

Gli Archetipi della Fantasia

di Michela De Domenico*

Abstract

Le visioni dell'architettura fantastica dei fumetti, congiuntamente a quelle dell'architettura delle utopie, del cinema e dei videogiochi, hanno contribuito alla creazione di un immaginario architettonico fantastico. Alla base di queste creazioni, vi è un processo ideativo che nasce dal disegno e che permette di vedere cose e luoghi non ancora esistenti. In questo contesto, ancora poco esplorato, lo studio cerca di approfondire i temi che riguardano l'effimero e la fantasia, per mettere poi a punto gli strumenti dell'analisi, attraverso la ricerca degli archetipi principali, l'individuazione di una grammatica e di una semiotica che caratterizzano il messaggio di queste architetture. L'obiettivo è mostrare, attraverso gli scambi tra città e fumetto, l'esistenza di un territorio trasversale comune alle due aree, che si ispirano a una simile memoria architettonica, ad un analogo immaginario e presentano un comune interesse verso le mutazioni degli ambienti.

Fumetti | Fantasia | Utopia | Architettura | Archetipi | Immaginazione.

In comics, visions of fantastic architecture contributed, along visions of utopia architecture in movies and video games, to the creation of an imaginary fantastic architecture. At the base of these creations there's an ideational process starting from drawings and that allows to see things and locations not existing yet.

In such – not fully explored – context, target is to investigate themes related to ephemeral and fantasy then set up tools for analysis through the research of main archetypes, the identification of the grammar and semiotic who communise message of such architectures. Target is to show, by the mutual exchanges among cities and comics, the existence of a cross area inspired to a memory of common architecture, to a similar imaginary, and showing a common interest for ambient mutations.

Comics | Fantasy | Utopia | Architecture | Archetypes | Imagination.

Immaginazione, Fantasia, Utopia, Distopia, Fumetti

Immaginazione, fantasia e utopia sono sinonimi di realtà intangibili, categorie della mente non facilmente decifrabili. Eppure, tra le tre defini-

* Michela De Domenico. Nata a Messina nel 1968, architetto e fumettista, è Dottore di Ricerca in *Ingegneria Edile: progetto del recupero*, presso il DiSIA dell'Università di Messina. Ha realizzato fumetti per Kappa edizioni, Centro Fumetto A. Paziienza, Tunuè, Edizioni Interculturali, *storyboard* e illustrazioni per il cinema. Negli ultimi anni ha affiancato alla produzione artistica, quella scientifica nel campo del disegno di architettura, con diversi contributi in Seminari e Congressi Internazionali e articoli su riviste e libri di settore. micheladedomenico@gmail.com

zioni, esistono sostanziali differenze. Il termine “immaginare”, che deriva dal latino *imago*, indica la capacità della mente di configurare immagini, ideare, fingere, supporre; il termine “fantasia” deriva dal latino *phantasia*, immagine che appare, e si configura come l’atto creativo della mente di produrre immagini, derivante dall’immaginazione. Nel mondo antico, i concetti di *fantasia* e *immaginazione* tendono a coincidere e solo durante l’età moderna, si separano raggiungendo una propria individualità, «in quanto alla prima viene attribuito il carattere della creazione estetica delle immagini, negato invece alla seconda, obbediente a interessi pratici nella riproduzione o associazione o combinazione delle sue immagini» (Calcaterra, 2006).

Bruno Munari opera una distinzione tra fantasia, invenzione, creatività ed immaginazione:

- la fantasia è la facoltà più libera, perché «non deve tenere conto della realizzabilità e del funzionamento di ciò che ha pensato [...], libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile» (Munari, 1977, p. 21);
- l’invenzione usa la stessa tecnica della fantasia, ma la finalizza ad un uso pratico;
- la creatività usa assieme la fantasia e l’invenzione, finalizzandole alla risoluzione di un problema o di un bisogno;
- l’immaginazione è il mezzo per rendere visibile ciò che la fantasia, l’invenzione e la creatività, pensano.

Se l’immaginazione ha un carattere interiore di configurazione di immagini e la fantasia di creazione che si sviluppa partendo dalla propria interiorità, l’utopia si fonda su un’idealità diretta verso l’esterno, che coinvolge la società per migliorarla. Quando Tommaso Moro conia, nel 1516, il termine “utopia”, giocando tra i significati di *ou-topos* (non luogo) e *eutopos* (luogo felice), letteralmente “luogo felice inesistente”, si riferisce ad una società ideale frutto delle proprie elucubrazioni politico-filosofiche, ma anche a un luogo dell’immaginazione a cui prima di lui si sono riferiti Platone e Zenone. L’utopia in architettura si connota per una «spiccata



aspirazione al progresso, per una componente ideale manifesta, per essere anticipatrice dei tempi rispetto alla cultura corrente, per una indifferenza alla realizzazione del progetto, per un estremo individualismo che la rende non dialogante col contesto» (Santuccio, 2003, p. 21). Le grandi utopie dell'architettura del '900 trovano lontani epigoni nella città antica, in quanto anche la *polis* greca si basava su un'utopia sociale precedentemente mai messa in pratica¹ (Benevolo, 1999), che trova i suoi continuatori fantastici nella *Nubicuculia* di Aristofane e nella *Uranopolis* di Alexarchos. In seguito, la *Gerusalemme celeste* del *De civitate Dei* di Sant'Agostino tradurrà in simbologia urbanistica la spiritualità medievale. Anche il *Falansterio* e la *Città giardino* di Howard troveranno le proprie radici lontane nell'utopia di Tommaso Moro e ne *La città del sole* di Tommaso Campanella. Con l'avvento della società industriale, al disordine della città, «si vedranno opporre delle proposte di organizzazione urbana, liberamente costruite attraverso una riflessione che si sviluppa nell'immaginazione» (Choay, 1965, p.11). La storia dell'utopia nell'architettura dell'ultimo secolo può essere riferibile a tre periodi: «entusiasmo per il progresso industriale, fiducia nella potenzialità tecnologica, rifiuto del trend di crescita» (Santuccio, 2003, p. 23).

Dalle visioni fantastiche del futurismo di Antonio Sant'Elia e Mario Chiattone, alle provocazioni supertecnologiche degli Archigram, passando per le soluzioni radicali di Yona Friedman, fino alle megalopoli di Superstudio e Paolo Soleri, si impongono visioni paradossali di città, come quelle dei grattacieli antropomorfi di Hans Hollein, che operano una sostanziale rottura con lo spazio urbano, elemento riscontrabile oggi nei progetti visionari di Coop Himmelb(l)au. Ma, poiché l'utopia ha come fine ultimo quello di prefigurare una società ideale, dove l'architettura è utilizzata nei suoi linguaggi e nelle sue criticità per parlare d'altro (Raggi, 2011, p. 92), dopo la sconfitta delle ideologie e la vittoria del capitalismo, essa perde la facoltà di essere prefigurazione ideologica per tornare a essere «pura archi-

¹ Benevolo L. (1999), *prefazione*, in AA.VV., *La città dell'utopia*, Milano, Garzanti Scheiwiller.



tettura, istanza di forma priva di utopia» (Tafuri, 1973, p. 3).

