

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

**The Afterlife of Unbuilt Architecture in Comics.
Manuele Fior and *Celestia***

Fabio Colonnese

Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

fabio.colonnese@uniroma1.it



architettura e fumetti
architettura interrotta
comunicazione architettonica
intermedialità
Manuele Fior

architecture and comics
broken architecture
architectural communication
intermediality
Manuele Fior

Sin dai tempi del *Little Nemo* di Winsor McCay, gli artisti del fumetto si sono occupati di raffigurare l'architettura e la città. Tra fumetto e architettura si è instaurato uno dei tanti 'vasi comunicanti' che, soprattutto nel Novecento, hanno segnato la nascita di nuovi media e lo sviluppo di quelli esistenti in modo stratificato e interconnesso. Da una parte alcuni architetti, da Le Corbusier in poi, si sono appropriati della sequenzialità e informalità grafica dei fumetti; dall'altra i fumettisti si sono accreditati come artisti completi indagando la rappresentazione architettonica e appropriandosi dei metodi narrativi e delle tecniche pittoriche delle arti maggiori. Questo processo è stato mediato dal cinema, che ha dimostrato le potenzialità dell'immaginario architettonico d'autore – soprattutto di progetti inattuati – nel forgiare l'immagine di mondi futuribili, alternativi, perturbanti, spesso distopici. Parallelamente, la comunicazione del progetto architettonico, potendo contare su un target sempre più acculturato in termini iconografici, si è orientata verso la narrazione, attraverso un uso mirato ed evocativo di atmosfere, elementi ambientali e figure umane spesso carpite digitalmente proprio dai fumetti.

Le opere a fumetti di Manuele Fior, già architetto e oggi illustratore e fumettista, riservano un ruolo centrale a luoghi e architetture. Egli appare particolarmente interessato al potenziale utopico e sociale di certe opere moderne e non si limita ad ambientare le scene in costruzioni di autori come Wright o Kahn ma ricorre, come in *Celestia*, anche ai loro progetti non realizzati, appositamente esplorati attraverso piante e sezioni. In particolare, il *modus operandi* di Fior, che non pianifica il lavoro attraverso *story-boards* ma si 'affida' ai suoi personaggi, scoprendo i luoghi e dipanando

Since the days of Winsor McCay's *Little Nemo*, comic artists have been concerned with depicting architecture and the city. One of the many 'communicating vessels', which marked the birth of new media and the development of existing ones in a stratified and interconnected way in 20th century, has been established between comics and architecture. On the one hand, some architects, from Le Corbusier onwards, have appropriated the sequentiality and graphic informality of comics; on the other hand, comic artists and cartoonists have accredited themselves as complete artists by investigating architectural representation and appropriating the narrative methods and painting techniques of major arts. This process was mediated by cinema, which has demonstrated the potential of the author's architectural imagination – and unbuilt designs, especially – in forging the image of futuristic, alternative, perturbing, often dystopian worlds. At the same time, the architectural design communication, which could rely on a target who was more and more image-cultured, has been oriented towards narration, through a targeted and evocative use of atmosphere, environmental elements and human figures.

The graphic novels by Manuele Fior, formerly an architect and now an illustrator and comic artist, reserve a central role for places and architecture. He appears particularly interested in the utopian and social potential of certain modern works and does not limit himself to setting the scenes in constructions by authors such as Wright or Kahn but, as in *Celestia*, he also resorts to their unbuilt projects, specially explored through plans and sections. In particular, Fior does not plan the work through *story-boards* but 'entrusts' its development to his own characters, discovering the places and

la trama e assieme a loro, replica la pratica degli architetti che attraverso l'immaginazione e gli schizzi esplorano i loro organismi architettonici *in fieri* e attribuisce ancora più valore alla emersione di questi relitti dalla memoria. Inquadrate dagli occhi dei personaggi, impregnate delle loro vicende umane e subordinate alla narrazione, queste strutture, oltre a descrivere il legame interiore dell'autore col proprio immaginario, rivelano il loro inespresso potenziale semantico, accentuano il carattere enigmatico e onirico delle storie e riflettono sulla architettura come dispositivo culturale e come mezzo per innalzare lo spirito e rappresentare individui e comunità. In questo modo, architetture dimenticate o mai costruite accedono a una seconda vita, si aprono a un pubblico nuovo e godono della inaspettata opportunità, per quanto fittizia, di ospitare la vita.

unraveling the plot and together with them. This *modus operandi* replicates the practice of architects who, through imagination and sketches explore their architectural designs *in fieri*, attributing even more value to the emergence of these relics from memory. Framed by the eyes of the characters, imbued with their human affairs and subordinated to the narration, selected buildings and places, in addition to describing the author's inner link with his own imagination, reveal their unexpressed semantic potential, accentuate the enigmatic and dreamlike nature of the stories and reflect on the architecture as a cultural device and as a means to raise the spirit and represent individuals and communities. In this way, forgotten or never built architectures access an after-life, open up to a new public and enjoy the unexpected opportunity, however fictitious, to host human life.

