

Dōmu di Katsuhiko Otomo. Dal reale all'immaginario, l'architettura come parte integrante della narrazione

Alekos Diacodimitri, Federico Rebecchini

Abstract

Katsuhiko Otomo (Hasama, 1954) è universalmente riconosciuto come uno dei più importanti maestri dell'industria del fumetto giapponese. *Akira* (1982), storia di fantascienza che presenta una location caratterizzata dai sterminati grattacieli, è sicuramente la sua opera più nota a livello internazionale. Due anni prima di dar vita al mondo di *Akira*, Otomo gettò le basi della creazione di uno scenario urbano coerente in *Dōmu*, *Sogni di Bambini*. La storia di *Dōmu* è interamente ambientata in un condominio intensivo giapponese, un enorme serpentone chiamato *Tsutsumi Danchi*. Un'architettura che Otomo rappresenta in modo fin troppo dettagliato per essere una sua invenzione. Il riferimento per lo *Tsutsumi* infatti è lo *Shibazono Danchi*, un edificio di abitazioni intensive situato nella prefettura di *Saitama*. Otomo, come un regista navigato, seleziona la location, distorcendola e plasmandola rispetto alla sua visione. Attraverso prospettive drammatiche e dettagliatissime, Otomo rende l'edificio a tutti gli effetti uno dei protagonisti del racconto. Il paper si propone di indagare quanto il disegno riesca a manipolare una semplice architettura suburbana per soddisfare una visione creativa. Un oggetto morto, inanimato, all'interno della narrazione diventa vivo, pulsante di informazioni. Il disegno permette così, al pari di una inquadratura cinematografica di un autore visionario, di creare un nuovo mondo (tangenziale a quello reale di riferimento) ma assolutamente nuovo e che vive di vita propria.

Parole chiave: Otomo, Manga, Fumetto, Giappone, Danchi

Introduzione: l'opera di Katsuhiko Otomo

Durante la sua gioventù ad Hasama (Prefettura di Miyagi, nord-est del Giappone), Katsuhiko Otomo era un assiduo frequentatore del piccolo cinema di zona, dove assisteva anche a più film nello stesso giorno. Tra le sue pellicole preferite c'erano *Easy Rider* e *Butch Cassidy*, film figli di quella Nuova Hollywood più autoriale e meno frivola che prediligeva inquadrature calibrate tra dinamismo e drammaticità. La passione di Otomo per questo tipo di narrazione trova nel fumetto una valvola di sfogo immediatamente alla sua portata, portando il giovane autore a decidere di dedicarsi anima e corpo al mestiere di *mangaka* [Barder 2017]. Nel 1973, a soli diciannove anni, si trasferisce a Tokyo; dopo poco più di un decennio arriverà a dirigere uno dei lungometraggi di animazione giapponesi di maggior succes-

so di sempre: *Akira* (1988), punto di arrivo di un percorso segnato da una gavetta massacrante iniziata nel mondo del fumetto, con centinaia e centinaia di pagine disegnate ogni anno. Durante i primi anni di questa carriera, Otomo pubblica numerosi manga brevi sulla rivista *Young Magazine* della *Kodansha* (rivista di manga *seinen*, cioè adatta ad un pubblico maturo dai 17 anni in su), arrivando alla serializzazione nel 1982 della sua serie più nota -*Akira* appunto- che in patria riscuote immediatamente un successo enorme. Gli anni precedenti ad *Akira* sono quelli della formazione continua, nei quali l'autore viene ispirato da numerose opere d'arte occidentali (ne è un esempio la mano meccanica che regge una sfera riflettente che compare nella storia breve *Fireball* del 1979, reinterpretazione della *Mano con*

Sfera Riflettente di Escher del 1935) e da opere di fumetto, trovando ispirazione nel lavoro dei francesi *Humanoides Associes*. Sulle pagine di *Metal Hurlant*, rivista-manifesto del gruppo, le visioni del celebre Jean Giraud (in arte Moebius) sono quelle che maggiormente ispirano l'allora poco più che ventenne Otomo. È possibile notare questa influenza stilistica in particolar modo nelle storie brevi raccolte nel volume *Memories* (1977-1982), dalle quali traspare un'attenzione ai temi e alla costruzione della narrazione tipici degli *Humanoides*, ma ancora di più allo stile grafico, attraverso l'uso di campi lunghi, tagli delle inquadrature più cinematografici, paesaggi brulli e sconfinati, nonché un tratteggio delicato e attentissimo, atto a trasmettere la materialità delle diverse superfici.

Nel manga di *Akira* (1982-1990) queste caratteristiche sono una componente fondamentale. Attraverso disegni magistralmente calibrati, Otomo dipinge una storia *cyberpunk* ambientata nelle strade di Neo-Tokyo. Le tavole sono un tripudio di scenari urbani minuziosamente dettagliati, nei quali Otomo mette a frutto il suo occhio esperto nella drammatizzazione delle scene [Beaujean 2019]. Inquadrature cinematografiche, tagli arditi ed un ritmo incalzante portano questo manga ad essere universalmente riconosciuto come un capolavoro del fumetto giapponese. Dato lo straordinario successo, dopo qualche anno di serializzazione del manga, viene realizzata una trasposizione cinematografica animata dell'opera. Otomo, che aveva già lavorato qualche anno prima a due antologie di corti animati intitolate *Manie Manie* e *Robot Carnival* [SF-Encyclopedia 2021], si occupa della regia del progetto. La qualità architettonica già vista nel manga, anche frutto del lavoro del *background artist* Satoshi Takabatake [Takabatake 2020], nel film viene valorizzata ulteriormente. Il team di artisti guidato da Otomo dà vita ad un Neo-Tokyo dinamica, luminosa, estremamente viva e pulsante; grattacieli mastodontici si affastellano senza soluzione di continuità. Pur non riscuotendo un immediato successo in termini commerciali, il lungometraggio di *Akira* diventa nel giro di qualche anno un cult riconosciuto a livello mondiale, contribuendo a definire l'immaginario visivo e tematico del genere *cyberpunk*. In che maniera si passa dai manga brevi ambientati in limitati scenari urbani, tipici dei primi anni di carriera di Otomo, alle iconiche ambientazioni di *Akira*? In che maniera il *mangaka* impara a controllare così bene lo spazio architettonico, ampliandolo ed esaltandolo all'occorrenza? Le risposte a queste domande si possono trovare tra le pagine dell'opera di Otomo immediatamente precedente ad *Akira*, datata 1980 e intitolata *Dōmu*.