In questo quadro, il ruolo dell'utopia di immaginare *luoghi felici non esistenti*, viene raccolto, per quanto riguarda gli aspetti inventivi e fantastici, dalle architetture di fantasia di fumetto, cinema e realtà virtuale, che al mondo dell'utopia contrappongono più spesso quello della distopia, che rappresenta il suo opposto. Pur partendo ambedue da una critica verso la società contemporanea, l'utopia tenta di configurare una società migliore, mentre la distopia ne precorre le possibili alterazioni negative, diventando utopia negativa. Il suffisso *dis*, in questo caso, indica non solo sottrazione, ma anche spostamento e alterazione, rappresentazione di uno stato di cose futuro in cui si prefigurano situazioni, sviluppi, assetti politico-sociali e tecnologici altamente negativi. Spesso, nelle visioni distopiche, si simula una società in cui il libero pensiero è sottoposto a controllo, o è frutto di un'idea indotta e di comportamenti omologati, come nelle ambientazioni della *Metropolis* di Fritz Lang (1927), o in quelle di *1984* di George Orwell (1948), in cui si azzera ogni ipotesi di alterità, di diversità, di cambiamento. Quest'inquietudine, generata dall'espansione incontrollata della metropoli, che si spinge fino ad ipotesi alternative in cui la macchina esercita un controllo totale sull'uomo e sulla società, crea visioni di un'architettura a volte ripetitiva e omologata, a volte caotica e incontrollata, dando vita alternativamente a "non-luoghi" anonimi e uguali, o a *junkspace*² spazio spazzatura, o diventando rappresentazione del potere attraverso forme di monumentalità.

Rispetto a quelle dell'utopia architettonica, le visioni urbane del cinema di fantascienza, della letteratura fantastica e del fumetto, che si sono avvicinate a descrivere un mondo per lo più distopico, hanno avuto, per forza e immediatezza evocativa, una grande diffusione che ha esercitato sull'immaginario collettivo un'attrattiva che sovente, i progetti delle avanguardie architettoniche non sono riusciti ad avere. La forza di queste ambientazio-

² *Junkspace* è lo spazio-spazzatura prodotto dalla metropoli contemporanea, concetto descritto da Rem Koolhaas nel libro omonimo *Junkspace, per un ripensamento dello spazio urbano*, Quodlibet, Macerata, 2006.



ni sta nel rendere accessibili tramite linguaggi più immediati e dalle qualità semantiche, quei luoghi che attraverso le immagini di progetti utopici e città futuribili, per quanto dettagliati e realistici, rimangono pur sempre di difficile diffusione. A sua volta, la città dei fumetti, rispetto a queste raffigurazioni che propongono un modello urbano concentrato sul linguaggio dell'architettura portato ai suoi estremi, è quella che, per la sua natura di immagine disegnata, ha meglio saputo evidenziare e comunicare gli aspetti fantastici dell'architettura, proponendone anche elementi innovativi. Per la sua doppia appartenenza ai mondi della rappresentazione e della comunicazione, infatti, il fumetto figura tra i *media* che sono riusciti meglio a rendere consistenti i mondi della fantasia, dell'utopia, dell'immaginario. Sia nelle ambientazioni realistiche che in quelle oniriche, la città occupa un posto significativo che caratterizza l'opera attraverso la scelta degli ambienti e il taglio delle vignette, definendo i personaggi. Qui, pur nella finzione, l'oggetto architettonico riacquista il suo rapporto con chi lo abita, diventa spazio dinamico e modello urbano in bilico tra realtà e utopia. Come per il grattacielo di Sullivan, che attraverso i fumetti di inizio '900 di Winsor McCay, e più avanti con le ambientazioni dei supereroi, diviene icona dell'immaginario popolare, anche le ambientazioni di fantasia dei fumetti creano mondi alternativi dall'architettura concreta in grado di influenzare l'immaginario anche di altri *media* come il cinema, la letteratura e della stessa architettura. Tra architettura e fumetto, più che una semplice affinità, si tratta infatti di influenze reciproche. Ambedue convergono, tramite i loro percorsi e le loro opere, verso un obiettivo comune: la visione della città. Il fumetto diventa mezzo per scrutare la realtà e le metamorfosi della città contemporanea e decifrarne i futuri sviluppi. Di contro, il suo linguaggio e i suoi ritmi narrativi, diventano, per l'architettura, un *medium* utilizzabile per rappresentare il progetto: attraverso la libera giustapposizione dei punti di vista, combinando movimento, immagini e sequenze, che consentono di catturare e rappresentare lo spazio urbano. Attraverso i tagli verticali e orizzontali delle inquadrature, i generi e gli stili del fumetto contribuiscono a creare una memoria e una prospettiva dei generi urbani (Rambert et



Thevenet, 2010, p. 218). Inoltre, il fumetto, per la grande libertà espressiva e le qualità sincretiche (Ciorcolini, 2005, pp. 8-25), è un *medium* aperto alla contaminazione con altri linguaggi, che mostra grande facilità di sperimentazione e di innovazione. L'architettura dei fumetti è un'architettura emozionale e spesso fuori dagli schemi, che poggia le proprie fondamenta nella parte destra del cervello, la stessa della visione sincretica, per cui non ha l'obbligo di reggersi, né di prefigurare spazi reali e mimetici, è una vera e propria architettura della fantasia, il cui valore rientra nel campo dell'estetica. Attraverso uno sguardo che indaga mente e linguaggi, esso rielabora l'esperienza quotidiana al di là di una sola realtà possibile.

Vi è una profonda affinità tra l'architetto e il disegnatore di fumetti: ambedue disegnano architetture non esistenti, provano diverse soluzioni, esercitano l'arte di costruire scenari urbani attraverso cui raccontare la città, condividono la stessa memoria e lo stesso immaginario architettonico. L'architetto, d'altro canto, si differenzia profondamente dal fumettista perché ha, come fine ultimo, il concretizzarsi dell'esperienza spaziale, che anche nel caso del progetto utopistico non può evadere dal concetto reale di società. Nel fumetto, al contrario, non vi è apparentemente alcun limite alla fantasia, se non quello della comprensione del messaggio da parte del lettore. Ciò non preclude tuttavia all'architetto la possibilità di sperimentare nuovi modelli, avvalendosi anche della ricerca in campi limitrofi al suo. In alcune esperienze più innovative, dagli Archigram, a Rem Koolhaas, a BIG, il fumetto ha rappresentato infatti, uno stimolo e una palestra per l'immaginazione, nonché uno strumento dal grande potenziale comunicativo, sia nel rappresentare le ragioni della pianificazione, sia nel descrivere in maniera efficace e immediata l'iconografia del progetto.

Come scrive Paul Klee (1920), «l'arte non riproduce ciò che è visibile, ma rende visibile ciò che a volte non lo è».

Archetipi dell'immaginario nelle architetture dei fumetti

Ne *L'arte della memoria* (1966), Frances A. Yates osserva come da sempre la nostra mente ricorra a metafore spaziali per visualizzare le proprie



strutture concettuali. Influenzata dalla percezione della realtà, dal sogno o dalla memoria, essa crea sinapsi dalle quali nascono immagini nuove e spontanee, il cui processo prende il nome di fantasia. Ricostruendo questo percorso a ritroso, facendo riferimento ad archetipi e strutture dell'immaginario, così come proposto nel suo saggio su *Le strutture antropologiche dell'immaginario* da Gilbert Durand (1960), è possibile risalire a quelle percezioni, segni e memorie che costituiscono l'immaginario architettonico, anche se una classificazione nel campo dell'immaginazione potrebbe apparire troppo razionale.

Utilizzando il modello assunto da Paolo Portoghesi, che nel suo saggio *Natura e architettura* (1999) analizza le strutture dell'architettura confrontandole con le forme della natura, si sono individuati approssimativamente tre archetipi generali sui quali raffrontare le forme dell'immaginario architettonico.

Archetipo natura

Nelle architetture di fantasia dei fumetti, i riferimenti al mondo naturale sono spesso di tipo formale e simbolico, dove le forme possono andare al di là delle leggi di gravità, della statica e della dinamica, che controllano la stessa natura e librarsi fuori dei confini del reale. Nell'*Arboria* di *Flash Gordon*³ (fig. 1) la natura è elemento dominante dell'ambiente in cui le architetture si collocano. La città è appoggiata su gigantesche ramificazioni, la sua immagine è un connubio tra i grattacieli di matrice statunitense e strade sopraelevate, la cui sinuosità e leggerezza richiama l'andamento naturale delle liane.

