

Disegno creatore di mondi. Critica e rappresentazione della città nel fumetto

Sara Conte, Valentina Marchetti

Abstract

Nelle illustrazioni della Walking city, grandi città-insetto camminano sulla terra, mentre la concretizzazione di quello che sarà il concetto di interconnessione è protagonista del progetto per la Plug-in-City: una visione dove le megastrutture popolano il mondo, mentre singole unità abitative, trasfigurate in capsule spaziali, vi si agganciano e sganciano. In queste visioni utopistiche, gli Archigram fondono i codici grafici delle copertine Marvel con lo stile della Pop Art e il linguaggio del fumetto di fantascienza. Il medium grafico, con l'immediatezza del segno e la vivacità dei colori, è lo strumento ideale per restituire un'immagine radicale, capace di far emergere concetti più audaci rispetto a quelli tradizionali. La fusione tra architettura e fumetto diviene così propedeutica alla creazione di una visione futuristica, che fonda le sue radici nell'analisi di una realtà vicina. Anche il mondo del fumetto si occupa per natura del disegno di un'ambiente volto a raffigurare città reali, ideali o veri e propri capricci, dove architetture lontane nel tempo e nello spazio si mescolano, talvolta ad elementi di fantasia o progetti mai realizzati, per formare nuovi immaginari verosimili. Il fumetto, oggi più che mai, non si limita a rispecchiare passivamente la società, ma ne offre una critica aprendo riflessioni anche su questioni architettoniche e urbanistiche. La ricerca propone, con l'analisi dei disegni di alcuni fumetti esemplari, di mettere in luce la creazione di mondi visionari capaci di porre l'accento su specifiche architetture, sulla società e sulla città contemporanea.

Parole chiave: fumetto, architetture visionarie, critica, disegno, rappresentazione

Introduzione

Il fumetto, per la sua natura di immagine disegnata appartenente ai mondi della rappresentazione e della comunicazione, rappresenta uno dei *media* che, nel tentativo di rendere consistenti i mondi della fantasia, dell'utopia e dell'immaginario, ha meglio evidenziato gli aspetti fantastici e talvolta innovativi dell'architettura, contribuendo alla formazione di un'idea collettiva di città futura (fig. 1). Non a caso gli Archigram, per rappresentare le *Walking city* o *Plug-in-City*, fondono i codici grafici delle copertine *Marvel* allo stile della Pop Art e al linguaggio del fumetto di fantascienza. Il disegno d'architettura, infatti, non esaurisce le proprie potenzialità nella rappresentazione di elementi finalizzati alla costruzione, ma è innanzitutto la concretizzazione di una visione, la prefigurazione della

trasformazione di uno spazio e la proiezione di un'idea. Al tempo stesso, il disegno è uno strumento di critica in grado di supportare una riflessione pratica e teorica sulla realtà circostante, nonché sull'idea di città reale o ideale, presente o futura. Il legame tra fumetto e architettura va oltre l'affinità; è un'influenza reciproca e continua, che le fa convergere verso la rappresentazione di una visione della città. La propensione del fumetto per l'esplorazione dello spazio architettonico nasce con il mezzo stesso: la costruzione della scenografia e la scelta della sua rappresentazione procedono in parallelo alla creazione della storia e l'architettura viene utilizzata per sperimentare nuovi metodi di costruzione del tempo narrativo, per muovere critiche alla società o all'architettura stessa.

La potenza simbolica dell'architettura, ritratta o coinvolta nello storytelling, consente ai lettori d'identificare gli scenari urbani di sfondo o di coinvolgerli in mondi fantastici suscitando in loro meraviglia o paura [Conte, Marchetti 2020]. Come sottolinea Enki Bilal infatti «Il cinema per definizione mostra tutto quello che accade, mentre la letteratura richiede al lettore di immaginare tutto. I fumetti mixano questi due aspetti» [Gravett 2014] dando quindi maggior peso al disegno o alle parole, il fumetto fornisce immaginari completi e contemporaneamente stimola la creazione di immagini mentali che si aggiungono alla narrazione visuale.

A livello iconografico e simbolico, nel fumetto sono ricorrenti i richiami all'idea di città ideale e all'immaginario delle utopie, al punto che è possibile tracciare un ponte che colleghi i disegni di Sant'Elia alla Neo Tokyo ritratta da Otomo in *Akira*, passando per le scenografie del capolavoro di Friz Lang, *Metropolis*, in cui è innegabile l'apporto di Erich Kettelhut. I riferimenti non sono solo formali: nei comics di inizio '900, come *Little Nemo in the slumberland* o *Yellow Kid*, la città con i suoi grattacieli diventa un segnale urbano dall'effetto simbolico e straniante che, anche grazie al ruolo assunto nelle strip, inizia a entrare nell'immaginario collettivo, venendo successivamente approfondito nelle produzioni americane da *Flash Gordon* alle metropoli dei supereroi, fino alla *Sin City* di Frank Miller (fig. 2). Agli albori del XX secolo, infatti, la città, i suoi spazi, le dinamiche sociali e l'urgenza di raccontare una classe nascente e le sue problematiche sono alcuni degli elementi fondamentali sul quale si va formando un immaginario critico della città e delle trasformazioni in atto o future. In *Contratto con Dio* (1978), Eisner, partendo da un immaginario quartiere degradato, disegna la New York reale attraverso le caratteristiche tipiche degli edifici, dei vicoli e degli elementi architettonici che la rendono riconoscibile e coprotagonista.