Fig. 1. K. Otomo, Copertina dell'edizione giapponese di *Dōmu*. (Otomo 1983, p.1).

Il manga *Dōmu*

La caratterizzazione grafica e tematica della produzione di Otomo della fine degli anni '70 sembrerebbe avviata verso una fantascienza più classica (come dimostrano anche il suo lavoro sul già citato *Robot Carnival* e il character Design per il film di animazione *Harmageddon*). Eppure, al suo primo approccio su una storia di lungo respiro, il *mangaka* decide di optare per uno scenario urbano contemporaneo, facendo sua una delle massime del fumetto giapponese, "raccontare ciò che si sa" [1]. Ispirandosi al maestro Osamu Tezuka, il quale dopo aver concluso gli studi in medicina realizzò *Black Jack*, la storia di un medico illegale pronto a curare chiunque ne avesse bisogno, Otomo attinge a ciò che già conosce bene, ovvero la vita all'interno di un enorme complesso abitativo nella periferia di Tokyo. In una delle sue rare dichiarazioni arrivate in occidente racconta: «All'epoca [appena trasferitosi] vivevo in un'area da poco urbanizzata proprio fuori da Tokyo. Le persone che incontravo lì erano del genere che si può trovare solo nelle grandi città. Per esempio, un carpentiere che era solito bere in un bar lì vicino ebbe una grave depressione poco tempo dopo averlo conosciuto. Dall'altro lato il barista dello stesso bar era un ex-criminale che provava ad essere un cittadino decente. [...] Quando vivevo in quel quartiere un nuovo e gigantesco progetto di case popolari fu completato nelle vicinanze e subito si riempì di coppie squattrinate con bambini a seguito. Sembravano non adattarsi mai all'affollato stile di vita urbano, ma si trovavano comunque intrappolati all'interno di quel mondo. Comunque, apprezzavo vivere a contatto con quella gente» [Otomo 2001, pp. 241, 241].

Otomo era un fine osservatore, ma anche un vorace lettore di manga di ogni genere. Il suo autore di riferimento era Shotaro Ishinomori, noto per aver creato personaggi come *Kamen Rider*, il gruppo *Cyborg-009* o *Ryu, il ragazzo delle Caverne*. Tra le opere minori di Ishinomori compare *Sarutobi Ecchan*, la storia di una bambina dall'aspetto comune che vive in un quartiere residenziale giapponese e che nasconde incredibili poteri. Otomo prende spunto da quest'opera per rielaborare il tema del "bambino con poteri speciali", declinandolo in chiave più moderna e matura. Uno dei protagonisti di *Dōmu* è infatti una bambina dai poteri psichici di nome Etsuko: la piccola sarà l'unica in grado di contrastare gli efferati crimini commessi per gioco da un vecchietto

-anch'egli possessore di poteri psichici- di nome Signor Cho. Questi crimini destano l'attenzione della polizia, che comincia ad indagare sulla serie di suicidi e morti strane avvenute allo *Tsutsumi Danchi*, teatro degli eventi che fin da subito si presenta in tutta la sua maestosità alienante.

Serializzato sulle pagine della rivista *Action Deluxe* di Futabasha dal 1980 al 1981, il manga *Dōmu* (neologismo coniato dall'autore composto dagli ideogrammi "sogno" e "bambino" e tradotto nell'edizione italiana appunto come *Dōmu - Sogni di Bambini*) è un punto di svolta fondamentale nella carriera di Otomo. Per la pubblicazione in volume (*tankobon*), Otomo integra la sua storia aggiungendo tavole; come un navigato regista, inserisce scene aggiuntive per migliorare la gestione del ritmo della storia (fig.1). In quasi 240 pagine racconta una storia compiuta, che unisce elementi horror ad altri propri della fantascienza più ricercata, il tutto ambientato in uno scenario urbano così veritiero e realistico da risultare spaventoso. Otomo all'epoca aveva già un assistente ad aiutarlo [2], e quando inizia la serializzazione di *Dōmu*, il *mangaka* è al lavoro su altre due storie brevi (*Apple Paradise* e *The Feeling of War*), arrivando a produrre durante quell'anno ben 553 pagine pubblicate. Secondo il fumettista James Harvey (uno dei massimi esperti del maestro giapponese) una tale produttività è dovuta principalmente alla nascita del figlio Shohei, e alla conseguente necessità di guadagnare di più [3]. Se nella macchina produttiva del fumetto americano il disegno prevede ruoli ben definiti (sceneggiatore, matitista, inchiostatore, colorista e letterista) nel fumetto giapponese, specialmente nei primi anni di attività quando è difficile stipendiare un assistente, il singolo autore deve occuparsi della maggior parte del lavoro. Una concezione della professione come missione, che nel Giappone contemporaneo è possibile ritrovare in ogni ambito lavorativo. *Dōmu* diventa per Otomo un punto di svolta non indifferente, che gli consente di fare il salto dalla storia breve a quella dalla foliazione più elevata e che porta un notevole successo: l'opera infatti vince nel 1983 il *Japan Science Fiction Grand Prix Award*, prestigioso premio letterario mai assegnato ad un fumetto prima di allora. I motivi dietro a tale successo sono molteplici: una storia avvincente, uno *storytelling* maturo e consapevole, una crescente tensione, e soprattutto una qualità grafica che in *Dōmu* raggiunge una compiutezza che verrà superata solo dal successivo capolavoro *Akira*.

