

PUBLICA

Linguaggi Grafici
ILLUSTRAZIONE

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

PUBLICA

Linguaggi Grafici
ILLUSTRAZIONE

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

PUBLICA

COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo
Dino Borri
Paolo Ceccarelli
Enrico Cicalò
Enrico Corti
Nicola Di Battista
Carolina Di Biase
Michele Di Sivo
Domenico D'Orsogna
Maria Linda Falcidieno
Francesca Fatta
Paolo Giandebiaggi
Elisabetta Gola
Riccardo Gulli
Emiliano Ilardi
Francesco Indovina
Elena Ippoliti
Giuseppe Las Casas
Mario Losasso
Giovanni Maciocco
Vincenzo Melluso
Benedetto Meloni
Domenico Moccia
Giulio Mondini
Renato Morganti
Stefano Moroni
Stefano Musso
Zaida Muxi
Oriol Nel.lo
João Nunes
Gian Giacomo Ortu
Giorgio Peghin
Rossella Salerno
Enzo Scandurra
Silvano Tagliagambe

Linguaggi Grafici

La serie Linguaggi Grafici propone l'esplorazione dei diversi ambiti delle Scienze Grafiche e l'approfondimento di campi specifici capaci di far emergere nuove prospettive di ricerca. La serie indaga le molteplici declinazioni delle forme di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva, proponendo una riflessione collettiva, aperta, interdisciplinare e trasversale capace di stimolare nuovi sguardi e nuovi filoni di indagine. Ciascun volume della serie è identificato da un lemma, che definisce al contempo una categoria di artefatti visivi e un campo di indagine, che si configura come chiave interpretativa per la raccolta di contributi provenienti da ambiti culturali, disciplinari e metodologici differenti, che tuttavia riconoscono nei linguaggi grafici un territorio di azione e di ricerca comune.

COMITATO EDITORIALE

Enrico Cicalò
Valeria Menchetelli
Andrea Ruggieri
Francesca Savini
Ilaria Trizio
Michele Valentino

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio (a cura di)
Linguaggi Grafici. ILLUSTRAZIONE
© PUBLICA, Alghero, 2020
ISBN 978 88 99586 15 7
Pubblicazione Dicembre 2020

DISEGNO RESEARCH LAB – PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design
Università degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



INDICE

- 14 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:
evoluzioni, funzioni e definizioni**
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio
- 26 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:
temi, sguardi ed esperienze**
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

LINGUAGGI

- 50 **Testi illustrati, immagini descritte**
Giovanna A. Massari, Cristina Pellegatta
- 70 **Cartografie letterarie. Le illustrazioni
da “parlanti figure” a narrazioni autonome**
Valeria Menchetelli
- 98 ***Graphic novel*: analisi critica e imitazioni intermediali
dalla carta alla pellicola**
Massimiliano Lo Turco
- 120 **Camilleri ‘lost and found’ nelle traduzioni
delle immagini di copertina**
Francesca Fatta
- 142 **In sovraimpressione.
I layers e la lettura delle immagini**
Edoardo Dotto

166 **Le immagini pittogrammatiche.
Evoluzione di un concetto**
Leonardo Paris

186 **Il disegno assente.
Quando l'architettura è illustrata
senza illustrazioni**
Paolo Belardi

SCIENZE

196 **Descrivere il mare. Luigi Ferdinando Marsigli
e l'immagine scientifica**
Laura Carlevaris

232 **Le macchine dell'architettura e del corpo umano
e le loro illustrazioni tridimensionali**
Cristina Cándito

256 **Il libro *pop-up* fra illustrazione e animazione
con il foglio di carta**
Vincenzo Cirillo

284 **Il verde come figura: iconografia botanica e *collage* tra arte,
architettura e design.
[con intervista e illustrazioni dell'artista Paola Tasseti]**
Marta Magagnini

COSTRUZIONE

314 **Teoria e prassi costruttiva nelle illustrazioni,
tra Settecento e Ottocento**
Lia Maria Papa

334 **Innovazione geometrica nell'opera di Amédée-François Frézier
sul taglio delle pietre**
Nicola Pisacane

354 **L'Architettura in Comodo Sesto:
Monumenti di Fabbriche Antiche Illustrati ad Uso
dei "Giovani Ornatissimi" (1796-1807)**
Martino Pavignano

382 **Illustrazione di gesti.
Traduzione di processi**
Maria D'Uonno, Alice Palmieri

402 **Entre las portadas de las *Regole* de Serlio
y la *Regola* de Vignola**
Francisco Martínez Mindeguía

ARCHITETTURE

424 **Progetto di architettura e comunicazione grafica**
Michele Valentino

442 **L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei,
cyberpunk e architettura
attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici
del manga contemporaneo**
Alessandro Basso

466 **Architettura a fumetti
e fumetti di architettura**
Sara Conte, Valentina Marchetti

492 ***Déjà-vu*. L'immaginario pittorico e architettonico
rivisitato nel *graphic novel***
Cristian Farinella, Lorena Greco

512 **Le innovazioni vive nei *graphic novel* di Chris Ware,
per un metalinguaggio narrativo dell'architettura**
Michela De Domenico

538 **La seconda vita delle architetture incompiute nei fumetti.
Manuele Fior e *Celestia***
Fabio Colonnese

CITTÀ

- 566 **L'illustrazione nel contesto delle discipline urbanistiche**
Mara Balestrieri, Amedeo Ganciu
- 588 **La rappresentazione della città. Tecniche visuali per la narrazione, l'analisi e la progettazione dello spazio urbano**
Francesca Ronco
- 610 **Fumetto e *graphic journalism* per raccontare la città. L'esperienza di *Quartieri***
Alekos Diacodimitri
- 626 **Le illustrazioni di città nei primi testi letterari dell'800 in Italia**
Pasquale Tunzi
- 656 **Le illustrazioni di copertina de *Le Cento Città d'Italia* come iconemi del costruendo 'Sistema Paese'**
Ursula Zich

PATRIMONIO CULTURALE

- 680 **La comunicazione delle macchine a spalla della Sardegna. Dal rilievo al *visual journalism***
Marta Pileri
- 698 **Rappresentare l'architettura militare tra 'antichi' linguaggi e nuove frontiere. Le mura di Cagliari in Età Moderna**
Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna, Marco Utzeri
- 722 **Comunicare l'archeologia con le immagini: dal disegno ricostruttivo alla realtà virtuale**
Francesca Savini

NARRAZIONE

- 758 **Illustrazione e cronaca nel Seicento:
il caso goriziano**
Veronica Riavis
- 782 **La luce sotto la superficie.
Illustrazioni terracquee
per una narrazione del paesaggio**
Claudio Patanè

GRAFICA EDITORIALE

- 808 **Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica
tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni**
Maurizio Marco Bocconcino
- 838 **Il linguaggio grafico dell'*Illustrazione Abruzzese*,
rivista di cultura e immagini**
Caterina Palestini
- 864 **La gioventù dell'ONB, tra grafica e manualistica**
Salvatore Santuccio

GRAFICA PUBBLICITARIA

- 888 **Cucine senza ricette: modelli, generi e illustrazioni
dalla Depressione all'*American Way***
Santi Centineo
- 906 **La *réclame* viaggia per posta:
illustrazioni pubblicitarie in cartolina
dalla fine dell'Ottocento alla metà del Novecento**
Alessandra Meschini
- 934 **L'illustrazione di moda tra arte e pubblicità**
Manuela Piscitelli

- 952 **Riflessioni sulla grafica pubblicitaria francese
nella prima metà del XX secolo**
Marcello Scalzo

PRODUZIONE CULTURALE

- 978 ***World-building e concept art:
inventare e rappresentare mondi immaginari***
Barbara Ansaldo
- 1004 **Il linguaggio dell'illustrazione nel cinema d'animazione:
una rappresentazione della rappresentazione**
Martina Attenni, Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito,
Cecilia Mazzoli, Caterina Morganti
- 1024 **I paesaggi di Roberto Raviola**
Francesco Maggio
- 1042 **Enrico Prampolini illustratore**
Thea Pedone
- 1056 **La danza nelle arti figurative tra Ottocento e Avanguardia**
Starlight Vattano
- 1080 **Le invenzioni di Steven M. Johnson. Un'intervista**
Federico Rebecchini

