



### Agostino Urso

Nasce a Reggio Calabria il 22 aprile 1965. Dal febbraio 2006 è Ricercatore presso l'Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria. Dal gennaio 2010 è Responsabile tecnico del laboratorio di Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura Mediterranea. Dal 2012 afferisce al Dipartimento Architettura e Territorio. Tiene, quest'anno, il corso di Rappresentazione Multimediale dell'Architettura.

## Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

### *City and comics. The sequential design as a key to understanding the contemporary city*

Nona di nove arti il fumetto rappresenta il tipico caso di sottovalutazione di un fenomeno culturale di respiro mondiale che si lega intimamente alla cultura popolare. Basta accostarsi alla sterminata produzione di graphic novels oggi disponibili sul mercato per comprendere il valore assoluto di questa forma di espressione artistica. Decidiamo, allora, di proporre tre differenti chiavi di lettura per affrontare il tema. La prima è legata al punto di vista dell'artista, a cui spetta il compito di rappresentare le scenografie necessarie a definire lo spazio di azione dei personaggi. La seconda attiene al rapporto che si instaura tra il disegnatore e l'immagine urbana da veicolare. In ultimo proveremo a raccontare la città nella sua struttura intrinseca ovvero dall'unità di quartiere alla sterminata stratificazione urbana della megalopoli.

*Ninth of nine arts comic is a typical case of an underestimation of a cultural phenomenon of worldwide importance that binds intimately to popular culture. To understand the absolute value of this form of artistic expression, it is enough to approach the vast production of graphic novels available today on the market. We decided, then, to propose three different keys to deal with the issue. The first is related to the point of view of the artist, who has the task of representing the sets necessary to define the space of action of the characters. The second concerns the relationship that develops between the artist and the urban image to be conveyed. Finally we will try to tell the city with its intrinsic structure that is from the neighborhood to the vast urban stratification of the megalopolis.*

**Parole chiave:** Immagine urbana, arte popolare, espressione artistica

**Keywords:** Urban image, popular art, artistic expression

Nona di nove arti il fumetto rappresenta il tipico caso di sottovalutazione di un fenomeno culturale di respiro mondiale che, come in altri casi, si lega intimamente alla cultura popolare. L'intera storia umana è costellata di esempi eclatanti in tal senso. Ma basta accostarsi alla sterminata produzione di graphic novels oggi disponibili sul mercato per comprendere il valore assoluto di una forma di espressione artistica che - se si considera attendibile quell'analisi storica che attribuisce la nascita del fumetto moderno al lavoro Rodolphe Töpffer i *Sette racconti per immagini. Histoire d'Albert del 1833* - si avvia a festeggiare i duecento anni di storia. Proprio la vastità di opere ed artisti presenti sulla scena, ai quali bisogna sommare un tema di analisi particolarmente complesso - il rapporto tra fumetto e città - rende praticamente impossibile definire un unico punto di vista. Decidiamo, allora, di proporre tre differenti chiavi di lettura per affrontare il tema. La prima è legata al punto di vista dell'artista, colui il quale si pone nell'ottica di costruire le scenografie necessarie a definire lo spazio di azione dei suoi personaggi. La seconda attiene al rapporto che si instaura tra il disegnatore e l'immagine urbana da veicolare. A seconda infatti delle finalità editoriali perseguite, ci si può riferire ad un pubblico elitario o di massa, qualificato o generalista. In ultimo proveremo a raccontare la città nella sua struttura intrinseca ovvero dall'unità di quartiere alla sterminata stratificazione urbana della megalopoli. Non è certo intento di questo articolo fornire una descrizione esaustiva del tema. Più semplicemente si prova a raccontare un universo spontaneo, divertente, profondo e complesso, certo più di quanto si possa raccontare con un articolo di rivista.

#### L'ARCHITETTURA NEL FUMETTO: DALLA PERCEZIONE ALLA METAFORIZZAZIONE DELLO SPAZIO URBANO

In una recente intervista al quotidiano Repubblica[1], in occasione della sua mostra fotografica a Villa Pignatelli (Napoli), Wim Wenders mette a nudo la sua doppia anima di cineasta e fotografo spiegando le differenze sostanziali che caratterizzano il suo approccio ad un paesaggio, un luogo

urbano o un'architettura a seconda che debba fotografarli o possano rappresentare la scenografia di una ripresa cinematografica. In un passaggio di questa intervista afferma: "... durante i miei viaggi, o scelgo di comportarmi da regista e analizzo potenziali location, o mi comporto da fotografo e lascio che l'ambiente intorno invada totalmente il mio spirito". Queste parole ci consentono di introdurre in maniera chiara quello che possiamo definire come l'atteggiamento preparatorio alla stesura del racconto che ogni artista dell'arte sequenziale[2] tiene quando lo story board comincia a trasformarsi in romanzo grafico. Baru[3] in un'intervista inserita all'interno della versione italiana de *L'autoroute du Soleil*[4] afferma: "*Talvolta nelle condizioni migliori, come per L'autoroute du Soleil, finita una parte del lavoro, prendo l'auto e una macchina fotografica e faccio tutto il viaggio dei miei personaggi. (...) Il lavoro che viene poi è quello di prendere questi ambienti ed eliminare tutto ciò che potrebbe disturbare la lettura: semplifico, rendo più leggibile*". Convivono in questa intervista entrambi gli atteggiamenti raccontati da Wim Wenders. In un primo momento l'autore incarna quella tipologia di individuo, resa universale da Baudelaire attraverso il termine di *Flâneur* che, animato dalla propria intelligenza e dal proprio senso di osservazione, si sveste di ogni sovrastruttura culturale per individuare ed esperire direttamente quegli aspetti dell'ambiente percepito capaci di suscitare una precisa gamma di sensazioni ed emozioni. Poi, al chiuso del proprio studio, attraverso un sapiente lavoro di metaforizzazione, traduce l'architettura o il paesaggio esperito nelle ambientazioni scenografiche, spazio di azione dei personaggi, rendendo così la storia raccontata e le atmosfere rappresentate verosimili e perfettamente congrue tanto alle scene rappresentate quanto alle psicologie ed alle emozioni dei personaggi disegnati. L'architettura rappresenta un importante aspetto nella costruzione di un fumetto per il quale esplica numerose funzioni. Pascal Lefèvre[5] afferma[6] "*L'architettura esercita diverse funzioni all'interno dello spazio del fumetto. Spetta poi al lettore interpretare le linee e i colori presenti sul foglio e, in questo modo, utilizzare i propri mo-*