³ *Flash Gordon* scritto e disegnato Alex Raymond fu pubblicato dal King Features Syndacate a partire dal 1934.





Fig. 1 – Archetipo natura: Arboria, da *Flash Gordon* di Alex Raymond

L'enfatizzazione di una struttura generatrice di matrice naturale, che richiama quella di un apparato radicale, rappresenta, invece, l'idea concettuale su cui si basa la visione urbana di *Ter 21* in *The long Tomorrow*⁴ di Moebius, in cui la città si sviluppa all'interno della fenditura del pianeta su vari livelli discendenti, incrociando una ragnatela infrastrutturale di sopraelevate, scale e ascensori, in uno spazio urbano caotico e aggrovigliato.

Nel fumetto *Ronin* (Miller, 1991), alla New York di un futuro distopico, si sovrappone una nuova entità urbana *Acquaend* (omaggio a un altro autore, Moebius) che, simile a una ameba, fagocita la prima aumentando a dismisura la propria consistenza. Come un organismo ameboide, essa non ha una forma definitiva, ma varia la propria struttura al proliferare delle proprie cellule, guidata dal volere di un'entità superiore, il computer *Virgo*.

Nel *manga*⁵ giapponese *Blame* (Nihei, 2000), gli spazi urbani richiamano un universo sensoriale e organico simile a quello fisiologico della nostra mente, in cui gli elementi tecnologici, rappresentati da grovigli di tubi, cavi

⁴ Il fumetto *The long Tomorrow*, scritto da Dan O'Bannon e disegnato da Moebius nel 1975, fu pubblicato per la prima volta sulla rivista francese *Metal Hurlant* e in Italia in *Alter Linus* n. 11, Milano Libri, nel 1976.

⁵ Genere di fumetto nato in Giappone nel secondo dopo guerra per mano di Osamu Tezuka.

e filamenti, si destrutturano ricreando una spazialità simile a quella delle viscere di un corpo umano.

In questi esempi, i riferimenti all'archetipo natura sono spesso portati agli estremi e caricati di una forza metaforica, utile a dare un valore evocativo alle ambientazioni all'interno del *medium* fumetto. Le architetture mostrano una simbiosi tecnologia natura, in cui la città, dalle caratteristiche altamente tecnologiche, è inserita all'interno di una natura incontaminata, o presenta materiali e strutture urbane mediate da quelle della natura. Grazie alla tecnologia cibernetica, la città e le sue strutture diventano vive e modificabili, e suggeriscono nuove spazialità che richiamano la natura dell'uomo e dello spazio fisiologico.

Archetipo storia

Nell'ambito delle architetture di fantasia dei fumetti, la riproposizione degli stili del passato risulta fondamentale per alcune ambientazioni, in special modo del fumetto europeo, dove si mescolano stili architettonici distanti per creare un linguaggio architettonico di fantasia, come nello *steampunk*⁶, la cui origine risale ai romanzi di Jules Verne, dove architetture di ispirazione vittoriana e *Art Nouveau* si mescolano a tecniche e materiali propri dell'architettura industriale del XIX sec. e a tecnologie moderne, o ad essere rappresentato, tramite una trasposizione spazio-temporale, dalla citazione di un'architettura anche famosa posta in un luogo e in un tempo diverso e distante da quello di origine.

Nella *Trilogia Nikopol* (Bilal, 2005), l'ambientazione si svolge nella Pari-

⁶ Il termine nasce dal libro di Kevin Wayne Jeter, *La notte nei Morlock* (Morlock Night) del 1979, ma l'opera che ha diffuso la consapevolezza del genere tra gli appassionati di fantascienza è considerata *La macchina della realtà* (The Difference Engine, 1990) di William Gibson e Bruce Sterling. L'ambientazione *steampunk* è caratterizzata da scenari urbani e architettonici tipici del XIX sec., spesso di stile vittoriano e da una sorta di ucronia, in cui la storia ha seguito un corso alternativo rispetto a quello reale. Gli usi della forza motrice della scienza del vapore, precedenti alla scoperta dell'elettricità, sono applicati a tecnologie del futuro, come macchine volanti, razzi, computer.



gi, Londra e Berlino di un futuro 2023 dove, per meglio creare un corto circuito spazio-temporale, l'autore accosta icone urbane famose o distanti all'architettura della città, come la piramide egizia che vola su Parigi, o i *silos* supertecnologici accanto a Notre Dame, creando nel lettore un corto circuito spazio-temporale che rientra nell'ambito dell'immaginazione. Nella serie *Le città oscure*, gli autori Francois Schuiten e Benoit Peeters creano città ideali di un universo fantastico e distopico, le cui diversificate architetture servono a comunicare le caratteristiche della città e come essa vuole mostrarsi all'esterno. Nella città del sud *Samaris* (Schuiten et Peeters, 2002) dai colori caldi e solari, per esempio, le alte e lisce mura trapezoidali, che ricordano quelle dei monasteri tibetani, assieme agli alti edifici sormontati da cupole dorate di ispirazione islamica, vogliono comunicare al visitatore chiusura verso l'esterno e conservazione del potere. Al contrario in *Xhystos* (fig. 2), città del nord dai colori freddi, i materiali moderni e le tecnologie dell'epoca industriale mescolati allo stile *Art nouveau* di Victor Horta, stanno a rappresentare una città moderna e dinamica.

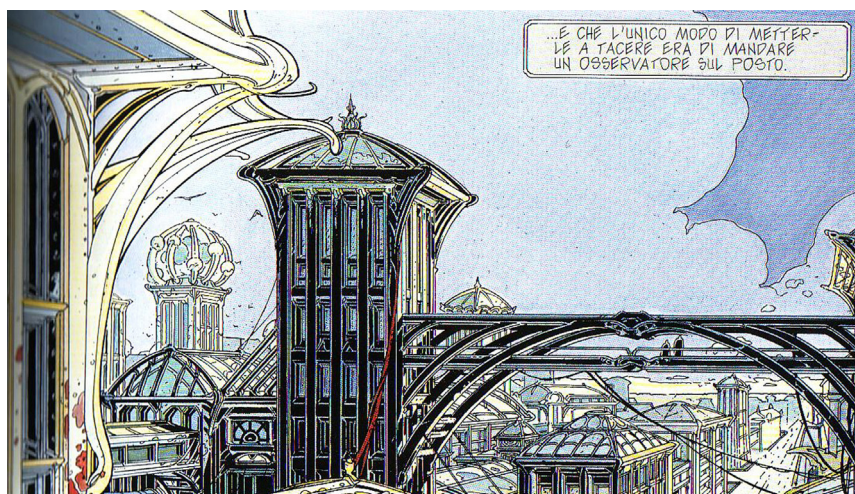


Fig. 2 – Archetipo storia: Xhystos, da *Le mura di Samaris* di Francois Shuiten e Benoit Peeters.



In alcuni fumetti *fantasy*⁷ dei francesi Moebius e Caza, le ambientazioni propongono il mescolarsi di archetipi ed elementi architettonici di un lontano passato dal forte valore simbolico e materico, come architetture megalitiche dalle forme ancestrali, accostate agli stili del Medioevo o dell'America Centrale.

In tutte queste ambientazioni, la riproposizione degli stili presenta una doppia funzione: una di carattere simbolico e semantico, che usa i valori rappresentativi di uno o più stili, per comunicare al lettore uno stereotipo o un'atmosfera; l'altra, dal valore innovativo, mescola stili e architetture distanti, per attuare un linguaggio nuovo dal quale si originano forme di fantasia.