INFANZIA

- 1110 **L'illustrazione per l'infanzia:
dal disegno manuale al disegno digitale,
dalla modellazione 3D alla prototipazione**
Giulia Bertola
- 1128 ***Dedans et dehors. L'uso della sezione
nei libri e nei fumetti di Annette Tison e Talus Taylor***
Camilla Casonato

- 1158 **Case straordinarie tra architettura e invenzione.
Dodici albi illustrati (o poco più) per l'infanzia**
Alessandro Luigini

RICERCA E DIDATTICA

- 1186 **Rappresentare le innovazioni culturali di Adriano Olivetti.
La grafica per la conoscenza e il progetto**
Pia Davico
- 1216 **Razionalismo e comunicazione digitale:
la rappresentazione dei progetti incompiuti
di Terragni a Roma**
Stefano Botta, Daniele Calisi
- 1238 **Studio del rapporto percettivo
tra colore e dettaglio del tratto**
Alessandro Martinelli
- 1250 **Illustration in Collage Technology.
Collage-Metaphor as an Instrument
for Forming of Creative Thinking**
Nataliia Skliarenko

Architettura a fumetti e fumetti di architettura

Architecture Comics and Comics of Architecture

Sara Conte, Valentina Marchetti

Politecnico di Milano

Dipartimento di Design

sara.conte@polimi.it, valentina.marchetti@polimi.it



architettura
fumetti
graphic novel
rappresentazione
disegno

architecture
comics
graphic novel
representation
drawing

Oggi fumetti e *graphic novels* vivono un momento di estrema vivacità editoriale e sempre più spesso risultano evidenti i legami tra questi linguaggi narrativi e il design, l'architettura e l'illustrazione. Gli esiti di questa crescita e contaminazione sono testimoniati dalla produzione di risultati eterogenei, tra cui ritratti di noti progettisti o opere in cui l'architettura si cimenta esplicitamente con il genere del *graphic novel*.

L'influenza non è a senso unico: in una società fortemente legata alla comunicazione visiva, l'architettura stessa da tempo si confronta con il tema dell'ibridazione linguistica dando vita a forme come gli archi-fumetti e i fumetti infografici, che vedono nella narrazione la risposta alla staticità della rappresentazione architettonica. Già a partire dagli anni '60 gli Archigram, nell'omonima rivista, sperimentavano una nuova forma di comunicazione del progetto volta a rifiutare i canoni della rappresentazione architettonica e a fondere aspetti narrativi del fumetto e codici ereditati dalla pop art e dalle copertine Marvel al linguaggio architettonico. Trent'anni dopo Rem Koolhaas attraverso la rivista *Content* cerca di rivoluzionare i canoni linguistici delle riviste d'architettura fondendo fumetti, collage e disegni infografici. Medium diretto, narrativo e popolare il fumetto diviene mezzo per la comunicazione delle scelte di progetto. Herzog e De Meuron nel 2009, in collaborazione con Manuel Herz, pubblicano l'archi-fumetto *Metrobasel Comic* per rendere intelligibile al pubblico problemi e soluzioni del progetto urbano a grande scala.

Se da un lato emerge l'influenza che il linguaggio dei fumetti ha sul mondo dell'architettura, dall'altro l'architettura assume sempre più rilievo all'interno delle narrazioni a fumetti e delle *graphic*

Today comics and graphic novels are living a moment of extreme editorial vitality and the links between these narrative languages and design, architecture and illustration are increasingly in evidence. The results of this growth and contamination can be seen in the production of heterogeneous results, including portraits of well-known designers or works in which architecture explicitly engages with the graphic novel genre.

The influence is not a one-way street: in a society strongly linked to visual communication, architecture has been confronting the theme of linguistic hybridization for some time and it's giving life to forms such as arch-comics and infographic comics, which see narration as the answer to the static nature of architectural representation. Already in the '60s the Archigram, in the homonymous magazine, experimented a new form of project's communication aimed to reject the canons of architectural representation and to merge comics' narrative aspects and codes inherited from Pop Art and Marvel covers to the architectural language. Thirty years later through the magazine *Content*, Rem Koolhaas tries to revolutionize the linguistic canons of architectural magazines by merging comics, collages and infographic drawings. The comic, considered as a direct, narrative and popular medium, becomes a medium for the communication of project choices. In 2009, Herzog and De Meron with Manuel Herz published the arch-comic book *Metrobasel Comic* to explain to the public the problems and solutions of urban design on a large scale.

On one side, the influence that the comics' language has on the architecture's world emerges, but on the other side, architecture assumes more and more importance in comics' narratives and graphic

novels. In primis la grafica satirica ha prodotto numerose rappresentazioni dell'architettura frutto della percezione 'popolare' del progetto. Basti pensare alle illustrazioni del *Crystal Palace* di Paxton, della *Pedrerà* di Gaudí o dei recenti grattacieli di *City Life*. Inoltre è presente un crescente interesse dei fumettisti per il mondo dei progettisti, che ha dato vita a pubblicazioni come *Asterios Polyp* di Mazzucchelli: la storia di un architetto e della sua ricerca intellettuale dell'equilibrio tra ordine esteriore e interiore. Si passa poi alla realizzazione di 'biografie a fumetti' di progettisti iconici come Ettore Sottsass Jr., di Frank O. Gehry o i più recenti su Van der Rohe, Eileen Gray e Lina Bo Bardi dove si ricostruiscono la vita, le architetture e l'iter creativo nascosto dietro ogni progetto. Infine il fumetto diventa mezzo di rappresentazione dell'architettura, dove quest'ultima non funge solo da scenografia silenziosa. In *L'Attrazione* di Harari, le Terme di Vals di Zumthor diventano nelle ossessioni del protagonista un luogo di misteri irrisolti; la Milano ritratta da Bacilieri in *Tramezzino* (2018) è rappresentata attraverso le architetture di BBPR, Ponti, Caccia Dominioni e Magistretti che divengono *landmark* della città; mentre la Venezia dipinta da Fior è una città al limite tra realtà e fantasia, dove progetti mai realizzati di Le Corbusier e Wright si integrano e creano una città che avrebbe potuto essere ma non è.

La ricerca si concentra sull'analisi dei fumetti che utilizzano l'architettura come scenografia parlante della narrazione e delle biografie a fumetti ponendo l'attenzione sulle relative modalità di descrizione dell'architettura. La panoramica raccoglie gli esempi più interessanti e recenti delle due macro-aree rilevando le diversità di linguaggi e tecniche cromatiche adottate.

novels. First of all, satirical graphics have produced numerous representations of architecture that are the result of the "popular" perception of the project. examples of this attitude are the illustrations of Paxton's *Crystal Palace*, Gaudí's *Pedrerà* or the recent skyscrapers of *City Life*. In addition, there is a growing interest among cartoonists in the world of designers, which has given rise to publications such as *Asterios Polyp* by Mazzucchelli: the story of an architect and his intellectual search for a balance between exterior and interior order. An other example is the creation of "comic book biographies" of iconic designers such as Ettore Sottsass Jr, of Frank O. Ghery or the more recent ones on Van der Rohe, Eileen Gray and Lina Bo Bardi where the life, architecture and creative process hidden behind each project is reconstructed. Finally, the comic becomes a representation medium of architecture, where the latter is not only a silent scenography. In *L'Attrazione* by Harrari, the Thermal Baths of Vals by Zumthor become in the obsessions of the protagonist a place of unsolved mysteries. Bacilieri's Milan in *Tramezzino* is represented through the architectures of BBPR, Ponti, Caccia Dominioni and Magistretti that become landmarks of the city. The Venice painted by Fior is a city on the borderline between reality and fantasy, where unrealized projects by Le Corbusier and Wright integrate and create a city that could have been but is not.