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

delli interpretativi. ... La lettura dei fumetti non è come gli altri processi di comunicazione, una strada a senso unico in cui un messaggio viene comunicato senza rumore dal trasmettitore al ricevitore.". In merito al rapporto tra fumetto e architettura Lefèvre, in questo scritto, individua alcune interessanti relazioni funzionali. Prima di tutto l'architettura può o meno rimandare con precisione a un luogo, un tempo, uno stile e un ambito culturale. Da questa prima osservazione ne discende una seconda: la manipolazione degli elementi architettonici nella scena ne definisce l'ambientazione spazio-temporale. L'uso di monumenti riconoscibili, quali il palazzo dei Dogi o l'Arsenale nel libro *Favola di Venezia* di Hugo Pratt, permette una facile localizzazione delle ambientazioni urbane. Il lettore, condotto per mano nell'attraversare fondamenta, campi, corti e "sottoporteghi" viene agevolmente introdotto nel tenore onirico del racconto, in equilibrio tra sogno e realtà. È il disegno minuzioso e dettagliato di Pratt a suggerire quelle sensazioni e quelle emozioni direttamente derivate da una fedele rappresentazione di una Venezia misteriosa, complessa ed esoterica. Al contrario, eliminare il riferimento ad un'immagine universalmente riconoscibile, pur mantenendone inalterate le caratteristiche formali o stilistiche, rende più difficile una individuazione temporale della scena. Al contempo, però, consente la creazione di uno spazio urbano "parallelo" all'interno del quale riversare visioni metaforiche legate ad aspetti specifici dell'esistenza umana. È questa l'operazione che Schuiten e Peeters, per esempio, eseguono nella graphic novel *Le mura di Samaris*, inserita nel più ampio ciclo de *Le città oscure*. La storia, un racconto fuori dal tempo, si dipana tra due poli fondamentali: la città di origine *Xhystos* e quella di destinazione *Samaris*. La prima calma, un po' annoiata e materna e la seconda perduta, allarmante e attraente. Per la città di *Xhystos* viene scelto uno stile basato su un immaginario di Art nouveau, tra arabeschi e rotondità, *Samaris*, in opposizione, si appropria di un immaginario figurativo legato alla cultura rinascimentale, barocca e persino orientale. Il risultato è entusiasmante: la città di origine è trasparente, stilisticamente

precisa, solare; quella di destinazione massiccia, multipla ed eterogenea, oscura. La seconda osservazione, ancora riconducibile alla critica di Lefèvre, attiene al significato della funzione nell'architettura. Mentre l'edificio reale non può prescindere dall'esplicitazione formale e sostanziale della destinazione d'uso per il quale viene progettato, il suo doppio disegnato considera questo aspetto del tutto marginale. Accade così che nei lavori di Alberto Breccia, *L'uomo e la bestia*[7] e *L'anziano terribile*[8], il terrore puro si manifesta come un filtro deformante interposto tra la rappresentazione oggettiva della realtà e la sua percezione soggettiva. In questo caso, è evidente, poco importa l'uso specifico degli edifici rappresentati nella scena. L'unica cosa che conta veramente è la deformazione fisica a cui viene sottoposto l'intero aggregato urbano e lo spazio che esso sottende. L'ultima osservazione per noi interessante nell'articolo di Lefèvre riguarda il rapporto tra l'architettura, l'estetica della sua rappresentazione e l'aspetto emotivo od emozionale che essa sottende. Questo aspetto, etereo e impalpabile, riguarda tanto il carattere dei personaggi quanto i suoi stati emotivi o l'atmosfera culturale implicitamente espressa nella narrazione. Un chiaro esempio sul modo di intendere questo rapporto tra narrazione per immagini e architettura è magistralmente espresso da Lorenzo Mattotti che, nel racconto *Il rumore della brina*, descrive territori urbani in bilico tra una visione della vita a volte metafisica altre volte intimista. Lo spazio urbano disegnato da Mattotti è decisamente la rappresentazione di un luogo dell'anima. La narrazione, che rimanda alla magia statica della pittura Nabis, in accordo con i precetti del teorico del gruppo M. Denis, costruisce immagini come fossero quadri bidimensionali nei quali le superfici piane vengono coperte con colori complessivamente in equilibrio cromatico. La costruzione dell'ambiente urbano avviene attraverso la valorizzazione di quegli elementi bidimensionali e decorativi esprimibili da una visione prettamente artistica grazie alla quale, poi, l'uso del colore denota uno spirito metafisico e intimistico che si lega, in definitiva, con un tono ironico, cifra stilistica di molti suoi fumetti.

L'IMMAGINE ARCHITETTONICA URBANA: DALLO STEREOTIPO ALLA CITAZIONE COLTA  
Una diversa chiave di lettura del rapporto tra architettura e fumetto, la fornisce il libro di Andrea Alberghini *Sequenze urbane. La metropoli nel fumetto*. In questo saggio, tra l'altro, l'autore opera una interessante riflessione sulla potenza evocativa generata dall'architettura d'autore nella costruzione di quell'immagine universalmente riconosciuta e riconoscibile che caratterizza città come New York, Roma o Parigi. Ragionamento che, contestualmente, l'autore lega alla tipologia di lettore che usufruisce di quel fumetto. A tal proposito diventa indispensabile operare una distinzione tra il fumetto popolare e il fumetto d'autore. Il primo, indirizzato ad un pubblico "massificato", solitamente numeroso ed eterogeneo, predilige l'uso di un linguaggio visivo, narrativo, formale e architettonico semplificato. Il secondo, dedicato ad una fascia di lettori "elitari" più colti e motivati, consente l'uso di artifici grafici di derivazione artistica, citazioni letterarie articolate e il ricorso ad un complesso immaginario architettonico capace di spaziare tanto nei periodi storici quanto in quelli stilistici. Alberghini, nel definire le città dei fumetti come luoghi *immaginati* e quindi legati alla produzione di immagini individuali dell'ambiente urbano, pone l'accento sul valore del monumento nella riconoscibilità dell'immagine urbana. Le sue osservazioni si concentrano, all'inizio del terzo capitolo, su due interessanti definizioni: *Città delle cartoline*[9] e *Monumento*[10]. Entrambi i casi, anche se con sfumature diverse, puntano l'accento sulla sostituibilità di un elemento architettonico definito e codificato con il suo corrispondente stereotipo figurativo. Un panorama infinito di oggetti che contempla architetture di grande fama come la torre Eiffel[11] o intere tipologie costruttive come il tipico grattacielo newyorkese ridotto spesso al suo equivalente topologico, più o meno dettagliato, definito da un profilo frastagliato e da finestre uguali rigorosamente organizzate in matrici di righe e di colonne. Questa scelta operata dal fumetto popolare, i cui lettori sono spesso incapaci di andare al di là di un universo preconfezionato di cliché legati ad architetture ormai radicate nel-

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

la memoria collettiva, si esprime compiutamente anche nella produzione satirica di artisti come Robert Crumb[12] o Massimo Mattioli[13]. *Fritz il gatto* (1965/1987), indissolubilmente legato alla matita del disegnatore americano, racconta la vita dello studente universitario quotidianamente alle prese con il sesso, le droghe leggere, la repressione della polizia, la musica rock, la volontà di ribellione e tutto il miscuglio delle tensioni sociali e culturali del suo tempo. In questa opera, che descrive uno spaccato ventennale della società americana, l'uso che Crumb fa dello stereotipo sottolinea l'esigenza di comunicare al lettore la rappresentazione di una società normalizzata. La rappresentazione semplificata della metropoli americana che ne consegue si configura come lo sfondo ideale ad una satira graffiante e provocatoria, certamente ipercritica nei confronti di una società poco condivisa. Le avventure di *Fritz il gatto* hanno lo scopo di raccontare con intelligente sarcasmo il rapporto generazionale che si è instaurato tra l'americano medio e il suo figlio hippy. Di quest'ultimo, che prima o poi ritornerà all'ovile, non si comprende il reale livello di consapevolezza acquisito nella tumultuosa quotidianità della società degli anni '60. Mattioli, poi, a partire dal 1973, sul *Giornalino*, disegna *Pinky*, fumetto avventuroso, surreale e demenziale. *Pinky* è un fotoreporter le cui avventure e ambientazioni denunciano la profonda conoscenza, da parte dell'artista, del mondo underground americano, con precisi riferimenti stilistici a Robert Crumb e a Elzie Crisler Segar. Mattioli, divertendosi a deridere una serie di luoghi comuni della narrativa di massa, dalla fantascienza all'horror-splatter, ora attraverso operazioni molto concettuali di ricontestualizzazione, ora tramite intelligenti parodie, conduce il lettore a riconoscere il paesaggio della propria quotidianità massmediatica divenuta ormai a sé estranea e aliena. Albertini, a questo punto, si spinge oltre. Superata la definizione di stereotipo, si concentra sulla manipolazione degli elementi architettonici. Tre sono le tipologie di spazi "virtuali" individuate. La prima costituisce quella che lo stesso autore definisce come il superamento dell'immagine cartolina. La ricostruzione o reinterpretazione di

