

disegno 9.2021

unione italiana disegno  
9.2021

disegno  
ISSN 2533-2899





# diségnno

9.2021

DISEGNO VISIONARIO

# diségno



Rivista semestrale della società scientifica Unione Italiana per il Disegno  
n. 9/2021  
<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

## Direttore responsabile

Francesca Fatta, Presidente dell'Unione Italiana per il Disegno

## Editor in Chief

Alberto Sdegno

## Journal manager

Enrico Cicalò

## Comitato editoriale - indirizzo scientifico

### Comitato Tecnico Scientifico dell'Unione Italiana per il Disegno (UID)

Giuseppe Amoroso, Politecnico di Milano - Italia  
Paolo Belardi, Università degli Studi di Perugia - Italia  
Stefano Bertocci, Università degli Studi di Firenze - Italia  
Mario Centofanti, Università degli Studi dell'Aquila - Italia  
Enrico Cicalò, Università degli Studi di Sassari - Italia  
Antonio Conte, Università degli Studi della Basilicata - Italia  
Mario Dacci, Sapienza Università di Roma - Italia  
Edoardo Dotto, Università degli Studi di Catania - Italia  
Maria Linda Falciديو, Università degli Studi di Genova - Italia  
Francesca Fatta, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria - Italia  
Fabrizio Gay, Università luav di Venezia - Italia  
Andrea Giordano, Università degli Studi di Padova - Italia  
Elena Ippoliti, Sapienza Università di Roma - Italia  
Francesco Maggio, Università degli Studi di Palermo - Italia  
Anna Osello, Politecnico di Torino - Italia  
Caterina Palestini, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara - Italia  
Lia M. Papa, Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Italia  
Rossella Salerno, Politecnico di Milano - Italia  
Alberto Sdegno, Università degli Studi di Udine - Italia  
Chiara Vernizzi, Università degli Studi di Parma - Italia  
Ornella Zerlenga, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" - Italia

### Membri di strutture straniere

Caroline Astrid Bruzelius, Duke University - USA  
Glauca Augusto Fonseca, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile  
Pilar Chías Navarro, Universidad de Alcalá - Spagna  
Frank Ching, University of Washington - USA  
Livio De Luca, UMR CNRS/MCC MAP, Marseille - Francia  
Roberto Ferraris, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina  
Ángela García Codoñer, Universitat Politècnica de València - Spagna  
Pedro Antonio Janeiro, Universidade de Lisboa - Portogallo  
Michael John Kirk Walsh, Nanyang Technological University - Singapore  
Jacques Laubscher, Tshwane University of Technology - Sudafrica  
Cornelie Leopold, Technische Universität Kaiserslautern - Germania  
Carlos Montes Serrano, Universidad de Valladolid - Spagna  
César Otero, Universidad de Cantabria - Spagna  
Guillermo Peris Fajarnes, Universitat Politècnica de València - Spagna  
José Antonio Franco Taboada, Universidade da Coruña - Spagna

## Comitato editoriale - coordinamento

Paolo Belardi, Enrico Cicalò, Francesca Fatta, Andrea Giordano, Elena Ippoliti, Francesco Maggio, Alberto Sdegno, Ornella Zerlenga

## Comitato editoriale - staff

Laura Carlevaris, Massimiliano Ciammaichella, Enrico Cicalò, Luigi Cocchiarella, Massimiliano Lo Turco, Giampiero Mele, Valeria Menchetelli, Barbara Messina, Cosimo Monteone, Paola Puma, Paola Raffa, Veronica Riavis, Cettina Santagati, Alberto Sdegno (delegato del Comitato editoriale - coordinamento)

## Progetto grafico

Paolo Belardi, Enrica Bistagnino, Enrico Cicalò, Alessandra Cirafici

## Segreteria di redazione

piazza Borghese 9, 00186 Roma  
[redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it](mailto:redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it)

## In copertina

Hugh Ferriss, *The Lure of the City, 1929*. Dettaglio.

Gli articoli pubblicati sono sottoposti a procedura di doppia revisione anonima (*double blind peer review*) che prevede la selezione da parte di almeno due esperti internazionali negli specifici argomenti.

Per il numero 9, anno 2021, la procedura di valutazione dei contributi è stata affidata ai seguenti revisori:

Fabrizio Agnello, Adriana Arena, Marinella Arena, Pasquale Argenziano, Fabrizio Avella, Vincenzo Bagnolo, Marcello Balzani, Laura Baratin, Salvatore Barba, Carlo Battini, Marco Gioglio Bevilacqua, Alessandro Bianchi, Fabio Bianconi, Enrica Bistagnino, Antonio Bixio, Stefano Brusaporci, Massimiliano Campi, Emanuela Chiavoni, Giuseppina Cinque, Alessandra Cirafici, Daniele Colistra, Carmela Crescenzi, Giuseppe D'Acunto, Antonella di Luggo, Gianmarco Girgenti, Maria Pompeiana Iarossi, Manuela Incerti, Sereno Innocenti, Laura Inzerillo, Alfonso Ippolito, Alessandro Luigini, Federica Maietti, Maria Martone, Marco Muscogiuri, Lia Maria Papa, Giulia Pellegrini, Nicola Pisacane, Andrea Rolando, Luca Rossato, Daniele Rossi, Maria Elisabetta Ruggiero, Michele Russo, Marcello Scalzo, Roberta Spallone, Maurizio Unali, Daniele Villa.

Consulente per le traduzioni in lingua inglese Elena Migliorati.

Gli autori degli articoli dichiarano che le immagini incluse nel testo sono libere da diritti oppure ne hanno acquisito l'autorizzazione per la pubblicazione.

L'editore ha fatto quanto possibile per rintracciare i detentori dei diritti dell'immagine pubblicata a p. 16 e resta comunque a disposizione degli eventuali aventi diritto.

La rivista *diségno* è inclusa nell'elenco delle riviste scientifiche dell'Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca (Anvur) per l'area non bibliometrica 08 - Ingegneria civile e Architettura ed è indicizzata su Scopus.