Lo scenario: la genesi dello *Tsutsumi Danchi*

Ambientazione principale degli eventi di *Dōmu* è lo *Tsutsumi Danchi*, un complesso residenziale talmente ben caratterizzato e centrale nello svolgersi della storia da potersi considerare a tutti gli effetti come un personaggio attivo delle vicende. Come un organismo vivente, lo *Tsutsumi* si modifica nel corso della storia per venire incontro alle esigenze narrative del suo autore. «Il mio interesse nel disegnare è una questione di vedere le persone e le cose che mi circondano piuttosto che una questione di osservare un bello scenario. Più che il pittoresco io amo quei posti vivi e trasudanti umanità [...] Pensandoci bene immagino di apprezzare così tanto questo genere di posti precisamente perché mancano di artificialità [...] Tokyo stessa è un caos: non armonica, completamente assente di artificialità. Accanto ad architetture tradizionali giapponesi è possibile trovare ville in stile spagnolo. Alcune persone considerano questi posti brutti, ma io ne sono affascinato» [Otomo 2001, pp. 241, 241].

Otomo è affascinato dal disordine della capitale giapponese, da tutte quelle piccole storture che la rendono così viva e meno artificiale. Il suo occhio attento si muove dai pittoreschi personaggi che la popolano alle sue strade, anch'esse ricche di spunti utili per narrare. Poiché ciò che rende viva e credibile un'immagine disegnata sono spesso anche i piccoli dettagli, è prassi nel mondo del fumetto il servirsi di riferimenti fotografici per poter carpire quegli aspetti che donano credibilità e vita ad una scena disegnata [4]. Per *Dōmu*, Otomo sente la necessità di avere delle immagini originali, vive, non artificiali, capaci di consentirgli la creazione di uno scenario coerente. Racconterà: Avevo l'idea di base ma trovavo ancora qualche difficoltà nel decidere dove ambientare la storia. Un giorno leggo il giornale e un piccolo articolo attirò la mia attenzione. Diceva che nei *Takashimadaira Estates* (un enorme complesso di case popolari nella periferia di Tokyo) dozzine di persone quell'anno si erano uccise saltando dagli edifici. Ho immediatamente realizzato che avevo trovato lo scenario adatto a *Dōmu*» [Otomo 2001, pp. 241, 241]. Nel Giappone del Miracolo Economico questo genere di enormi complessi abitativi non era qualcosa di raro: subito dopo il secondo conflitto mondiale il paese del Sol Levante intraprese una crescita economica inarrestabile, che vedeva nell'industria delle costruzioni uno dei cavalli di battaglia. Un'urbanizzazione

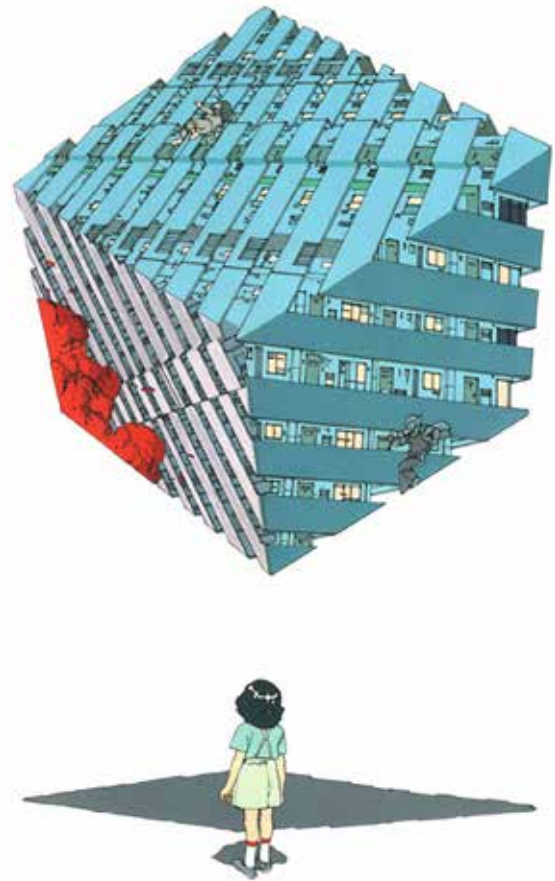


Fig. 2. K. Otomo, Immagine promozionale per *Dōmu* (Otomo 1989, p. 11).

intensiva trasformò il suolo nipponico nel giro di qualche decennio, demolendo tessuti storici per far posto a grattacieli o direttamente allargandosi a macchia d'olio su tutto il territorio disponibile. Questa edificazione rapidissima trova una spiegazione nell'efficientissimo sistema *Design-and-Build*, dove la parte progettuale e di costruzione è nelle mani di un singolo contraente che si occupa di tutto. Il sistema è impiegato da un manipolo di società note come le *Big Five*. Si stima che esse siano alle spalle di circa un terzo dell'edilizia giapponese [Montagna 1994], rendendo i giganteschi complessi abitativi come il *Takashimadaira* interventi che non è difficile definire frequenti e che in Giappone prendono il nome di *Danchi*, cioè edifici intensivi spesso collegati alla JHC (*Japan Housing Corporation*) [Botting 2003]. Nel momento in cui si delega il tutto ad un singolo committente, che fa delle velocità e produttività il suo punto di forza, è impossibile aspettarsi un risultato esteticamente (o concettualmente) appagante. Questo ha portato le città giapponesi ad una standardizzazione estrema, dove un tappeto di architetture banali, anonime e tutte uguali si estende a perdita d'occhio. Nel caso di abitazioni intensive come il *Takashimadaira* il risultato, frutto di ripetizioni prive di fantasia, diventa un luogo alienante e inquietante. Un posto perfetto per ambientare una storia di morti avvenute in circostanze misteriose.