Archetipo macchina

Nelle architetture del fumetto, l'archetipo macchina è presente in maniera determinante nelle ambientazioni di fantascienza che prefigurano un futuro tecnologicamente avanzato, caratterizzato dalla presenza di astronavi, stazioni orbitanti e città aliene; nelle ambientazioni *steampunk*, dove si descrive un passato a cavallo tra XIX e XX sec., caratterizzato dall'uso moderno delle macchine a vapore, utilizzando il fattore dell'*ucronia*⁸; in quelle *cyberpunk*⁹, dove meccanismi cibernetici informatizzati rendono "vive" le architetture. Nei primi fumetti americani di fantascienza degli anni '30, quegli ideali di fiducia verso il futuro che originano dal progresso tecnologico sono incarnati nel grattacielo, che diventa elemento cardine delle ambientazioni realistiche o di fantasia. Esso rappresenta la proiezione di

⁷ Le ambientazioni *fantasy* mescolano generi e stili di periodi storici diversi, ambienti naturali in cui spesso si mescolano la tecnologia e la magia, mediate dalla fiaba e basate su ipotesi di fantasia.

⁸ L'*ucronia* è un genere della narrazione fantastica in cui si presuppone che la storia abbia seguito un corso alternativo rispetto a quello reale.

⁹ Genere letterario sviluppato da Bruce Sterling e William Gibson, caratterizzato da un futuro distopico, in cui le scienze avanzate come la cibernetica, l'informatica, la robotica e le nanotecnologie, si associano alla cultura e allo stile *underground* degli anni '80 e alle sue istanze di ribellione sociale.



un mondo avveniristico in sintonia con la visione del futurismo, ma anche un simbolo di distopia, una macchina urbana utilizzata dal potere per il controllo sulla società. La rappresentazione del grattacielo si affianca ad altri elementi tecnologici, ripresi dalla tecnica urbana più avanzata, dalle visioni utopistiche e dal cinema espressionista, come la strada sopraelevata, le rampe, gli ascensori, che si mescolano a materiali presi in prestito dalla tecnologia missilistica, che nel 1926 attraverso gli esperimenti di Robert Goddard, entra nella sua fase moderna rendendo concreta l'idea dei viaggi spaziali, ma anche il loro utilizzo militare.

In alcuni generi del fumetto europeo, l'archetipo macchina è invece simboleggiato dagli stili a cavallo tra il XIX e il XX sec., mediati dalle grandi strutture industriali e dall'“architettura degli ingegneri”, dove le città appaiono costruite in serie, e la loro grandiosità e freddezza provoca un'inquietudine, che esprime la perdita di controllo sulla città da parte dell'uomo cancellando ogni umanità. A questo proposito appare indicativa la metafora presente nella già citata *Samaris* di *Le città oscure*, dove assistiamo alla trasformazione delle facciate degli edifici che arretrando su binari nascosti, si trasformano in quinte teatrali, ad opera di meccanismi che la città stessa controlla. Dagli inizi degli anni '80, simultaneamente al successo del genere letterario *cyberpunk*, inizia nel fumetto l'interesse verso la cibernetica e le ambientazioni che da essa derivano. In alcune ambientazioni urbane le architetture diventano forme biotecnologiche, entità pensanti e autoreferenziali, che fanno capo a un cervello elettronico, come il computer *Virgo* che controlla l'avveniristica cittadella *Aquarius*, in *Ronin*, modificando le proprie strutture al variare delle condizioni esterne, o al presentarsi di una minaccia, come una macchina da guerra. In altri casi, come in *Morbus gravis* di (Eleutieri Serpieri, 1993), o nei *manga* di Tsutomu Nihei (fig. 3), l'ambiente urbano si presenta come una superfetazione impazzita di tubi, fili, travi, pilastri e le strutture urbane appaiono come componenti biologiche di un corpo vivo che è la città.



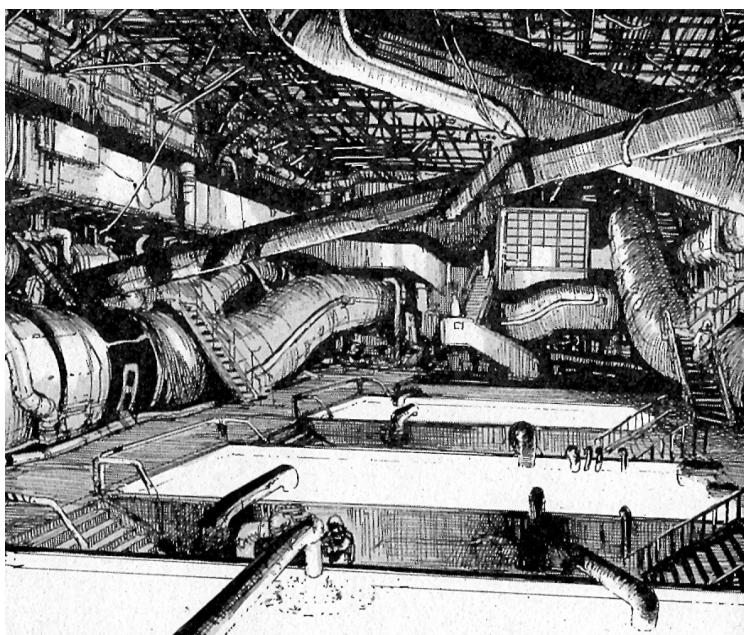


Fig. 3 – Archetipo macchina: Tutomu Nihei, Abara.

In queste ambientazioni si riflettono evidenti le trasformazioni dell'architettura contemporanea, influenzate dall'era dell'elettronica e della digitalizzazione, in cui il confine tra reale e virtuale diventa sempre più sottile. Lo spazio, come lo conoscevamo, si trasforma in entità amorfa e viva, non più catalogabile e in continua trasformazione. Ma la meccanizzazione della città appare, quasi sempre, come connubio di distopia e disumanizzazione; la città dell'avanguardia fondata sull'ottimismo verso il progresso e la meccanizzazione, risulta, alla luce dell'entrata in scena dell'uomo, in contrasto con ogni umanità e sentimento, dove l'individuo figura come una pedina in mano a giochi più grandi.

Grammatica della fantasia nelle architetture dei fumetti

Gianni Rodari, nel suo *La grammatica della fantasia* (1973, p. 147), si chiede: «è lecito usare una struttura logica per un'invenzione della fantasia?». Le sue riflessioni sulla “fantastica”, come atto creativo della composizione narrativa, si rifanno alle tecniche messe a punto dai surrealisti e dai for-

malisti russi¹⁰, guidandoci ad analizzare le funzioni dell'immaginazione, le tecniche per stimolarla e quelle per comunicarla, rappresentando in forme nuove la realtà¹¹. Tuttavia, le tecniche inventive individuate da Rodari e riprese poco dopo da Bruno Munari prescindono l'ambito del racconto e possono considerarsi applicabili a qualsiasi linguaggio creativo, compresa l'architettura.

Facendo riferimento agli elementi grammaticali delineati nel libro di Rodari e utilizzando come materiale di analisi le architetture di fantasia dei fumetti, pur con una certa indeterminatezza propria della materia, è possibile delineare alcune delle regole che concorrono all'invenzione delle architetture immaginarie, ricomponendo le trame inventive che scaturiscono dalle libere associazioni che ogni immagine provoca nella mente, tramite analogie, ricordi e funzioni di causa effetto.

Associazioni fantastiche

Associando due o più immagini dai significati distanti o estranei, si crea uno iato, all'interno del quale si colloca la creazione immaginativa. L'associazione fantastica che ne nasce «costringe a uscire dai binari dell'abitudine, a scoprirsi nuove capacità di significare» (*ibidem*). Nella saga dell'*Incal* di Moebius e Jodorowsky (Jodorowsky et Moebius, 1985), numerose invenzioni urbane sono giocate sull'associazione; ad esempio, nel pianeta *Tecnogeo*, l'immagine dell'astro meccanico è associata a quella di un uovo

¹⁰ Propp e i formalisti russi analizzano il tema del racconto e ne ripropongono nuove combinazioni. Attraverso lo studio e l'analisi della struttura dei racconti di fiaba russi, Vladimir Propp sostiene che, in un racconto, la funzione prescinde dal personaggio e l'azione deve avere una collocazione nella vicenda narrata. Propp individua 31 funzioni.