Publicato in dicembre 2021

ISSN 2533-2899



9.2021

# diségno

5 *Francesca Fatta*

## Editoriale

7 *Paolo Belardi*

## Copertina

Non è (più) un paese per visionari. Due sperimentazioni progettuali oltre l'u-topia

16 *Gruppo Archigram*

## Immagine

*A Walking City*

17 *Valeria Menchetelli*

*A Walking City* del Gruppo Archigram: sulla dimensione utopica del disegno

## DISEGNO VISIONARIO

### Visioni urbane

25 *Barbara Ansaldi*

Visionari della contemporaneità.  
Realismo immaginario e potenza evocatrice dell'*Environment Concept Art*

37 *Laura Mucciolo*

Nella galassia accanto. Progetto per quattro foreste e insediamenti sul lago di Marker;  
OFFICE Kersten Geers David Van Severen

47 *Marco Carpiceci*  
*Fabio Colonnese*

Luigi Pellegrin: visioni d'infinito

59 *Nicolò Sardo*

Utopie solide. Visioni e modelli nelle sperimentazioni urbane degli anni Sessanta

71 *Telmo Castro*  
*Andrea Pirinu*  
*Giancarlo Sanna*

*Cidades Voadoras*. Heterarquia, macroscopia e estratificações nos desenhos marginais de 1960-1990

### Maestri visionari

85 *Michele Valentino*

Visioni disegnate. Le ricerche di Athanasius Kircher tra interpretazione e risoluzione della realtà

97 *Domenico Mediatì*

I Maestri della visione. Dalla scienza visionaria alle suggestioni visive

109 *Manuela Piscitelli*

Visioni reali di mondi immaginari nelle illustrazioni di Gustave Doré

121 *Sofia Menconero*

Il superamento del limite nell'arte di Piranesi

133 *Giorgio Verdiani*  
*Pelin Arslan*

Visions of Far Places and Overlaying Illusions:  
the Gothic Fresco by Pisanello in Verona as a Graphic Crossing in Space and Time

147 *Francisco Martínez Mindeguía*

Joseph Michael Gandy y el dibujo de la no acabada de la Consols Transfer Office

### **Percorsi visionari**

- 161 Edoardo Dotto Vedere senza guardare. Visioni musicali di Norman McLaren
- 171 Salvatore Santucci Il disegno visionario degli esploratori
- 181 Marco Carpiceci  
Antonio Schiavo Alberto Carpiceci: disegnare l'architettura fantastica
- 193 Alekos Diacodimitri  
Federico Rebecchini *Dōmu* di Katsuhiro Otomo. Dal reale all'immaginario, l'architettura come parte integrante della narrazione
- 205 Sara Conte  
Valentina Marchetti Disegno creatore di mondi. Critica e rappresentazione della città nel fumetto

### **RUBRICHE**

#### **Lecture/Riletture**

- 221 Alberto Sdegno *Delirious New York* di Rem Koolhaas

#### **Recensioni**

- 233 Fabrizio Agnello Domenico Iovane (2020). *La rappresentazione del patrimonio archeologico attraverso procedure integrate di rilievo. Il sito dell'anfiteatro campano di Capua Antica. Applicazioni e metodi di analisi.* Caserta: Autopubblicato
- 235 Massimiliano Ciammaichella Alessandro Luigini (2020). *Adnexūs. Una indagine interdisciplinare tra immagine disegno e arte.* Melfi (Potenza): Libria editrice
- 238 Cosimo Monteleone Andrea Giordano, Michele Russo, Roberta Spallone (Eds.). (2021). *Representation Challenges. Augmented Reality and Artificial Intelligence in Cultural Heritage and Innovative Design Domain.* Milano: FrancoAngeli
- 240 Alberto Sdegno Daniele Rossi (2020). *Realtà virtuale: disegno e design.* Canterano (Roma): Aracne editrice

#### **Eventi**

- 245 Laura Farroni *Il disegno negli Archivi di Architettura*
- 248 Elena Ippoliti *I Libro: I Disegno*
- 251 Federica Maietti *After the Damages.* Il progetto di formazione diventa Academy internazionale sulla gestione del rischio
- 254 Paola Raffa *IMG2021 Image Learning III* Convegno Internazionale e Interdisciplinare su Immagini e Immaginazione
- 256 Veronica Riavis *Documentazione & Digitale 2021 Palermo* I nuovi confini del digitale

259

#### **La Biblioteca dell'UID**

263

#### **Targhe e premi UID 2021**

# 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. 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

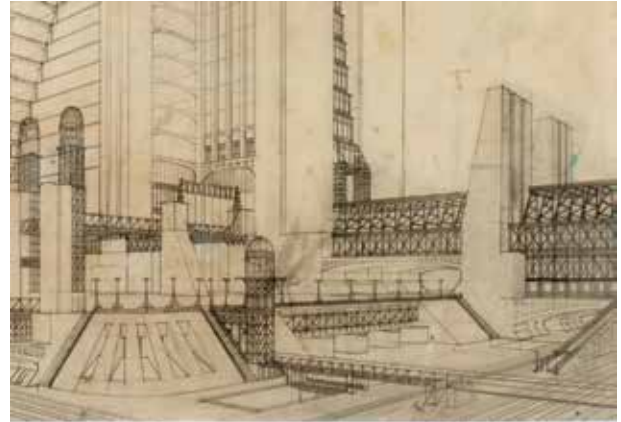


Fig. 6. Le forme ricorrenti delle città future. Stralcio dalla *La città nuova di Sant'Elia*, 1914; tra le strade di *Metropolis* di Lang, 1927; composizione di progetti da *The Metropolis of Tomorrow* del 1929 di Ferriss (elab. degli autori).

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)

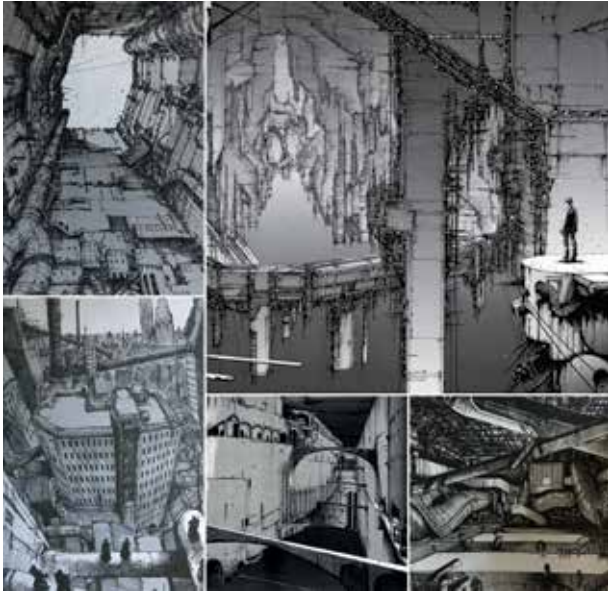


Fig. 9. Collage di immagini tratte dai manga *Blame!* e *Abara* di Tsutomu Nihei. (elab. degli autori)