Introduzione

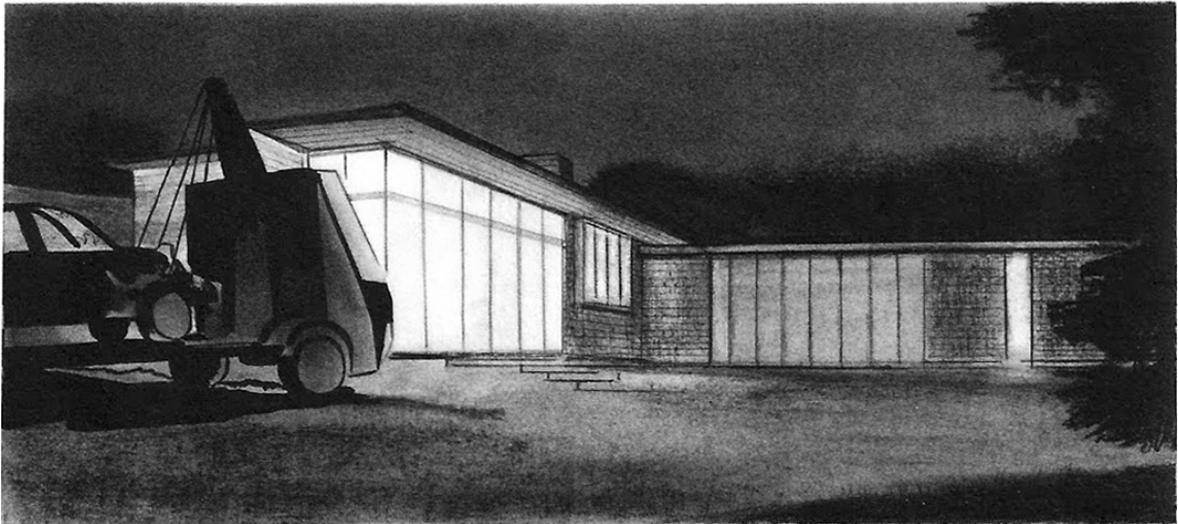
Sin dai tempi del *Little Nemo* di Winsor McCay, gli artisti del fumetto si sono occupati di raffigurare l'architettura e la città. La presenza dell'architettura nei fumetti è stata indagata in più occasioni, nelle modalità di rappresentazione delle architetture storiche (Thiébaud, 1984) e della città (Alberghini, 2006; Thévenet & Rambert, 2010). Alcuni autori hanno dedicato un'attenzione filologica ai luoghi raffigurati, da François Bourgeon a François Schuiten fino a Vittorio Giardino; altri hanno dato forma, come nel caso di Moebius, a complessi immaginari visivi futuristici o alieni, a volte in continuità col più tradizionale compito dell'*architectural visualizer*, come nel caso di Syd Mead. Parallelamente, si è studiato il ricorso alle modalità grafiche del fumetto nello sviluppo e nella comunicazione del progetto di architettura (Van Der Hoorn, 2012). Da Le Corbusier in poi, alcuni architetti si sono gradualmente appropriati della sequenzialità e informalità grafica dei fumetti (Ingels, 2009) e, potendo contare su un target sempre più acculturato in termini iconografici, l'hanno orientata verso la narrazione. Questo ha portato ad un uso mirato ed evocativo di atmosfere, elementi ambientali e figure umane (Lescop & Kepczynska-Walczak, 2019) occasionalmente carpite digitalmente proprio dai fumetti (Colonnese, 2016).

Questo sistema di 'vasi comunicanti' tra fumetto e architettura, analogo ai tanti che nel Novecento hanno segnato la nascita di nuovi media e l'evoluzione di quelli esistenti, è stato promosso e mediato soprattutto dal cinema e dalla sua produzione di immagini in movimento 'liberamente' assemblate attraverso la tecnica del montaggio tanto cara a Sergei Ėjzenštejn (Somaini, 2011).

Negli anni Settanta, mentre il fumetto inizia lentamente a essere studiato nelle sue peculiarità semiologiche e massmediali (Eco, 1964), l'architettura affronta una fase introspettiva. Da una parte si rivaluta il ruolo della storia e si recuperano le forme simboliche classiche, dall'altra il disegno di architettura inizia ad affrancarsi dalla sua secolare missione costruttiva edocumentale e ad essere apprezzato, esposto e venduto come opera d'arte grafica. Da qui il fenomeno della 'tendenza' e delle 'architetture di carta' (Huet, 1977), con autori, come Aldo Rossi oppure OMA (Maxwell & OMA, 1981) che si mantengono o si

Fig. 1
Manuele Fior (2020),
Kafka Castle di Bofill.
(Fior, 2020, p. 14),
dettaglio.

Fig. 2
Manuele Fior
(2013), *Johnson-Wax
Building a Racine
e Jacobs House a
Madison di Frank
Lloyd Wright* (Fior
2013, pp. 19-22).



arricchiscono ridisegnando su commissione architetture che hanno la loro ragione d'essere nell'ambito del foglio che le contiene. Diverso è il caso delle "occasioni perdute" citate da Giuseppe Pagano (1941) nel contesto dei concorsi del ventennio fascista o della "architettura interrotta" recuperata mensilmente da Luciano Patetta (1969) sulle pagine di *Controspazio*. Qui si tratta di progetti intenzionalmente o accidentalmente sospesi prima di concretizzarsi in un edificio ma radicati in specifici contesti, programmi e comunità. Tale patrimonio di visioni e contenuti sociali, destinato a restare confinato in archivi e accademie e a generare riflessioni auto-celebrative sul progresso architettonico rallentato o favorito in occasione di concorsi più o meno illuminati [1], inizia a trovare una 'seconda vita' nella letteratura e nel cinema. A questo processo contribuisce anche la diffusione della teoria del *Multiverse*, intuita da Giordano Bruno ma sviluppata scientificamente da Hugh Everett III nel 1957 (Byrne, 2007) e subito ripresa dalla fantascienza e da fumetti come *The Flash* (Fox et al., 1961) [2] che alimenta la creazione di realtà parallele e alternative. Alla fine del secolo scorso, la visione degli interni wrightiani della Ennis House in *Blade Runner* o della incompiuta *Tour sans fin* di Jean Nouvel inserita virtualmente da Wim Wenders in *Fino alla fine del mondo* ha dimostrato le potenzialità dell'immaginario architettonico d'autore nel forgiare mondi futuribili, alternativi, perturbanti, spesso distopici. In un contesto in cui si moltiplicano le iniziative per ricostruire grandi e piccole 'occasioni perdute' con modelli tridimensionali e rendering sempre più avanzati [3], i produttori di *Blade Runner 2049* si rivolgono direttamente agli architetti Barozzi e Veiga per utilizzare il modello del loro incompiuto progetto del 2010 per il Museo di Neanderthal a Piloña, in Spagna (fig. 2), come una scenografia digitale (Pivetta, 2017).

I fumettisti sono parte integrante di questo processo di appropriazione grafica e trasposizione narrativa delle 'occasioni perdute' dell'architettura [4]. In alcuni casi, come il santuario fitomorfo a Taghba sul Lago di Tiberiade progettato nel 1967 da Luigi Moretti e trasposto in strutture aliene nel manga *Ufo Robo Grendizer* di Go Nagai, si tratta di piccoli 'furti' più o meno innocenti; in altri, come i progetti newyorchesi inseriti da Grant Morrison nella serie a fumetti *Seven Soldiers*, di una sorta di atto d'amore nei confronti della città [5] e delle sue molteplici *sliding door*.