The research focuses on the analysis of comics that use architecture as a talking scenery of narration and comic biographies focusing on the relative ways of describing architecture. The overview collects the most interesting and recent examples of the two macro-areas noting the diversity of languages and chromatic techniques adopted.

Introduzione

La narrazione attraverso immagini accompagna l'uomo dalle sue origini, molto tempo prima della nascita del fumetto. Come per ogni genere artistico il percorso per arrivare alla sua definizione ha attraversato i mutamenti della storia e della società nei secoli, ma è possibile stabilire l'inizio di una visione consapevole della tecnica del fumetto alla fine del XVIII secolo.

Nella cultura occidentale alcuni critici fanno risalire la nascita del genere, inteso come narrazione composta da elementi esclusivamente grafici, al 5 maggio 1895 quando l'artista R.C. Outcalt iniziò a disegnare sul supplemento domenicale del *New York World* una serie di vignette umoristiche, in seguito codificata con il nome di strip, dal titolo *Hogan's Alley* con l'innovativa caratteristica di riportare i dialoghi dei personaggi racchiusi in una nuvoletta di fumo. Uno dei personaggi, un bambino irlandese vestito di giallo che dava modo all'artista di fare una cronaca degli avvenimenti del quartiere, divenne il vero protagonista della serie al punto da ribattezzarla *The Yellow Kid*. Da quel momento il fumetto conobbe negli Stati Uniti ampia diffusione, divenendo tra le più potenti attrattive per i lettori dei quotidiani. In Europa qualche anno prima dell'uscita della striscia americana l'illustratore ginevrino Rodolphe Töpffer, montando per la prima volta in sequenza immagini e testo separati da una riga orizzontale, realizzava per i suoi allievi delle brevi storie illustrate attraverso le quali dipingeva quadri satirici della società del suo tempo. I suoi sei racconti illustrati, apparsi separatamente a partire dal 1833, vennero raccolti nel 1846 sotto il nome di *Histoires en estampes* dando vita a un nuovo linguaggio: il fumetto (fig. 2).

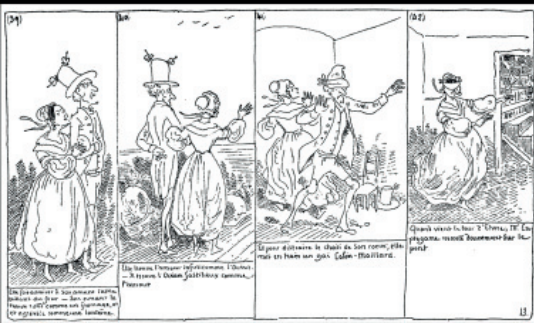
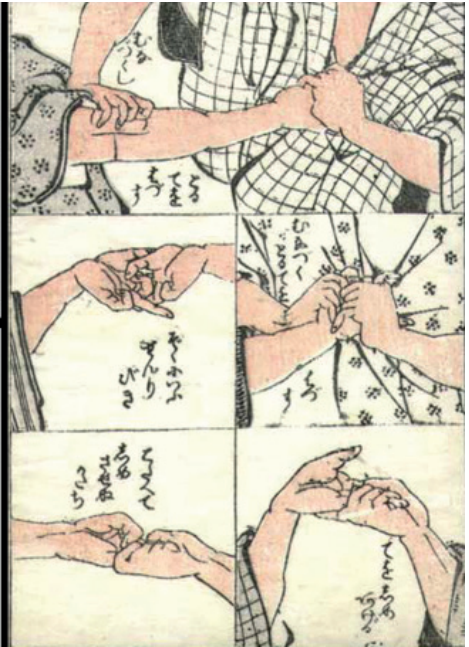
Anche nella cultura orientale, la narrazione per immagini ha radici antiche. In Giappone i primi testi che associano immagini a testi calligrafati, gli *emakimono*, risalgono al periodo Heian (740-1185); queste storie illustrate, contenute in rotoli che il lettore svolgeva per poterle leggere da destra a sinistra, trattano svariati temi e propongono in accompagnamento alla rappresentazione un testo breve, quasi solo una didascalia. Anche in questo caso l'importanza si concentra sull'immagine che poteva da sola raccontare la storia, caratteristica conservata nei moderni manga che assumeranno la forma attuale all'inizio del XX secolo sotto l'influenza delle strip d'importazione soprattutto americana. Come per il fumetto occidentale stabilire un inizio non è facile; i più indicano il 1862 come

Fig. 1

Immagine tratta da Eileen Gray: *A House Under the Sun* (2019) di Malterre-Barthes e Dzierzawska, dettaglio.

Fig. 2

Strisce a sinistra *Histoire de monsieur Jabot* (1833) di Rodolphe Töpffer (fonte: Wikipedia); a destra immagine estratta da 'Manga vol. 8' metà del 1800 (fonte: Wikipedia).



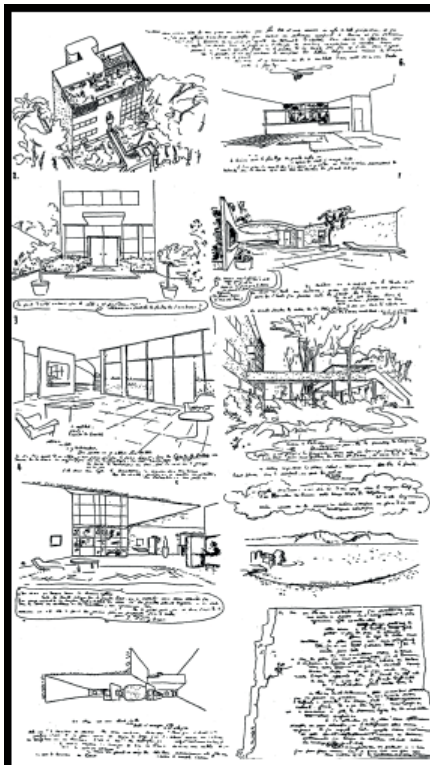
data di nascita ufficiale del fumetto giapponese quando, a Yokohama, nasce *The Japan Punch* rivista satirica in stile europeo fondata dall'inglese Charles Wirgman. Tuttavia, la parola manga viene conosciuta già nel 1815 dal pittore Hokusai Katsushika come titolo per una raccolta di disegni satirici, *Hokusai Manga*, il cui significato letterale è 'immagini divertenti' o 'immagini in movimento' (fig. 2). Nel corso dei secoli, con la diffusione della stampa, l'assunzione di un proprio linguaggio e di propri mezzi espressivi, il fumetto nato come fenomeno culturale marginale si è ritagliato uno spazio sempre più importante all'interno della società, entrando a far parte dei media comunicativi più diffusi a partire dagli anni '60 (Eco, 2010) e successivamente conseguendo lo status di arte. Proprio su quest'ultimo concetto si concentra una delle innumerevoli definizioni date al fumetto e pietra miliare nella storia della critica (Gubern, 1972; Barbieri, 1991; McCloud, 1999; Miccione, 2007). Nel saggio *Comics and sequential art* pubblicato per la prima volta nel 1985 il maestro e padre del *graphic novel* Will Eisner definisce il fumetto come arte sequenziale, intendendo con essa un medium che si avvale della giustapposizione tra immagine e testo in una sequenza ordinata (Eisner, 2010).

In realtà la definizione è estendibile a molte forme di rappresentazione e si focalizza sulla dimensione fondamentale e costitutiva del fumetto: il tempo. Indipendentemente da tecnica grafica, struttura, obiettivi e temi trattati, tutte caratteristiche profondamente legate all'ambiente socio-culturale proprie del luogo di origine del fumetto e della sua evoluzione nel corso dell'ultimo secolo, è la dimensione narrativa, costruita attraverso una sequenza di illustrazioni e radice comune di tutte le variazioni di quest'arte. Continua Eisner nel suo saggio: "nella coscienza umana il tempo si combina con lo spazio e i suoni per formare uno scenario interdipendente in cui i concetti, le azioni e i movimenti assumono un significato e vengono misurati in base al loro rapporto" (p. 33). Ed è proprio sul tema dello spazio e del tempo che l'architettura e il fumetto s'intrecciano e si contaminano, in quanto l'una arte della costruzione dello spazio e l'altra arte della rappresentazione del tempo.