¹¹ Rodari applica l'atto creativo partendo dalle piccole cose e dagli usi giornalieri, inventando oggetti e storie attraverso l'uso di tecniche semplici, applicabili dai bambini attraverso il gioco, sfruttando il loro atteggiamento verso gli oggetti di uso comune «materiali di un'esplorazione ambigua e pluridimensionale, in cui si danno la mano conoscenza e affabulazione, esperienza e simbolizzazione». Si scopre così come, attraverso l'uso didattico della fantasia, possano essere messi a punto una serie di elementi grammaticali utili all'invenzione *tout court*.



interamente costituito da una lega metallica. Ancora, l'iconografia di un elemento naturale come quello di una stella marina, si associa al concetto distante di nave spaziale altamente tecnologica, nell'*astronave-stella* (fig. 4).

Ipotesi fantastica

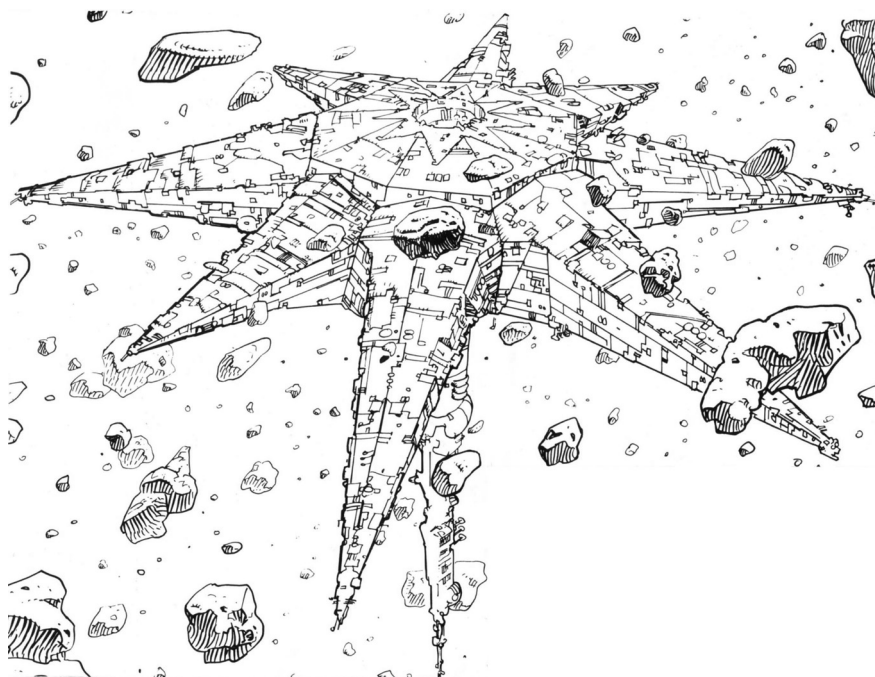


Fig. 4 – Associazioni fantastiche: Moebius, Astronave-stella, da la saga dell'Incal.

Se associamo a una data immagine un'azione, un predicato o un attributo, che poco o nulla hanno a che fare con la natura del soggetto scelto, ovvero associamo funzioni estranee ad esso, costituiamo un'immagine fantastica dalle nuove caratteristiche e funzioni. Uno stereotipo di origine letteraria, presente anche nelle fantasie urbane dei fumetti, è quello della città che vola, come nella *Venezia Celeste* (Moebius, 1984) dove, al di sopra di una piattaforma volante, le architetture appaiono leggere e trasparenti come vetri di murano sormontate da cupole tipicamente orientali (fig. 5); nella *Laputa* di Hayao Miyazaki¹², la struttura urbana sferica organizzata

¹² Film di animazione di Hayao Miyazaki, *Laputa: Il castello nel cielo*. Studio Ghibli, Tokyo, 1986. Titolo originale: Tenku no shiro Rapyuta.

su sette anelli, che ricorda *La città ideale*¹³ di Tommaso Campanella, si libra in cielo grazie al potere di una pietra.

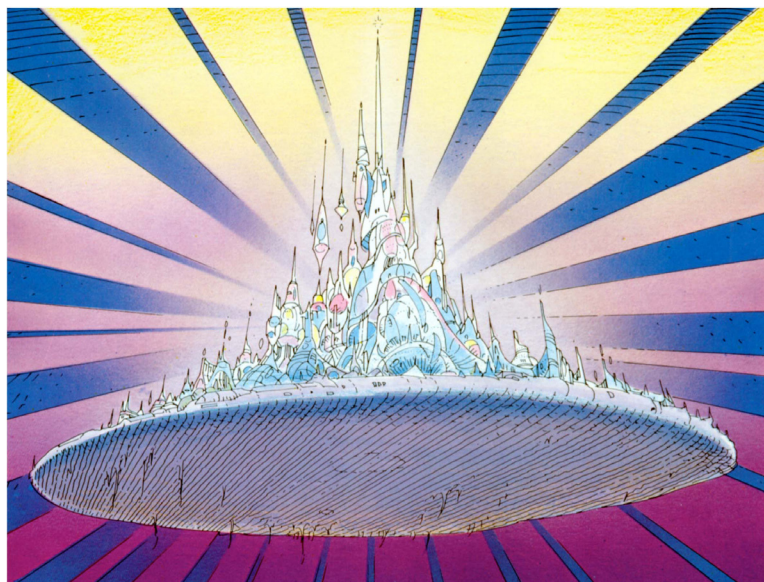


Fig. 5 – Ipotesi fantastica: Moebius, Venezia Celeste.

Deformazione

Provando a modificare un'immagine reale, aggiungendo, togliendo, allungando, stringendo, realizziamo una deformazione della realtà e dell'oggetto, che ci porta nell'ambito dell'utopia e della destrutturazione. Nei fumetti *cyberpunk* di Tsutomu Nihei, lo spazio urbano come lo conosciamo non è più distinguibile, le strade sopraelevate e fortemente sovradimensionate dai pilastri che assomigliano a zampe di animale predominano sull'immagine della città, gli impianti urbani, tubazioni, cavi e sostegni si dilatano fuoriuscendo dalla loro sede naturale, diventando superfetazioni quasi vive (fig. 6).

¹³ Campanella T. (1990), *La città del sole*, FME, La Spezia.



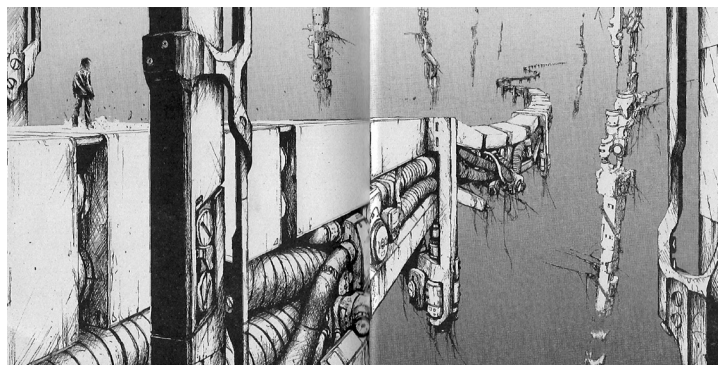


Fig. 6 – Deformazione: Tsutomu Nihei, Blame.

Straniamento

Attribuendo ad un determinato oggetto un nuovo significato, dimenticando ciò che conosciamo di esso, guardandolo come se lo vedessimo per la prima volta, adottiamo il principio che i formalisti russi individuano come straniamento¹⁴. In *Little Nemo in the slumberland* (McCay, 1984) e nelle vicende dei *supereoi*, il grattacielo non ha più la funzione di edificio ma diventa un oggetto da scalare, da cui lanciarsi o da usare come trampolino (fig. 7); anche lo spazio urbano posto tra i grattacieli assume nuove valenze, a partire dal ribaltamento del punto di vista.