Questo orientamento architettonico del fumetto richiede interessi e conoscenze specifiche, come quelle di Manuele Fior, già architetto e oggi illustratore e autore di *graphic novels*. Le sue opere a fumetti riservano un ruolo centrale a luoghi ed architetture (Alberghini, 2013), a volte solo progettate e mai costruite, che assurgono a protagonisti delle storie e indirizzano sia lo sviluppo dell'intreccio che la ricezione della realtà fittizia narrata. Attraverso una intervista inedita [6] e un'analisi del recente *Celestia* (Fior, 2019, 2020), l'autore intende evidenziare il ruolo che l'architettura disegnata assume nella sua opera e la coerenza dell'approccio in termini narrativi, psicologici e grafici, frutto di un metodo che sembra miscelare esperimenti surrealisti, *stream of consciousness* e *promenade architeturale*.

Manuele Fior, fumettista

Manuele Fior è un architetto nato a Cesena, vissuto a Cervia, Galatina e Udine e laureatosi a Venezia. Qui si è avvicinato all'architettura di Frank Lloyd Wright (fig. 2), anche attraverso la mediazione offerta teoricamente da Bruno Zevi e pragmaticamente da Giuseppe Samonà e Carlo Scarpa e dagli architetti a questi più legati, come Angelo Masieri, Arrigo Rudi, Sergio Los [7]. Piuttosto scettico verso la tendenza postmoderna ispirata ad Aldo Rossi, sempre più dominante a Venezia, Fior discute la sua tesi sulla Leipziger Platz di Berlino sotto la guida di Augusto Romano Burelli, presso il cui studio svolge la sua prima pratica professionale, prima di trasferirsi nella 'nuova' capitale tedesca e poi a Oslo. Nel frattempo, gli impegni architettonici, generalmente orientati alla rappresentazione, lo conducono anche a Roma, a rilevare la Basilica di Massenzio e ad Assuan e Alessandria d'Egitto a disegnare per gli archeologi. Parallelamente a queste attività, Fior si è costantemente dedicato all'illustrazione e al fumetto, a partire da storie brevi e autobiografiche. Il suo trasferimento 'definitivo' a Parigi coincide con la scelta di trasformare questa attività parallela in un vero e proprio lavoro.

Manuele Fior appartiene a quella generazione di italiani in 'soggiorno permanente all'estero' che ha provato a dare seguito ai propri studi. Si tratta di una condizione di nomadismo che comporta una certa difficoltà a costruire relazioni solide e una generale atopia. Nel suo caso, questa condizione si traduce spesso in un richiamo nostalgico ai luoghi d'infanzia, che informa sia i suoi personaggi, sia il suo *modus operandi*, che prevede di lasciarsi guidare dalla storia. Mentre

un fumettista-ingegnere come Giardino pianifica la storia e i dialoghi, prepara i bozzetti delle tavole, completa le matite e solo allora inizia l'inchiostatura (Ciofi, 2018), come faceva in fondo un architetto nella redazione tradizionale delle tavole di progetto a china, Fior preferisce 'scoprire' la storia direttamente sulla tavola. Influenzato dal lavoro di artisti come Andrea Pazienza o Moebius – in particolare, il suo *Garage Hermétique* (1976-1979) – egli non pianifica l'opera attraverso sceneggiature o *story-boards*, che sono invece necessari in quei casi in cui il fumetto è l'opera collettiva di disegnatori, inchiostatori e coloristi, ma si 'affida' ai suoi personaggi, scoprendo i luoghi e dipanando la trama assieme a loro, come in una sorta di scrittura automatica. Questo metodo è ulteriormente articolato attraverso l'occasionale applicazione di una metodologia di ispirazione surrealista, adottata pure da Hayao Miyazaki [8], che prevede l'uso di immagini chiave, che egli definisce "porte verso immaginari", dal forte potenziale simbolico e narrativo attorno a cui elaborare l'intreccio. Compito del fumettista diventa, in quei casi, costruire 'ponti' per riempire lo spazio (e il tempo) tra due immagini, come accade per gli 'intercalatori' che devono raccordare due disegni chiave in una sequenza animata, impegnando l'immaginazione a sviluppare la storia in modo compatibile e coerente.

Questo metodo di lavoro ha diverse conseguenze sull'opera finale. Innanzitutto, la storia può prendere direzioni imprevedibili allo stesso artista: nel caso de *L'intervista*, Fior, che inizialmente pensava solo di raccontare la storia di una coppia di mezza età in un ambito provinciale, si è trovato ad attribuire sempre più spazio alla giovane Dora e poi a traslare le vicende dal presente al futuro prossimo del 2048, con la conseguenza di dover rivedere anche le tavole già realizzate.

Questo significa che lo spazio del foglio, esplorato dall'artista senza la mediazione di bozzetti, schemi o idee preconcepite, è in fondo lo stesso spazio percorso dallo sguardo del lettore e questa 'condivisione' produce un senso di sincerità e trasparenza accentuata dal rifiuto di Fior di utilizzare software di fotoritocco per assemblare o anche solo per correggere i 'pentimenti' sui suoi disegni, che raccontano il processo oltre al prodotto.

Inoltre, Fior ha gradualmente imparato a invitare il lettore alla "cooperazione interpretativa" enunciata da Umberto Eco (1979), accentuando la componente connotativa dei suoi disegni. In genere, ogni singola vignetta 'denota' e 'connota' allo stesso tempo: può cioè presentare testi in grado di 'inchiodare' il senso dell'immagine oppure rimanere silenziosa, affidandosi alla interpretazione del lettore. A

Fig. 3
Manuele Fior (2017),
Mercurio Loi.