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 Pavesio 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](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.

disegno 9.2021



unione italiana disegno

9.2021

# disegno

ISSN 2533-2899

english version





# diségnó

9.2021

VISIONARY DRAWING

# diségno



Biannual Journal of the UID Unione Italiana per il Disegno Scientific Society  
n. 8/2021

<http://disegno.unioneitalianadisegno.it>

## Editorial Director

*Francesca Fatta*, President of the Unione Italiana per il Disegno

## Editor in Chief

*Alberto Sdegno*

## Journal manager

*Enrico Cicalò*

## Editorial board - scientific committee

### Technical Scientific Committee of the Unione Italiana per il Disegno (UID)

*Giuseppe Amoruso*, Politecnico di Milano - Italia  
*Paolo Belardi*, Università degli Studi di Perugia - Italia  
*Stefano Bertocci*, Università degli Studi di Firenze - Italia  
*Mario Centofanti*, Università degli Studi dell'Aquila - Italia  
*Enrico Cicalò*, Università degli Studi di Sassari - Italia  
*Antonio Conte*, Università degli Studi della Basilicata - Italia  
*Mario Docci*, Sapienza Università di Roma - Italia  
*Edoardo Dotto*, Università degli Studi di Catania - Italia  
*Maria Linda Falcidieno*, Università degli Studi di Genova - Italia  
*Francesca Fatta*, Università degli Studi *Mediterranea* di Reggio Calabria - Italia  
*Fabrizio Gay*, Università luav di Venezia - Italia  
*Andrea Giordano*, Università degli Studi di Padova - Italia  
*Elena Ippoliti*, Sapienza Università di Roma - Italia  
*Francesco Maggio*, Università degli Studi di Palermo - Italia  
*Anna Osello*, Politecnico di Torino - Italia  
*Caterina Palestini*, Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara - Italia  
*Lia M. Papa*, Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Italia  
*Rossella Salerno*, Politecnico di Milano - Italia  
*Alberto Sdegno*, Università degli Studi di Udine - Italia  
*Chiara Vernizzi*, Università degli Studi di Parma - Italia  
*Ornella Zerlenga*, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" - Italia

### Members of foreign structures

*Caroline Astrid Bruzelius*, Duke University - USA  
*Glucia Augusto Fonseca*, Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasile  
*Pilar Chías Navarro*, Universidad de Alcalá - Spagna  
*Frank Ching*, University of Washington - USA  
*Livio De Luca*, UMR CNRS/MCC MAP, Marseille - Francia  
*Roberto Ferraris*, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina  
*Àngela García Codoñer*, Universitat Politècnica de València - Spagna  
*Pedro Antonio Janeiro*, Universidade de Lisboa - Portogallo  
*Michael John Kirk Walsh*, Nanyang Technological University - Singapore  
*Jacques Laubscher*, Tshwane University of Technology - Sudafrica  
*Cornelie Leopold*, Technische Universität Kaiserslautern - Germania  
*Carlos Montes Serrano*, Universidad de Valladolid - Spagna  
*César Otero*, Universidad de Cantabria - Spagna  
*Guillermo Peris Fajarnes*, Universitat Politècnica de València - Spagna  
*José Antonio Franco Taboada*, Universidade da Coruña - Spagna

## Editorial board - coordination

*Paolo Belardi*, *Enrico Cicalò*, *Francesca Fatta*, *Andrea Giordano*, *Elena Ippoliti*,  
*Francesco Maggio*, *Alberto Sdegno*, *Ornella Zerlenga*

## Editorial board - staff

*Laura Carlevaris*, *Massimiliano Giammaichella*, *Enrico Cicalò*, *Luigi Cocchiarella*,  
*Massimiliano Lo Turco*, *Giampiero Mele*, *Valeria Menchetelli*, *Barbara Messina*,  
*Cosimo Monteleone*, *Paola Puma*, *Paola Raffa*, *Veronica Riavis*, *Cettina Santagati*,  
*Alberto Sdegno* (delegate of Editoria board – coordination)

## Graphic design

*Paolo Belardi*, *Enrica Bistagnino*, *Enrico Cicalò*, *Alessandra Cirafici*

## Editorial office

piazza Borghese 9, 00186 Roma  
[redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it](mailto:redazione.disegno@unioneitalianadisegno.it)

## Cover

*Hugh Ferriss*, *The Lure of the City, 1929. Detail.*

The articles published have been subjected to double blind peer review, which entails selection by at least two international experts on specific topics. For Issue No. 9/2021, the evaluation of contributions has been entrusted to the following referees:

*Fabrizio Agnello*, *Adriana Arena*, *Marinella Arena*, *Pasquale Argenziano*, *Fabrizio Avella*, *Vincenzo Bagnolo*, *Marcello Balzani*, *Laura Baratin*, *Salvatore Barba*, *Carlo Battini*, *Marco Gioglio Bevilaqua*, *Alessandro Bianchi*, *Fabio Bianconi*, *Enrica Bistagnino*, *Antonio Bixio*, *Stefano Brusaporci*, *Massimiliano Campi*, *Emanuela Chiavoni*, *Giuseppina Cinque*, *Alessandra Cirafici*, *Daniele Colistra*, *Carmela Crescenzi*, *Giuseppe D'Acunto*, *Antonella di Luggo*, *Gianmarco Girgenti*, *Maria Pompeiana Iarossi*, *Manuela Incerti*, *Serenio Innocenti*, *Laura Inzerillo*, *Alfonso Ippolito*, *Alessandro Luigini*, *Federica Maietti*, *Maria Martone*, *Marco Muscogiuri*, *Lia Maria Papa*, *Giulia Pellegri*, *Nicola Pisacane*, *Andrea Rolando*, *Luca Rossato*, *Daniele Rossi*, *Maria Elisabetta Ruggiero*, *Michele Russo*, *Marcello Scalzo*, *Roberta Spallone*, *Maurizio Unali*, *Daniele Villa*

Consultant for English translations *Elena Migliorati*.

The authors of the articles declare that the images included in the text are royalty-free or have obtained permission for publication.

The publisher has tried its best to contact copyright holders of the image published on p. 16 and remains at the disposal of any possible owners.

The journal *Diségno* is included in the list of scientific journals of the National Agency for the Evaluation of the University System and Research (Anvur) for the non-bibliometric area 08 - Civil Engineering and Architecture and is indexed on Scopus.