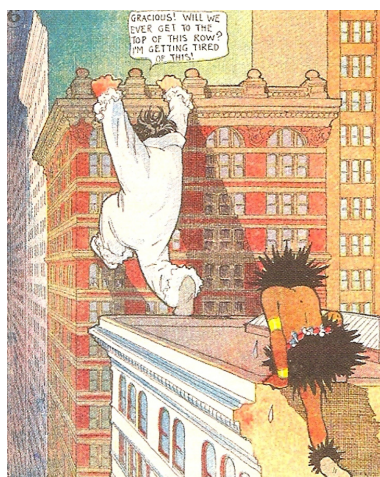


Fig. 7 – Straniamento: Winsor McCay, Little Nemo

¹⁴ Termine letterario coniato da Viktor Sklovkij, e usato dai formalisti russi, per indicare i procedimenti formali attraverso i quali l'artista produce nel lettore una percezione inusuale, della realtà, creando un effetto di sorpresa e di spaesamento. Indica anche l'effetto dell'alterazione della percezione abituale delle cose, con la conseguente rilevazione di aspetti e funzioni nuove del reale.

Trasposizione di significato

Quando inspiegabilmente ritroviamo, in una determinata epoca e in un determinato posto, un oggetto appartenente a un altro tempo e a un altro luogo, che poco o nulla ha a che fare col contesto in cui è posto, realizziamo una trasposizione di significato, di cui fanno parte le variazioni in chiave di tempo e di luogo. Ne *La fiera degli immortali* di (Bilal, 2005) una piramide volante simile a quelle egizie, appartenente quindi all'iconografia di un'altra epoca, atterra sulla Parigi del 2023 (fig. 8). Anche la sua funzione è diversa, non più tomba monumentale di un faraone, ma un'astronave abitata da entità extraterrestri simili a dei egiziani dalle fattezze umane e dalla testa di animale. Si crea un corto circuito spazio-temporale da cui scaturisce l'effetto fantastico.



Fig. 8 – Trasposizione di significato: Enki Bilal, *La fiera degli immortali*

Destrutturazione

Analizzando e scomponendo un oggetto in tutti i suoi elementi, ricostituendo in maniera nuova il materiale ottenuto, si otterrà un altro oggetto dai nuovi significati. Nella già citata città di *Samaris* (fig. 9), le facciate degli edifici tardo rinascimentali si scompongono ad opera di un potere invisibi-

le, che le trasforma in quinte sceniche e distrugge ogni illusione di assetto e di ordine urbano, trasformando l'immagine della città e svelando il caos.

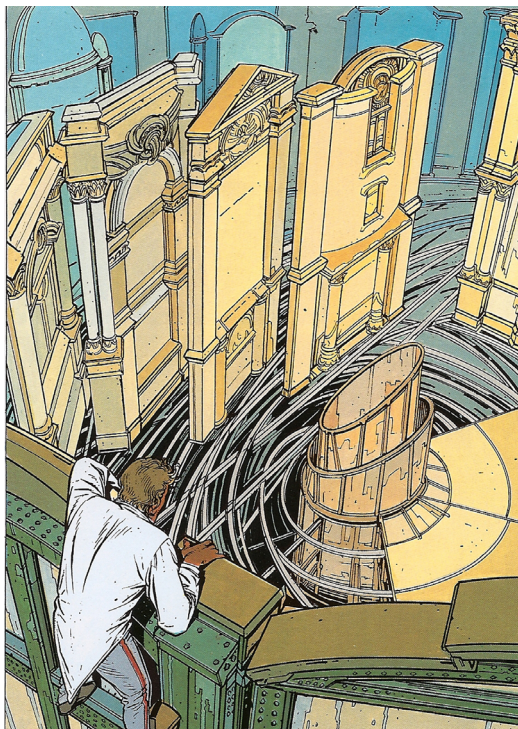


Fig. 9 – Destrutturazione: Francois Shuiten, Benoit Peeters, *Le mura di Samaris*

Relazioni, opposizioni

L'invenzione fantastica può nascere attraverso la relazione tra due opposti, piccolo-grande, alto-basso, magro-grasso, colorato-incolore. Nel fumetto *Akira* (Otomo, 1990/93), i quartieri ricchi e tecnologicamente avanzati di Neo Tokyo si stagliano come una cattedrale di torri e luci visivamente in contrasto con i quartieri degradati più bassi formati da edifici di pochi piani, sporchi e incolore (fig. 10).



Fig. 10 – Relazioni-opposizioni: Katsuhiro Otomo, Akira

Rovesciamento della norma

Esagerando i caratteri della realtà, riconfigurando l'esistente attraverso la caricatura e la metafora, si realizza una deformazione dalla quale scaturisce l'invenzione fantastica. Tra le numerose invenzioni di fantasia del fumetto *Little Nemo in the Slumberland*, assistiamo a un rovesciamento della norma in cui le dimensioni del protagonista e quelle della città si ribaltano, i grattacieli diventano oggetti di gioco da scalare o su cui sedersi, come in una città in miniatura. Nell'ambiente urbano di *Blame* di Tsutomu Nihei, lo spazio è labirintico e poliedrico, l'alto, il basso, l'interno e l'esterno, si confondono e si mescolano non lasciando più punti di riferimento (fig. 11).

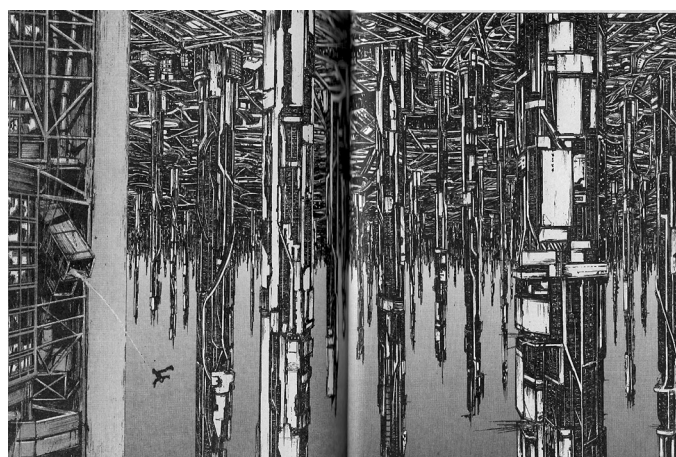


Fig. 11 – Rovesciamento della norma: Tsutomu Nihei, Blame



Errore come occasione di creatività

L'accentuazione di un errore può diventare pretesto per un atto di creatività che sollecita segni e forme al nostro immaginario, cui segue un atto d'ingegneria inteso come ricerca di soluzioni per riparare ad esso. Nel fumetto *Mister X* (Motter, 2005), la megalopoli all'avanguardia progettata da un architetto folle, chiamata *Radiant City* (fig. 12), nasconde all'interno dei propri edifici una seconda città fatta di cunicoli, pareti vuote, passaggi nascosti, che solo il suo creatore conosce e che egli stesso ha progettato per riparare agli errori che hanno reso la città malata e in mano al potere di pochi.



Fig. 12 – Errore come occasione di creatività: Dean Motter, Mister X.

Logica fantastica

Le architetture di fantasia devono rispondere a fattori logici legati alle caratteristiche immaginarie dell'oggetto. Nell'*Arboria* di *Flash Gordon* (fig.

13), la città è appoggiata su gigantesche ramificazioni, persino le architetture e le strade ricordano l'andamento naturale delle piante ed i viadotti si stagliano in maniera sinuosa, circondando i grattacieli come liane.