Incontro tra architettura e fumetto

La contaminazione tra architettura e fumetto non è a senso unico. Già Le Corbusier negli anni Venti si avvale di un proto-

Fig. 3
 Composizione di immagini: *Lettera a madame Meyer* (1925) di Le Corbusier (fonte: Oeuvre Complete, vol.1, 1900-1929, p. 90); *Amazing Archigram 4: Zoom Issue*, 1961 (fonte: whereiscomics.wordpress.com); disegno di Birkin Haward per il progetto di Norman Foster Associati non realizzato '*Climatoffice*' in collaborazione con Buckminster Fuller, 1971 (fonte: fosterandpartners.com); Herzog e De Meuron con Manuel Herz, *Metrobasel Comic*, 2009 (fonte: manuelherz.com); Yona Friedman, *El jardín de los graffitis*, Parigi, 2009 (fonte: yonafriedman.com); Berdnard Tschumi *Parc la Vilette*, 1978 (fonte: Tschumi.com).



fumetto per comunicare con i propri clienti e diffondere le proprie idee. La *Lettera a madame Meyer* (1925) è composta da una sequenza di vignette corredate da un commento scritto sotto forma di didascalia o nuvoletta. Negli anni Sessanta gli Archigram pubblicano il primo archifumetto *Amazing Archigram 4*, successivamente Rem Koolhaas rivoluziona, attraverso la rivista *Content*, i canoni linguistici delle riviste d'architettura e Herzog e De Meuron, con Manuel Herz, riprendono gli archi-fumetti pubblicando *Metrobasel Comic* (fig. 3).

D'altro canto, la particolare propensione del fumetto all'esplorazione dello spazio architettonico nasce con il mezzo stesso: la costruzione della scenografia e la scelta della sua rappresentazione si muove in parallelo alla creazione della storia, rendendo le scelte compiute dal fumettista, o progettista, mai casuali. L'architettura viene usata dal fumetto come medium per sperimentare nuovi metodi di costruzione del tempo narrativo, per muovere critiche alla società o all'architettura stessa; sfrutta la sua potenza simbolica per consentire ai lettori d'identificare gli scenari urbani di sfondo o per immergerli in mondi fantastici e suscitare meraviglia. Un esempio di spazializzazione del tempo coadiuvato dallo spazio architettonico è il fumetto *Gasoline Alley* (1918) di Frank King. Di particolare interesse è la serie di tavole pubblicate tra marzo e aprile del 1934 in cui l'autore rompe le convenzioni narrative del fumetto trasformando lo sfondo della pagina in un unico spazio. La storia documenta la costruzione di una casa immaginaria e anonima in vista assonometrica suddivisa dalla griglia regolare in nove vignette, che compongono l'immagine e narrano la storia. Ogni riquadro è sia un singolo spazio temporale, sia parte della storia e dello spazio della costruzione, sottolineando interdipendenza tra parte e tutto (fig. 4).

Nel fumetto *Batman. Death by design* (2012) Gotham city, rappresentazione fantasiosa di New York disegnata sulla base delle teorie architettoniche attuali, viene usata per muovere una critica mirata all'architettura. La narrazione introdotta da una nuvoletta che sintetizza il concetto di *Bigness* di Rem Koolhaas e una vista dall'alto dell'edificio 'più elegante del mondo', critica apertamente le speculazioni teoriche moderne, le architetture calate dall'alto e i grattacieli delle archistar, simbolicamente identificate con il nemico del supereroe; un messaggio che delegato al fumetto e ai suoi disegni diventa potente quanto o più di un saggio di architettura. Più velata ma non per questo meno efficace la critica

Fig. 4

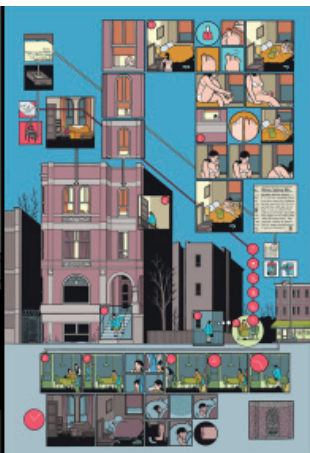
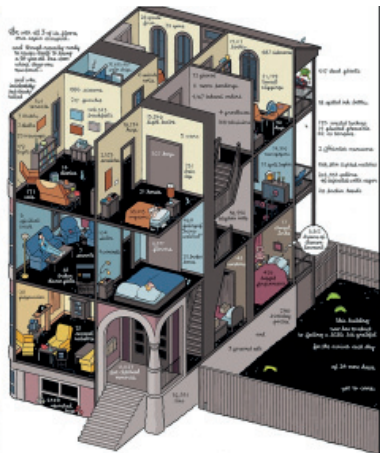
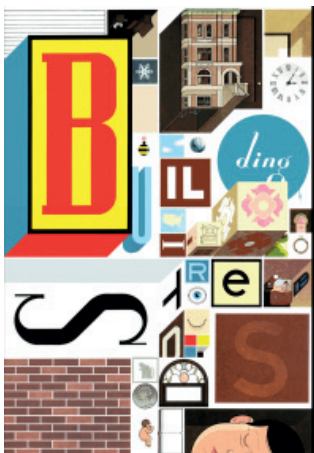
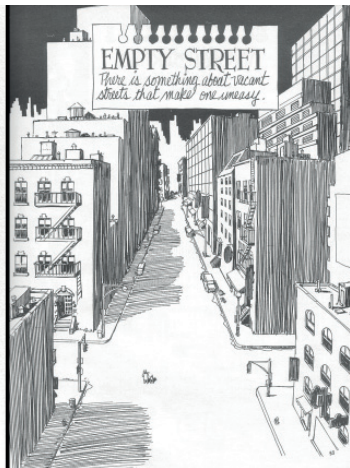
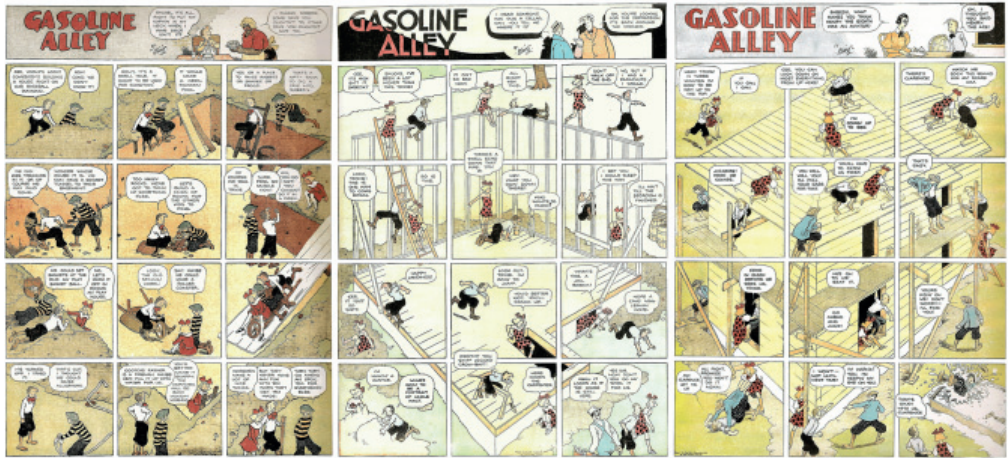
Composizione di tavole dal fumetto *Gasoline Alley*, pubblicate tra marzo e aprile del 1934 nella versione domenicale del Boston Herald, di King.

Fig. 5

Composizione di tavole dai fumetti *Contratto con Dio* (1978) e *New York. The big city* (1986) di Eisner; *Souvenir dell'impero dell'atomo* (2013) di Smolderen e Clérisse.