una serie di luoghi comuni o di cliché architettonici contribuisce alla riorganizzazione dello spazio in forma non più reale ma plausibilmente realistica. Condivisibile è l'esempio individuato da Albertini in *Daredevil*[14] di Frank Miller che riprogetta il quartiere di Hell's kitchen reinterpretando la tipologia urbana di una ben individuata zona del quartiere popolare di Manhattan. Scrive lo stesso autore: "In *Ronin come in Daredevil le cisterne, le sbarre e le tubazioni diventano quindi gli elementi fondamentali che compongono il paesaggio interno ed esterno di questa metropoli verticale. Possiamo allora concludere citando le parole di Furio Colombo: Un viaggio nella New York verticale è una rivelazione teatrale. Uno può dire che la vera New York non è questa. In parte è vero. Ma è anche questa, lo è in modo esclusivo, che non esiste in alcun altro luogo al mondo.*". La seconda tipologia individuata è quella che intercetta, secondo noi, la massima quantità di pubblico colto, attraverso la definizione o reinvenzione di spazi che, partendo da riorganizzazione di stili architettonici, producono nuovi paesaggi urbani che spostano la narrazione sui piani allegorici o simbolici. Chi più di Enki Bilal nel primo episodio della *Trilogia di Nikopol, La fiera degli immortali*, può essere degnamente inserito in questa categoria formale. Nell'anno 2023 Parigi è la capitale francese di un immenso agglomerato urbano, indipendente e oppresso da un feroce regime dittatoriale. Le elezioni sono vicine, ma inutile dire che sono una farsa, in cui si è costretti a votare l'unico candidato, il dittatore Choublanc. Proprio in questo periodo, una misteriosa astronave a forma di piramide egizia compare sui cieli della città. Le scene urbane rappresentate in questi racconti sono allo stesso tempo precise, puntuali e dettagliate ma, al contempo, prive di riferimenti individuabili. Le mirabili e potenti architetture disegnate da Bilal costituiscono una vera e propria atopia urbana nella quale lo scostamento dalla rappresentazione reale della città conduce verso una dimensione mentale della stessa nella quale i veri protagonisti della narrazione diventano la solitudine, lo sconforto, l'alienazione e la paura. I luoghi rappresentati raccontano una qualsiasi città - partendo, però,

dal modello di Parigi - devastata e decadente abitata da una umanità totalmente individualizzata e incapace di immaginare un futuro meno tetro. Luoghi impersonali e quindi non-luoghi. È una materializzazione dei peggiori incubi che l'essere umano possa immaginare. Concludiamo questa breve analisi sugli spazi *immaginati* parlando della *Città della memoria*. Definizione questa che sottende una categoria decisamente controversa poiché rappresenta un'ampia fascia di graphic novels, quelle storiche, siano esse documentarie o di fantasia, nelle quali le quinte architettoniche hanno lo scopo di dare forma a ciò che potremmo semplicisticamente definire come la rappresentazione dello "spirito di un'epoca". In definitiva, la costruzione di un apparato storico preliminare al disegno è sempre finalizzata alla rappresentazione di spazi urbani verosimili. Che poi le vicende raccontate siano o meno reali, questo poco importa. Rientrano nella categoria opere come *Berlin. Le città della pietra*[15], *Kiki de Montparnasse*[16], *Auschwitz*[17], *Charles Bukowski. Storie di ordinaria follia*[18], solo per citarne alcune. Tra tutte, però, la più interessante sembra essere *Cosa nostra. Un secolo di crimine organizzato a New York* (volumi I e II)[19]. È scritto nella quarta di copertina: "Questa è la storia di una nazione. Quello che si è soliti chiamare "Il cinquantaduesimo Stato". *Mafia, Cosa Nostra, Camorra, Sistema, Sindacato... chiamatela come volete. È anche la storia degli uomini che la fondarono. Rothstein, Luciano, Lansky, Costello... Infine è, soprattutto, la storia della loro città: NEW YORK*". A pagina 17 Leonardo Teresi, un ragazzino di strada soprannominato Bricks, dice: "Il mio quartiere era *l'East Side*, tra *Broadway* e i *bordi dell'East River*, a *Manhattan*, *New York*, *Stati Uniti d'America*, proprio nel mezzo di quella che più tardi, nei libri di storia, si sarebbe chiamata *Little Italy*. *Decine di migliaia di famiglie ammassate, venute da Napoli, dalla Sicilia, dalla Calabria a cercare di riempire quei piatti che al paese restavano vuoti. Più di due milioni intrapresero il viaggio tra il 1900 e il 1910. Degli sradicati che, per proteggersi da un mondo che non capivano, si raggruppavano secondo le proprie origini, tra paesani. E che qui, sull'altra costa dell'atlantico,*

*Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea*

*ricreavano il paese, il quartiere che avevano lasciato e che la maggior parte di loro rimpiangeva amaramente. Ammucchiati in edifici pietosi e rumorosi, senza riscaldamento centrale, né acqua corrente, né servizi. Lavorano come forzati per meno di dieci dollari la settimana. Tutto puzzava di aglio e di fritto, gli uomini giocavano a bocce o a zecchinetta, e i ragazzini stavano in giro, tutto il giorno per le strade, la sala giochi più grande del mondo".* Più di quindici pagine di appendice per volume - una grande quantità di annotazioni minuziose e di immagini storiche - non lasciano alcun dubbio: la continua alternanza di edifici eleganti, disegnati in primo piano con maniacale dovizia di dettagli, di quadri d'insieme di edifici popolari, sporchi, bui e degradati e delle ampie prospettive a volo d'uccello, panoramiche su una Manhattan in tumultuosa trasformazione[20], racconta e rappresenta la vera storia di New York, attraverso gli occhi di un'umanità truce, violenta e disincantata, nei primi venti anni del secolo ventesimo, periodo nel quale si sviluppa l'egemonia mondiale della città dal punto di vista culturale, industriale, economico e demografico.