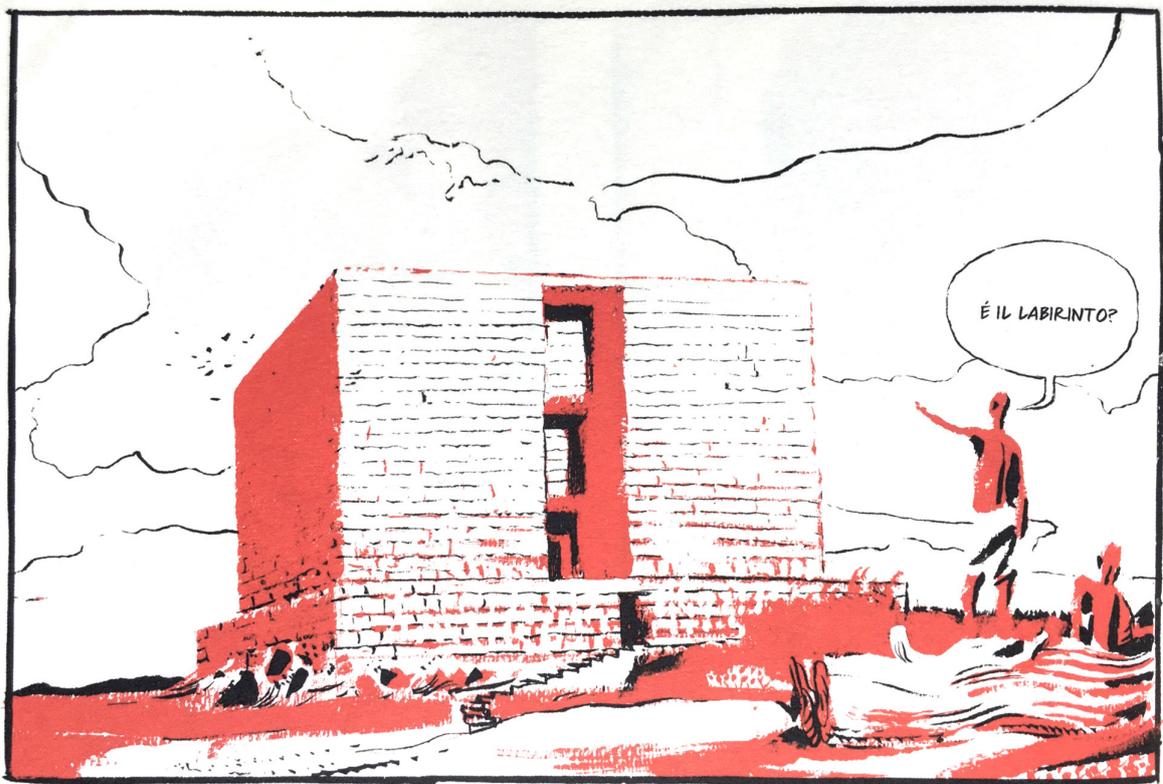
questo si aggiunge che generalmente una tavola a fumetti è strutturalmente composta da vignette racchiuse da riquadri separati da fasce bianche, che richiedono al lettore di immaginare anche cosa accade nel passaggio dall'una all'altra: a volte si tratta di pochi istanti o di corpi che si spostano di pochi centimetri; altre volte si tratta di anni o di radicali cambi di inquadratura e di luogo. La crescente capacità di padroneggiare il colore, imparando parallelamente ad affrancarsi dal disegno lineare che appartiene alla sua formazione da architetto, ha condotto Fior, opera dopo opera, a inseguire il potenziale narrativo delle composizioni grafiche astratte, accrescendo l'elusività e l'ambiguità di personaggi e situazioni e mirando al potenziale comunicativo nascosto nell'inconscio del lettore stesso.

Anche oggi che è un affermato artista del fumetto, Fior sottolinea sempre la sua formazione come architetto. Ha sperimentato nei fumetti tecniche acquisite negli anni da disegnatore presso lo studio di Augusto Romano Burelli a Udine, ad esempio nel precoce *Les Gens le dimanche* (2004). Continua a visitare le sue architetture preferite, dalla Firminy di Le Corbusier agli edifici californiani di Wright, e a sviluppare le sue personali idee in merito [9]. Inserisce spesso architetture inconsuete nelle sue illustrazioni, come la chiesa borrominiana di Sant'Andrea delle Fratte immortalata nella copertina di un volume di *Mercurio Loi* edito da Bonelli (fig. 3). È consapevole come la 'composizione architettonica', intesa come l'arte di combinare assieme masse e volumi in modo armonioso, sia parte integrante del suo modo di impostare graficamente ogni singola tavola, di cui cerca di mantenere sempre un controllo organico e complessivo. La tavola costituisce il modulo del suo lavoro, l'unità creativa minima che lega assieme le singole vignette in termini stilistici, cromatici, chiaroscurali o semplicemente narrativi. Allo stesso tempo, la tavola non vuole mai essere un'opera compiuta, autonoma visivamente o semanticamente ed estraibile dall'ambito del fumetto, come una 'architettura di carta' ma è sempre il tassello di un mosaico più ampio finalizzato alla narrazione.

Le architetture di *Celestia*

In questo contesto metodologico, Fior ha sviluppato un modo originale di utilizzare l'architettura che, prima di rivelarsi in tutto il suo potenziale nei due volumi di *Celestia*, era occasionalmente emerso nelle sue opere precedenti. In *Rosso Oltremare* (Fior, 2006),

Fig. 4
Manuele Fior (2006),
Il Labirinto di Dedalo
(Fior, 2006, p. 14).



ha evocato familiari scenari berlinesi e ha vestito i panni di Dedalo, il primo architetto, inventando un labirinto cubico che appare una trasposizione grafica del labirinto cremisi collocato da Jorge Luis Borges su un'alta costa [10], riletto alla luce di certe composizioni cubiche di Libera, Rossi, Ungers o Campo Baeza (fig. 4); nella trasposizione de *La Signorina Else* di Arthur Schnitzler (Fior, 2009) ha accentuato la presenza visiva dell'albergo di San Martino di Castrozza; nel sogno di *Cinquemila chilometri al secondo* (Fior, 2010) ha raffigurato un fortilizio quadrato nel deserto egiziano nello stile metafisico di De Chirico nel quale i portici di Cervia si fondono a quelli arabi; ne *L'intervista* (Fior, 2013) ha iniziato a recuperare frammenti wrightiani della sua formazione da architetto, ibridando l'ospedale di Udine con la torre degli stabilimenti Johnson-Wax a Racine e relegando il protagonista nella villa usoniana costruita per Herbert e Catherine Jacobs a Madison, Wisconsin (1936-37); in *Variazioni d'Orsay* (Fior, 2015) ha offerto una dimensione fantastica agli ambienti museali dell'antica stazione parigina.