Fig. 6

Tavole estratte dal fumetto *Building stories* (2012) di Ware.



all'architettura contemporanea espressa nella serie *The Losers* (2003-2006) o nel numero 268 *Il modulo A38* di Dylan Dog, dove la torre *Gherkin* di Foster, uno dei simboli dello *skyline* londinese, diventa la sede dell'organizzazione nemica. L'architettura è riconoscibile e il riconoscimento del simbolo avviene con connotazione negativa portando il lettore a riflettere. Il valore simbolico degli edifici, il loro costituirsi come punti di riferimento visivi nelle mappe mentali degli abitanti della città, è un aspetto che si evidenzia nella lettura di molti fumetti. In *Contratto con Dio* (1978), Eisner disegna New York reale partendo da un quartiere immaginario degradato attraverso la drammatica quotidianità dei cittadini e le caratteristiche tipiche degli edifici stessi, dei vicoli, androni e delle scale antincendio che la rendono chiaramente riconoscibile. Lo stesso autore in *New York. The big city* (1986), descrive la città mediante piccoli luoghi caratteristici e piccole architetture: gallerie, finestre, scale d'ingresso, fermate della metropolitana, muri mentre lo *skyline* stereotipato è lasciato con un tratto indistinto sullo sfondo. La giustapposizione attraverso il disegno di riferimenti storici reali e architetture di Wright, Van De Rohe e Saarinen compongono la città futuribile, ma ispirata a come nel passato s'immaginava il futuro, di *Souvenir dell'impero dell'atomo* (fig. 5).

Chiude questa breve sintesi *Building stories* (2012) di Ware, realizzato nel corso di 10 anni con 14 albi tematici indipendenti fra loro ma legati all'edificio che diventa protagonista della storia insieme ai suoi abitanti. Un *brownstone*, edificio di muratura tradizionale di Chicago di 98 anni, prende la parola per narrare in prima persona la vita delle persone che contiene attraverso spaccati e viste assonometriche, schemi diagrammatici inconsueti per il fumetto, ma che è possibile costruire con cartoncini stampati che impreziosiscono i volumi, superando lo spazio della bidimensionalità (fig. 6).

Architetture parlanti: quando lo sfondo diventa soggetto o coprotagonista

Come introdotto, nella rappresentazione dell'architettura sono diversi i casi in cui quest'ultima non è solo scenografia silenziosa, ma partecipante attivo della narrazione secondo differenti modalità. Nel 1989, Richard McGuire pubblica sulla

rivista *RAW* una breve storia di 6 pagine intitolata *Here* e destinata a cambiare la concezione del *graphic novel*. Un'inquadratura fissa ritrae l'angolo di un salotto, mentre una serie di vignette in bianco e nero, organizzate come le finestre del sistema operativo *Windows*, mostrano scene ambientate nello stesso luogo ma in tempi differenti. Venticinque anni dopo, nel 2014, McGuire in un volume a colori che riprende questo lavoro amplia i concetti esposti nella prima edizione. Lo spazio diventa protagonista dell'intero racconto, che sembra esplorare l'idea stessa di identità di luogo, concepita come somma di significati e funzioni possibili attribuibili allo stesso sito. La casa, come ogni costruzione dell'uomo, è solo un momento passeggero, così come lo sono le persone che vi abitano. Lo scorrere del tempo è reso dalla didascalia che riporta la data, ma anche dalla connotazione dello spazio: gli oggetti scelti, le *texture* che decorano le pareti, i pavimenti etc. rappresentano il periodo storico in cui si svolge la storia. Attraverso una sola inquadratura McGuire rende dinamismo, cambiamento e mutazione, che caratterizzano lo spazio e l'architettura stessa, soprattutto quando si parla di design degli interni. Ancora prima della storia delle persone che lo abitano, questa diventa la storia del luogo: scenario attivo nella vita dei propri occupanti (fig. 7).

Un diverso approccio alla rappresentazione dell'architettura, soprattutto a scala urbana, si ritrova in *Tramezzino* di Bacilieri. Il ritratto della città di Milano, anch'essa protagonista di questo minuscolo dramma, eclissa l'adolescenziale storia d'amore tra i due studenti del Politecnico Daddo e Skilla. Gli edifici di Caccia Dominioni, Magistretti, BBPR, diventano *landmark* riconoscibili disegnati nei minimi particolari e dominano le pagine in formato 30x42 cm comunicando direttamente coi lettori, 'disturbati' ogni tanto dalle vignette che, come finestre, si aprono a rompere la simmetria della composizione geometrica ricordando la storia degli altri due protagonisti. La scelta del formato permette al fumettista di dare più spazio alla parte grafica rispetto a quella testuale e consente l'adozione di rappresentazioni architettoniche minuziosamente definite, che spesso occupano l'intera pagina. Bacilieri predilige qui la raffigurazione degli edifici in prospetto o pseudo sezioni urbane seguite da quelle prospettiche (fig. 8).

Nel racconto di Akab (2015) *La città danzante. Un demone in vacanza tra le architetture di Frank O. Gehry*, il viaggio del diavolo protagonista passa in secondo piano rispetto alla ricerca

espressiva condotta sull'interpretazione delle architetture di Gehry. Il tratto deformato e l'uso dei colori, come verrà approfondito successivamente, accentuano il decostruttivismo dell'architetto e permettono di rendere la città, dipinta come covo della malignità umana, protagonista dell'intero racconto. Sempre di architetture d'autore si parla nel volume *L'attrazione* di Harari, dove le Terme di Vals di Zumthor sono sede dell'intero racconto. L'artista immagina che dallo stabilimento si sprigioni un misterioso potere di attrazione e utilizza lo spunto surreale per soffermarsi sul legame tra edificio e territorio nonché sulla peculiare 'atmosfera seduttiva' architettonica creata da Zumthor. La palette cromatica a tinte piatte è limitata a nero, bianco, rosso, blu e vari grigi cromatici, che permettono ad Harari di far risaltare i colori originali dell'architettura, mantenendone l'atmosfera anche nelle sequenze esterne. L'immedesimazione nel protagonista Pierre è accentuata attraverso l'abolizione degli spazi bianchi tra le vignette. Le pagine si trasformano, anche grazie alla scelta delle inquadrature, nella rappresentazione concettuale del labirinto architettonico creato dall'architetto, trasmettendo un senso di spaesamento nel fruitore/lettore. Questo è accentuato nei punti in cui l'immagine si allarga e diventa al vivo ed è rafforzato dalla scelta di rappresentare in tutta la sua matericità il rivestimento lapideo, che riveste tutte le superfici e crea in Pierre un senso di attrazione mista a oppressione. Strategia simile è adottata ne *La casa dell'impiccato*, decima uscita della miniserie *Jan Dix* realizzata da Ambrosini, dove lo svolgimento della narrazione avviene all'interno di *Villa Savoye* a Poissy disegnata da Le Corbusier e qui rinominata villa Pommard (fig. 9).

Differente è l'esperimento portato avanti da Fior nei due volumi di *Celestia* (2019). La Venezia dipinta dal fumettista, rinominata Celestia, è una città insulare al limite tra realtà e fantasia, dove progetti mai realizzati come l'ospedale di Venezia di Le Corbusier e casa Masiero di Wright affiorano dalle acque creando una città che avrebbe potuto essere ma non è. Le inquadrature scelte prediligono nel primo caso una vista notturna in prospetto, volta a sottolinearne l'orizzontalità, per poi ritrarre in modo più definito lo spazio coperto dai *pilotis*. Le viste di scorcio sottolineano infatti la serialità dei pilastri e il rapporto con il mare aperto. Il progetto di Wright è sempre proposto in prospetto a evidenziarne l'inserimento in cortina e la posizione strategica sul Canal Grande. Sono ritratte anche viste giorno/

Fig. 7
Composizioni
d'immagini tratte dal
fumetto *Here* (2014)
di McGuire.