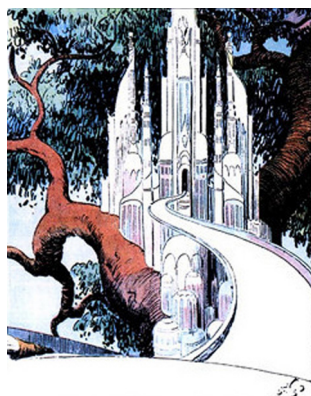


Fig. 13 – Logica fantastica: Alex Raymond, Flash Gordon

Semiotica della fantasia nelle architetture dei fumetti

Pur basandosi su codici diversi, l'architettura disegnata e l'architettura dei fumetti hanno in comune un universo di segni, forme, memorie e archetipi. Le ambientazioni dei fumetti utilizzano e mettono in comune i codici del linguaggio popolare del fumetto e quelli del linguaggio più elitario dell'architettura.

Il fumetto nasce come linguaggio della comunicazione di massa, ma, grazie al dinamismo, alla propensione per la sperimentazione e alla contaminazione con altri linguaggi, diventa in alcuni casi, un *medium* capace di ergersi a livelli di ricerca visiva e narrativa di grande interesse, anche per quel che riguarda l'ideazione di città fantastiche. Dal punto di vista semantico, nel fumetto, il messaggio viene codificato in base a un dualismo strutturale legato al linguaggio iconografico e a quello testuale.

Decomponendo i segni e analizzando le relazioni tra di essi, in riferimento a un codice dato, Umberto Eco suddivide così i codici semantici del fumetto convenzionale (Eco, 2008, 145-151):

- la visualizzazione della metafora o della similitudine, attraverso elementi iconografici;



- la grafica del testo attraverso l'uso di *balloons* e onomatopее;
- la grammatica dell'inquadratura, il cui valore è dato dalla relazione tra parola e immagine;
- il montaggio delle vignette, che spezza il *continuum* narrativo in pochi elementi essenziali;
- la struttura del racconto a fumetti;
- l'intreccio narrativo;
- la dichiarazione ideologica concernente l'universo dei valori.

Dovendo comunicare un valore simbolico attraverso l'immagine, le architetture dei fumetti utilizzano in particolare il primo codice, caricandosi di significati e diventando metafora utile a comunicare con immediatezza, attraverso poche inquadrature, una data ambientazione, un periodo storico reale o inventato e determinati contenuti ideologici che l'autore vuole trasmettere. D'altro canto, a causa dell'immediatezza con cui queste architetture devono essere lette, nei fumetti agisce una semplificazione iconografica che tende allo stereotipo, mediata anche da altri codici come quelli del cinema, così come avviene per i personaggi principali, definiti in base ai tipi umani specifici e di immediata riconoscibilità (il buono, il cattivo, la vamp), agli abiti e ai costumi che diventano come delle divise che identificano il personaggio (i supereroi in calzamaglia, il trench nei polizieschi, etc.). Così, nelle architetture dei fumetti, il deposito di Zio Paperone ricorda una gigantesca cassaforte, il grattacielo assurge a simbolo del super uomo moderno, sfondo indispensabile per le vicende dei supereroi a stelle e strisce, così come la scuola lo diventa nelle storie adolescenziali narrate nei *manga* giapponesi.

Nell'ambito della metafora architettonica rientra anche l'uso di tipologie narrative come quelle della *fantascienza*, del *fantasy*, o dello *steampunk*, per fare alcuni esempi, dove la città si manifesta attraverso determinate caratteristiche tipologiche e morfologico/funzionali, immediatamente riconoscibili. Nel caso delle ambientazioni *steampunk*, mediate dal codice del romanzo scientifico¹⁵, la città è ubicata in un universo ucronico parallelo,

¹⁵ Il romanzo scientifico inventato da Jules Verne e proseguito da Herbert George Wells.

le architetture si rifanno a tipologie in voga a cavallo tra XX e XXI sec., come i palazzi Vittoriani o *Art Nouveau* dove, soluzioni tecnologicamente avanzate e materiali edilizi moderni come il vetro, il ferro e la plastica, si mescolano alle macchine tipiche della tecnologia del vapore.

Le ambientazioni dei fumetti di fantascienza, anche queste mediate dalla letteratura, vengono invece codificate negli Stati Uniti nei primi decenni del '900 attraverso fumetti come *Buck Rogers* e *Flash Gordon*. Le città sono ubicate su altri pianeti, reali o inventati, le architetture mescolano le visioni coeve delle avanguardie architettoniche e gli stili monumentali dell'imperialismo, le tipologie dei grattacieli e l'uso di elementi tecnologici scientificamente avanzati derivati dalla tecnologia dei razzi spaziali, che si amalgamano a materiali come il cemento e il metallo.

Le avventure dei supereroi sono invece ambientate nella metropoli americana degli anni '30 in città in un primo tempo inventate, come *Metropolis* e *Gotham City*, ma che man mano lasciano il posto a città reali come New York. Lo sfondo di queste ambientazioni è l'intera città, con strade, ponti, grattacieli, dove le forme verticali di questi ultimi diventano elementi che caratterizzano la composizione delle vignette e impongono la scelta del punto di vista, che si ribalta, opponendo a quello costruito a misura d'uomo posto ad altezza marciapiede, quello fantastico del supereroe il cui sguardo sovrasta e si staglia dall'alto dei grattacieli (fig. 14).

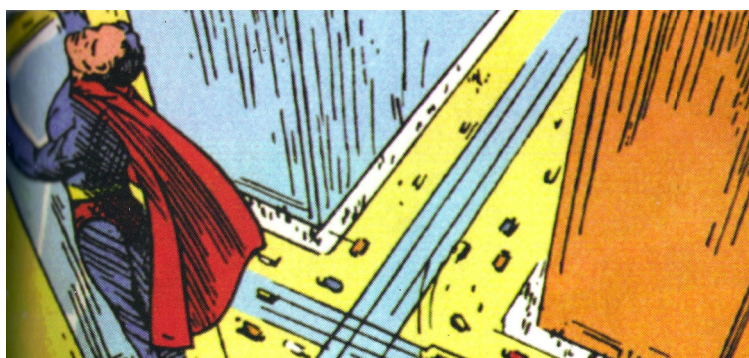


Fig. 14 – Metropolis: da Superman di John Shuter, Jerry Siegal



Come per il meccanismo semantico della *closure*, una sorta di alchimia che opera nello spazio tra le vignette a cui il lettore deve dare senso (McCloud, 2008, p. 81), guardando una sequenza con due o più immagini dello stesso luogo anche molto differenti o frammentate, si costringe il lettore a ricreare nella propria mente l'intero spazio del racconto, dandogli una "*identità dominante*". Riprendendo la definizione di Scott McCloud, «lo spazio è per un fumetto quello che il tempo è per un film» (McCloud, 2008, p. 15). Il meccanismo della *closure*, unito a queste architetture fortemente allegoriche, crea un'alchimia nella mente del lettore che riorganizza, all'interno dello spazio virtuale della propria mente le forme fantastiche di queste architetture. Lo spazio della storia risulta così quadrimensionale e richiama quel *teatro della memoria* che, secondo Frances Yates, forma nella nostra mente immagini di un'architettura iconica suscitata dall'associazione di memorie, sogni e archetipi (Yates, 1972).

Un altro aspetto semantico ritracciabile nelle ambientazioni del fumetto, è la *dichiarazione ideologica*, che si caratterizza per il forte messaggio evocativo di queste architetture, che utilizza spesso lo stereotipo per rappresentare contenuti ideali e valori proposti dalla storia.