In *Celestia*, un titolo che omaggia la *Venezia Celeste* di Moebius (1984) [11], questo processo appare pienamente realizzato. L'ambientazione è plasmata sull'immagine della città lagunare, isolata dalla terra ferma dopo che l'unico ponte è stato fatto saltare per impedire anni addietro una fantomatica invasione dal mare. Questa sorta di "città analoga" di Fior, per usare un aggettivo rossiano, si alimenta dei suoi vagabondaggi degli anni universitari, delle letture di Tiziano Scarpa (2000) e di Lorenzo Mattotti (2011), dei 'capricci' di Canaletto e delle 'pietre' di Ruskin, delle appassionante incursioni nelle case d'autore nelle province del Nord-Est e delle frenetiche visite alle biennali di architettura ma anche di tanti progetti, veneziani (Puppi & Romanelli, 1985) e non, che non hanno mai visto la luce. Come ne *L'intervista*, anche in *Celestia* la realtà delle prime tavole, apparentemente declinata al tempo presente, subisce progressivamente una sfocatura e uno scarto con elementi che non sono espliciti ma che vengono colti inizialmente come dettagli fuori posto che inducono una sottile inquietudine. Si vede il giovane Pierrot attraversare le calli di una Venezia notturna, in un silenzio rotto solo da improbabili parole d'ordine e stranianti frasi poetiche. Dopo una sequenza spaziale di ambienti e passaggi, che si scoprirà poi essere una *promenade* tutta mentale indotta telepaticamente dal padre, Pierrot penetra in un interno wrightiano, marcato da blocchetti di calcestruzzo resi celebri dalla Ennis House. L'improvvisa apparizione del Masieri Memorial sul Canal Grande (fig. 5), la casa

Fig. 5
Manuele Fior (2019),
Masieri Memorial di
Wright, esterno (Fior,
2019, p. 89).



progettata da Wright per l'architetto e amico Angelo Masieri e mai costruita, dichiara che *Celestia* è una Venezia alternativa, anche se solo agli occhi di un esperto architetto. Il lettore 'medio', sempre che ne esista uno, è invece informato dell'ambientazione distopica solo alcune tavole dopo, quando si fa esplicito riferimento all'invasione.

Gli interni di Casa Masieri (Sdegno, 2011), sviluppati da Fior per interpolazione tra la pianta e altre opere di Wright, ospitano una riunione organizzata dal Dr. Vivaldi, padre di Pierrot, che ha la fisionomia dell'amato Igor Stravinsky (fig. 6). Egli sta educando alcuni allievi all'uso della telepatia allo scopo di prendere il controllo di una città in preda all'anarchia, con una economia ridotta al baratto. Pierrot rifiuta di partecipare al piano e, trovata Dora, potente e spaventata telepatata presa 'in prestito' da *L'intervista*, preferisce fuggire dalla città.

Oltre ad alcune riconoscibili architetture veneziane, la fuga di Dora e Pierrot rivela al lettore la presenza monumentale dell'Ospedale di Le Corbusier, altra opera mai realizzata (fig. 7). Poco dopo, tra le dune, i due si imbattono non solo nella fugace visione di Torcello ma in tre bizzarri castelli che replicano gli edifici progettati da Ricardo Bofill – *Muralla Roja*, *Kafka Castle* e *Xanadu* – e costruiti sulla costa spagnola tra il 1968 e il 1973 [12]. Pierrot e Dora sono guidati nella labirintica *Muralla Roja* – vista da una quantità di punti di vista prospettici e assonometrici che sembra sottolineare la difficoltà stessa di darne rappresentazione (fig. 8) – da un custode, una specie di gentile Minotauro con la fisionomia dell'addetto all'ufficio stampa di Coconino Press che gli fornirà una automobile. Da qui un bambino li guida fino al Salk Institute for Biological Studies (1959-1965) di Louis Kahn, per riunirsi alla gioiosa comunità di bambini dai poteri telepatici che lo abitano, che rappresentano un nuovo stadio evolutivo dell'umanità e incarnano la possibilità di una ripartenza (fig. 9). Sulla strada del ritorno, segnata dalle carcasse di immense navi da guerra, i due si fermano a *Xanadu* per cenare insieme a un'anziana signora e al suo giovane aiutante Salomone. Questi, dopo aver affondato l'auto nella laguna, li riconduce di notte su un tappeto volante fino a *Celestia*, dove si scontreranno con i membri di una fazione rivale. Nelle tavole finali, ambientate tra il colonnato di San Francesco della Vigna e il vicino Campo de la Celestia, si apprende che Dora aspetta un figlio da Pierrot; parallelamente, questi è raggiunto dal padre, stanco, che gli chiede di aiutarlo a lasciare *Celestia* e di accompagnarlo a vedere come è 'fuori' (fig. 10).

Fig. 6

Manuele Fior (2019), *Masieri Memorial di Wright*, esterno (Fior, 2019, p. 17).

Fig. 7

Manuele Fior (2019), *Ospedale di Le Corbusier* (Fior, 2019, p. 107).

Fig. 8

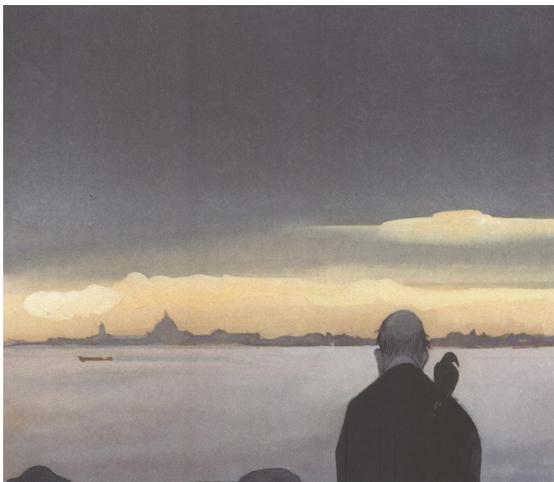
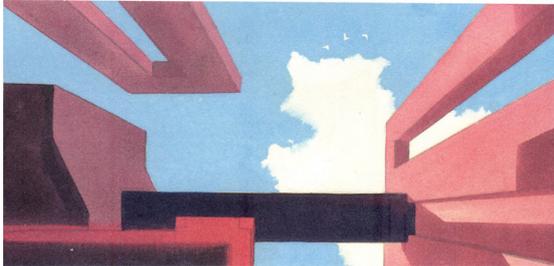
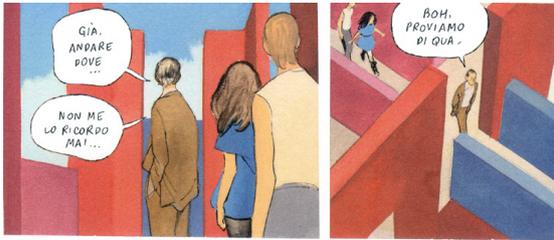
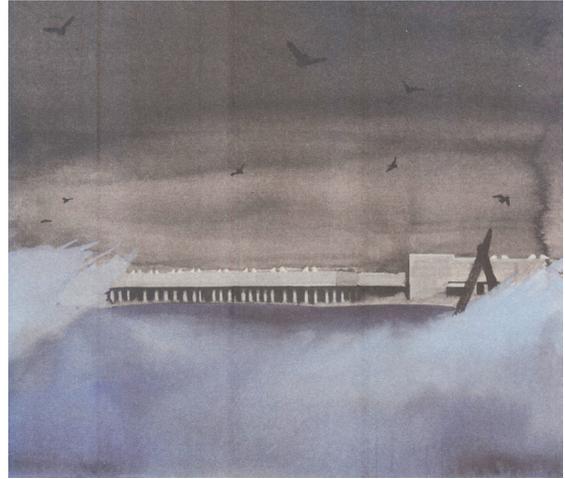
Manuele Fior (2019), *Muralla Roja di Bofill* (Fior, 2019, p. 130).