Parallelamente in Europa, a partire dagli anni '60, autori come Moebius ricercano una totale libertà grafica espandendo le proprie ambientazioni architettoniche verso universi paralleli. Questi immaginari, figli dell'allunaggio e delle missioni spaziali, ritratti in pagine scomposte e più libere, sono proposti come architetture nelle quali si potrebbe vivere. Serie come *Valérian* di Christin e Mèzières o *Les Naufragés du temps* di Forest e Gillon o i primi albi di Moebius e Druillet mostrano un atteggiamento positivista verso il futuro e una libertà che si traduce nella definizione di scenari, oggetti, forme e colori. Con la fine del positivismo si vede crescere l'emergenza di altre tipologie di mondi,



Fig. 1. Capriccio realizzato a partire da immagini tratte da Biomega di Tsutomu Nihei, Abara di Tsutomu Nihei e Batman. Death by design di Chip Kidd e Dave Taylor (elab. degli autori).

come quelli proposti dal duo Schuiten-Peeters che, nella saga belga-francese *Le Città Oscure*, racconta di megalopoli immaginarie dove fantasie e richiami a luoghi esistenti compongono un universo in continua espansione, di cui le città, in bilico tra utopia e realtà come le *Città Invisibili* di Italo Calvino, sono le protagoniste indiscusse. Fondendo estetica Art Nouveau, suggestioni rétro e visioni utopiche di ogni epoca, le Città Oscure divengono quindi un riflesso della realtà in un futuro non lontano.

Nel Giappone, patria dell'utopia metabolista, le ambientazioni dei *manga* riflettono il difficile equilibrio tra tradizione, tracce del passato e innovazione estrema. Nei racconti di Katsuhiro Otomo, di cui *Akira* rappresenta uno degli esempi più interessanti, si profetizza di metropoli figlie di un futuro apocalittico capace di cancellare ogni traccia o legame con il passato, mentre il *mangaka* Tsutomu Nihei immagina mondi cyberpunk dove mega-strutture, totalmente ibridate con la natura, creano spazi molteplici, simultanei e infiniti che sembrano rispondere alle regole di una geometria non euclidea.



Fig. 2. In ordine: Little Nemo in Slumberland di Winsor McCay, sul New York Herald 26 Luglio 1908; Yellow Kid pubblicato sul New York Journal, 27 Marzo 1898; Flash Gordon di Alex Raymond n°173 del 1965 (elab. degli autori).

La fusione tra architettura e fumetto diviene così propedeutica alla creazione di una visione futuristica figlia dell'analisi di una realtà vicina. I fumettisti, gli architetti e gli artisti hanno infatti la capacità di intuire i tempi che verranno e di immaginare mondi che potranno venire solo in futuro. Attraverso il disegno i fumettisti raffigurano città reali, ideali o veri e propri capricci, che paiono rimandare alle opere di Canaletto, alla *Città Analoga* di Aldo Rossi o alla *Roma interrotta* di James Stirling, dove architetture lontane nel tempo e nello spazio si mescolano, talvolta ad elementi di fantasia o progetti mai realizzati, per formare nuovi immaginari verosimili.

Sebbene il confine esistente tra progettazione di oggetti immaginari funzionali al racconto e la progettazione di oggetti reali pensati per la costruzione sia molto sottile, la progettazione di immagini può anche essere consequenziale [Barbieri 1991]; infatti lo stesso immaginario architettonico, che il fumetto, la fantascienza e il cinema hanno contribuito a realizzare, si basa sulla sedimentazione di percezioni, segni e memorie che, con il tempo,

diventano veri e propri archetipi. In particolare, facendo riferimento a Gilbert Durand e Paolo Portoghesi se ne individuano tre principali: l'archetipo natura, l'archetipo storia e l'archetipo macchina [De Domenico 2013].