#### VISIONI URBANE: DALLA VITA DI QUARTIERE ALLE ATOPIE DELLE MEGALOPOLI MONDIALI

Nel libro *Città. Ripensare la dimensione urbana*[21] due geografi inglesi, Amin e Thrift, propongono una rimodulazione dei concetti e dei metodi radicati nelle diverse discipline scientifiche per favorire un più profondo cambiamento degli stessi schemi mentali con cui accostarsi ai fenomeni spaziali indagati. Lo stesso Secchi, qualche anno prima, nel volume *La prima lezione di urbanistica*[22], arriva grossomodo allo stesso risultato. L'evidente fallimento dell'urbanistica come unica disciplina capace di descrivere la complessità delle dinamiche della città contemporanea impone, come logica conseguenza, un approccio multiculturale. Egli sottolinea come all'evidente inadeguatezza delle tecniche classiche di indagine applicate alla città contemporanea faccia da contrappunto l'efficacia dimostrata da discipline come il cinema e le arti visive - alle quali appartengono i fumetti - nella comprensione dei ritmi e delle logiche più profonde che

animano oggi i luoghi urbani. Ancora Secchi sostiene che se da un lato non è possibile immaginare un modello unico di città contemporanea, dall'altro le indagini effettuate dimostrano come temi e problemi che essa propone, diversamente combinati, ritornano invariabilmente in tutti i territori urbani. È il 9 Giugno del 2010 il momento nel quale, attraverso la storica mostra parigina *Archi et BD, la ville dessinée*, il fumetto ottiene il suo primo riconoscimento mondiale come mezzo di indagine delle dinamiche urbane. In quella occasione vengono esposte, fianco a fianco, numerose opere di grandi maestri dell'architettura e del fumetto. A pagina otto del catalogo contestualmente predisposto dai curatori della mostra, Jean-Mark Thévenet e Francis Rambert, campeggia una gustosa vignetta, datata 1932, nella quale Gasoline Halley, che si trova insieme allo zio Walt su un tappeto volante, sorvola alcuni grattacieli. Il nipote si rivolge allo zio e dice: "Odierei essere una di quelle piccolissime formiche, zio Walt". Risponde l'adulto: "È molto diverso essere su e guardare giù piuttosto che essere giù e guardare verso su". Questo breve dialogo ci consente di sottolineare come, per raccontare la città, siano possibili almeno due opposti punti di vista. La città può essere osservata dall'esterno o, al contrario, dall'interno. Guardarla da lontano, da fuori, significa certamente coglierne la visione complessiva, farne propria l'immagine – discorso sicuramente valido per le capitali mondiali – attraverso la quale la sua comunità veicola aspetti sociali, culturali e di costume, oltre che il proprio patrimonio artistico e architettonico. Attraversare una città, e quindi osservarla dal basso, necessita di un diverso punto di vista, sia fisico che concettuale. Un modo di osservare che si lega maggiormente alle abitudini urbane dei suoi cittadini e che per questo non di rado predilige la dimensione del quartiere per raccontarne la vita che, colta spesso nella sua dimensione di quotidianità, rappresenta sovente forme di ribellione individuale all'ipocrisia della società borghese, in un tempo nel quale le rivolte dei lavoratori sono ormai storia. Questo ribaltamento del punto di osservazione diventa addirittura rivoluzionario quando viene applicato all'universo Marvel. In

*Marvels. L'era degli eroi*[23], super criminali e super eroi, solitamente impegnati in epiche battaglie, in uno spazio d'azione che coincide con i tetti dei grattacieli di New York, sono incredibilmente osservati dal basso. La storia si svolge sottoforma di una cronaca di guerra, raccontata da un fotoreporter, Phil Sheldon, che racconta per il proprio giornale gli effetti di quella che potremmo definire come "guerriglia urbana" nella quale i poveri abitanti della città sono continuamente costretti a osservare, impotenti e attoniti, queste battaglie cercando di evitare ogni tipo di maceria che, inevitabilmente, piove dall'alto.

A pagina quarantacinque di *Fumetto! 150 anni di storie italiane*[24], tratta da *Il Giornalino della Domenica*[25], Archimede è sul balcone di casa, al secondo piano di un edificio appena accennato nella sequenza delle quattro vignette. Il nostro personaggio osserva la signora Sirenella, affacciata al balcone del piano di sotto, nell'atto di pulire un grande pesce. Colto da un raptus al contempo di fame e di creatività, disegna su un foglio un'enorme mano nera e, contemporaneamente, suggerisce al suo fedele cane di scendere in strada ad aspettare. A questo punto, appeso il disegno ad un filo di spago, lo cala al cospetto di Sirenella la quale, profondamente turbata, lascia cadere il pesce che finisce direttamente nella bocca del cane. Il pranzo di Archimede, a questo punto, è assicurato. L'assoluta ingenuità di questa storia ci introduce ad un tema assai presente in molte graphic novels presenti sul mercato: confrontarsi con la vita di tutti i giorni, quella delle strade e dei sobborghi, quella che sta alla base della società. Povertà, ignoranza e mancanza di lavoro, interi nuclei familiari – più generazioni insieme – vivono in case fatiscenti, maleodoranti, prive dei servizi basilari, spesso poco più che monolocali. Questa calca di persone si sposta spesso in strada, sui balconi, negli androni, nelle trombe delle scale. Ogni spazio pubblico, adiacente alle abitazioni private, viene occupato. Si costruiscono legami sociali profondi tra individui, sempre più rappresentati dal senso di collettività che inconsciamente costruiscono, che condividono esperienze, emozioni, relazioni umane. Il mutuo soccorso diventa la regola, ma lo è anche

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

il pregiudizio, l'invidia e la pochezza d'animo: lo spaccato di un microcosmo universale che si ripropone immutato a varie latitudini. *Contratto con Dio*[26], *Berlin. La città delle pietre*[27], *5 è il numero perfetto*[28], tre racconti, un filo conduttore, o meglio, un filo comune: quello dei panni stesi da una facciata all'altra degli edifici. Quanto poi il tema sia indissolubilmente legato, nei fatti, alla storia stessa del fumetto lo dimostra *Yellow Kid*[29], striscia a fumetti iniziata da Richard Felton Outcault nel 1896. In un periodo nel quale gli Stati Uniti sono attraversati dal cosiddetto *City beautiful movement*, vero e proprio baluardo contro lo sfruttamento incontrollato dei terreni urbani, *Yellow Kid*, attraverso le proprie avventure, racconta il microcosmo immaginario di *Hogan's Alley*, fedele specchio dei tanti quartieri di immigrati e operai da poco sorti nelle periferie urbane[30].

*Quartieri* è invece un lavoro contemporaneo che ci introduce in una visione "moderna" dei rapporti sociali. Apparentemente ispirata alla frase di Andy Warhol "Prima o poi tutti hanno il loro quarto d'ora di notorietà", i personaggi vivono piccoli spezzoni delle loro vite, davanti agli occhi del lettore, incrociandosi negli spazi limitati e familiari del proprio quartiere, diventando i protagonisti della scena per poche pagine, con i propri sentimenti e le proprie aspirazioni. Piccole meteore di un universo ormai frammentato, apparentemente sordi gli uni agli altri, ritrovano il senso dell'altro quando, quasi per caso, entrano tra loro in comunicazione. Il tema della solitudine, qui amabilmente risolto con finali a lieto fine, si amplifica in una più profonda riflessione sui temi dell'integrazione sociale, dell'incomunicabilità generazionale, dell'emarginazione e del sovrappollamento in *L'autostrada del sole*[31] e *Domu. Sogni di bambini*[32]. Le due opere rappresentano due magistrali lavori che, descrivendo il primo alcune città francesi ed il secondo una verosimile periferia di Tokyo, rafforzano quell'idea di un'universalizzazione delle tematiche sul disagio sociale e culturale che affliggono oggi gli agglomerati urbani dell'intero globo terrestre. Il primo lavoro racconta un'avventura che, attraversando una porzione significativa del territorio francese,

parte da Nancy, attraverso Lione si conclude a Marsiglia. In questo lungo viaggio metaforico verso l'età adulta, Baru riesce a disegnare in sequenza: la realtà di un quartiere operaio ormai proiettato nella cultura "postfordista" segnato da numerosi episodi di "sprawl urbano" legati a infrastrutture "fuori controllo" come la scomoda presenza di binari ferroviari o di svincoli autostradali; una cruda rappresentazione di una banlieue in rivolta; la complessa trama della città di Marsiglia osservata dal suo porto. Temi analoghi attraversano il lavoro di Otomo che concentra il proprio lavoro su un quartiere immaginario di Tokyo. Come nelle opere di Esner, di Igort, di Lutes e di Outcault, il quartiere suburbano è inteso come un'estensione della casa. Un luogo, però, vissuto sì intensamente, ma totalmente privo di qualsiasi attrattiva. I grandi casermoni metropolitani, contemporaneamente limite da e verso la città, amplificano l'inquietudine e la solitudine nella quale versano i protagonisti.