Published in December 2021

ISSN 2533-2899



9.2021

# diségno

5 *Francesca Fatta*

## Editorial

7 *Paolo Belardi*

## Cover

It's no Country for Visionaries (Anymore). Two Design Experiments Beyond U-topia

16 *Archigram Group*

## Image

*A Walking City*

17 *Valeria Menchetelli*

*A Walking City* by Archigram Group: on the Utopian Dimension of Drawing

## VISIONARY DRAWING

25 *Barbara Ansaldi*

Contemporary Visionaries.  
Environment Concept Art's Imaginative Realism and Evocative Power

37 *Laura Mucciolo*

The Nearby Galaxy. Project for Four Forests and Settlements in the Markermeer;  
OFFICE Kersten Geers David Van Severen

47 *Marco Carpiceci*  
*Fabio Colonnese*

Luigi Pellegrin: Visions of Infinity

59 *Nicolò Sardo*

Solid Utopias. Views and Models in Urban Experimentation in the 1960s

71 *Telmo Castro*  
*Andrea Pirinu*  
*Giancarlo Sanna*

*Flying Cities*. Heterarchy, Macroscopy and Stratifications in the Marginal Drawings of 1960-1990

## Visionary Masters

85 *Michele Valentino*

Drawn Visions. Athanasius Kircher's Research between Interpretation and Resolution of Reality

97 *Domenico Mediatì*

The Masters of Vision. From Visionary Science to Visual Suggestions

109 *Manuela Piscitelli*

Real Visions of Imaginary Worlds in the Illustrations of Gustave Doré

121 *Sofia Menconero*

Beyond the Limit in Piranesi's Art

133 *Giorgio Verdiani*  
*Pelin Arslan*

Visions of Far Places and Overlaying Illusions:  
the Gothic Fresco by Pisanello in Verona as a Graphic Crossing in Space and Time

147 *Francisco Martínez Mindeguía*

Joseph Michael Gandy and the Drawing of the Unfinished Consols Transfer Office

## Visionary Experiences

- 161 Edoardo Dotto Seeing Without Watching. Musical Visions by Norman McLaren
- 171 Salvatore Santuccio The Visionary Drawing of Explorers
- 181 Marco Carpiceci  
Antonio Schiavo Alberto Carpiceci: Drawing Fantasy Architecture
- 193 Alekos Diacodimitri  
Federico Rebecchini *Dōmu* by Katsuhiko Otomo.  
From Reality to the Imaginary, Architecture as an Integral Part of the Narrative
- 205 Sara Conte  
Valentina Marchetti Drawing Creator of Worlds. Criticism and Representation of the City in Comics

## RUBRICS

### Readings/Rereadings

- 221 Alberto Sdegno *Delirious New York* by Rem Koolhaas

### Reviews

- 233 Fabrizio Agnello Domenico Iovane (2020). *La rappresentazione del patrimonio archeologico attraverso procedure integrate di rilievo. Il sito dell'anfiteatro campano di Capua Antica. Applicazioni e metodi di analisi.* Caserta: Autopubblicato
- 235 Massimiliano Ciammaichella Alessandro Luigini (2020). *Adnexūs. Una indagine interdisciplinare tra immagine disegno e arte.* Melfi (Potenza): Libria editrice
- 238 Cosimo Monteleone Andrea Giordano, Michele Russo, Roberta Spallone (Eds.). (2021). *Representation Challenges. Augmented Reality and Artificial Intelligence in Cultural Heritage and Innovative Design Domain.* Milano: FrancoAngeli
- 240 Alberto Sdegno Daniele Rossi (2020). *Realtà virtuale: disegno e design.* Canterano (Roma): Aracne editrice

### Events

- 245 Laura Farroni *Drawing in the Archives of Architecture*
- 248 Elena Ippoliti *I Libro: I Disegno*
- 251 Federica Maietti *After the Damages.* The Training Project Becomes an International Risk Management Academy
- 254 Paola Raffa *IMG2021 Image Learning 3<sup>rd</sup> International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination*
- 256 Veronica Riavis *Digital & Documentation 2021 Palermo* New Frontiers of Digital

- 259 **The UID Library**

- 263 **UID Awards 2021**



# Drawing Creator of Worlds. Criticism and Representation of the City in Comics

Sara Conte, Valentina Marchetti

## Abstract

*In the Walking city illustrations, large insect-cities walk the earth, while the materialization of what will be the interconnection concept is the protagonist of the project for the Plug-in-city. This was a vision where megastructures populate the world, while single housing units, transfigured into space capsules, hook and unhook there. In these utopian visions, Archigram blend graphic codes of Marvel covers, Pop Art references and the language of science fiction comics. The graphical medium, thanks to the immediacy of the sign and the vividness of the colors, is the ideal tool to give back a radical image, which is able to bring out bolder concepts than the traditional ones. The fusion between architecture and comics thus becomes instrumental in the creation of a futuristic vision, which starts from the analysis of a nearby reality. The world of comics also deals by nature with the drawing of an environment aimed at portraying real or ideal cities or real caprices, where architectures distant in time and space are mixed, sometimes with fantasy elements or projects never realized, to form new plausible imagery. Today more than ever, the comic strip is not limited to passively reflect the society, but it offers a criticism and it opens reflections also on architectural and urban issues. Through the analysis of the drawings of some exemplary comics, the research proposes to highlight the creation of visionary worlds capable of focusing on specific architectures and on the contemporary city.*

*Keywords: comics, visionary architecture, criticism, drawing, representation*

## Introduction

The comic strip, due to its nature of drawn image belonging to the worlds of representation and communication, represents one of the media that, in its attempt to make consistent the worlds of fantasy, utopia and imagination, has best highlighted the fantastic and sometimes innovative aspects of architecture, contributing to the formation of a collective idea of the future city (fig. 1). It is no coincidence that Archigram merges the graphic codes of Marvel covers with the style of Pop Art and the language of science fiction comics to represent the *Walking city* or *Plug-in-city*. In fact, architectural design does not exhaust its potential in the representation of elements aimed at construction, but is above all the concretization of a vision, the prefiguration of a space's transformation and the

projection of an idea. At the same time, drawing is a criticism tool able to support a practical and theoretical reflection on the surrounding reality, as well as on the idea of real or ideal city, both present and future. The bond between comics and architecture goes beyond affinity and is a mutual and continuous influence that converges towards the representation of a vision of the city. The attitude of comics towards the exploration of architectural space is born with the medium itself. The construction of the set and the choice of its representation proceed in parallel with the creation of the story where architecture is used to develop new methods of constructing narrative time and to make criticisms of society or architecture itself. The symbolic power of architecture,