Fig. 8
Immagini tratte dal
fumetto *Tramezzino*
(2018) di Bacilieri.



notte, che rendono i cambi di percezione dell'architettura in relazione alla luce, mentre in alcune tavole la rottura del *layout* permette di esplorarne i dettagli decorativi. Una volta usciti dalla città, Dora e Pierrot si imbattono in una serie di castelli, omaggio all'opera architettonica di Ricardo Bofill. La *Muralla Roja* è dipinta con colori sgargianti e inquadrata prevalentemente dall'alto, ad evidenziarne gli aspetti labirintici, o con prospetti e dettagli. I protagonisti sono spesso ritratti come piccoli elementi al confronto dell'architettura, che diviene protagonista delle singole vignette. Il viaggio dei due giovani li porta poi in un grande asilo, interpretazione del *Salk Institute* di Kahn, reso dal fumettista attraverso la prospettiva centrale per evidenziarne la simmetria. Anche la relazione tra architetture e oceano riprende le opere originali di Bofill e di Kahn. La scala umana è spesso ridotta a un piccolo elemento compositivo e le prospettive non ad altezza osservatore contribuiscono al ribaltamento del rapporto figura sfondo, dove l'ultimo assume estrema importanza. Anche le parole scompaiono o si limitano lasciando all'architettura il compito della narrazione emotiva e funzionale al racconto (fig. 10).

Un simile rapporto tra figura e sfondo si trova nel lavoro del *mangaka* Tsutomu Nihei, architetto specializzato nella progettazione di grattacieli, che nella costruzione di città futuristiche e decadenti affida al disegno gran parte del racconto. I protagonisti scompaiono o sono ridotti a piccole macchie nere in relazione con un'architettura onnicomprensiva, che pervade tutto l'ambiente e la pagina. Plasticità e emotività sono accentuate dall'uso del bianco e nero. Infatti nonostante siano mondi immaginari, la cura nella rappresentazione li fa percepire come uno scenario apocalittico possibile (fig. 11).

Biografie a fumetti: rappresentazione di vita e progettazione

Gli ultimi anni hanno visto proliferare la pubblicazione di *graphic novel* biografici, riguardanti personaggi storici, musicisti, scienziati, sportivi, artisti e anche progettisti. La storia reale diventa terreno fertile per la letteratura a fumetti, che annovera varie opere in questo filone come *Kurt Cobain. Quando ero un alieno* di Deninotti e Bruno, o *Carnera. La montagna che cammina* e *Pasolini* di Toffolo, o *Enigma. La strana vita di Alan Turing* di Tuono Pettinato. La recente collana *Graphic Biography* della

Fig. 9

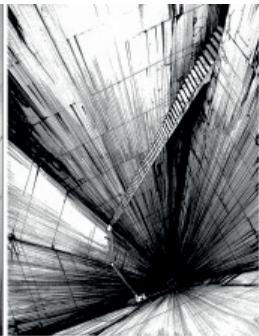
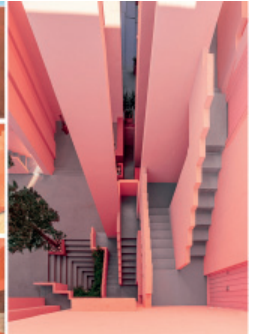
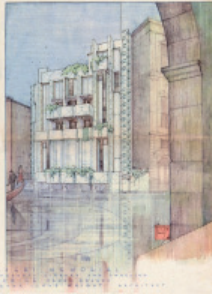
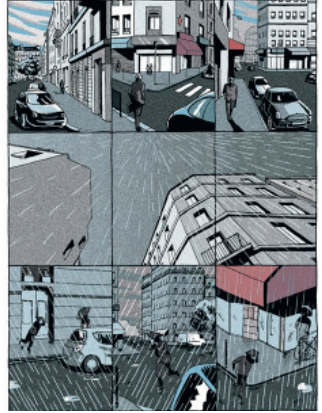
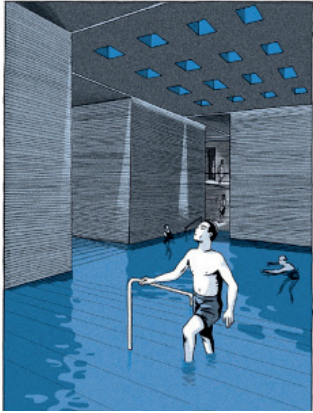
Tavole estratte dal fumetto *L'Attrazione* (2018) di Harari ambientato nelle Terme di Vals di P. Zumthor.

Fig. 10

Tavola tratta da *Celestia* (2019) e progetto casa Masiero (1953) di Wright (fonte: fumettologica.it); tavola di *Celestia* e uno dei castelli *Muralla Roja* (1973) di Bofill (fonte: fumettologica.it).

Fig. 11

Tavole estratte dal *graphic novel Blame!* (1998-2003) di Tsutomu Nihei.



casa editrice Centauria rimarca il diffuso interesse annoverando tra le proprie pubblicazioni lavori su Pollock, Bacon, Hopper, Schile e altri. Le biografie di artisti, come quelle di architetti o designer, aprono a interessanti riflessioni sullo stile di rappresentazione del protagonista e del suo lavoro. In vari lavori è presente la ricerca di uno stile che, pur non snaturando l'identità del fumettista, dialoghi con il soggetto rappresentato esaltandolo. Il *graphic novel* di Akab *La città danzante. Un demone in vacanza tra le architetture di Frank O. Gehry*, pur non essendo una vera e propria biografia, è il risultato dello studio delle architetture di Gehry, nonché di una ricerca specifica nel campo della rappresentazione. La storia non riguarda la vita del progettista, ma gli edifici si prestano ad essere interpretati attraverso lo stile di Akab, che unisce un *layout* rigido e regolare, composto in due colonne da tre vignette quadrate, allo studiato caos delle architetture di Gehry. Finestre irregolari, piani inclinati e asimmetria bilanciano e sono bilanciati dalla griglia compositiva, al fine di ottenere una maggiore efficacia espositiva. Le scelte cromatiche prediligono i toni dell'ocra, grigio e soprattutto nero, si sposano con l'estetica dell'architetto e collaborano alla creazione di una città decadente e deforme, partecipante attivo della storia in primo piano.

Altro interessante confronto sul tema della ricerca stilistica è quello tra l'opera *Le Corbusier, architecte parmi les hommes*, di Baudouï, Thévenet, Rebenà e la serie di tavole *Infographic: The Life of Le Corbusier* di Mahé. La prima, pubblicata nel 2010, ripercorre la vita del maestro del movimento moderno attraverso gli incontri, le opere e i progetti realizzati, indagando il progettista e l'uomo. Lo stile, tuttavia, rimane neutro rispetto ai contenuti rappresentati. Le prospettive degli edifici, nonostante occupino talvolta vignette rettangolari più ampie, non rompono lo schema compositivo della griglia e non si allargano mai alla pagina intera. Le scelte cromatiche si limitano ad una rappresentazione cromatica a tinta piatta e realistica delle opere. Differente è il lavoro svolto dall'illustratore Mahé nella serie di tavole pubblicate nell'edizione speciale su Le Corbusier del *Télérama magazine* (2015). Le 4 pagine doppie mostrano le principali tappe della vita del progettista attraverso un *layout* libero, capace di fondere ispirazioni, eventi e realizzazioni. Lo stile pulito sposa quello dell'architetto, così come la modalità di rappresentazione degli edifici, mostrati prevalentemente attraverso prospetti e sezioni

urbane. Lo stesso processo progettuale è sintetizzato attraverso la rappresentazione degli edifici come plastici di studio, degli incontri con i committenti e dei disegni progettuali/esecutivi. La scelta cromatica è pensata in relazione al progettista: alla predominanza di bianco, Mahé affianca il rosso e il verde declinati in differenti gradazioni e senza sfumature, che punteggiano la composizione esattamente come nelle opere di Le Corbusier, dove al bianco si accostavano tinte pure di colore. “Il colore è intimamente legato al nostro essere; ciascuno ha il suo colore [...]. Per me, durante vent’anni, nei miei lavori in cui il colore occupa metà della mia giornata, l’azzurro mi comandava: l’azzurro e, di riflesso, il verde. Ora, da qualche tempo, il rosso sembra farsi più pressante, abbondante, invadente: l’azzurro c’è ancora, ma il rosso sta vincendo” (Ruegg, 2006, pag. 19). Seppur la mano del fumettista rimanga evidente, le scelte grafico-cromatiche forniscono informazioni aggiuntive alla comprensione del personaggio principale. È innegabile che una rappresentazione come quella adottata da Akab in *La città danzante* non si adatterebbe mai all’opera di Le Corbusier e ne snaturerebbe il valore architettonico, così come la scelta effettuata da Mahé non sarebbe in grado di accentuare il decostruttivismo del lavoro di Gehry (fig. 12).