Questi tre archetipi si riconoscono anche nella costruzione delle città ritratte nei fumetti fin qui citati e in quelli che si intende prendere in esame. Considerando il contesto di riferimento in cui la ricerca si muove, tre sono i casi principali che verranno trattati. Il primo focus, a partire dall'analisi di *Batman. Death by design*, approfondisce l'utilizzo del disegno e del fumetto come mezzo di critica utilizzato per prendere posizione riguardo lo sviluppo urbano contemporaneo-futuro e, in questo caso, il legame con la tradizione architettonica. Il secondo riguarda la visione distopica nipponica che, a partire dalla *Neo Tokyo* di Otomo, delinea megalopoli senza collegamenti con il passato, capaci di reinterpretare le visioni di Sant'Elia in un immaginario privo di ogni positività, per passare agli scenari architettonici labirintici costruiti da Nihei, dove si ritrovano riferimenti ai lavori



Fig. 3. Esempi di resa dello sfondo all'interno dei shojo. Vignette da *Perfect World* (2020) di Rie Aruga, ed. Star comics (elab. degli autori).

dei Metabolist o di architetti come Paolo Soleri. Infine l'ultima parte approfondisce, attraverso lo studio dell'opera *Souvenir dell'Impero dell'Atomo*, la costruzione di un ambiente retro-futuristico basato sull'associazione di stili provenienti da periodi o luoghi diversi, distanti tra di loro nel tempo e nello spazio, e di architetture futuribili iconiche.

Il fumetto come critica dell'architettura e della città: il caso di *Batman. Death by design*.

Rispetto ad altre storie di carattere supereroistico, quelle appartenenti all'universo di Batman riescono a dare maggior peso alla creazione e al disegno di oggetti e spazi architettonici in cui il protagonista si muove. Per la genesi stessa del linguaggio del fumetto moderno e il suo rapporto con lo spazio urbano, è difficile pensare agli spazi ritratti nel fumetto come mero apparato descrittivo, tuttavia esistono comics praticamente privi di sfondo, come ad esempio gli *shojo* vecchio stampo dove,

pur essendoci coordinate spaziali di riferimento, lo sfondo è sostituito da retini o sfumature (fig. 3).

La centralità degli oggetti e della città all'interno dell'universo di Batman si collega alla mancanza di super poteri del protagonista, che quindi interagisce con l'ambiente in modo attivo, grazie all'utilizzo di gadget, carrucole e automobili. Lo stesso scenario di Gotham City, rappresentazione fantasiosa di New York nella mente di Bill Finger e Bob Kane, diventa protagonista della storia rinnovandosi e assumendo differenti valenze a seconda del disegnatore, della narrazione o della versione cinematografica. La Gotham disegnata da Mazzucchelli in *Batman Anno Uno* di Frank Miller è una città a misura d'uomo, simbolo della corruzione, che alterna miseria e splendore. Il bisogno di un eroe emerge dalla sua rappresentazione grazie alla scelta delle inquadrature distorte, alle ombre scure, al supporto cartaceo non bianco e ai colori dalle tinte fangose di Lewis. Seppur pensata dagli originali creatori come una versione oscura e gotica di New York, Gotham si è poi evoluta nell'immaginario, grazie al lavoro di registi, scenografi e fumettisti, assorbendo valenze,



Fig. 4. La vecchia Wayne Central Station di Greenside; proposta di Roomhaus per la nuova stazione; l'architetto Greenside jr. mentre disegna il progetto definitivo della stazione ispirandosi al lavoro del padre (elab. degli autori).

significati e immagini, volte a rappresentarne decadenza, corruzione e splendori.

Ruolo di ancor maggior rilievo assume la città e la sua architettura nell'opera *Batman. Death by design*, scritta da Kidd e disegnata da Taylor, dove Gotham è usata per muovere una critica mirata all'architettura contemporanea, in particolare al concetto di Bigness di Rem Koolhaas, mentre la storia s'ispira a fatti reali, quali la demolizione della *Pennsylvania station* nel 1963 e il crollo di una gru nel centro di Manhattan nel 2008. Il fumetto diventa monito e messaggio, potente quanto un saggio critico, sull'architettura contemporanea e sui processi che oggi costruiscono e demoliscono le città. Antagonista principale del racconto è la speculazione edilizia insieme all'architettura contemporanea più glamour, personificata dall'archistar internazionale Kem Roomhaus. Grande importanza è data al dibattito tra demolizione e conservazione dell'architettura: oggetto della contesa è la *Wayne Central Station*, storica stazione di Gotham in rovina e lascito del padre di Bruce Wayne. Il nuovo progetto di Roomhaus prevede un enorme edificio dalle forme organiche, che rimanda alle architetture di Moebius e di Calatrava (fig. 4).

Motore della vicenda sono una serie di crolli, che spingono Batman ad indagare sui materiali utilizzati, sulla conformità e sul coinvolgimento di imprese e sindacati nella costruzione della antica stazione. Questi crolli coinvolgono tuttavia anche le nuove architetture, come il neo inaugurato *Celing* che Roomhaus «descrive come un progetto molto semplice portato al suo estremo, crean-

do una nuova corrente di architettura denominata mini-massimalismo». Il contenuto della nuvoletta riprende e sintetizza il concetto di Bigness ridefinendolo mini-massimalismo. Per Koolhaas, infatti, «la Bigness è il punto in cui l'architettura diventa insieme massimamente e minimamente architettonica: massimamente per via dell'enormità per l'oggetto; minimamente per la sua perdita di autonomia, diventa strumento di altre forze, diventa dipendente» [Koolhaas 2006, p. 22, 23]. Oltre alla speculazione edilizia, gli autori criticano quindi l'idea di un'architettura fuori scala, indifferente alle esigenze reali e autoreferenziale.