Otomo raccoglie presumibilmente dapprima qualche ritaglio di giornale raffigurante il complesso, per poi recarsi in prima persona al *Takashimadaira* e compiere un rilievo fotografico. Gli edifici a stecca di tredici piani, anonimi e disposti in una pigra ripetizione, sono situati nella zona nord-ovest di Tokyo, racchiusi in un lotto delimitato dalla strada ad alta percorrenza *Takashima-dori* e il parco di *Akatsuka*. Intorno, un tessuto dalla scala ridotta dà ancora più risalto all'imponenza dell'edilizia intensiva del complesso. Partendo da questa conformazione Otomo comincia ad immaginare una storia aggiungendo, dove necessario, anche altri edifici come riferimento: all'interno del manga sono spesso inquadrati degli edifici e degli interni che nulla hanno a che fare con il *Takashimadaira*, ma piuttosto sembrano essere di un *Danchi* diverso. Alcuni fan giapponesi sono riusciti ad individuare la principale fonte di ispirazione per lo *Tsutsumi*: si tratta dello *Shibazono Danchi*, un complesso abitativo situato nella prefettura di Saitama (nord-ovest di Tokyo) [Mizushima 2012; Caponyan 2013]. Il caseggiato si compone di edifici dalla forma diversa. Troneggia un serpentine di quindici

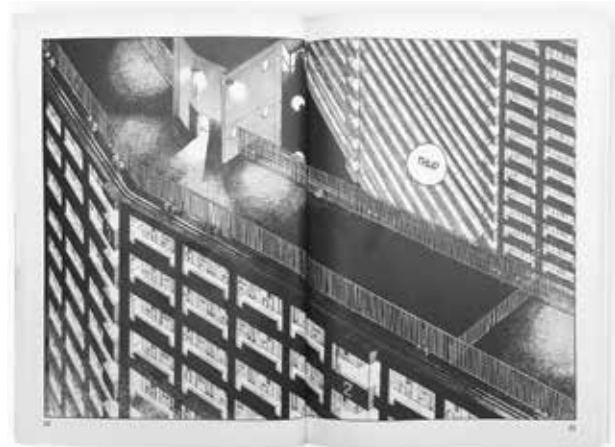


Fig. 3. K. Otomo, Doppia splash page da *Dōmu*. L'autore utilizza l'assonometria per distaccare lo spettatore dalla scena e donare una scansione ritmica ripetitiva all'immagine per raccontare la natura alienante di questi edifici residenziali (Otomo 2004, p. 22-23).

Fig. 4. Raffronto tra una pagina di *Dōmu* (Otomo 2004, p. 48) e riferimenti tratti da Google Maps e Google Earth (elaborazione grafica degli autori).

piani che si estende per 500 metri. Altri edifici di cui alcuni con affaccio interno ed altri di servizio a sviluppo orizzontale si estendono sull'isolato che vede al centro una piazzetta circolare e un discreto arredo urbano. Anche in questo caso è probabile che Otomo abbia utilizzato sia delle foto scattate personalmente (per i dettagli e le inquadrature ad altezza uomo) che delle foto tratte da giornali o opuscoli illustrativi del caseggiato (relativamente giovane poichè costruito nel 1978) [5]. Non c'è stata in nessun caso una riproposizione pedissequa di una foto, Otomo non sembra aver mai ricalcato porzioni di immagini. I suoi disegni sono sempre e comunque il frutto di una scrematura delle informazioni con un'autonoma ricostruzione prospettica dell'immagine. Nell'assemblaggio di riferimenti differenti, ciò che fa Otomo è dare vita a tutti gli effetti allo *Tsutsumi Danchi*; non è più il *Takashimadaira*, nè lo *Shibazono*, ciò che viene proposto su carta è il frutto della visione di un navigato regista del fumetto, il quale seleziona le inquadrature più adatte a narrare la propria storia. Otomo plasma l'architettura dei suoi riferimenti come un demiurgo: attraverso il suo intervento le facciate degli edifici guadagnano o perdono dettagli a seconda delle esigenze; porzioni significative vengono rimosse ed altre invece aggiunte, le distanze tra di loro si accorciano o dilatano, gli edifici vengono delocalizzati, tagliati, ruotati, specchiati e riposizionati in scena. Significativa in questo senso un'immagine promozionale dell'opera che raffigura un cubo sospeso in aria con la giovane Etsuko ad osservarlo di spalle (fig. 2). Ogni faccia di esso è la deformazione di una facciata dei *Danchi* che viene proiettata sul piano diventando bidimensionale. Lungo i vertici del cubo questa proiezione guadagna nuovamente una sua tridimensionalità, in un gioco di percezione di escheriana memoria. Anche elementi come un'esplosione o un personaggio in volo sono proiettati, diventando il manifesto del gioco di deformazioni spaziali per fini drammatici, visivi o narrativi operato da Otomo. Solo decostruendo vista per vista l'impianto costruito dall'autore diventa così possibile capirne la visione.