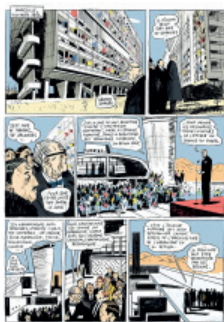
Raccontare storia, vita e lavoro di un personaggio creativo comporta una serie di riflessioni sulla rappresentazione del processo progettuale o artistico sotteso alle opere, che deve essere trasposto mediante l’uso dei segni grafici e del colore. Un primo esempio è *Asterios Polyp* di Mazzucchelli (2009): storia di un generico celebre ‘architetto di carta’ e della sua ricerca intellettuale di equilibrio tra ordine esteriore e interiore. L’architettura, puramente speculativa, diventa protagonista nella narrazione dei processi sottesi al progetto, alla visione del mondo e della vita ed è presentata come avulsa dalla realtà, mettendo così a nudo le contraddizioni tra teoria e prassi. La dicotomia tra Asterios (architetto) e la moglie Hana (artista) è evidente già a partire dalla rappresentazione delle due figure: il primo è ritratto attraverso segni geometrici, quadrati e lineari, mentre la seconda, personaggio emotivo, dolce e fantasioso, è connotata da linee sinuose e morbide. Il dualismo è reso cromaticamente mediante l’attribuzione del colore ciano ad Asterios e del magenta ad Hana, mettendo in tavola l’opposizione tra ragione e sentimento, mentre l’introduzione di nuove tonalità o di

intersezioni cromatiche assume valenze specifiche in relazione allo sviluppo catartico della storia. Nel *layout* si passa da una narrazione a strisce, utilizzata spesso per l'avanzamento della trama e movimentata dallo sfalsamento delle vignette di differente dimensione, a composizioni più libere scelte per sottolineare momenti cruciali oppure per entrare nella testa dell'architetto. I riquadri scompaiono del tutto, i pensieri si svincolano dai *balloon* e le immagini si liberano sullo sfondo bianco della pagina, a rappresentare il flusso di pensiero e i processi di ragionamento. Scelta interessante è anche la descrizione dell'insegnamento, che pare citare la scuola del Bauhaus, dove Asterios è disegnato come uno dei manichini di Oskar Schlemmer (fig. 13).

Passando a biografie di architetti e designer recenti è possibile evidenziarne alcune peculiarità specifiche o scelte ricorrenti. *Mies* di Agustín Ferrer Casas (2019) è una biografia romanzata, che mira a ritrarre l'architetto non solo come fondamentale esponente del movimento moderno, ma anche come uomo mosso dal solo ideale della creazione al servizio del costruire. L'autore adotta le *splash-pages* sia per presentare le opere, contestualizzando e chiarendo realizzazioni e progetti, sia come sfondo sul quale articolare vignette più piccole, riquadrate in bianco o nero a seconda della composizione cromatica della pagina, che esplorano i pensieri e le aspirazioni del progettista o mostrano la genesi e l'iter progettuale sotteso all'architettura. Il disegno è pulito, semplice e caratterizzato dal punto di vista cromatico, al fine di mostrare la purezza delle linee disegnate da Mies nonché di rendere al meglio la preziosità dei materiali. Queste scelte sono evidenti nella rappresentazione del Padiglione di Barcellona, dove il fumettista rende al meglio la cura del dettaglio architettonico di Mies Van der Rohe. Lo studio del *layout*, reso dinamico dalla rottura della gabbia e dal posizionamento di personaggi, elementi o *balloon* esternamente ai riquadri, è propedeutico all'artificio narrativo adottato dall'autore, che presenta gli avvenimenti attraverso i ricordi di Mies. Il fondo colorato rimanda ai ricordi e permette di passare facilmente tra narrazione presente e passata. Il passato è contraddistinto dalla predominanza di marroni e ocre, velati nella loro luminosità e saturazione a rendere l'atmosfera più cupa e accomunabile al ricordo. Mentre le pagine riguardanti il presente hanno un *layout* più rigido, tinte luminose e fondo bianco (fig. 14).

Fig. 12
Composizione d'immagini tratte da *Le Corbusier, architecte parmi les hommes* (2010) di Baudouï, Thévenet, Reben e la serie di tavole *Infographic: The Life of Le Corbusier* (2015) di Mahé; doppia pagina di *La città danzante* (2015) di Akab.

Fig. 13
Immagine tratte da *Asterios Polyp* (2009) di Mazzucchelli.



L'opera dedicata al personaggio Eileen Gray (2019) di Malterre-Barthes e Dzierzawska si concentra in particolare su villa E. 1027 a Roquebrune-Cap-Martin. Il lavoro è volto a indagare il personaggio della Gray sotto molteplici punti di vista: come progettista (designer, architetto, artista), come femminista e come donna. Nella rappresentazione della genesi della casa le vignette si sgretolano nel flusso di pensieri della progettista e il disegno tecnico bidimensionale si fonde a quello tridimensionale. La scelta cromatica è raffinata e funzionale alla comunicazione. Questi anni si connotano per l'uso del bianco e dei toni del grigio-azzurro e si contrappongono alle tinte sgargianti utilizzate per rappresentare l'intervento artistico di Le Corbusier. Quest'ultimo deturpa e distrugge l'armonia creata dalla Gray nella propria casa e questa sensazione è accentuata dalle fumettiste grazie alle scelte cromatiche. Anche in questo caso la rottura del *layout* rigido avviene in concomitanza con la raffigurazione del flusso di coscienza, del processo progettuale, della raffigurazione di un'architettura o di un luogo importante, ma anche nella rappresentazione di sequenze dove il ritmo degli eventi è concitato e non lineare (fig. 15).

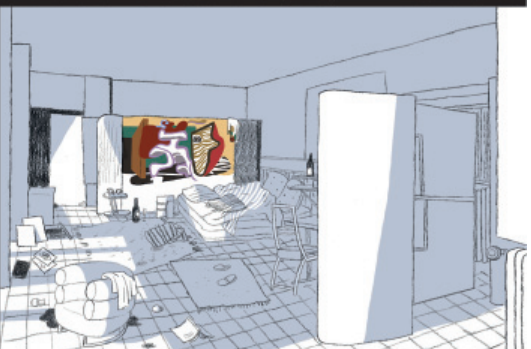
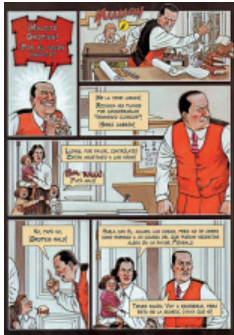
Precedente e interessante dal punto di vista stilistico è il lavoro condotto da Massimo Giacon in *Ettore. Mr. Sottsass Jr. e il mistero degli oggetti* (2015), parte della collana a fumetti in parte biografica, edita dal *Sole 24 ore*. Il mondo di Alchimia e di Memphis è ritratto in modo efficace: le tinte piatte, i colori brillanti e i *pattern* ricorrenti si uniscono al tratto stilizzato del fumettista per rendere al meglio non solo la forza del progettista, ma anche la creatività del momento. Il ritmo concitato della narrazione rafforza la frenesia del periodo storico-culturale, le vignette si rompono e i protagonisti 'dialogano a tu per tu' con le opere abbandonando i *balloon*. Il processo creativo viene rappresentato talvolta attraverso fondi *optical* su cui ruotano per associazione di idee i vari elementi o mediante l'inversione del rapporto tra architettura e uomo. L'architettura è talvolta ritratta al pari di un lego nelle mani di un enorme Ettore, che si inserisce nello sfondo che la contestualizza. Anche gli oggetti si liberano dalla gabbia di impaginazione su fondi monocromi brillanti o texturizzati, sottolineando il loro valore scultoreo e plastico. Il lavoro condotto da Giacon ha ispirato la sua collaborazione con Kartell per la realizzazione di tre quartini con protagonisti Ettore Sottsass e i prodotti della collezione *Kartell goes Sottsass. A Tribute to*

Fig. 14

Composizione di immagini tratte da *Mies* (2019) di August Ferrer Casa. In sequenza: pagina dei ricordi e pagina del presente; *splash-page* che contestualizza il progetto; parte di una vignetta dove è evidente l'uso del colore per rappresentare le texture e i materiali.