L'effetto di verosimiglianza è ottenuto attraverso la scelta delle inquadrature, della distanza e dell'angolazione delle ambientazioni. La terrazza vetrata del *Celing*, che ricorda il coronamento delle *Twin Tower*, è inizialmente ritratta dall'alto a sottolineare il suo dominio sulla città, le cui vie sono evidenziate con l'uso del colore arancione, e a rafforzare il parallelo con l'idea di camminamento aereo che caratterizza i disegni di Sant'Elia, le scenografie di *Metropolis* e più in generale l'immaginario della città futura. Il senso di coinvolgimento è poi sottolineato nelle vignette successive che, assumendo il punto di vista umano, rendono al meglio il senso di vertigine e disagio causato dall'essere sospesi nel vuoto. Queste architetture immaginarie sono rese con grande realismo, Taylor infatti sottolinea, a termine del volume, come la sua Gotham sia frutto del lavoro svolto negli studi di architettura e della ricerca di numerosi riferimenti architettonici, che permettessero la creazione di un mondo



Fig. 5. Dall'alto a sinistra: crollo della gru; la terrazza trasparente del *Celing* che si erge sopra le strade di Gotham; la città vista dall'alto; Batman disteso su un ponteggio dopo una caduta durante un combattimento (elab. degli autori).

verosimile in bilico tra immaginario e realtà. Il punto di vista umano è utilizzato anche nella vignetta relativa al crollo della gru: dinamicità e movimento sono resi attraverso l'uso della prospettiva a tre punti di fuga e dello spessore delle linee, che aumenta in relazione al progressivo avvicinamento. Le inquadrature dal basso verso l'alto aumentano la sensazione di oppressione e di disagio, identificando gli edifici alti con il simbolo del potere e rafforzando la critica verso questo tipo di architettura. Mentre quelle dall'alto verso il basso contribuiscono ad enfatizzare l'altezza degli edifici e della città in generale, ponendo l'accento sulla verticalità delle architetture che caratterizzano sia Gotham che New York (fig. 5). Anche nella serie *Le Città Oscure* di Schuiten e Peeters è evidente la critica allo sviluppo della città contemporanea e alla sua meccanizzazione. In un mix di riferimenti reali e rimandi allo stile Art Nouveau, i fumettisti tracciano mondi immaginari fatti da città chiuse in se stesse, dove l'architettura è totalizzante ed assoluta.

Megastrutture e distopie: dalla Neo Tokyo di Katsuhiro Otomo alle architetture di carta di Tsutomu Nihei

L'inizio del XX secolo, soprattutto grazie al Futurismo e alla diffusione dell'ideologia della macchina, vede in Italia il passaggio dall'idea di paesaggio urbano statico a mobile. Tra gli architetti che tra le due guerre hanno contribuito alla costruzione di una versione italiana dell'utopia, è Antonio Sant'Elia ad aver presentato un nuovo modo di pensare l'architettura e la città futura. Seppur incompiuta la sua architettura di carta ha saputo trovare realizzazione al di fuori dell'architettura stessa. Partendo dal cinema sperimentale tedesco degli anni Venti, passando per le rappresentazioni delle megalopoli presenti in numerosi anime e manga, il suo lavoro è diventato fertile eredità per registi, illustratori e scrittori. Attraverso il *Manifesto dell'architettura futurista*, Sant'Elia enuncia una volontà di rottura con la tradizione immaginando un'architettura che non possa «essere soggetta a nessuna legge di continuità storica» e che «abbia la sua ragione d'essere solo nelle condizioni speciali della vita moderna» [Sant'Elia 1914]. Nei suoi disegni, l'architetto riprende forme geometriche di derivazione assiro-babilonese capaci con la loro monumentalità di distaccarsi dall'uomo. Gli edifici come entità a sé si ritrovano anche nell'idea di città presentata in *Metropolis* di Lang, nel manga *Akira* di Otomo o nelle opere di Nihei, dove l'uomo moderno deve rassegnarsi a essere mero elemento dello spazio urbano. Nello sviluppo di *Metropolis*, Lang inserisce differenti elementi che rimandano al lavoro di Sant'Elia, gli stessi bozzetti realizzati da Kettlehut mostrano prospettive urbane dove alte torri di acciaio e vetro si ergono sopra strade multilivello, sovrastate da ponti sospesi, divenute elemento ricorrente in molti manga, anime e film di fantascienza (fig. 6).