portrayed or involved in storytelling, allows readers to identify urban background scenarios or to involve them in fantastic worlds, arousing wonder or fear in them [Conte, Marchetti 2020]. In fact, as Enki Bilal points out, “Cinema by definition shows everything that happens, while literature requires the reader to imagine everything. Comics mix these two aspects” [Gravett 2014] thus giving more importance to drawing or words, the comics provide complete imaginaries and at the same time they stimulate the creation of mental images which are added to the visual narrative. On an iconographic and symbolic level, the comic strip makes recurring references to the idea of the ideal city and to the imagery of utopias. In fact, it is possible to connect Sant’Elia’s drawings to the Neo Tokyo portrayed by Otomo in *Akira*, passing through the set designs of Friz Lang’s masterpiece, *Metropolis*, in which Erich Kettelhut’s contribution is undeniable. The references are not only formal: in the comics of the beginning of the 20th century, such as *Little Nemo in the Slumberland* or *Yellow Kid*, the city becomes with its skyscrapers an urban signal with a symbolic and alienating effect. Thanks also to the role assumed in the strips, the city began to enter the collective imagination, and was later deepened in American productions from *Flash Gordon* to the superhero metropolis, up to Frank Miller’s *Sin City* (fig. 2). At the dawn of the twentieth century, in fact, the city, its spaces, its social dynamics and the urgency of narrating a rising class and its problems are some of the fundamental elements on which a critical imaginary of the city and its current or future transformations is being formed. In *Contratto con Dio* (1978), Eisner starts from an imaginary degraded neighborhood to draw the real New York through the typical characteristics of the buildings, alleys and architectural elements that make it recognizable. Meanwhile in Europe, starting from the 60’, authors such as Moebius were looking for a total graphic freedom by expanding their architectural settings towards parallel universes. These imaginary worlds, the offspring of moon landings and space missions, are proposed as architectures in which one could live and portrayed in decomposed and freer pages. Series such as *Valérian* by Christin and Mèzières or *Les Naufragés du temps* by Forest and Gillon or the first albums by Moebius and Druillet show a positivist attitude towards the future and a freedom that is expressed in the definition of scenarios, objects, shapes and colors. With the end of positivism, the emergence of other types of worlds increased. Examples are the ones



Fig. 1. Capriccio realized with images from *Biomega* by Tsutomu Nihei, *Abara* by Tsutomu Nihei and *Batman. Death by design* by Chip Kidd and Dave Taylor (designed by authors).

proposed by the duo Schuiten-Peeters who, in their Belgian-French saga *Le Città Oscure*, describe imaginary megalopolises where fantasies and references to existing places make up a universe in continuous expansion. In this universe, the cities, poised between utopia and reality like Italo Calvino's *Le Città Invisibili*, are the undisputed protagonists. Fusing Art Nouveau aesthetics, retro suggestions and utopian visions of every era, *Le Città Oscure* becomes a reflection of reality in a not far future. In Japan, the homeland of the metabolist utopia, manga settings reflect the difficult balance between tradition, traces of the past and extreme innovation. In the stories of Katsuhiro Otomo, of which *Akira* represents one of the most interesting examples, metropolises are prophesied as the product of an apocalyptic future capable of erasing every trace or link with the past. Moreover, the mangaka Tsutomu Nihei imagines cyberpunk worlds where mega-structures, totally hybridized with nature, create multiple, simultaneous, and infinite spaces that seem to respond to the rules of a non-Euclidean geometry.



Fig. 2. In order: Little Nemo in Slumberland by Winsor McCay, on New York Herald 26th July 1908; Yellow Kid edited on New York Journal, on 27th March 1898; Flash Gordon by Alex Raymond n° 173 of 1965 (designed by authors).

The fusion between architecture and comics thus becomes fundamental to the creation of a futuristic vision that is the result of the analysis of a nearby reality. Indeed, cartoonists, architects and artists could foresee the times to come and to imagine worlds that can only come in the future. Through drawing, cartoonists depict real or ideal cities or real caprices, which seem to refer to the works of Canaletto, to Aldo Rossi's *Analogous City* or to James Stirling's *Interrupted Rome*, where architectures distant in time and space are mixed, sometimes with fantasy elements or projects never realized, to form new verisimilar imaginary.

Although the boundary existing between the design of imaginary objects functional to the story and the design of real objects designed for construction is very thin, the design of images can also be consequential [Barbieri 1991]. Indeed, the same architectural imaginary, that comics, science fiction and cinema have contributed to create, is based on the sedimentation of perceptions, signs and memories that become with time real arche-

types. In particular, referring to Gilbert Durand and Paolo Portoghesi, three main ones are identified: the archetype nature, the archetype history and the archetype machine [De Domenico 2013].

These three archetypes can also be recognized in the construction of the cities portrayed in the comic strips mentioned so far and in those we intend to examine. Considering the reference context in which the research moves, there are three main cases that will be treated. The first focus, starting from the analysis of *Batman. Death by design*, explores the use of drawing and comics as a critique tool used to express a position regarding the contemporary-future urban development and in this case the relationship with the architectural tradition. The second deals with the Japanese dystopian vision that, starting from Otomo's *Neo Tokyo*, outlines megalopolis with no links to the past and able to reinterpret Sant'Elia's visions in an imaginary world devoid of any positivism. It then moves on to the labyrinthine architectural scenarios constructed by Nihei, where we find references to the



Fig. 3. Examples of background rendering in shōjo. Vignettes from *Perfect World* (2020) by Rie Aruga, edited by Star comics (designed by authors).

works of the Metabolists or architects such as Paolo Soleri. Finally, the last part deepens, through the study of the work *Souvenir dell'Impero dell'Atomo*, the construction of a retro-futuristic environment based on the association of styles coming from different periods or places, distant from each other in time and space, and of iconic futuristic architectures.