Il salto alla dimensione metropolitana lo fornisce *Città di vetro*[33], opera che estende il tema dell'alienazione umana ad un livello cosmico. È un argomento legato all'ipertrofia linguistica vera e propria malattia di una società assuefatta ad una ridondanza di linguaggi, di informazioni e di immagini. *Time Square* ne rappresenta un esempio emblematico. Aldilà delle vicende narrate, quest'opera parla del senso di spaesamento vissuto da ogni singolo abitante della città. Argo-mento la cui esplicitazione, pagina dopo pagina, svela la vera natura di New York: unico e tremendo labirinto; torre di Babele, evidente simbolo di incomunicabilità; città di grattacieli interamente composta da mattoni, ognuno dei quali simboleggia e irretisce ogni singolo abitante. Di nuovo Tokyo, un altro fumetto: *La ragazza scomparsa*[34]. Ancora una volta incomunicabilità, solitudine, straniamento. La prima interessante osservazione attiene alle peculiarità insediative delle città giapponesi in generale e di Tokyo in particolare. La metropoli nipponica si presenta priva di piazze o di monumenti, in continua e caotica trasformazione. Priva di un centro definito, la città si suddivide in 23 quartieri speciali dei quali Shibuya, baricentro dell'azione dei protagonisti,

ne rappresenta una delle zone più dinamiche. Ancora una volta uno spazio urbano caratterizzato da iperesposizioni semiotiche determinate da coreografie di luci, messaggi pubblicitari e di immagini in movimento. Il quartiere è frequentato da una grande quantità di giovani che esprime la propria irrequietezza attraverso la pratica artistica del *Cosplay* o l'adesione a particolari mode come quella *Ganguro* o *Kogal*. Taniguci descrive la città come una vera e propria giungla urbana nella la quale gli uomini sono in lotta perenne, gli uni contro gli altri. Attraverso l'epopea di Megumi l'artista descrive un ritratto impietoso della gioventù giapponese: ragazze minorenni che nascondono una seconda vita ai loro genitori, vendendosi agli adulti per denaro. Le ragazze, apparentemente spavalde e disinibite, nascondono un senso di solitudine e d'insoddisfazione che dipende dall'assoluta mancanza di dialogo con i propri referenti adulti. Non si comportano così solo per brama di denaro. Spesso sono lasciate a loro stesse, allo sbando, prive di guida. Città diversa, problemi analoghi.

Giugno 1938 nasce, per mano di Jerry Siegel e Joe Shuster, Superman; maggio 1939 lo segue Batman, grazie alla fantasia di Bob Kan. Il primo abita a Metropolis, il secondo a Gotham City. Entrambe le città nascono sul modello di quelle americane ma la prima è una città radiosa e positiva, la seconda, al contrario oscura e corrotta. Utopie e atopie urbane si confrontano sul terreno del fumetto fin dai primi anni del secolo ventesimo. Sebbene all'alba del XX secolo il *Manifesto dell'Architettura futurista* del 1914 inneggi con grande convinzione alla progettazione della città utopistica - interconnessa e integrata, immaginata come un'unica enorme conurbazione urbana multi-livello, estremamente industrializzata e meccanizzata - nel breve volgere di qualche decennio, all'utopia si sostituisce rapidamente il concetto di atopia. Dopo gli anni d'oro dei primi fumetti di fantascienza e della *New Wave*, sono gli anni '70 ad essere ricordati come il periodo di transizione verso la cultura del *cyberpunk*. In Europa gli artisti di maggior interesse sono Jean-Claude Mezieres, Enki Bilal e Moebius, quest'ultimo autore di *Arzach*[35], l'opera visionaria di un genio assoluto, scritta nel

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

1975, nella quale vengono sperimentate nuove forme di rappresentazione della città. L'opera esplora il genere fantastico e fantascientifico non concepiti, però, come evasione dalla realtà, ma come un espediente attraverso il quale parlare del presente e della sua condizione sociale, attraverso l'uso di una vena ironica, sarcastica e paradossale. Poco dopo, nel 1984, è il libro di William Gibson, *Neuromante*[36], a sancire la definitiva consacrazione del genere *cyberpunk*. Se fino a ieri la città americana aveva rappresentato un prototipo perfetto della città del futuro, espresso a volte attraverso clichè e stereotipi, oggi un nuovo modello si affaccia sulla scena mondiale: la megalopoli orientale. I nuovi riferimenti sono Shanghai, Hong Kong e Singapore e l'avanguardia del fumetto appartiene alla produzione giapponese di manga e anime. Tra tutti ricordiamo *Ghost in the Shell*[37] manga ambientato sul modello della megalopoli di Hong Kong. Nel fumetto la città del XXI secolo, ormai diventata centro di sviluppo mondiale, si caratterizza per la tridimensionalità della morfologia urbana ed una forte caratterizzazione dei singoli edifici, accostati gli uni agli altri, senza per questo turbare l'immagine complessiva d'impatto che regala il suo skyline urbano.

## DISEGNO, ILLUSTRAZIONI E CITTA' RAPPRESENTATA

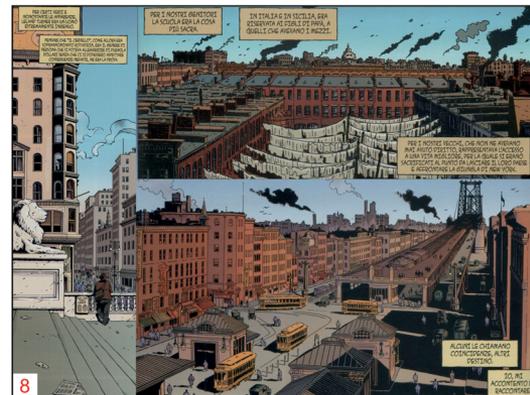
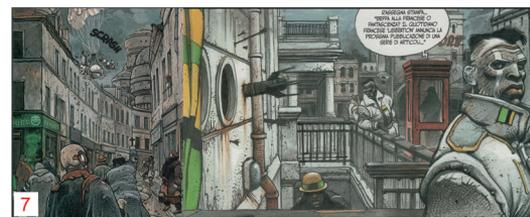
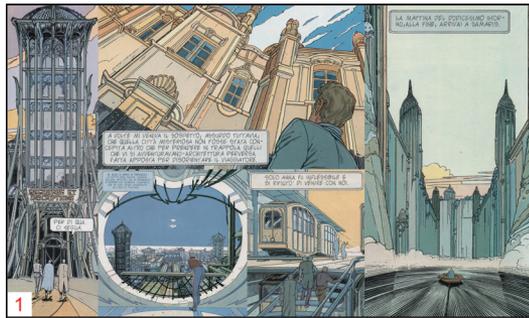
Al termine di questa lunga carrellata sul tema investigato, non possiamo che concludere questo breve articolo provando ad accennare al rapporto esistente tra la poetica della rappresentazione della città e le metodologie di illustrazione ad essa legate. Benché l'argomento sia estremamente complesso, possiamo comunque operare qualche breve riflessione. Semplificare è necessario. Non parleremo ad esempio delle numerose sperimentazioni in atto sul superamento del rigido rapporto, storicamente esistito, tra lo spazio diagenetico ed extra-diagenetico delle graphic novels. La nostra attenzione si concentrerà esclusivamente, all'interno dello spazio diagenetico del fumetto, sulla capacità del segno grafico di definire e orientare la percezione tanto della psicologia dei personaggi quanto dello

