POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Un viaggio tra architettura e fumetto. Impegnato e alla moda

Original
Un viaggio tra architettura e fumetto. Impegnato e alla moda / Deregibus, Carlo. - In: IL GIORNALE DELL'ARCHITETTURA. - ISSN 1721-5463. - STAMPA. - 117:(2014), pp. 24-24.

Availability:
This version is available at: 11583/2657640 since: 2020-11-09T10:44:40Z

Publisher:
Società Editrice Umberto Allemandi & C., Torino

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

14 May 2024

Un viaggio tra architettura e fumetto

Impegnato e alla moda

Consapevolmente scelto per narrare o criticare l'architettura, in molte recenti pubblicazioni il fumetto è diventato uno strumento privilegiato per sondare le più profonde implicazioni del progettare

«In un mezzo di comunicazione come il fumetto, in cui i personaggi occupano il primo piano, lo sfondo (o lo scenario) sembra condannato a un ruolo secondario», scriveva nel 1996 Pascal Lefèvre, nel suo *Architectuur in de Negende Kunst*: e proprio in quel «sembra» è l'essenza del legame, sottile ma intenso, tra architettura e fumetto. Un legame che ha animato libri e riviste, mostre e convegni: dalle parigine *Attention Travaux* del 1985 e *Archi et BD. La ville dessinée* del 2010, alla berlinese *Comics and the City* del 2007, al partenopeo *Comicon 2013* (*Building Comics. Architetture della letteratura disegnata*). L'interesse per questa relazione è facilmente comprensibile: **come nel cinema, nel fumetto si concreta l'immaginario urbano e architettonico**. E, nel suo essere immediato eppure profondo, concettuale eppure naïf, il fumetto è anche un raffinato mezzo di critica e un modo per comunicare progetti e utopie.

Nel fumetto, storicamente, dominano immaginari urbani: poche le eccezioni «naturalistiche» (penso ad esempio a *Nausicaä della Valle del vento* di Hayao Miyazaki, da cui fu tratto l'omonimo film). Come evidenziato in *Sequenze urbane* (vedi box), dagli scenari Art Nouveau del *Little Nemo* di Winsor McCay alle metropoli verticali che, negli anni quaranta, creano supereroi come Batman o Spiderman, i fumetti rappresentano soprattutto città ampiamente storicizzate. **Tra le metropoli americane spicca New York**, con i suoi grattacieli e la sua trama urbana, un tappeto su cui camminano i personaggi delle *Città di vetro* **di Auster, Mazzucchelli e Karasik**. In oriente, imperano gli immaginari post-atomici della **Neo-Tokyo scheletrizzata da Katsuhiro Ōtomo** in *Akira*. In Europa, **se Parigi è divisa tra la nostalgia haussmanniana di Jacques Tardi e il raffinato futurismo di Yona Friedman, Venezia diventa onirica nei disegni di Moebius** in *Venezia Celeste*, **arcana secondo Hugo Pratt, pluridimensionale per Eiichirō Oda** («Water Seven» in *One Piece*).

In effetti, ci racconta *Goodbye Topolina* (vedi box), i fumetti *creano* città ed edifici tanto quanto l'architettura: e lo fanno, magari, filtrando il reale attraverso la luce di un futuro utopico o distopico. Così, i mondi asfissianti di *Les Cités Obscures* di Schuiten e Peeters, le città onnivore di *Les Maitres Cartographes* di Glaudel e Arleston, le metropoli disneyane fatte di villette abitate da paperi e topi diventano a loro volta immaginari collettivi.

Nel corso del tempo molti architetti hanno usato il fumetto per comunicare critiche e sogni, concetti e provocazioni, come racconta *Bricks & Balloons* (vedi box). **Capostipiti di questa tendenza furono gli Archigram, naturalmente, ma anche Cedric Price, gli Archizoom, Paolo Soleri**. Alla fine degli anni ottanta, **Rem Koolhaas,** che già aveva usato il fumetto (*Exodus or the Voluntary Prisoners of Architecture* è del 1972), lo riprende per comunicare l'iper-modernità del masterplan di EuraLille. Dieci anni dopo, **Willem Jan Neutelings** vince il concorso per lo European Patent Office con un progetto raccontato in forma di fumetto. E ancora più recentemente, **Herzog & De Meuron insieme a Manuel Herz** narrano il loro *Metrobasel* disegnando vignette (2009). Certo, fin troppe volte gli architetti trascurano le potenzialità critiche e concettuali del fumetto: in casi come *Yes is more* di **Bjarke Ingels**, il disegno fumettistico serve a volte solo a svecchiare la forma, senza effetti concreti sulla sostanza. Ma opere come il celebrato *Event Cities* di **Bernard Tschumi** o il recentissimo *Citizens of No Place* (vedi box) sono atti teorici e insiemi critici, utopici e analitici, in cui la forma diventa mezzo per denunciare o indagare.