### Comics as a critique of architecture and the city: the case of Batman. Death by design

Compared to other superhero stories, those belonging to the Batman universe are able to give greater importance to the creation and drawing of objects and architectural spaces in which the protagonist moves. Because of the very genesis of the language of modern comics and its relationship with urban space, it is difficult to think of the spaces portrayed in comics as mere descriptive apparatus, yet there are comics that are practically without background, such as old-style *shōjo* where, although there are spatial coordinates of reference, the background is

replaced by screens or shades (fig. 3). The central role of the objects and the city within the Batman universe is connected to the lack of superpowers of the protagonist, who therefore interacts with the environment in an active way by using gadgets, pulleys and cars. The same scenery of Gotham City, imaginative representation of New York in Bill Finger and Bob Kane's mind, becomes the protagonist of the story, renewing itself and assuming different values according to the designer, the narration, or the cinematographic version. The Gotham drawn by Mazzucchelli in Frank Miller's *Batman Anno Uno* is a city on a human scale, a symbol of corruption, alternating between misery and splendor. The hero's need emerges from its representation through the choice of distorted shots, dark shadows, non-white paper support, and Lewis' muddy colors. Although conceived by the original creators as a dark and gothic version of New York, Gotham has evolved in the imagination, due to the work of directors, set designers and cartoonists, absorbing values, meanings and images, aimed at representing decadence, corruption and splendor.



Fig. 4. Greenside's old Wayne Central Station; Roomhaus's proposal for the new station; architect Greenside jr. drawing the final design of the station inspired by his father's work (designed by authors).

An even more important role is played by the city and its architecture in *Batman. Death by design*, written by Kidd and drawn by Taylor, where Gotham is used to criticize contemporary architecture and in particular Rem Koolhaas' Bigness concept. The story is inspired by real events, such as the demolition of the *Pennsylvania station* in 1963 and the collapse of a crane in downtown Manhattan in 2008. The comic becomes a warning and a message, as powerful as a critical essay, about contemporary architecture and the processes that build and demolish cities today. The building speculation together with the most glamorous contemporary architecture, personified by the international archistar Kem Roomhaus, are the main antagonists of the story. The debate between demolition and preservation of architecture takes on great importance. The object of contention is the *Wayne Central Station*, Gotham's historic ruined station and legacy of Bruce Wayne's father. The Roomhaus' new project foresees a huge building with organic shapes, which recalls the architecture of Moebius and Calatrava (fig. 4). Starting point of the story are a series of collapses, prompting Batman to investigate the materials used, compliance, and the involvement of businesses and unions in the construction of the old station. However, these collapses also involve new architecture, such as the newly opened *Celing*, which Roomhaus "describes as a very simple design taken to its extreme, creating a new current of architecture called mini maximalism. The content

of the little cloud picks up and synthesizes Bigness' concept by redefining it as mini-maximalism". For Koolhaas, in fact, "the Bigness is the point at which architecture becomes both maximally and minimally architectural: maximally because of the enormity for the object; minimally because of its loss of autonomy, it becomes an instrument of other forces, it becomes dependent" [Koolhaas 2006, pp.22, 23]. In addition to building speculation, the authors thus criticize the idea of out-of-scale architecture, indifferent to real needs and self-referential.

The effect of verisimilitude is achieved through the choice of framing, distance, and angle of the settings. The glass terrace of the *Celing*, which recalls the crowning of the *Twin Towers*, is initially portrayed from above, to emphasize its dominance over the city whose streets are highlighted in the background using orange, and to reinforce the parallel with the aerial walkway idea that characterizes the drawings of Sant'Elia, the sets of *Metropolis* and more generally the imagery of the future city. The sense of involvement is then underscored in the following vignettes which, assuming the human point of view, best render the sense of vertigo and discomfort caused by being suspended in the void. These imaginary architectures are rendered with great realism. Indeed at the end of the book, Taylor emphasizes how his Gotham is the result of the work done in architectural studios and of the search for numerous architectural references which allow the creation of a verisimilar world



Fig. 5. From top left: collapse of the crane; the Ceiling transparent terrace rising above the streets of Gotham; the city seen from above; Batman lying on a scaffold after a fall during a fight (designed by authors).

poised between imagination and reality. The human point of view is also used in the vignette relating to the collapse of the crane. Dynamism and movement are rendered using three-point perspective and the thickness of the lines, which increases in relation to the progressive approach. The bottom-up shots increase the feeling of oppression and discomfort, identifying the tall buildings with the symbol of power and reinforcing the criticism towards this type of architecture. While the top-down ones help to emphasize the height of the buildings and the city in general, placing emphasis on the verticality of the architecture that characterizes both Gotham and New York (Fig. 5). Also in *Le Città Oscure* series by Schuiten and Peeters, a critique of the development of the contemporary city and its mechanization is evident. In a mix of real references and Art Nouveau style, the cartoonists trace imaginary worlds made of cities closed in on themselves, where architecture is total and absolute.

### Magastructures and dystopias: from Katsuhiro Otomo's Neo Tokyo to Tsutomu Nihei's paper architectures

In the beginning of the twentieth century, especially due to Futurism and the spread of the ideology of the machine, the idea of urban landscape in Italy changed from static to mobile. Among the architects who contributed to the construction of an Italian version of utopia between the two wars, it was Antonio Sant'Elia who presented a new way of thinking about architecture and the future city. Although unfinished, his paper architecture has been able to find realization outside of architecture itself. Starting from the German experimental cinema of the 1920s, passing through the representations of megalopolises present in numerous anime and manga, his work has become a fertile legacy for directors, illustrators, and writers. Through the *Manifesto of Futurist Architecture*, Sant'Elia enunciates a desire to break with tradition by imagining an architecture that cannot "be subject to any law of historical continuity" and that "has its reason for being only in the special conditions of modern life" [Sant'Elia 1914]. In his drawings, the architect uses geometric forms of Assyrian-Babylonian derivation whose monumentality is capable of distancing themselves from humankind. Buildings as separate entities are also found in the idea of the city presented in Lang's *Metropolis*, in Otomo's *Akira* manga or in Nihei's works, where modern man must resign himself to being a mere element of urban space. In the development of *Metropolis*, Lang inserts different elements that refer to the work of Sant'Elia. The same sketches made by Kettlehut show urban perspectives where high steel and glass towers rise above multi-level streets, overhung by suspension bridges, which have become a recurring element in many manga, anime and science fiction films (fig. 6). Another fundamental component taken up with different values by Lang and Otomo is the aforementioned break with the past. In this way, as Riffel argues, the city "is not just a generic avatar, but an avatar of a modern form of thinking, and as such, it must represent a complete break with history" [Rosati 2020, pp. 20-25]. Neo Tokyo, with its post-nuclear architecture and various cyberpunk contaminations, rises indeed from the ruins left by an explosion that razed it to the ground and is therefore totally new.