La ricostruzione delle ambientazioni di *Dōmu*

Così come nel mondo reale sono numerosi gli appassionati di cinema che si recano di persona nelle *location* storiche delle loro pellicole preferite al fine di appro-

fondirne lo sviluppo produttivo, allo stesso modo questa esperienza di ricerca vuole proporre una sorta di "sopralluogo virtuale" delle architetture che Otomo ha ideato per ambientarvi la sua storia. Il fine ultimo della ricerca è quindi quello di elaborare un vero e proprio modello semplificato del complesso residenziale fittizio del *Tsutsumi Danchi*, all'interno del quale sia possibile ricostruire la collocazione spaziale degli avvenimenti narrati nella storia, riconnettere i luoghi immaginati alle corrispettive architetture reali utilizzate come riferimento dall'autore e comprendere dove e come lo spazio sia stato deformato e alterato per favorire le esigenze della storia. Si configura uno spazio frutto di una stratificazione di riferimenti, assemblato non necessariamente per avere una coerenza rispetto alla realtà, quanto piuttosto per porsi al servizio della narrazione. Risulta evidente come Otomo lavori al suo fumetto come un vero e proprio regista, e come tale tratta le sue *location* con il medesimo approccio: lo *Tsutsumi* fa da palcoscenico ad un'opera dalle forti connotazioni horror e deve quindi trasmettere in qualche misura anch'esso un senso di straniamento nel lettore, attraverso una valorizzazione delle sue caratteristiche più alienanti. Da un punto di vista grafico, ciò si traduce nella rappresentazione di un vero e proprio "edificio frankenstein", un luogo mutevole la cui messa in scena non dà punti di riferimento. Le numerose scene in notturna (in un gioco di luci e ombre) così come l'omogeneità stilistica dei riferimenti (che dissimula eventuali problemi di *location*) esaltano ancor di più il senso di straniamento che il *danchi* riesce a instillare.

L'esperienza di ricostruzione si struttura in diverse fasi operative. Nella prima fase si è operata una scansione approfondita di tutta l'opera: si è andati pagina per pagina, vignetta per vignetta, a identificare tutte quelle inquadrature nelle quali fosse anche solo parzialmente riconoscibile l'architettura di sfondo degli eventi narrati. La versione di *Dōmu* utilizzata per questa ricerca è quella pubblicata in volume singolo negli Stati Uniti dall'editore *Dark Horse Comics* nel 2001 [6]; come per tutte le pubblicazioni di fumetti giapponesi di quegli anni, anche *Dōmu* è stato adattato per il mercato editoriale occidentale operando un ribaltamento delle tavole, specchiate per renderle conformi al senso di lettura da sinistra verso destra, opposto al verso di lettura giapponese. Ciò comporta che, al fine di poter riconoscere correttamente gli edifici rappresentati, è necessario ribaltare le tavole per ricondurle al loro origi-

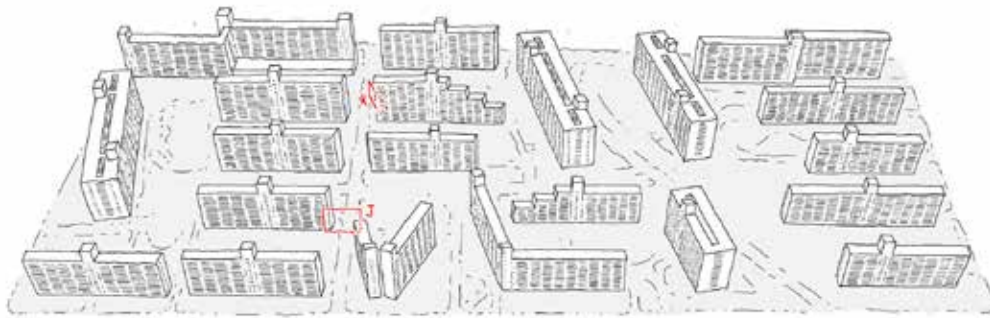
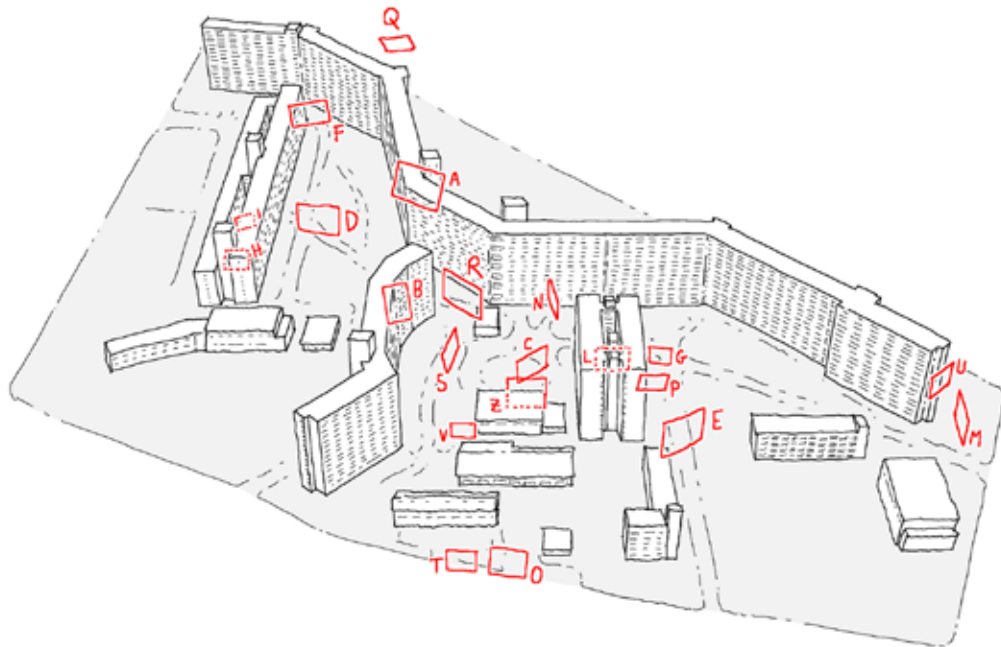


Fig. 5. Ricostruzione prospettica a volo d'uccello dello Shibazono Danchi, disegno digitale realizzato su ProCreate. Attraverso dei frame rossi sono state posizionate tutte le inquadrature tratte dal manga delle quali si è riuscito a ricostruire la posizione (elaborazione grafica degli autori).