Altra fondamentale componente ripresa, seppur con differenti valenze, da Lang e da Otomo è la sopracitata rottura con il passato, in questo modo quindi, come sostiene Riffel, la città «non è soltanto un generico avatar, bensì un avatar di una forma moderna di pensare, e come tale, deve rappresentare una completa rottura con la storia» [Rosati 2020, p. p. 20-25]. *Neo Tokyo*, con la sua architettura post-nucleare e le diverse contaminazioni *cyberpunk*, sorge infatti dalle rovine lasciate da un'esplosione che la ha rasa al suolo ed è pertanto totalmente nuova.

La stessa forma urbana di queste città è in continua trasformazione e l'uomo al suo interno non è più protagonista dello spazio. Il rapporto uomo città viene sottolineato dal *mangaka* attraverso prospettive dove la figura umana è assente, oppure ridotta a soli *baloon* o piccole sagome. La verticalità è sottolineata sia attraverso le viste prospettiche ritratte dalle autostrade e dai ponti esterni, che permettono di vedere l'isola, con evidenti assonanze a Manhattan, in tutta la sua dimensione ed altezza, sia grazie all'uso di inquadrature immersive nelle strade o nei vicoli interni. In questo caso Otomo sfrutta l'utilizzo della prospettiva centrale tagliando talvolta la fine degli edifici e dando l'idea di un muro infinito che si erge sopra i suoi abitanti. Altro elemento ricorrente è quello della rovina, rappresentata attraverso l'uso di prospettive aeree, che sottolineano l'atmosfera claustrofobica e malsana della città. Tuttavia tra le macerie degli edifici si riconoscono le facciate di costruzioni famose, mostrando come tutto ciò che è stato distrutto sia poi stato trasformato e amalgamato nelle nuove strutture ultra-moderniste (fig. 7).

Quest'idea di una Tokyo in rovina, soggetta a distruzione, può essere collegata anche al retaggio post-atomico degli eventi della Seconda guerra mondiale; nella rappresentazione della città sono infatti assorbite e riflesse le ansie e le idee di varie generazioni e strati sociali, che i *mangaka* traducono mediante la creazione di Tokyo immaginarie in realtà vacillanti ed estemporanee. Altri esempi significativi di questa attitudine si ritrovano nella Neo Tokyo 3 di *Evangelion*, in perenne crisi da distruzione, o nella città di *One-Punch Man*, che rimodella la topografia di Tokyo in sub-città che vengono a turno distrutte da calamità senza fine (fig. 8).

Protagoniste del racconto, tra rovina e decadenza, sono le città biologiche che caratterizzano i manga di Tsutomu Nihei, architetto di formazione e specializzato nella progettazione di grattacieli. Attraverso le sue costruzioni, Nihei ritrae un mondo, metafora in chiave *cyberpunk* della metropoli contemporanea, fatto di mega-strutture in perenne evoluzione, che si estendono a perdita d'occhio mediante la giustapposizione di elementi architettonici e spazi ibridi in cui natura e artificio si innervano. Dal punto di vista formale, concettuale ed estetico, il lavoro di Nihei si riconduce alle metropoli integrate al paesaggio

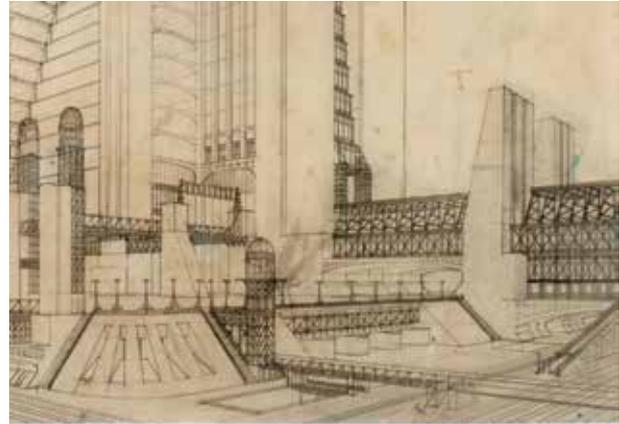


Fig. 6. Le forme ricorrenti delle città future. Stralcio dalla *La città nuova di Sant'Elia*, 1914; tra le strade di *Metropolis* di Lang, 1927; composizione di progetti da *The Metropolis of Tomorrow* del 1929 di Ferriss (elab. degli autori).

immaginate dai Metabolist. Inglobando storia e natura le nuove città si sarebbero dovute espandere come organismi architettonici viventi in armonia con la natura; Nihei estremizzata questo aspetto biomorfo proponendo mega-strutture che crescono in modo naturale ma caotico. Forte è il richiamo alla celebre scena di *Brazil* di Terry Gilliam, dove enormi grattacieli sembrano nascere dal terreno in un tutt'uno tra architettura e natura. Il suo tratto nervoso, l'uso del nero e i chiaroscuri rimandano invece alle incisioni di Piranesi, mentre i complessi spazi labirintici disegnati guardano alle opere di Escher.

