa a Pleinmont, Guernsey.
- FIG. 193 François Schuiten e Benoit Peeters, *La tour*, Casterman, 2008. © 2008 CASTERMAN
- FIG. 194 François Schuiten e Benoit Peeters, *Le murailles de Samaris*, Casterman, 1984. © 1984 CASTERMAN
- FIG. 195 Manuele Fior, *L'intervista*, Coconino Press, Bologna, 2013. © 2013 MANUELE FIOR
- FIG. 196 Etienne-Louis Boullée, *Tempio della Morte*, 1790 circa, Bibliothèque Nationale de France, Parigi.
- FIG. 197 Eduardo Risso, *100 bullets*, DC Comics, 2016. © 2016 DC COMICS

- FIG. 198 Vanna Vinci, *Aida al confine*, Kappa Edizioni, Bologna, 2003. © 2003 VANNA VINCI
- FIG. 199 Will Eisner, *To be heart of the Storm*, 1991.
- FIG. 200 Frank Miller, *Sin City. Family Values*, Dark Horse Comics, Milwaukee, 1997.
- FIG. 201 Tamassociati: Raul Pantaleo, Marta Gerardi, Luca Molinari, *Terre perse. Viaggio nell'Italia del dissesto e della speranza*, Becco Giallo, Roma, 2015. © 2015 BECCOGIALLO SRL
- FIG. 202 Tavole tratte da Marc Antoine-Mathieu, *Le coeur des ombres*, L'Association, 2002. © 2002 MARC ANTOINE-MATHIEU
- FIG. 203 Katsushiro Otomo, *Domu*, Futabasha, Tokyo, 1980-1983. © 1990 FUTABASHA
- FIG. 204 Katsushiro Otomo, prima tavola di *Domu*, Futabasha, Tokyo, 1980-1983. © 1990 FUTABASHA