Fig. 6. Ricostruzione prospettica a volo d'uccello del Takashimadaira Danchi. Disegno digitale realizzato su ProCreate. Attraverso dei frame rossi sono state posizionate tutte le inquadrature tratte dal manga delle quali si è riuscito a ricostruire la posizione (elaborazione grafica degli autori).

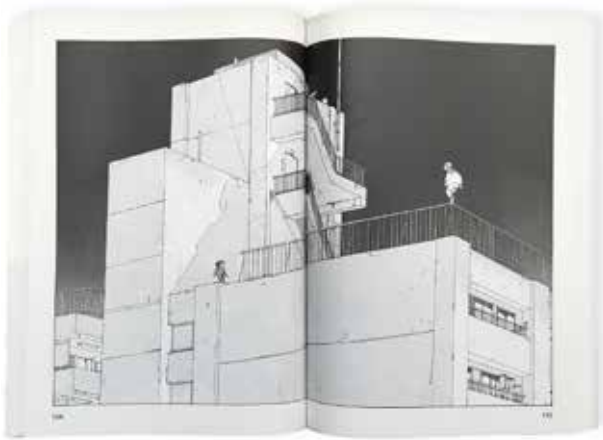


Fig. 7. K. Otomo, *Splash page* da *Dōmu*. Vista prospettica dal basso a quadro verticale. Mantenendo il quadro verticale e allontanando molto la camera dalla scena, l'autore evita di caricare di eccessiva drammaticità la scena, comunicando sobrietà e distacco. Il tempo sembra fermarsi prima di reimmergersi nell'azione (Otomo 2004, p. 134-135).

Fig. 8. Collage di foto (Inu 1941-1966 2014) e riferimenti tratti da Google Earth. Le immagini fanno riferimento ai disegni presentati in fig. 3 e fig. 7 (elaborazione grafica degli autori).

nario senso di lettura. Solamente in alcuni casi particolari questa operazione non è necessaria: alcune doppie *splash page* (due tavole accostate a comporre un'unica immagine panoramica, vedi fig. 3) e alcuni *establishing shot* privi di dialoghi non hanno subito il ribaltamento durante l'adattamento occidentale. Tutte le inquadrature sono state messe in relazione tra loro, andando a identificare eventuali incongruenze spaziali all'interno di una stessa sequenza narrativa. Spesso, esattamente come accade nel mondo del cinema, non è necessaria una rigorosa correlazione logica e spaziale tra esterni e interni di una scena: lo spazio illusorio della scenografia, sia essa reale o disegnata, tende a favorire le necessità della narrazione, sfruttando alcune peculiarità morfologiche dell'architettura e aggirando la realtà. Ad esempio in figura 4 vediamo come vengono inquadrati all'interno della stessa pagina due edifici che dovrebbero essere parte dello stesso caseggiato ma che in realtà sono frutto di due riferimenti diversi (il *Takashimadaira* per l'immagine superiore e lo *Shibazono* per quella inferiore).

Una volta ottenuta questa lista completa di tutte le inquadrature riconoscibili, una seconda fase operativa si è incentrata nel riconoscimento delle architetture attraverso un raffronto sistematico dei disegni con gli edifici di riferimento utilizzati dall'autore. Attraverso la navigazione 3D di *Google Maps* sono state identificate tutte le porzioni riconoscibili degli edifici e la collocazione spaziale della macchina da presa per ciascuna inquadratura all'interno dei due complessi residenziali (figg. 5, 6). Una lettera è stata associata ad ogni inquadratura utile, così da rimandare alla pagina specifica del manga. Nonostante i percorsi interni dei complessi residenziali non siano coperti dalla campagna di acquisizione fotografica di *Google Street View*, dove possibile il dato dedotto sul modello 3D di *Maps* è stato integrato a quello di *Street View*, per avere una migliore qualità fotografica delle facciate e comparare le immagini entrando più nel dettaglio (figg. 7-9).

Le inquadrature sono state inserite tramite dei rettangoli all'interno di una semplice vista a volo d'uccello dei due complessi residenziali di riferimento, andando a ricostruire la posizione di ciascun frame e a mappare l'intero modello con i disegni di Otomo. Questa mappatura ha portato a diverse considerazioni.

Si è notato come la maggior parte delle ambientazioni di *Dōmu* abbia come riferimento lo *Shibazono* (21 rispetto ai soli 2 del *Takashimadaira*), complesso dalla conformazione più articolata che meglio si presta come location. Otomo difficilmente riproduce pedissequamente i dettagli degli



Fig. 9. Raffronto tra un establishing shot estratto da *Dōmu* (Otomo 2004, p. 113) e una foto dell'edificio di riferimento (Inu 1941-1966 2014).