Il mondo di Nihei è popolato da una post-umanità incapace di dominare l'elemento architettonico, che ha infatti preso il sopravvento sulla componente umana. Questa posizione è enfatizzata dal *mangaka* attraverso prospettive aberrate, inquadrature inclinate, punti di vista inumani e la resa cromatica, dove il contrasto di bianco e nero sottolinea la vastità dello spazio vuoto e la scala sovradimensionata delle megastrutture. Nihei cala questi mondi distopici nella realtà proprio grazie al disegno: come sottolineato in un'intervista del 2001, infatti, i particolari dei palazzi e i dettagli costruttivi, che possono apparire come elementi secondari, sono frutto di un attento studio, portato avanti anche attraverso la realizzazione di piante e sezioni, volto a far funzionare al meglio gli ambienti e a dare verosimiglianza. Il racconto procede attraverso ambienti continui in cui si perde l'orientamento e perfino la gravità sembra mutare in modo irrazionale. Gli stessi punti di riferimenti come la linea di terra o il sole sono talvolta eliminati, come nel caso di *BLAME!*, sottolineando la totalità di questi spazi iper-urbani, nei quali la natura non segue le regole dell'urbanistica razionale, ma è totalmente fuori controllo ed assume caratteri considerabili ostili per la stessa sopravvivenza del genere umano (fig. 9).

Combinazione di stili e architetture: l'immagine del retrofuturo di *Souvenir dell'Impero dell'atomo*.

Come si è visto fumetto e architettura condividono l'ambito della rappresentazione grafica, tuttavia la totale libertà del primo permette di riconoscere al meglio i meccanismi utilizzati per costruire architetture che, pur appartenendo all'ambito dell'immaginazione, muovono

Fig. 7. Collage di immagini del manga *Akira*, vol. 5 e 6, di Katsuhiro Otomo, dove si vede la scala degli edifici e l'uso della prospettiva. (elab. degli autori)



da elementi reali ricomposti in modo nuovo. Attraverso sequenze di immagini differenti dello stesso luogo, il lettore ricrea nella propria mente l'intero spazio del racconto conferendogli un'identità dominante. Come sottolineato da Scott McCloud, «lo spazio è per un fumetto quello che il tempo è per un film» [McCloud 2008, p. 15]. Lo spazio della storia, costruito attraverso il meccanismo della closure e l'utilizzo di architetture allegoriche, richiama l'idea di teatro della memoria che, per Frances Yates, dà forma ad immagini di un'architettura iconica frutto dell'associazione di memorie, sogni e archetipi [Yates 1972]. Questi meccanismi sono utilizzati anche per permettere il riconoscimento di ambientazioni volutamente realistiche, si pensi ad esempio a Tramezzino di Bacillieri, dove gli edifici di Caccia Dominioni, Magistretti, BBPR, diventano landmark della città, presentando Milano come protagonista della storia. Fior in *Celestia* sfrutta invece realtà e progetti non realizzati per creare una Venezia al limite tra immaginazione e realtà, dove si riconoscono progetti mai realizzati come l'*ospedale di Venezia* di Le Corbusier e *casa Masiero* di Wright. All'esterno della città si propone invece un mix di paesaggi immaginari e architetture d'autore, quali la *Muralla Roja* di Bofill o il *Salk Institute* di Kahn. La ricomposizione, tramite una trasposizione spazio-temporale, di differenti stili architettonici o citazioni di architetture iconiche, ricollocate in luoghi o tempi distanti da quello d'origine, diviene quindi fondamentale per la creazione di architetture di fantasia. Ne è un esempio lo steampunk, in cui si mescolano architetture di ispirazione Vittoriana e Art Nouveau con materiali tipici del periodo industriale del XIX sec. e tecnologie moderne. Nella serie *Le città Oscure*, Schuiten e Peeters ripropongono il senso di stupore e meraviglia peculiare di fine Ottocento e inizio Novecento richiamandone gli stili architettonici tipici. Gli autori riprendono lo slancio utopico caratterizzante l'architettura e l'urbanistica del periodo, facendovi convergere suggestioni ed elementi immaginifici derivati dagli anni Cinquanta e Sessanta e simbolo del progresso, come gli oggetti in plastica o i veicoli aerodinamici. Nella Trilogia *Nikopol*, Bilal ritrae le Parigi, Londra e Berlino del 2023 accostando all'architettura della città, icone urbane distanti tra loro creando un nuovo immaginario figlio del cortocircuito spazio-temporale messo in atto. In *Souvenir dell'impero dell'atomo* la



Fig. 8. In ordine: *One-Punch Man* di One; *Akira* di Katsuhiro Otomo e una scena dell'anime *Neon Genesis Evangelion Rebuild* di Hideaki Anno. (elab. degli autori)