The urban form of these cities is in continuous transformation and the man inside is no longer the protagonist of the space. The *Mangaka* emphasizes the relationship

between man and city through perspectives where the human figure is absent or reduced to balloons or small silhouettes. The verticality is emphasized both through the perspective views portrayed by highways and bridges outside, which allow you to see the island in all its size and height with evident similarities to Manhattan, and using immersive shots in the streets or alleys inside. In this case Otomo exploits the use of central perspective, sometimes cutting off the end of the buildings and giving the idea of an infinite wall that rises above its inhabitants. Another recurring element is the ruin, represented with aerial perspectives, which emphasize the claustrophobic and unhealthy atmosphere of the city. However, among the ruins of the surrounding buildings one can recognize the facades of famous ones, showing how everything that was destroyed was then transformed and amalgamated into the new ultra-modernist structures (fig. 7).

This idea of a ruined Tokyo, subject to destruction, can also be linked to the post-atomic legacy of the events of the Second World War. The representation of the city absorbs and reflects the anxieties and ideas of various generations and social strata, which the *Mangaka* translate through the creation of imaginary Tokyo into shaky and extemporaneous realities. Other significant examples of this attitude can be found in the Neo Tokyo 3 of *Evangelion*, in perpetual crisis of destruction, or in the city of *One-Punch Man*, which reshapes the topography of Tokyo into sub-cities that are in turn destroyed by endless calamities (fig. 8).

Also the biological cities that characterize the manga of Tsutomu Nihei, an architect by background and specialized in the design of skyscrapers, are the main protagonists of his manga, surrounded by ruin and decadence. Through his constructions, Nihei portrays a world that is a cyberpunk metaphor for the contemporary metropolis. This world is made up of constantly evolving mega-structures, which extend as far as the eye can see through the juxtaposition of architectural elements and hybrid spaces in which nature and artifice come together. From a formal, conceptual and aesthetic point of view, Nihei's work can be traced back to the metropolises integrated into the landscape imagined by the Metabolists. Incorporating history and nature, the metabolist new cities should have

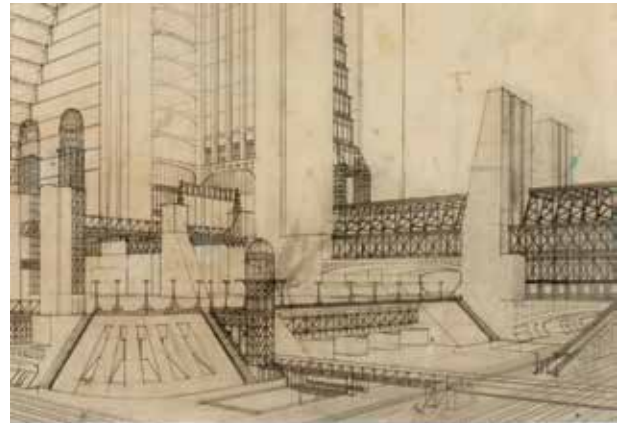


Fig. 6. The recurring forms of future cities. Excerpt from *The New City* by Sant'Elia, 1914; among the streets of *Metropolis* by Lang, 1927; composition of projects from *The Metropolis of Tomorrow*, 1929 by Ferriss (designed by authors).

expanded like living architectural organisms in harmony with nature. Nihei exaggerates this biomorphic aspect by proposing megastructures that grow in a natural but chaotic way. There is a strong reference to the famous scene in Terry Gilliam's *Brazil*, where enormous skyscrapers seem to rise from the ground in a unity between architecture and nature. His nervous lines, the use of black and chiaroscuro refer instead to the engravings of Piranesi, while the complex labyrinthine spaces drawn look to the works of Escher.

Nihei's world is populated by a post-humanity unable to dominate the architectural element, which has in fact taken over the human component. This position is emphasized by the mangaka through aberrated perspectives, tilted shots, inhuman points of view and the chromatic choice, where the contrast of black and white emphasizes the vastness of empty space and the oversized scale of the megastructures. Nihei sets these dystopian worlds thanks to the drawing. As pointed out in an interview in 2001, the buildings' details and the construction particulars, which may appear as secondary elements, are the result of a careful study, carried out also through the realization of plans and sections and aimed at making the environments work at their best to give verisimilitude. The story proceeds through continuous environments in which the orientation is lost and even gravity seems to change in an irrational way. Even points of reference such as the earth line or the sun are sometimes eliminated, as in the case of *BLAME!*, underlining the totality of these hyper-urban spaces. In these environments, nature does not follow the rules of rational urban planning but is totally out of control and assumes characters that can be considered hostile for the very survival of the human race (fig. 9).

### Style and architecture combination: the image of the retro future of *Souvenir dell'Impero dell'Atomo*

As already seen, comics and architecture share the sphere of graphic representation, but the total freedom of the former allows us to better recognize the mechanisms used to build architectures that, although belonging to the sphere of imagination, move from real elements re-composed in a new way. Through sequences of different



Fig. 7. Images collage from the manga *Akira*, vol. 5 and 6, by Katsuhiro Otomo, showing the scale of the buildings and the use of perspective (designed by authors).



images of the same place, the reader recreates in his mind the entire space of the story, giving it a dominant identity. As Scott McCloud points out, "space is to a comic what time is to a film" [McCloud, 2008, p. 15]. The space of the story, constructed through the mechanism of closure and the use of allegorical architecture, recalls the idea of the theater of memory that, for Frances Yates, gives shape to images of an iconic architecture resulting from the association of memories, dreams, and archetypes [Yates, 1972]. These mechanisms are also used to allow the recognition of deliberately realistic settings, for example in *Tramezzino* by Bacillieri, where the buildings by Caccia Dominioni, Magistretti, BBPR, become landmarks of the city, presenting Milan as the protagonist of the story. Fior in *Celestia*, on the other hand, exploits reality and unrealized projects to create a Venice on the borderline between imagination and reality, where unrealized projects such as Le Corbusier's *Venice Hospital* and Wright's *Casa Masiero* can be recognized. Outside the city, there is a mix of imaginary landscapes and architectures, such as the *Muralla Roja* by Bofill or the *Salk Institute* by Kahn. The repositioning through a spatio-temporal transposition of different architectural styles or citations of iconic architectures, relocated in places or times distant from their origin, becomes fundamental for the creation of imaginary architectures. One example is steampunk, in which architectures of Victorian and Art Nouveau inspiration are mixed with materials typical of the industrial period of the 19th century and modern technologies. In the series *Le città Oscure*, Schuiten and Peeters re-propose the sense of astonishment and wonder peculiar to the late nineteenth and early twentieth century by evoking its typical architectural styles. The authors recall the utopian impetus characterizing the architecture and urbanism of the period and bring together suggestions and imaginative elements derived from the Fifties and Sixties and symbolic of progress, such as plastic objects or aerodynamic vehicles. In the *Nikopol* trilogy, Bilal portrays the Paris, London and Berlin of 2023, juxtaposing the architecture of the city with urban icons that are distant from each other and creating a new imagery that is the result of the space-time short-circuit implemented. In *Souvenir dell'impero dell'atomo* the story itself plays on continuous jumps between present, past and future, which are dis-



Fig. 8. In order: *One-Punch Man* by One; *Akira* by Katsuhiro Otomo and a scene from *Neon Genesis Evangelion Rebuild* by Hideaki Anno (designed by authors).