Fig. 15

Immagine tratte *Eileen Gray: A House Under the Sun*. (2019) di Malterre-Barthes e Dzierzawska.



Memphis. Da questo progetto nasce anche un cartone animato che esplora la genesi dei prodotti Calice/Colonna e Pilastro, che viene ambientata nello spazio, o la nascita delle *texture* di rivestimento, vista come un viaggio nella giungla (fig. 16).

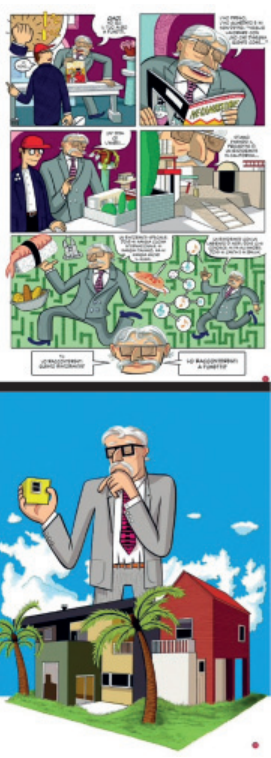
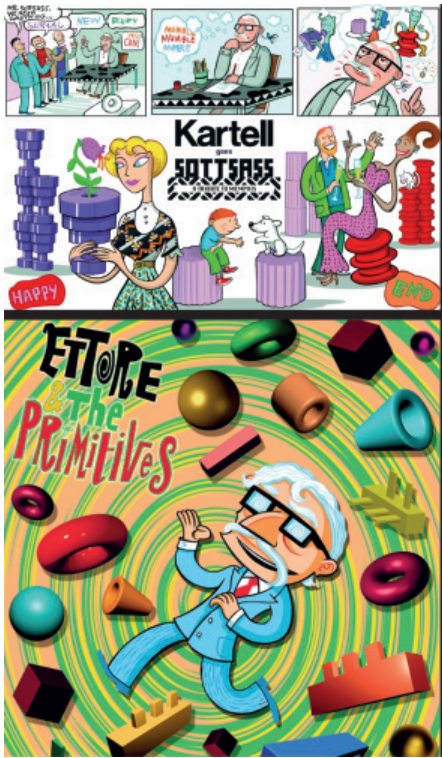
Conclusioni

L'architettura non è la semplice costruzione di uno spazio o un luogo ma è la concretizzazione di una visione, la proiezione di un'idea nella mente del progettista, la creazione di un'atmosfera. Su questa dimensione narrativa si concentra il mondo del fumetto quando rende architettura e progettisti protagonisti delle sue storie, attraverso l'efficace e immediata sintesi di tempo, spazio e movimento propria del disegno. Come anticipato, all'interno dei due filoni narrativi evidenziati nelle pubblicazioni degli ultimi 10 anni, nonostante esistano diversità stilistiche e grafiche proprie di ciascun autore si identificano alcune strategie comuni. Nella costruzione di ambientazioni reali, come nel caso di *Tramezzino*, il disegno del fumetto si fa preciso, quasi tecnico mediante l'uso del prospetto, per rendere riconoscibili elementi esistenti trasportando il lettore in un immaginario condiviso e universale. Anche nel caso di città verosimili, come la *Celestia* di Fior, è evidente la maggiore attenzione nel disegno dei dettagli e nella scelta di colori, inquadrature prospettiche non ad altezza uomo o prospetti. Altra strategia consiste nella riduzione della figura umana, semplice riferimento dimensionale, rispetto alla scala di dell'architettura o la sua totale assenza, come nelle opere di Nihei o in alcune tavole di *Celestia*. Nella costruzione di questi scenari i fumettisti, attraverso disegni vicini a quelli codificati dell'architettura, ribaltano il rapporto figura/sfondo rendendo l'architettura protagonista o coprotagonista della storia. Anche nella rappresentazione di interni reali il disegno di dettagli iconici, *texture* o oggetti innesca il processo di riconoscimento. Lo sfondo delle figure in primo piano passa da abbozzato a preciso e, attraverso la successione di inquadrature, si racconta non solo il movimento del protagonista ma l'articolazione della pianta. Il disegno sequenziale è mezzo prioritario per la narrazione dell'articolazione spaziale nonché del progetto stesso.

Il colore rimane invece principale mezzo per la resa dell'atmosfera. Nella proliferazione delle biografie si può leggere

Fig. 16

Composizioni d'immagini tratte da *Ettore. Mr Sottsass Jr e il mistero degli oggetti* (2015) e dalle vignette realizzate per Kartell.



la volontà dell'architettura stessa di farsi più accessibile e di comunicare in modo più diretto con i suoi fruitori. Dall'altro lato è il pubblico stesso che, consumatore colto, si interessa agli spazi in cui vive. Questa istanza si traduce nella resa semplice e diretta del processo progettuale e dello stile. In questo senso, seppure i risultati siano infinitamente variegati, si evidenzia lo sforzo comune all'interpretazione del progettista attraverso linee e colori affini alla sua produzione. In alcuni casi, come nel lavoro di Giaccon, la comunicazione del soggetto è talmente iconica da essere utilizzata anche per campagna pubblicitaria di un'azienda come Kartell. Mentre la messa in tavola del flusso di pensieri coincide, nella maggior parte dei casi, con la rottura della griglia, con l'uso di sovrapposizioni o rappresentazioni talvolta vicine all'infografica.

Note

Sebbene il contributo sia stato concepito congiuntamente dalle autrici, Sara Conte è autrice dei paragrafi *Introduzione*, *Architetture parlanti*, *Conclusioni* e delle relative immagini; Valentina Marchetti dei paragrafi *Biografie a fumetti* e *Incontro tra architettura e fumetto* e delle relative immagini. Le immagini, quando non diversamente specificato, sono tratte da pubblicazioni in possesso delle autrici.

Bibliografia

- Akab (2015). *La città danzante. Un demone in vacanza tra le architetture di Frank O. Gehry*. 24Ore Cultura.
- Bacilieri, P. (2018). *Tramezzino*. Canicola Edizioni.
- Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*. Strumenti Bompiani.
- Cassarà, L., & D'Urso, S. (2013). *Goodbye Topolinia*, Catania: Malcor D'.
- Cook, P. (1999). *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press.
- Eco, U. (2010). *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Bompiani.
- Eisner, W. (2010). Fumetto e arte sequenziale. In W. Eisner. *L'arte del fumetto* (p. 33). Bur Rizzoli.
- Ferrer Casas, A. (2019). *Mies*. Grafito Editorial.
- Fior, E. (2019). *Celestia*. Oblomov edizioni.
- Giaccon, M. (2015). *Ettore. Mr. Sottsass Jr. e il mistero degli oggetti*. 24Ore Cultura.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. Peninsula.

- Harari, L. (2018). *L'attrazione*. Coconino Press.
- Malterre Barthes, C., & Dzierzawska, Z. (2019). *Eileen Gray: A House Under the Sun*. Nobrow Press.
- Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. Coconino Press.
- McCloud, S. (1999). *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. Vittorio Pavesio Editore.
- Miccione, D. (2007). Estetica del supereroe: Anders contro Eco. *Intersezioni*, 1, 125-134.
- Ruegg, A. (Ed.) (2006). *Le Corbusier – Polychromie architecturale*. Birkhäuser.
- Ware, C. (2012). *Building stories*. Jonathan Cape graphic novels.