Fig. 9

Manuele Fior (2020), *Salk Institute di Kahn* (Fior, 2020, p. 49).

Fig. 10

Manuele Fior (2020), *Vivaldi e Venezia* (Fior, 2020, p. 133).



Considerazioni

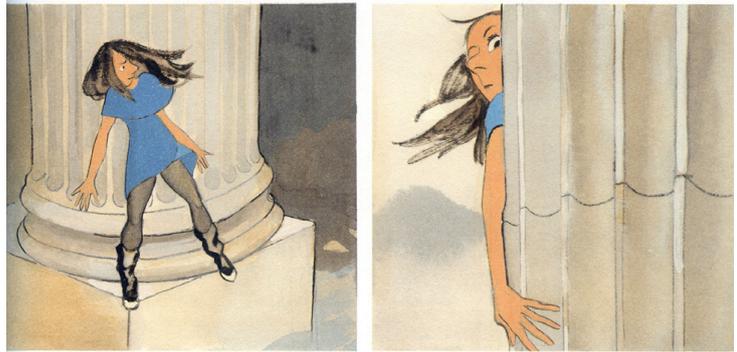
Celestia è un luogo letterario collocato in un ‘futuro anteriore’ e descritto attraverso progressivi scarti rispetto alla realtà: come nella prassi della Realtà Aumentata, dove strati di informazioni integrano la realtà fenomenica, la Venezia attuale è integrata da architetture progettate per la città lagunare e mai realizzate ed è parimenti circondata da architetture realizzate altrove.

A differenza delle prove precedenti di Fior, dove la resa grafica delle architetture era volutamente trascurata (forse per il timore che con le loro masse, ombre e dettagli prendessero il sopravvento sui personaggi umani), le presenze architettoniche in *Celestia* presentano una qualità grafica superiore che dimostra una maturità tecnica nel declinarne le vedute in ambientazioni e atmosfere particolari. Fior non disegna le architetture come sfondi bidimensionali neutrali o per riempire lo spazio di una vignetta. Pondera la scelta di un edificio rispetto a un altro; si documenta e lo esplora in prima persona, come un architetto che attraverso l’immaginazione e gli schizzi ‘abita’ i suoi organismi architettonici *in fieri*; lo rappresenta declinandolo in uno specifico contesto atmosferico ed emotivo, a volte riservandogli una intera tavola [13]; gli offre quindi una ‘seconda vita’, una opportunità, per quanto fittizia, di ospitare la vita. In fondo, è lo stesso destino che riserva ai personaggi reali, come Stravinsky, o fittizi, come Dora, ripresa da *L’intervista* a cui offre delle nuove ‘parti’.

Le architetture sono infatti introdotte al pari di personaggi, occupano il medesimo spazio tridimensionale e sono intrinsecamente legate alle loro azioni e ai loro ricordi. In varie occasioni, i corpi di Pierrot e Dora misurano – e sono misurati da – finestre, balconi, davanzali, balaustre, tetti, oltre che immense colonne scanalate (fig. 11). La casa veneziana di Wright viene rappresentata dall’esterno, sia di giorno che di notte, e all’interno, e appare inestricabilmente legata alle abitudini dei suoi abitanti. Quando appare l’ospedale di Le Corbusier, o meglio, il suo relitto sotto la pioggia, Pierrot racconta che la madre lavorava lì e questo semplice riferimento al suo vissuto personale attribuisce uno spessore narrativo alla sua presenza, ulteriormente accentuato dal fatto che i due si rifugiano all’ombra dei setti in calcestruzzo – quasi un ritorno al grembo materno – fino alla mattina seguente (fig. 12). I tre castelli-labirinto, che paiono discendere da quelli incantati di Ariosto e Tasso (Orvieto, 2004), sono futuristici monasteri che

Fig. 11
Manuele Fior (2020), *Dora* (Fior, 2020, p. 81).

Fig. 12
Manuele Fior (2020), *Ospedale di Le Corbusier* (Fior, 2020, p. 115).



rappresentano l'ultima linea di difesa e sopravvivenza degli abitanti della laguna. Sono edifici che accolgono pochi sopravvissuti, che mettono in scena metaforicamente diverse idee di 'famiglia'. Alludono così ad una società che si è evoluta in piccole comunità autosufficienti e che prende le distanze dal vecchio mondo anche esprimendosi con forme e colori strani (fig. 13). D'altro canto, l'uso stesso del colore si evolve, passando dai colori saturi e contrastati della prima parte, costellata di cieli limpidi e assolati, a quelli 'desaturati', sfumati e caliginosi della seconda parte.