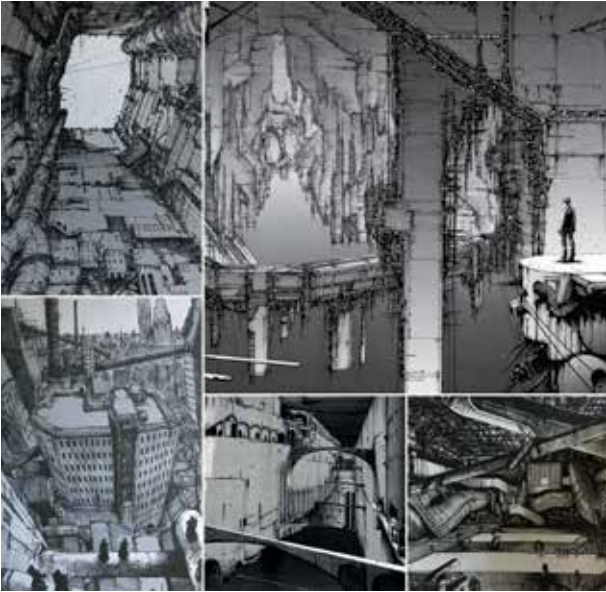


Fig. 9. Images collage from manga *Blame!* and *Abara* di Tsutomu Nihei (designed by authors).

tinguished by different chromatic choices and multiple graphic styles, mixing references to the world of graphics, architecture and the history of science fiction comics. To support the narrative, the drawing of the illustrations acquires the elements of stroke and color related to the historical period and the place where the action takes place. In the vignettes, the story of the future is rendered in gray scale, a metaphor for an imagined but not yet realized world, and contrasts with the present, the past or the story of heroic deeds, lived in reality or in fantasy, treated in color (fig. 10). This uninterrupted succession of style changes, referring to superhero albums, science fiction or to the identity of the places themselves, does not make the comic a mere sample of recognizable quotations, but a real homage to the world of science fiction comics. The authors, through the use and choice of specific architectures, succeed in communicating an idea of retro-future closely connected to the common image of the future shaped by the avant-garde and the Expos. The *Finnish Pavilion* designed by Aalto for the 1939 Expo



Fig. 10. Images collage from various historical periods illustrated in *Souvenir dell'Impero dell'Atoma*, showing the different architectural and design styles (designed by authors).

in New York is thus transfigured into the seat of interrogation of the distant Empire of the Atom, whose cities take up the sets of *Metropolis* and the buildings designed by Sant'Elia. The terminal of the New York airport by Saarinen is transformed into the palace of the infamous Zelbub, from which one can admire the distant earth. The same venue of the 1958 Expo is the backdrop for a mad car race between past and present (fig. 11). Instead, the *American Case Study Houses* became the symbol of a future way of living, together with the use of plastic seats in the interiors, such as the *Panton Chairs*, the *Eames Plastic Chairs* or the *Tulips*. The characteristic of experimentation and innovation of these timeless icons allows the authors to draw a future world not far from the reader's memory and therefore plausible. Even if these objects are part of our present or past, they assume, thanks to their contextualization, the innovative value that originally characterized them. In all these examples, through the repetition of iconic styles and architectures coming from different places or historical periods, cartoonists create



an atmosphere able to communicate from a symbolic and semantic point of view the representative values of one or more styles and to create a new language, through which they originate the forms of the future imaginary.

### Conclusions

Due to the universe of signs, forms and archetypes that they share, comic book settings manage to use both popular codes and those of the typical language of architecture. This contamination of genres allows comics to become a medium of particular interest, on a par with, if not more than, the cinema, in the creation of futuristic, dystopian and fantastic cities.

Through the association of styles or iconic elements (archetype history), comic book artists are able to create new imagery and new languages, aimed at the representation of future cities. However, a future imaginary can also be obtained by endowing architecture with its own life (machine archetype) and by making it able to shape itself and the surrounding world in relation to the natural element. In both cases however, the imagery is reinforced by the choice of perspectives that give more space to the architecture than to the human component, reinforcing for example monumentality, verticality and scale. The style of the drawing also contributes to enhancing the atmosphere by referring to the archetypes of classic and retro science fiction, to the futuristic avant-garde or by emphasizing, through chromatic contrasts, the dark and negative vision of the environment. Openly critical, veiled, or implied, the message communicated through the representation of the future city brings with it iconic and recognizable characters in the subconscious, which allow to relate the contents underlying the architecture, whether they are a positive or negative criticism of architectural theories and contemporary society. In addition, the future worlds that populate the comic strips are able, through the drawing, to reflect and give substance to the fears, anxieties and desires that characterize the cities and society today.

Fig. 11. Images collage showing some of the references mentioned in *Souvenir dell'Impero dell'Atomo* (designed by authors).

## Notes

Although the authors drafted the article jointly, Sara Conte is the author of the paragraphs "Introduction" and "Comics as a critique of architecture and the city: the case of Batman. Death by design" and the related images; Valentina Marchetti is the author of the paragraphs

"Magastructures and dystopias: from Katsuhiko Otomo's Neo Tokyo to Tsutomu Nihei's paper architectures", "Style and architecture combination: the image of the retro future of Souvenir dell'Impero dell'Atomo" and "Conclusions" and the related images.

## Authors

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

## References List

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. p. 8-11.

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

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

intervista-enki-bilal-la-fine-di-un-mondo/> (accessed on August 25, 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. p. 9-32.

Sant'Elia, A. (1915, July 11), *Manifesto dell'Architettura Futurista*. <[https://www.antoniosantelia.org/files/pdf/ita/manifesto\\_santelia.pdf](https://www.antoniosantelia.org/files/pdf/ita/manifesto_santelia.pdf)> (accessed on August 25, 2021).

Smolderen, T., Clérissè, 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.