Ci sono poi alcuni esperimenti in cui la promiscuità degli immaginari e il confondersi di mezzi e scopi supera il confine tra le discipline. È il caso degli esperimenti di **Francesc Ruiz**, che ambienta una storia a Barcellona usando come vignette le planimetrie del Barrio Gótico e del Plan Cerdà. O del recente *Building Stories* (2012), in cui **Chris Ware** racconta, attraverso materiali eterogenei e variamente ordinabili, la storia di un palazzo di Chicago e i valori emotivi del costruito. E, dall'altro lato, **c'è chi ha cercato di usare il fumetto per indagare l'importanza sociale dell'architettura** (*Architetture Resistenti*, vedi box), per raccontare il triste ruolo del progetto in tragedie da non dimenticare (*Vajont*, vedi box), o magari per far scoprire ai bambini edifici e urbanità (*Attenti a quei due*, vedi box).

Opere, queste, efficaci perché consapevolmente basate sulla *trasversalità* degli immaginari: così, narrare l'architettura attraverso il fumetto, o l'etica disegnando vignette di architettura, o costruire il fumetto in modo architettonico, diventano modi per ricordarci che ognuno può contribuire alla formazione di un mondo migliore, o di immaginari che lì ci guidino.

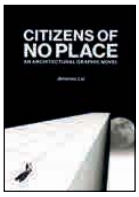
■ **Carlo Deregibus**

Andrea Alberghini, **Sequenze urbane. La metropoli nel fumetto**, Delta Comics, Rovigo 2012. Finalmente ristampato (la prima edizione è del 2006), è un'interessante antologia critica degli immaginari urbani nel fumetto, riuniti in varie sezioni tematiche: dalle città-cartolina ai monumenti, dal paesaggio urbano al tema della memoria. Peccato per la macro-divisione tra manga e fumetto occidentale, che fa sì che la trasversalità di alcune sezioni (come «macerie» e «rovine») resti solo accennata.

Laura Cassarà, Sebastiano D'Urso, **Goodbye Topolinia. Su architettura e fumetto**, Malcor D', Palermo 2013. Con una prefazione di Benoît Peeters, il saggio indaga l'ipotesi che architettura e fumetto condividano analoghi meccanismi creativi, basati su gestione dello spazio e narratività. Il percorso tra le discipline è così parallelo, e per uno Zumthor architetto c'è un Mathieu fumettista che opera con analoghi strumenti concettuali. Oltre alla presenza architettonica nei fumetti, viene quindi esaltata la contaminazione tra le due arti, vedi la collaborazione tra Mecanoo e Joost Swarte, o i progetti di Visser o Portzamparc, o l'opera assolutamente trasversale di Klaus.

Melanie Van Der Hoorn, **Bricks & Balloons: Architecture in Comic-strip Form**, Nai Uitgevers Pub, Rotterdam 2013. Opera

di un'antropologa, il saggio è costituito da una sequenza d'interviste (generosamente illustrate) ad architetti che realizzano fumetti per sé o per i propri committenti. Mettendo queste opere a confronto con quelle dei grandi disegnatori viene verificata l'ipotesi che architettura e fumetto possano condividere un possibile ambito di *necessità*: di sintesi, di comunicazione, magari persino di critica o figurazione di utopie.



Jimenez Lai, **Citizens of No Place. An Architectural Graphic Novel**, PA Press, New York 2012. *«Il fumetto è un ottimo modo di comunicare la complessità»*, ci dice l'autore: che, da architetto, disegna storie concettuali, non finite e spesso surreali. Tra grattacieli che toccano la stratosfera, prati e fabbriche che lottano per il predominio, rapporti sessuali tra umani ed edifici, l'opera è un'ardita, destabilizzante ma lucida critica a un'architettura che troppe volte dimentica l'individuo e la sua libertà.

Raul Pantaleo, Luca Molinari, Marta Gerardi, **Architetture Resistenti**, Beccogiallo, Padova 2013**.** Può l'architettura opporsi a inciviltà e speculazione? Questa *graphic novel*, deliziosamente illustrata nei toni del verde (speranza), è un viaggio nell'Italia del possibile, tra esempi di virtuosa «resistenza». E anche se non tutte le opere citate sono ugualmente convincenti, alcune (il parco di Selinunte su tutte) esemplificano le potenzialità di un'intenzionalità progettuale. Agli architetti l'arduo compito di rendere «resistenti» anche gli edifici più modesti.

Francesco Niccolini, Duccio Boscoli, **Vajont, storia di una diga**, Beccogiallo, Padova 2013. Esistono tragedie che non vanno dimenticate: e l'immediatezza del fumetto può, forse meglio di altri media, comunicare il silenzio della morte. Una *graphic novel* che diventa cronistoria della diga, tra indifferenza professionale e connivenza politica, e che ricorda una volta di più, agli architetti distratti, le conseguenze anche impreviste che ogni agire progettuale porta con sé.

Matteo Migliorini, Claudia Minnella, Barbara Parini, **Attenti a quei due…a Milano**, Archivia, Milano 2013. Dedicato ai bambini, è il primo libro di una collana che porterà due piccoli amici (per fortuna, non architetti) a gironzolare tra le città insieme ad alcuni improbabili amici: si parte da Milano, tra il Castello Sforzesco e l'opera «Ago, Filo e Nodo» (eccezionale), passando per San Bernardino alle Ossa. Seria pagina riepilogativa finale, perché anche i bimbi prestino attenzione, per qualche istante. Appuntamento al prossimo libro, ambientato a Torino.

© RIPRODUZIONE RISERVATA