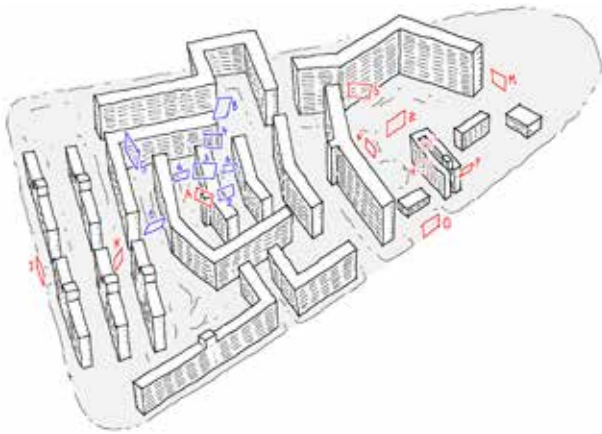


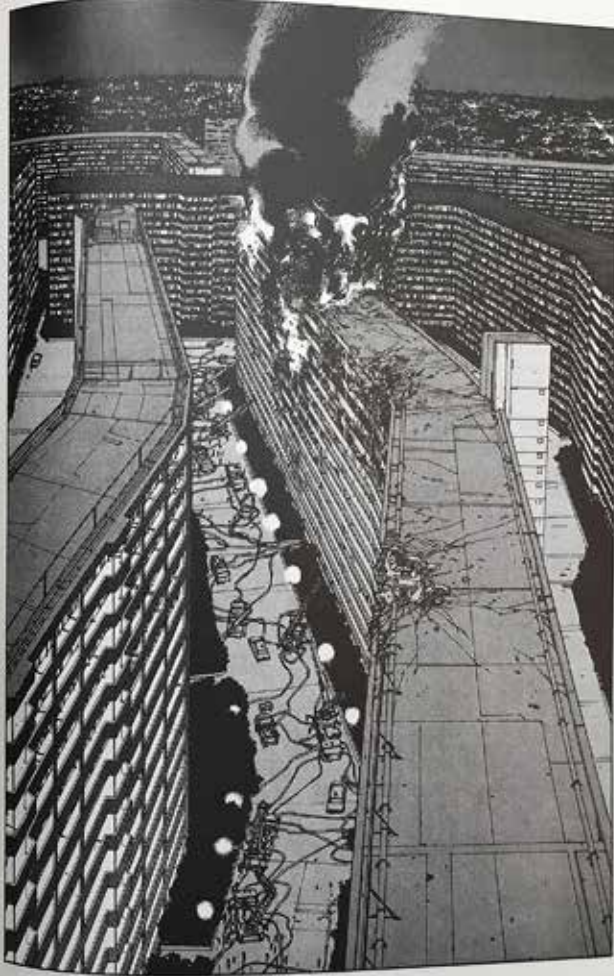
Fig. 10. Modello ricostruttivo dello Tsutsumi Danchi, il complesso residenziale inventato da Otomo. I frame in rosso rappresentano le immagini direttamente riconducibili ai riferimenti reali, mentre quelli in blu sono invenzione diretta dell'autore. Assonometria cavaliera militare intuitiva. Disegno digitale realizzato su ProCreate (elaborazione grafica degli autori).

edifici; il suo obiettivo è replicare la presenza scenografica dei riferimenti, il senso di incombenza che essi provocano, spesso esaltandolo attraverso una deformazione prospettica atta ad aumentarne l'altezza o la profondità percepita. Per le scene che necessitano di una continuità visiva, Otomo utilizza singoli elementi riconoscibili (un serbatoio dell'acqua, una struttura con scale antincendio) piuttosto che puntare ad una coerenza delle viste. L'obiettivo è quello di avere inquadrature drammatiche, dinamiche quando devono esserlo e statiche quando la narrazione lo esige. Lo studio delle singole pagine mostra inoltre come numerose inquadrature non abbiano dei riferimenti diretti alla realtà. Anche forzando inquadrature e punti di vista, né il *Takashimadaira* né lo *Shibazono* permettono di ricostruire le suddette viste. Ne consegue che proprio tali inquadrature siano la vera creazione di Otomo, il quale per aumentare l'estensione dello *Tsutsumi* ha prodotto immagini nelle quali i serpenti e gli edifici a stecca si affastellano uno dietro all'altro. La ripetizione in serie del *Takashimadaira* viene applicata allo *Shibazono*, operando poi traslazioni, aggiunte ed esagerazioni che danno vita allo *Tsutsumi Danchi*. Le viste delle quali non esiste riferimento univoco (indicate con il colore blu in fig. 10) consentono, se unite a quelle estrapolate dal reale (indicate in rosso, ed equivalenti a

quelle viste in fig. 5 e fig. 6) di disegnare in maniera più completa lo sviluppo dello *Tsutsumi*. Il modello di fig. 10 cerca di dare una coerenza spaziale ad immagini che non la ricercano affatto, portando ad un *danchi* che altro non è che una delle molteplici conformazioni che lo *Tsutsumi* potrebbe avere nella mente di Otomo. Ogni singolo frame, sia esso coerente con la realtà, sia esso interamente inventato dal *mangaka*, fornisce un quantitativo di informazioni visive. Tale quantitativo, come tessere di un puzzle a cui mancano dei pezzi, può essere assemblato per ricostruire lo sviluppo dello *Tsutsumi*. La serialità alienante del *Takashimadaira* (sulla sinistra in fig. 10) entra in contatto con gli angoli dello *Shibazono* attraverso determinati frame. Lo sviluppo del complesso si articola riprendendo per gran parte quello dello *Shibazono* (che abbiamo visto essere il maggiore riferimento) per poi essere rinnegato da una estensione più rigida e seriale in alcune suggestive inquadrature a volo d'uccello dell'area (fig. 11). Lo *Tsutsumi Danchi* lentamente prende forma grazie a frame distanti ma spesso sovrapponibili, diventando un'architettura nuova ed originale.

Conclusioni

Il risultato dello studio approfondito e sistematico di *Dōmu* è un modello capace di descrivere logicamente un'architettura immaginaria caratterizzata da una rilevante componente effimera. Le rappresentazioni trascendono i riferimenti reali e diventano qualcosa di nuovo nelle mani dell'autore, rendendo *Dōmu* un perfetto esempio di come l'architettura e la sua manipolazione visiva possano essere fondamentali nella riuscita di una visione creativa legata ad un'opera narrativa. Il modello realizzato dona una sostanza a questa forma aleatoria, a questo progetto mentale mai concretizzato come visione d'insieme messa su carta. La possibilità di poter disporre spazialmente e mettere a sistema in un unico riferimento i disegni inventati con quelli più reali consente di compiere un sondaggio nel processo creativo di un autore di fama mondiale e coglierne le logiche alla base. Il risultato è che lo *Tsutsumi* risulta essere un luogo mutevole e straniante, che cambia e si articola in modo inquietante di pari passo alla storia. Questa mutevolezza si esemplifica nel pirotecnico finale, dove lo *Tsutsumi* sembra scalare di dimensioni in un ritmo frenetico fino ad una liberatoria esplosione (fig. 11). Nell'epilogo il mistero è risolto e il *danchi* torna alla normalità, cristallizzandosi in un rinnovato stato di quiete.