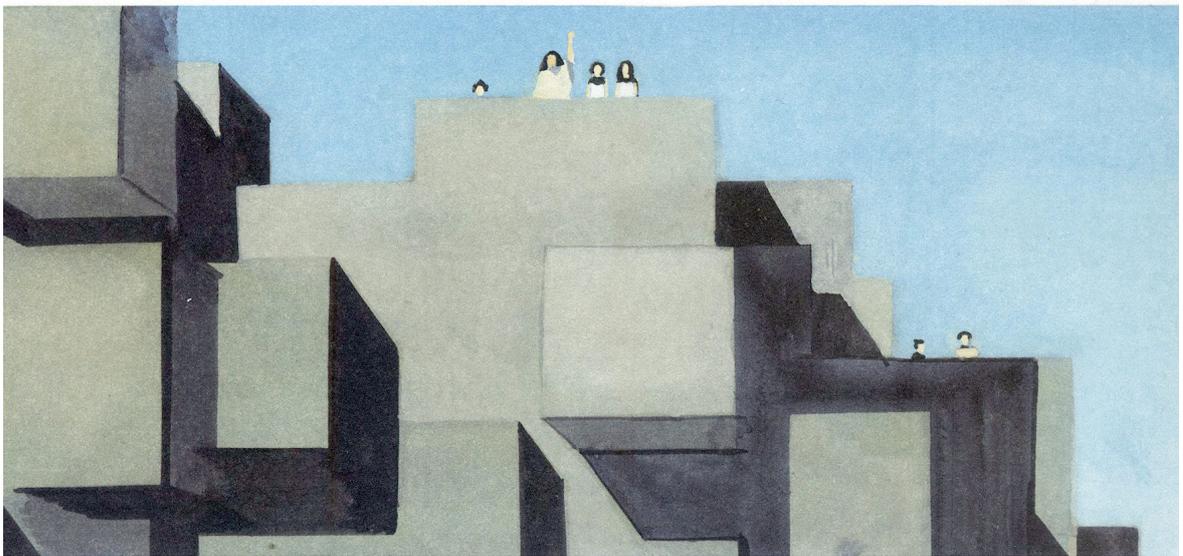
Inquadrate dagli occhi dei personaggi, impregnate delle loro vicende umane e subordinate alla narrazione, queste architetture disegnate perseguono diversi obiettivi. Il primo è di produrre lo scarto tra la realtà apparente e quella fittizia del racconto, spostata avanti nel tempo e 'di lato' nello spazio. In questo senso, Fior segue una strategia narrativa che appartiene alla tradizione letteraria, dall'*Adone* di Giovan Battista Marino alla *Biblioteca di Babele* di Jorge Luis Borges [14]. Tale strategia consiste nell'offrire al lettore un appiglio iniziale certo, descrivendo luoghi familiari o facili da immaginare, per poi arricchirli di dettagli, di espansioni e di sviluppi incongruenti e impossibili, che producono quella che Umberto Eco (2012) chiamava la "vertigine della lista".

Un secondo obiettivo, che si potrebbe definire promozionale o culturale, è far conoscere l'architettura. Consapevole dello scarso dibattito architettonico in Italia, ridotto a inseguire la cronaca in occasione di disastri o eco-mostri da demolire, Fior trova che l'architettura moderna continui a restare ai margini della cultura artistica. Lo testimoniano i lettori in grado di seguire i suoi riferimenti alle arti visive ma non quelli all'architettura, che sono apprezzati solo dalla pur corposa comunità degli architetti. Così si incarica di promuovere una certa cultura architettonica o, quanto meno, di far conoscere quelle opere che egli ama di più, che lo emozionano e che non lo lasciano indifferente. Tali architetture servono a produrre un secondo scarto, simbolico e sociale, rispetto alla società contemporanea. A tale scopo, sfrutta il potenziale utopico e sociale di certe opere moderne, elaborate in epoche o contesti in cui l'architettura era ancora vista come un mezzo per innalzare lo spirito delle masse o per incarnarne i sogni, guardando soprattutto il lavoro di Wright, Le Corbusier e Kahn.

Una ulteriore funzione dell'architettura, psicologica o addirittura terapeutica, è quella di 'tenere tutto assieme', di consentire all'artista di continuare a sentirsi architetto e di mantenere e

Fig. 13
Manuele Fior (2020),
Kafka Castle di Bofill
(Fior, 2020, p. 14).

Fig. 14
Manuele Fior (2019),
Muralla Roja di Bofill
(Fior, 2019, p. 122).

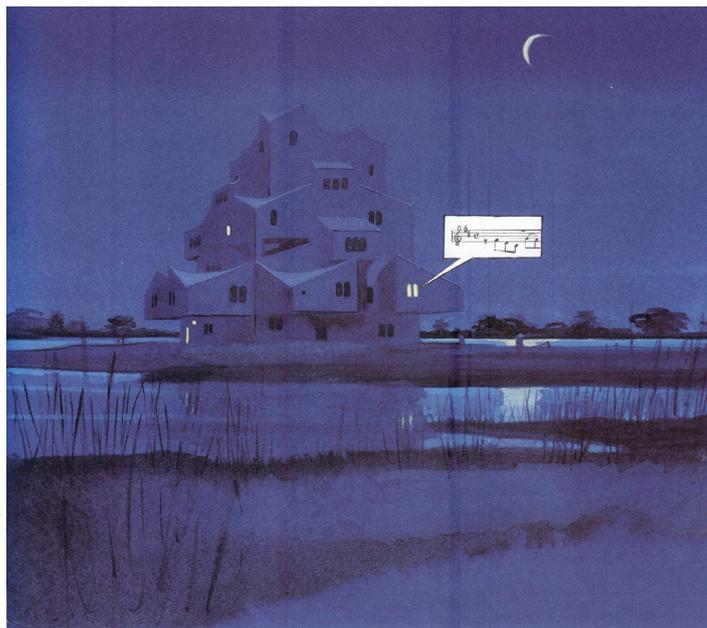
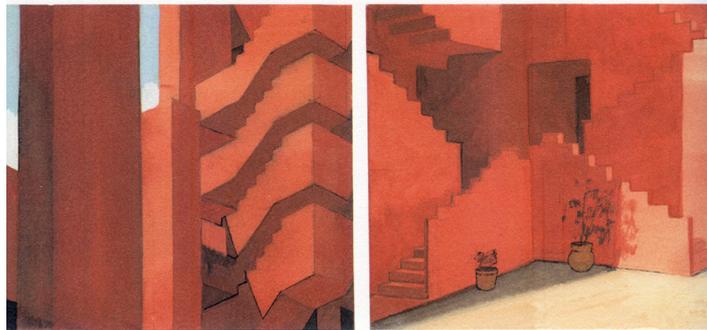