E così ne *Le città oscure*, *Samaris* dalle mura inaccessibili, che ricordano quelle trapezoidali di un monastero Tibetano, si vuole rappresentare il senso di chiusura verso l'esterno e la presenza di un forte controllo accentratore. All'interno l'urbanistica che richiama gli stili convenzionali dell'architettura classica, del Manierismo e della città ideale, rappresenta un potere superiore e rassicurante per il viaggiatore, ma risulta, allo stesso tempo, insondabile restituendo al lettore una sensazione di angoscia. La visione di questa città, apparentemente perfetta, risulta infatti un inganno in cui l'usuale si trasforma improvvisamente in inconsueto, le facciate, a prima vista ordinarie, si svelano essere quinte sceniche di legno dipinto, *trompe l'oeil*, dietro alle quali si nascondono meccanismi che un potere nascosto muove a proprio piacimento. La città si protegge da eventuali virus patogeni attraverso un'opera di autoconservazione che la trasforma in una sorta di macchina da guerra, che modifica le proprie strutture per travolge-



re ed espellere tutto ciò che può portare cambiamento, variando la propria struttura al mutare delle condizioni esterne, come un'ameba.

Il codice appartenente alle architetture dei fumetti, sembra così manifestarsi come quello di un'architettura della narrazione, dove, all'interno di uno schema riconoscibile sono inserite componenti che si combinano in maniera sempre diversa. Attraverso il montaggio, le tipologie di inquadratura e la successione degli elementi, l'architettura è rappresentata su più piani di lettura, come una storia in divenire, in cui è il lettore a dover decifrare forme e spazialità.

Conclusioni

Esplorando i territori della contemporaneità, architettura e fumetto uniformano i loro cammini per indagare sui luoghi in divenire delle metropoli. Il gesto del disegnare, comune alle due discipline, è il mezzo più immediato di collegamento tra l'immaginazione e la concretizzazione delle idee, ma va stimolato con una buona educazione alla fantasia. Le nuove generazioni, già predisposte al linguaggio del *cyberspazio* e del fumetto, possono essere allenate ad immaginare attraverso il disegno, la sublime infinità di nuove forme, ponendosi al di là della realtà fisica oggettiva, per sperimentare le nuove spazialità della mente. Il fumetto, per le sue qualità mediatiche e per la sua propensione alla sperimentazione, può essere la palestra attraverso cui questo allenamento ha luogo. Partendo da un livello ideativo e di pensiero stimolato dalle visioni urbane che i disegnatori di fumetti ci propongono, euforiche e disincantate, reali o fantastiche, il nostro immaginario è in grado di avviare nuove dimensioni del progettare. Scomponendo e analizzando queste architetture, che seguono percorsi paralleli alla nostra realtà, si evidenziano le scelte inventive realizzate dai disegnatori, diverse da quelle degli architetti, ma interessanti per il modo in cui vengono poste in opera, attraverso il riposizionamento di archetipi e simboli, in nuove forme dai nuovi significati.



Lasciando libera l'immaginazione e relegando al progetto la fase della razionalizzazione, queste visioni, poste all'interno di realtà esistenti o interamente inventate, possono dare vita a universi di fantasia tangibili, evidenziando le energie dei luoghi e le connessioni con la memoria.

Ne nasce un procedimento di fantasia che non vuole sostituire il progetto di architettura, ma dal quale il progetto può scaturire, una forma di riflessione sulle potenzialità del disegno, di vedere al di là dell'esistente e delle regole prestabilite.

Riferimenti bibliografici

- Benevolo L., Pugliese Carratelli G., Bettetini M., Cantone G., Incisa di Camerana L., Fagiolo M., Romano M., Gregotti V., Lanzavecchia G. (1999), *La città dell'utopia*, Garzanti Scheiwiller, Milano.
- Bilal E. (2005), *Futuri imperfetti*, Roma, gruppo editoriale l'Espresso, I classici di repubblica, serie oro, vol. 44.
- Calcaterra R. M. (2006), "Fantasia e immaginazione. Tracce di un percorso semantico". Testo disponibile al sito: http://www.unesco.it/giornata_libro/2006/calcaterra.pdf
- Campanella T. (1602), *La città del sole*, FME, La Spezia.
- Choay F. (1965), *L'urbanisme. Utopies et réalités*, tr. it. 2000, *La città. Utopie e realtà*. Einaudi, Torino.
- Giorcolini L. (2005), "Il testimone reticente", in *Controspazio*, Gangemi editore, Roma, n. 117, pp. 8-21.
- Durand G. (1960), *Les structures anthropologiques de l'Imaginaire*, tr. it. 1969 *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Edizioni Dedalo, Bari.
- Eco U. (1964), *Apocalittici e integrati*, Tascabili Bompiani, Milano.
- Eleuteri Serpieri P. (1993), *Morbus gravis*, Comic Art, Roma.
- Hernandez Los Bros, McKean D., Motter D. (1984), *Mister X*, tr. it. 2005, *Mister X*, Free Books,, Città di Castello (PG), vol. 1.
- Jodorowsky A., Moebius (1982), *L'Incal lumière*, tr. it. 1985, *L'Incal luce*, Nuova Frontiera, Roma.
- Koenig G. K. (1964), *Analisi del linguaggio architettonico*, libreria economica fiorentina, Firenze.
- McCay W., *Little Nemo* (1905), tr. it. 1984, *Little Nemo*, Lo Vecchio, Genova, vol. 2.
- McCloud S. (1992), *Understanding comics*, tr. it. 2006, *Capire il fumetto*. Pavesio editore, Torino.



- Mezzetti C. (a cura di, 2005), *Dalle città ideali alla città virtuale*, Edizioni Kappa, Roma.
- Miller F. (1983/84), *Ronin*, tr. it. 1991, *Ronin*, Rizzoli, Milano.
- Moebius (1984), *Venezia celeste*, Milano Libri, Milano.
- Moro T. (1516), *Utopia*, tr. it. 1998, *L'Utopia*, Laterza, Bari.
- Munari B. (1977), *Fantasia*, Laterza, Bari.
- Nihei T. (2005), *Abara*, tr. it. 2007, *Abara*, Panini Comics, Modena, vol. 1.
- Nihei T. (1998), *Blame*, tr. it. 2000, *Blame*, Panini Comics, Modena, vol. 1.
- Novalis, *Fragmente*, tr. it. 1976 *Frammenti*, BUR, Milano.
- Orwell G. (1949), *1984*, tr. it. 2002, *1984*, Mondadori, Milano.
- Otomo K. (1982/90), *Akira*, tr. it. 1990/93, *Akira*, Glenat Italia, Milano, vv. da n.1 a n. 33.
- Portoghesi P. (1999), *Natura e architettura*, Skira, Milano.
- Purini F. (1980), *L'architettura didattica*, Casa del Libro Editrice, Reggio Calabria.
- Ramacciotti P. (2006), *Strutture e sistemi del messaggio architettonico*, Liguori editore, Napoli.
- Rambert F., Thevenet J. M. (a cura di 2010), *Archi & BD, La ville dessinée*, Citèchaillot/Monografik, France.
- Rodari G. (1973), *La grammatica della fantasia*, Memorandum EL, San Dorlingo della Valle (Trieste).
- Santuccio S. (2003), *L'utopia nell'architettura del '900*, Alinea editrice, Firenze.
- Schuiten F., Peeters B.(1982), *Les murailles de Samaris*, tr. it. 2002, *Le città oscure, le mura di Samaris*, Lizard, Milano.
- Tafuri M. (1973), *Progetto e utopia*, Laterza, Bari.
- Yates F. (1966), *The art of memory*, tr. it. 1972, *L'arte della memoria*, Einaudi, Torino.
- Zevi B. (1973), *Il linguaggio moderno dell'architettura, Guida al codice anticlassico*, Einaudi, Torino.

Film

- Lang F., *Metropolis*, UFA, Germania, 1927.
- Miyazaki H., *Tenku no shiro Rapyuta*, tr. it. *Laputa: Il castello nel cielo*, Studio Ghibli, Tokyo, 1986.
- Otomo K., *Akira*, Akira Committee Company Ltd., Tokyo, 1988.