203

Fig. 11. K. Otomo, Splash page estratta da Dōmu. La prospettiva dall'alto a quadro verticale mostra i soccorsi che raggiungono l'edificio in fiamme (Otomo 2004, p. 203).

Note

[1] Vincenzo Filosa, fumettista e traduttore di numerosi maestri del manga, in un'intervista racconta: "La regola che girava in tutte le redazioni delle riviste degli anni '60,'70,'80 giapponesi (come *Garō*, *Comic Baku*, *Beat Comics*) era: racconta ciò che sai, non raccontare altro, racconta quello che sai." [Moccia 2021] (min. 27:45).

[2] Akihiko Takadera era l'unico assistente di Otomo in quel periodo. È molto probabile che fosse proprio lui ad occuparsi di buona parte dell'effettiva realizzazione degli sfondi (Anime news network n.d.).

[3] James Harvey nel 2014 compila la più esaustiva e completa timeline del lavoro di Katsuhiro Otomo, corredandola di numero di pagine disegnate, assistenti e considerazioni personali. Timeline per gentile concessione dell'autore.

Autori

Alekos Diacodimitri, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma, alekos.diacodimitri@uniroma1.it
 Federico Rebecchini, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, Sapienza Università di Roma, federico.rebecchini@uniroma1.it

Riferimenti bibliografici

Anime news network (n.d.). Akihiko Takadera. In *Animenewsnetwork.com* <<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=12690>> (consultato il 31 agosto 2021).

Barber, O. (26 Maggio 2017). *Katsuhiro Otomo On Creating "Akira" And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime*. Forbes <https://www.forbes.com/sites/olliebarber/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/?sh=5f09f68a6d25> (consultato il 31 agosto 2021).

Beaujean, S. (9 Gennaio 2019). *ENERGY, CONCENTRATION, HONESTY: The Making of Akira in the Words of Katsuhiro Otomo*. <<https://kodansha.us/2019/01/09/10-years-kodansha-comics-akira/>> (consultato il 31 agosto 2021).

Botting, G. (19 Gennaio 2003). *The danchi and postwar society*. The Japan Times <<https://www.japantimes.co.jp/community/2003/01/19/general/the-danchi-and-postwar-society/>> (consultato il 31 agosto 2021).

Caponyan (9 Gennaio 2013). *公団川口芝園団地 (Complesso residenziale della società pubblica Kawaguchi Shibazono). ツインコリ (Twin Corridor)* <<http://twincorridor.blogspot.com/2013/01/blog-post.html>> (consultato il 31 agosto 2021).

Inu 1941-1966 (2 Ottobre 2014). <<https://inu1941-1966.tumblr.com/post/165936028996>> (consultato il 31 agosto 2021).

Kawaguchi Shibazono Danchi #14. (n.d.). <<https://www.emporis.com/buildings/1518231/kawaguchi-shibazono-danchi-14-kawaguchi-japan>> (consultato il 31 agosto 2021).

[4] Hideaki Anno all'interno del volume *Proto Anime Cut* condivide parte della sua collezione di foto di cantieri, edifici demoliti e tralci della luce, utilizzati come riferimento per gli scenari dell'anime *Evangelion* (Riekeles 2011, pp. 244-249).

[5] Kawaguchi Shibazono Danchi #14. (n.d.). <<https://www.emporis.com/buildings/1518231/kawaguchi-shibazono-danchi-14-kawaguchi-japan>> (consultato il 31 agosto 2021).

[6] L'altro riferimento è l'edizione pubblicata all'interno dell'iniziativa *I Classici del Fumetto - Serie Oro* di Repubblica, n.52, ad oggi l'ultima edizione italiana disponibile e sulla quale sono stati operati gli stessi ribaltamenti dell'edizione statunitense.

Mizushima, M. (15 Settembre 2012). *聖地巡礼してみましたー。(Ho tentato un pellegrinaggio al luogo sacro). 水島みぎ亭 (Mizushima Mikitei)* <<http://mizushima123.blog15.fc2.com/blog-entry-64.html>> (consultato il 31 agosto 2021).

Moccia, R.. (2021). *VINCENZO FILOSA: la VITA per il FUMETTO | Intervista Esclusiva con Dario Moccia*. [YouTube channel]. YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=dozMXBh8yFE>> (consultato il 21 agosto 2021).

Montagnana, F. (1994). Il gigante in cantiere. Le "big five" e le nuove frontiere tecnologiche. In *Casabella*, 608-609, pp. 72-77.

SF-Encyclopedia (2021). *Ōtomo Katsuhiro*. In *SF-encyclopedia.com*. <https://sf-encyclopedia.com/entry/otomo_katsuhiro> (consultato il 31 agosto 2021).

Otomo, K. (1983). *Dōmu*. Tokyo: Futabasha.

Otomo, K. (1989). *Kaba, Otomo Katsuhiro Artwork*. Tokyo: Kodansha.

Otomo, K. (2001). *Dōmu, A child's dream*. New York: Dark Horse.

Otomo, K. (2004). *Dōmu, Sogni di Bambini*. Roma: Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.a.

Riekeles, S. (2011). *Proto Anime Cut*. Heidelberg: Kehrer Verlag.

Takabatake, S. (2020). *Precision Background Artbook*. Tokyo: Genkosha.