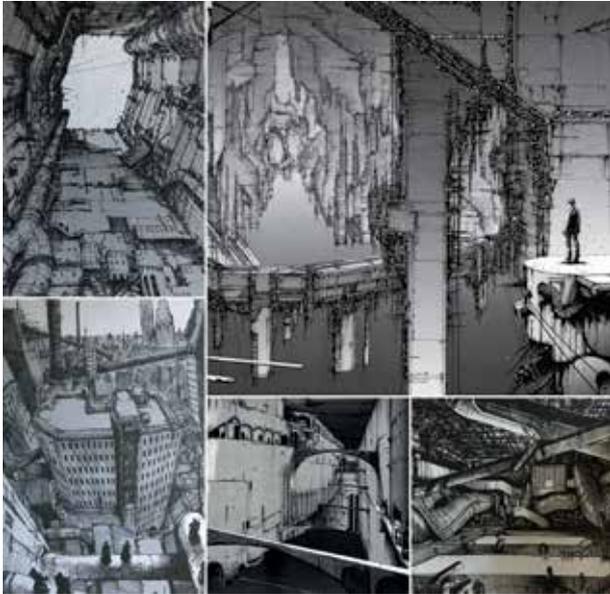


Fig. 9. Collage di immagini tratte dai manga *Blame!* e *Abara* di Tsutomu Nihei. (elab. degli autori)

storia stessa gioca su continui salti tra presente, passato e futuro, connotandoli attraverso scelte cromatiche e stili grafici molteplici, in cui si mescolano richiami al mondo della grafica, dell'architettura e della storia del fumetto di fantascienza. A supporto della narrazione il disegno delle tavole acquisisce gli elementi di tratto e colore affini al periodo storico e al luogo in cui si svolge l'azione; nelle vignette il racconto del futuro è reso in scala di grigi, metafora di un mondo immaginato ma non ancora realizzato, e si contrappone al presente, al passato o al racconto d'impresero eroiche, vissuti nella realtà o nella fantasia, trattato a colori (fig. 10). Questo ininterrotto succedersi di cambi di stili, che rimandano agli albi dei supereroi, della fantascienza o all'identità dei luoghi stessi, non rende il fumetto un mero campionario di citazioni riconoscibili, ma un vero e proprio omaggio al mondo del fumetto fantascientifico. Gli autori, attraverso l'utilizzo e la scelta di architetture specifiche, riescono a comunicare un'idea di retro-futuro strettamente connessa all'immagine comune di futuro plasmata dalle avanguardie e dalle Expo.



Fig. 10. Collage di immagini tratte dai vari periodi storici illustrati in *Souvenir dell'Impero dell'Atomo*, dove si vedono i differenti stili (elab. degli autori).

Il *Padiglione Finlandese* disegnato da Aalto per l'Expo del 1939 di New York si trasfigura quindi nella sede degli interrogatori del lontano Impero dell'atomo, le cui città riprendono le scenografie di *Metropolis* e gli edifici disegnati da Sant'Elia, mentre il terminal dell'aeroporto di New York di Saarinen si trasforma nel palazzo del famigerato Zelbub, da cui si ammira distante la terra. La stessa sede dell'Expo del 1958 fa da sfondo ad una folle corsa in auto tra passato e presente (fig. 11). Sono invece i *Case Study Houses* americani a divenire simbolo di un modo di abitare futuro, insieme all'utilizzo negli interni di sedute in plastica come le *Panton Chair*, le *Eames Plastic Chairs* o le *Tulip*. È proprio la caratteristica di sperimentazione e innovazione di queste icone senza tempo che permette agli autori di disegnare un mondo futuro non distante dalla memoria del lettore e quindi plausibile. Seppur questi oggetti facciano parte del nostro presente o passato assumono, grazie alla loro contestualizzazione, la valenza innovativa che li caratterizzava originariamente. In tutti questi esempi, mediante la ripetizione di stili ed archit-



ture iconiche provenienti da differenti luoghi o periodi storici, i fumettisti creano un'atmosfera capace di comunicare dal punto di vista simbolico e semantico i valori rappresentativi di uno o più stili e creano un nuovo linguaggio, per mezzo del quale originano le forme stesse dell'immaginario futuro.

Conclusioni

Le ambientazioni dei fumetti riescono, grazie all'universo di segni, forme e archetipi che li accomuna, a utilizzare sia i codici popolari che quelli del linguaggio tipico dell'architettura. Questa contaminazione di generi permette al fumetto di divenire un medium di particolare interesse, al pari se non maggiormente rispetto a quello cinematografico, per quanto riguarda la creazione di città futuristiche, distopiche e fantastiche.