spazio-ambiente disegnato. Due sono le variabili fondamentali per noi interessanti. La prima attiene alla tipologia di spazio rappresentato, la seconda riguarda il livello di verosimiglianza dei disegni nel racconto. Entrambe funzionali alle esigenze narrative dell'autore, entrambe legate alla capacità del lettore di immedesimarsi con i protagonisti del racconto. Nel primo caso l'uso rigoroso della prospettiva è direttamente proporzionale alle esigenze di realismo auspiccate e ricercate dall'autore. L'assenza della prospettiva e la conseguente ricerca di rappresentazioni bidimensionali, al contrario, sposta il piano della narrazione verso una rappresentazione simbolica. In altre parole la presenza o meno della prospettiva, quest'ultima conforme al nostro modo di esperire la realtà, ci consente di confrontarci liberamente con la rappresentazione di una metaforizzazione del mondo fisico o, altrimenti, con una sua reinvenzione su un piano squisitamente concettuale. Due esempi ci aiuteranno a chiarire il concetto: *Domu. Sogni di bambini e Il rumore della brina*[38]. Nel primo fumetto lo spazio d'azione degli ambienti disegnati da Otomo si sostanzia in rappresentazioni prospettiche la cui profondità serve da catalizzatore delle tensioni e delle emozioni che, via via, si accumulano nella narrazione. La costruzione, poi, di scenografie prospettiche, allo stesso tempo ampie e profonde, ma inesorabilmente circoscritte, è finalizzata alla messa a fuoco dei temi di fondo della condizione umana investigata: stati d'animo come indecisione, solitudine e frustrazione. Su tutt'altro versante si pone l'opera di Mattotti nella quale prevale la logica di immagini autonome giustapposte in sequenza. Gli strumenti comunicativi di una tecnica pittorica immobile, sostenuta e amplificata da una concezione di uno spazio simbolico distante anni luce dai virtuosismi della prospettiva, restituisce un senso di quiete, una pacata uniformità, entrambi funzionali ad un racconto nel quale l'unico scopo del protagonista sembra essere quello di dare un senso alla propria esistenza. Scrive Scott McCloud[39]: *"Tutto ciò che proviamo nella vita può essere separato in due regni, il regno del concetto e quello dei sensi. La nostra identità appartiene fermamente*

*al mondo concettuale. Non possiamo vederla, sentirla, odorarla, toccarla o gustarla. È una semplice idea. ... Togliendo l'enfasi dell'apparenza del mondo fisico per favorire l'idea di forma, il cartoon si colloca nel mondo dei concetti. Tramite il tradizionale realismo, il fumettista può ritrarre il mondo al di fuori e tramite il mondo del cartoon il mondo al di dentro".* Queste affermazioni, strettamente connesse alle importanti riflessioni operate da Rudolph Arnheim sui concetti di forma, configurazione e spazio, ci consentono di affrontare il secondo tema e, contestualmente, a legarlo al primo. Strettamente connesso al valore della prospettiva è, infatti, l'uso del segno grafico. La verosimiglianza, o meno, dell'illustrazione al suo referente fisico diventa, nelle mani dell'artista, un ulteriore strumento di comunicazione. Sono illuminanti, a tal proposito, le parole di Arnheim[40]: *"L'atto di vedere di ogni uomo, inoltre, anticipa in forma modesta, quella tanto ammirata capacità dell'artista di creare degli schemi che siano in grado di dare un'interpretazione all'esperienza attraverso forme organizzate. Ogni visione esteriore comprende anche una visione interiore".* Due fumetti, posti figurativamente agli antipodi, ci consentono di chiarire il concetto. Da un lato *Pinky*, dall'altro *L'autostrada del sole*. Dell'opera di Mattioli, archiviata l'evidente assenza di una visione prospettica dello spazio diagenetico, colpisce la costruzione di un universo infantile legato alla rappresentazione stereotipata delle città statunitensi. L'assoluta semplificazione, nel tratto, nella configurazione e nella forma, dello spazio urbano consente all'autore, intellettuale intelligente ed arguto, di deridere amabilmente i luoghi comuni propri alle produzioni artistiche della letteratura *hard boiled*. Di tutt'altro tenore è l'opera di Baru, la cui maniacale rappresentazione delle periferie urbane attraverso disegni allo stesso tempo curati e realistici conduce il lettore verso riflessioni su temi ai quali l'autore è particolarmente legato: il disagio, la solitudine e la frustrazione della classe operaia francese. Temi direttamente vissuti da Baru e per questo raccontati attraverso ricostruzioni urbane rigorose, legate ai propri ricordi giovanili. I temi sono reali e pressanti almeno quanto i quartieri operai e le banlieue disegnate.

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

Un'ultima osservazione, legata al tema della semplificazione grafica, ce la suggeriscono le parole di Scott McCloud: *"... quando osservi una foto o un disegno realistico di una faccia la vedi come la faccia di un altro. Ma quando entri nel mondo del cartoon vedi te stesso. ... Il cartoon è un vuoto in cui sono trascinate identità e consapevolezza ... un involucro vuoto che noi occupiamo e che ci consente di viaggiare in un altro regno. Noi non osserviamo il cartoon e basta, noi diventiamo il cartoon!"*[41]. In altre parole: ad una maggiore indeterminazione del segno grafico corrisponde un significativo transfert emozionale tra il lettore e il disegno percepito. È questa una delle più importanti lezioni che ci lascia Alberto Breccia[42]. L'unica possibilità di trasmettere sentimenti indicibili come terrore, sgomento, angoscia e follia risiede in uno spregiudicato quanto sapiente uso del segno grafico che si sostanzia in composizioni, al limite dell'indecifrabile, nelle quali campeggiano grumi di inchiostro diluiti, rivoli di colore colato e frammenti di carta incollati alla rinfusa. Il disegno complessivo si complica ma, procedendo nel flusso del racconto, ci accorgiamo che macchie, reticoli e configurazioni astratte, apparentemente indecifrabili, assumono via via forme terribili e grandiose. Forme che riverberano in noi, inevitabilmente, le stesse angosce suggerite dalla natura dei luoghi e dalla psicologia dei personaggi. Forme, ancora, che ci rendono perfettamente consapevoli della nostra limitatezza nei confronti di forze primordiali allo stesso tempo misteriose, grandiose, terrificanti e, spesso, imperscrutabili.



Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea

1. Disegni tratti dal volume: Schuiten François, Peeters Benoît (2002), *Le città oscure. Le mura di Samaris*, Lizard edizioni, Roma.
2. Disegni tratti dal volume: Breccia, Alberto (2009), *Cthulhu*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.
3. Disegni tratti dal volume: Mattotti, Lorenzo (2009), *Da un tempo lontano*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.
4. Disegni tratti dal volume: Crumb, Robert (2009), *Fritz il gatto*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.
5. Disegni tratti dal volume: Mattioli, Massimo (2009), *Pinky*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.
6. Disegni tratti dal volume: Miller Frank, Romita Jr. John (2005), *Devil. L'uomo senza paura*, I classici del fumetto di Repubblica, serie oro, Gruppo Editoriale l'Espresso SpA, Roma.
7. Disegni tratti dal volume: Bilal, Enki (2005), *Futuri imperfetti*, I classici del fumetto di Repubblica, serie oro, Gruppo Editoriale l'Espresso SpA, Roma.
8. Disegni tratti dal volume: Chauvel David, Le Saëc Erwan (2006), *Cosa nostra. Un secolo di crimine organizzato a New York*, Planeta DeAgostini, Barcell.
9. Disegno tratto da: a cura di Thévenet Jean-Marc, Rambert Francis (2010), Archi & BD. *La ville dessinée*, Monografik-editions.com, Paris.
10. Disegni tratti dal volume: Busiek Kurt, Ross Alex (2005), *Martels. L'era de-*



gli eroi, I classici del fumetto di Repubblica, serie oro, Gruppo Editoriale l'Espresso SpA, Roma.

11. Disegni tratti dal volume: A cura di Bono Gianni, Stefanelli Matteo (2012), *Fumetto! 150 anni di storie italiane*, RCS libri Spa, Milano .

12. Composizione di disegni tratti dai volumi: Esner, Will (2010), *Contratto con Dio*, Fandango Libri; Igot (2002), 5 è il numero perfetto, I fumetti di Repubblica - l'Espresso con Coconino Press, Roma, Lutes, Jason (2003), *Berlin. Le città di pietra*, Coconino Press, Bologna.

13. Disegni tratti da: <http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/05/28/comic-book-legends-revealed-209/>.

14. Disegni tratti dal volume: Baru (2006), *L'autoroute du Soleil*, Gruppo editoriale L'Espresso in collaborazione con Coconino Press, Roma.

15. Disegni tratti dal volume: Otomo, Katsuhiro (1980), *Domu. Sogni di bambini*, La Repubblica. in collaborazione con Panini Comics, Roma.

16. Disegni tratti dal volume: Auster Paul, Mazzucchelli David, Karazik Paul (2004), *Città di vetro*, Gruppo editoriale L'Espresso in collaborazione con Coconino Press, Roma.

17. Disegni tratto dal volume: Taniguchi, Jiro (2008), *La ragazza scomparsa*, Coconino Press, Bologna.

18. Disegni tratti dal volume: Mattioli, Massimo (2009), *Pinky*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.

19. Shirov, Masamune (2004), *Ghost in the Shell*, Kappa Srl, Bologna.



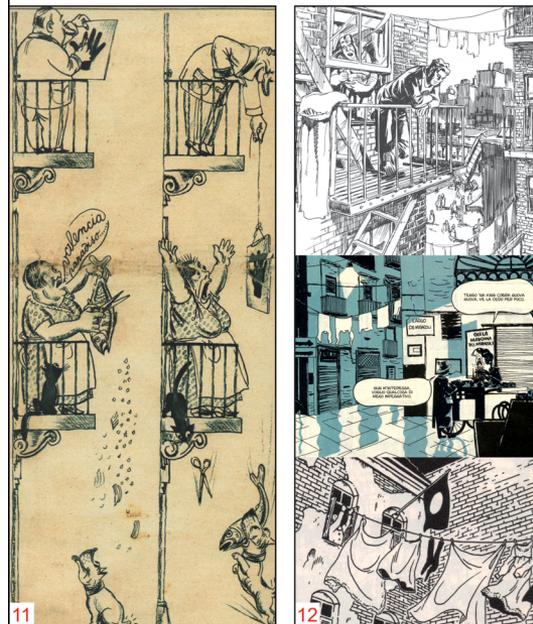
10



14

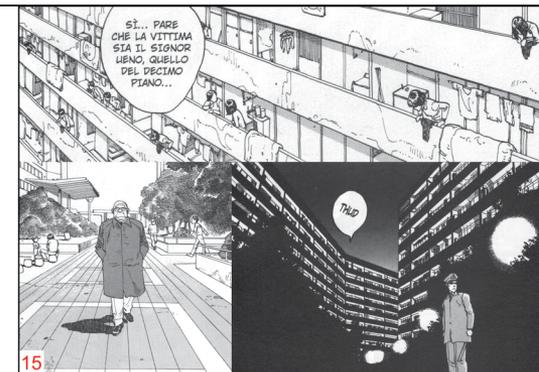


13

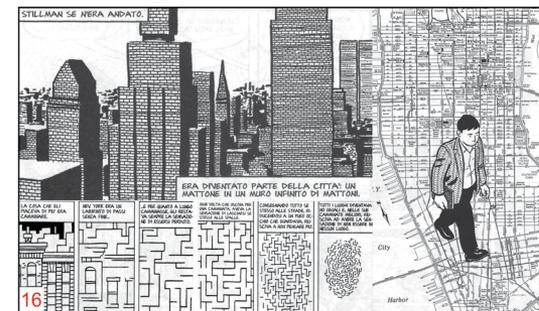


11

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea



15



16



17



18



19

## NOTE

[1]De Luca, Paolo, 25 ottobre 2013 (<http://napoli.repubblica.it/cronaca/>).

[2]Definizione coniata da Will Esner uno dei padri fondatori delle graphic novels negli Stati Uniti.

[3]Baruleá, Hervé.

[4]Baru, (2006), *L'autoroute du Soleil*, Gruppo editoriale L'Espresso in collaborazione con Coconino Press, Roma.

[5]Teorico e storico del fumetto. Nato a Tienen, 15 aprile 1963

[6]Originally published as: Lefèvre, Pascal, (1996), *Architecture dans le neuvième art/Architectuur in de Negende Kunst* [Architecture in comics], Arnheim: NBM-Amstelland, text of 14 pages and port-folio of 23 prints.

[7]Tratta dal romanzo di Stivenon, Robert Louis, *Lo strano caso del dottor Jekyll e mister Hide*.

[8]Dall'omonimo racconto di Howard Phillips Lovecraft.

[9]Alberghini, Andrea (2006), *Sequenze urbane. La metropoli nel fumetto*, Edizioni Delta Comics, Rovigo, pag. 36.

[10]Alberghini, Andrea, *ibidem* pag. 41.

[11]In riferimento al valore figurativo della torre Eiffel Alberghini conclude dicendo: "... nell'epoca del turismo di massa, una qualunque veduta della città non può prescindere dalla sua presenza, o forse non la può nemmeno evitare". Andrea Alberghini, *ibidem* pag. 45.

[12]Alfiere della controcultura e padrino del fumetto underground mondiale. Rappresenta una delle risposte più autorevoli al libro Seduzione dell'innocente di Fredric Wertham la cui pubblicazione originò il Comics Code che, nel 1954, rinchiuso il fumetto americano nel ghetto del moralismo perbenista.