Attraverso l'associazione di stili o elementi iconici (archetipo storia) i fumettisti riescono a creare nuovi immaginari e nuovi linguaggi, volti alla rappresentazione di città future. Un immaginario futuro si può tuttavia anche ottenere dotando l'architettura di vita propria (archetipo macchina) e rendendola capace di plasmare se stessa e il mondo circostante in rapporto con l'elemento naturale. In entrambi i casi, tuttavia, l'immaginario è rafforzato dalla scelta di prospettive capaci di dare un maggior spazio all'architettura rispetto alla componente umana, rafforzandone ad esempio monumentalità, verticalità e scala. Lo stile del disegno contribuisce inoltre a rafforzare l'atmosfera, rimandando agli archetipi della fantascienza classica e retrò, alle avanguardie futuristiche oppure sottolineando, attraverso contrasti cromatici, la visione cupa e negativa dell'ambiente. Apertamente critico, velato o sotteso, il messaggio comunicato mediante la rappresentazione della città futura porta con sé caratteri iconici e riconoscibili nel subconscio, che permettono di mettere in relazione i contenuti sottesi all'architettura, che siano essi una critica positiva o negativa delle teorie architettoniche e della società contemporanea. Inoltre i mondi futuri che popolano i fumetti riescono, attraverso il disegno, a riflettere e far prendere consistenza alle paure, ansie e desideri che caratterizzano le città e la società attuale.

*Fig. 11. Collage di immagini che mostrano alcuni dei riferimenti citati in *Souvenir dell'Impero dell'Atomo*. (elab. degli autori)*

Note

Sebbene il contributo sia stato concepito congiuntamente, Sara Conte è autore dei paragrafi "Introduzione" e "Il fumetto come critica dell'architettura e della città: il caso di Batman. Death by design" e delle relative immagini; Valentina Marchetti dei paragrafi "Megastrutture e

distopie: dalla Neo Tokyo di Katsuhiro Otomo alle architetture di carta di Tsutomu Nihei"; "Combinazione di stili e architetture: l'immagine del retrofuturo di *Souvenir dell'Impero dell'atomo*" e "Conclusioni" e delle relative immagini.

Autori

Sara Conte, Dipartimento di Design, Scuola del Design, Politecnico di Milano, sara.conte@polimi.it

Valentina Marchetti, Dipartimento di Design, Scuola del Design, Politecnico di Milano, valentina.marchetti@polimi.it

Riferimenti bibliografici

Ascarì, S. (2017). *Il racconto per immagini dello spazio costruito*. Tesi di dottorato di ricerca in Architettura, relatore prof. G. Leoni, relatore prof. A. Musset, correlatore prof. A. Borsari. Alma Mater Studiorum Università di Bologna.

Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*, Milano: Strumenti Bompiani.

Basso, A. (2020). L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei, cyberpunk e architettura attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici del manga contemporaneo. In E. Cicalò, I. Trizio (a cura di). *Linguaggi Grafici. Illustrazione*. pp. 442-465. Alghero: Publica.

Cassarà, L., D'Urso, S. (2013). *Goodbye Topolinia*, Catania: Malcor D'.

Conte, S., Marchetti, V. (2020). Architettura a fumetti e fumetti di architettura. In E. Cicalò, I. Trizio (a cura di). *Linguaggi Grafici. Illustrazione*. pp. 466-491. Alghero: Publica.

Corbellini, G. (2015). Batman critico dell'architettura. In *Paesaggio Urbano*, anno XXIV, n. 1, p. 8-11.

De Domenico, M. (2013). Gli archetipi della fantasia. In *Imago. Rivista di studi sociali sull'immaginario*, anno II, n. 1, p. 178-205.

Gravett, P. (17 giugno 2014). Enki Bilal: la fine di un mondo [Intervista]. *Fumettologica*. <<https://www.fumettologica.it/2014/06/>

intervista-enki-bilal-la-fine-di-un-mondo/> (consultato il 25 agosto 2021).

Koolhaas, R. (2006). *Junkspace. Per un ripensamento dello spazio urbano*. Macerata: Quodlibet.

McCloud, S. (2008). *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. Torino: Vittorio Paesio Editore.

Otomo, K. (1982-1990), *Akira*, Planet Manga.

Rosati, R. (2020). Antonio Sant'Elia e il contributo del futurismo italiano in Metropolis e Akira. In *Manga Academica. Rivista di studi sul fumetto e sul cinema di animazione giapponese*, vol. 13, p. 9-32.

Sant'Elia, A. (11 luglio 1914), *Manifesto dell'Architettura Futurista*. <https://www.antoniosantelia.org/files/pdf/ita/manifesto_santelia.pdf> (consultato il 25 agosto 2021).

Smolderen, T., Clérisse, A. (2014). *Souvenir dell'Impero dell'Atomo*. BaoPublishing.

Taylor, D., Kidd, C. (2012). *Batman. Death by design*. DC Comics.

Yates, F. (1972). *L'arte della memoria*. Torino: Einaudi.