[13]Protagonista, tra l'altro, di operazioni dissacranti come *Cannibale* o *Frigidaire*, insieme a Filippo Scozzari, Andrea Paziienza, Stefano Tamburini, Tanino Liberatore, è considerato uno dei maggiori talenti del fumetto d'autore italiano.

[14]Semplicemente *Devil* in Italia. Pubblicazione avviata da Miller nel

1979 e conosciuta nel nostro Paese anche con il nome di *La saga di Elektra*.

[15]Opera di Jason Lutes realizzata nel 2001. Ambientato in Germania nel drammatico periodo della Repubblica di Weimar – dal settembre 1928 al primo maggio 1929 – questo romanzo a fumetti ricostruisce meticolosamente lo spirito dell'epoca grazie a un senso del ritmo unico e a un tratto pulito altamente leggibile.

[16]Ambientata principalmente a Parigi, la biografia di Alice Prin detta Kiki, apre alla visione di uno spaccato di vita legato ad alcuni dei principali protagonisti della cultura dadaista che, tra le due grandi guerre del XX secolo, frequentarono il quartiere di Montparnasse. Il fumetto racconta la vita quotidiana di numerosi artisti, intorno ai quali ruota la vita di Kiki, la regina di Montparnasse, come Amedeo Modigliani, Henry-Pierre Roche, Man Ray, Pablo Picasso, Tristan Tzara, André Breton, Marcel Duchamp, Jean Cocteau, Ernest Hemingway.

[17]Croci, Pascal (2002). Dice l'artista: Le minuziose ricerche, le interviste ai testimoni e la realizzazione grafica di questo albo hanno richiesto cinque anni di lavoro.

[18]Schultheiss, Matthias, (2005). Poeti maledetti e ghetti suburbani. Profondamente ispirato dalla lirica di Bukowski non esita a esplorare con grande coraggio i bassifondi di Los Angeles e di New Orleans, per individuare le "location" opportune: quartieri malfamati e decadenti, periferie sterminate e anonime.

[19]Chauvel David, Le Saëc Erwan, vol 1, (2006); vol 2 (2007), *Cosa nostra. Un secolo di crimine organizzato a New York*, Planeta DeAgostini, Barcellona.

[20]È il Woolworth Building, 1911, il primo di una lunga serie di grattacieli che, nel tempo renderà unico lo skyline di New York.

[21]Amin Ash, Thrift Nigel (2005), *Città. Ripensare la dimensione urbana*, Il Mulino, collana Saggi, Bologna.

[22]Secchi Bernardo (2000), *Prima lezione di urbanistica*, Editori Laterza, Bari.

[23]Busiek Kurt, Ross Alex (1994), *Marvels L'era degli eroi*.

[24]A cura di Bono Gianni , Stefanelli Matteo (2012), *Fumetto! 150 anni di storie italiane*, RCS libri Spa, Milano.

[25]Bozzi, Mario (1926), Archimede, Il Giornalino della Domenica n. 32.

[26]Esner, Will (1978), *Contratto con Dio*. Dropsie Avenue, quartiere immaginato sul modello del Bronx, negli anni venti, all'alba della grande depressione. Quattro storie ambientate in questi caseggiati: Contratto con Dio (le radici ebraiche), Il cantante di strada e Il super (lotta per la sopravvivenza negli ambienti urbani), Cookalein (i ricordi personali e il rapporto con la famiglia).

[27]Vedi nota 15.

[28]Igor (2002), *5 è il numero perfetto*. L'anno è il 1972, il luogo è Napoli, una Napoli particolare, drammatica e piovosa che Igor scolpisce attraverso il blu e il nero come fosse un luogo dell'anima, una profonda grotta in cui cercare un raggio di sole per trovare una via d'uscita. Peppino Lo Cicero, il protagonista, è un vedovo guappo in pensione che pensa a chiudere tranquillamente la sua vita e ha come unica consolazione suo figlio Antonino che, però, verrà ucciso in un regolamento di conti tra clan rivali. Peppino, a questo punto, dovrà reagire cambiando, in maniera inaspettata, la propria prospettiva di vita.

[29]Outcault, Richard Felton, (1863-1928) è il disegnatore delle tavole di Yellow Kid sui supplementi domenicali del quotidiano *World* di Joseph Pulitzer e del quotidiano *Journal* di William Randolph Hearst.

[30]È facile confrontare il lavoro di Richard Felton Outcault con le foto e i documenti dell'epoca, dai quali si evince il suo assoluto valore giornalistico, una vera e propria cronaca urbana, precisa e dettagliata.

[31]Vedi nota 4.

[32]Otomo, Katsuhiro (1980), *Domu. Sogni di bambini*.

[33]Tratto dal libro *Trilogia di New York* di Auster, Paul, ne rappresenta un adattamento a fumetti del primo episodio, *Città di vetro*, per l'appunto, firmato nel 2004 da Paul Auster,

David Mazzucchelli e Paul Karazik.

[34]Taniguchi, Jiro (2008), *La ragazza scomparsa*, Coconino Press.

[35]Giraud, Jean, in arte Moebius, scrive e disegna Arzach, 4 storie mute a colori.

[36]Definito come il manifesto del genere cyberpunk, prima romanzo di fantascienza poi fumetto, pubblicato da Epic Comics dal 1989.

[37]Shirow, Masamune, *Ghost in the Shell*, apparso per la prima volta nel 1989 sullo Young Magazine.

[38]Racconto tratto da: Mattotti, Lorenzo (2009), *Da un tempo lontano*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.

[39]McCloud, Scott (2006), *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Pavesio, Torino, pagg. 47, 49.

[40]Arnheim, Rudolf (1997), *Arte e percezione visiva*, Campi del sapere/Feltrinelli, Milano, pag. 59.

[41]McCloud, Scott, op. cit. pag. 44.

[42]Breccia, Alberto (2009), *Cthulhu*, I maestri del fumetto, Arnoldo Mondadori Editore SpA, Milano.

Città e fumetti. Il disegno sequenziale come chiave di lettura della città contemporanea  
BIBLIOGRAFIA

Alberghini, Andrea (2006), *Sequenze urbane. La metropoli nel fumetto*, Edizioni Delta Comics, Rovigo.

Amin Ash, Thrift Nigel (2005), *Città. Ripensare la dimensione urbana*, Il Mulino, collana Saggi, Bologna.

Arnheim, Rudolf (1997), *Arte e percezione visiva*, Campi del sapere/Feltrinelli, Milano.

Baru (2006), *L'autoroute du Soleil*, Gruppo editoriale L'Espresso in collaborazione con Coconino Press, Roma.

Chauvel David, Le Saëc Erwan (2006), *Cosa nostra. Un secolo di crimine organizzato a New York*, vol. 1, Planeta DeAgostini, Barcellona.

Chauvel David, Le Saëc Erwan (2007), *Cosa nostra. Un secolo di crimine organizzato a New York*, vol. 2, Planeta DeAgostini, Barcellona.

Gibson, William (2003), *Neuromante*, Mondadori, Milano.

Laprovitera Andrea, Storaì Niccolò (2010), *Quartieri*, Tunué. Prospero Book, Latina.

Lefèvre, Pascal (1996), *Architecture dans le neuvième art/Architectuur in de Negende Kunst* [Architecture in comics], Arnheim: NBM-Amstelland.

McCloud, Scott (2006), *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Pavesio, Torino.

Secchi, Bernardo (2000) *Prima lezione di urbanistica*, Editori Laterza, Bari.