sviluppare il legame col proprio immaginario architettonico. “Mi piace utilizzare queste cose che ho studiato per scoprire la reazione sia dei personaggi nelle storie sia dei lettori”, suggerisce Fior nell’intervista. Le architetture, così come i luoghi e i volti di alcuni personaggi, diventano quindi ‘messaggi in bottiglia’ pensati per alimentare rapporti sospesi nella memoria e stimolare reazioni e curiosità nei compagni di viaggio passati, presenti e futuri. La scelta di usare anche ‘architetture interrotte’, in grado di favorire quello che egli definisce una sorta di ‘cortocircuito’ tra luoghi reali e manufatti estraniati e decontestualizzati, serve sia come stratagemma per accentuare il carattere enigmatico e onirico delle storie, sia come dispositivo intermediale per accedere a una quantità di significati esterni al racconto e sospesi, come le architetture, nel limbo tra immaginazione e costruzione. Questa dimensione ‘virtuale’, che accomuna il mondo fittizio creato dall’artista e il suo stesso modo di lavorare, contiene un ulteriore sviluppo nel tema della telepatia, che sembra offrire una chiave metaforica per riflettere sul mondo reale. L’iniziale *promenade* telepatica di Pierrot si può interpretare sia come un omaggio al cinema, sia come una riflessione su un’architettura sempre più schiacciata verso l’immagine, anche dall’abuso dell’informatica. Allo stesso tempo, la telepatia sembra presentare una sfida, in parte ancora da sviluppare, sul piano estetico. In un mondo di persone capaci di comunicare con la mente e condividere le proprie emozioni in modo trasparente, cosa resta di tutti i dispositivi estetici e simbolici elaborati per fornire una rappresentazione dell’identità individuale o sociale – dal trucco agli abiti, dai veicoli all’architettura?

Conclusioni

Celestia è un *graphic novel* che descrive l’evoluzione dei protagonisti e di una intera società isolata nel paesaggio lagunare veneziano in un contesto post-bellico e distopico. Il carattere intertestuale del fumetto, con personaggi, situazioni, luoghi e architetture che richiamano scenari e significati dal mondo esterno all’opera, sia quello tangibile che quello delle idee, è equilibrato dallo spazio bianco semantico garantito dalle vignette silenziose, dai testi a vocazione poetica e dalle composizioni astratte di forme e colori, a cui partecipano le architetture di Le Corbusier e, soprattutto, di Bofill, che stimolano l’inconscio e la connotazione del lettore (fig. 14).

Fig. 15
Manuele Fior (2020),
Xanadu di Bofill (Fior,
2020, p. 61).



In quanto luogo letterario, *Celestia* è composta di frammenti di realtà e di finzioni che, nell'insieme, dimostra le possibilità offerte dal fumetto per riflettere sull'architettura moderna e sulle sue potenzialità semantiche, narrative e culturali. *Celestia*, da questo punto di vista, pone sullo stesso piano di esistenza monumenti visitati e progetti irrealizzati, opere compiute e opere 'scartate'. Come il misterioso Peter Stillmann descritto da Paul Auster in *Città di Vetro* (Auster, 1987; Auster et al., 1995), Fior recupera oggetti (personaggi, architetture) rotti e dimenticati per dargli un nuovo nome e portarli in un nuovo mondo. Con questa sorta di 'arca', Fior allestisce un aldilà architettonico nel quale le grandi 'occasioni' non sono andate perdute ma costruite e hanno potuto adempiere alla loro missione. In questo modo, egli indica una possibilità di redenzione dagli errori del passato sia all'individuo che alla società. L'accesso a questa dimensione salvifica richiede la risoluzione di un labirinto. Il labirinto qui è composto da Venezia, dove l'acqua alta provvede a trasformare ciclicamente le calli in trappole mortali, come sottolinea Vivaldi; dal suo territorio lagunare, inquadrato occasionalmente dal cielo; dalle dedaliche composizioni modulari di Le Corbusier e di Bofill, in particolare la *Muralla Roja*; e dall'incontro con chi si trova 'fuori', dove sono più visibili i segni di una guerra. Grazie all'aiuto di Dora, Pierrot si riappacifica con i suoi traumi infantili (l'esplosione del ponte che univa *Celestia* alla terraferma), recupera una immagine mentale della madre morta, si libera del suo 'personaggio', rinunciando all'iconica lacrima disegnata sotto l'occhio e, in qualche misura, si riappropria della sua stessa virilità. Al centro del labirinto, segnato dal Salk Institute di Kahn, Pierrot non trova un mostro da uccidere ma un bambino da abbracciare, a simboleggiare l'addio al fanciullo che è in sé (e forse anche la paternità dell'artista). Come nella tradizione dei labirinti classici 'unicursali', Pierrot e Dora tornano sui propri passi profondamente trasformati. I colori sottolineano questa mutazione: c'è il tramonto sublimato in iridi astratte ma anche il blu – colore sacro nelle rappresentazioni della Vergine Maria, qui associato alla veste e ai capelli di Dora lavati in mare – della *Xanadu* notturna (fig. 15) che rimpiazza il rosso della *Muralla*. L'atmosfera lattiginosa e il 'controluce' delle ultime tavole sembra annunciare un futuro di incertezze e sfide che Pierrot e Dora dovranno affrontare da adulti ormai consapevoli delle proprie responsabilità.

Ringraziamenti

L'autore ringrazia Manuele Fior per la sua disponibilità, Andrea De Paolis e Massimiliano Cascinari.

Note

[1] Si veda, ad esempio, la serie delle 24 *Arquitecturas Ausentes del siglo XX* studiate da vari architetti e storici spagnoli e pubblicata da Rueda.

[2] Questo *escamotage* narrativo consentì agli autori della DC di 'riciclare' una serie di personaggi e situazioni degli anni precedenti altrimenti incompatibili e incongruenti con la *continuity* della produzione corrente.

[3] Pur nella diversità di intenti, si veda il lavoro svolto già negli anni '90 da B.J. Novitski, Takehiko Nagakura e Kent Larson oppure le sperimentazioni di Stefen Lauf su *Quondam*, sito concepito come una sorta di aldilà architettonico digitale.

[4] Solo recentemente alcuni corpus tematici hanno iniziato a godere di una ricerca e divulgazione strutturata, come nel caso dei progetti più o meno visionari per Parigi (Schuitem & Peeters, 2014) e New York (Goldin et al., 2016).

[5] Tra gli edifici aggiunti allo skyline newyorkese si riconoscono: il grattacielo-hotel di Antoni Gaudì (1908), la Mid-Manhattan Expressway di Robert Moses, il cosiddetto Rolls-Royce Building di Hans Hollein (1958 ca.) ed Ellis Island Key di Frank Lloyd Wright (1959). Come spiega Morrison (citato in Starr, 2005, s.p.), "I chose only the things that looked most bizarre and beautiful [...]. All of the buildings I've included [...] would have been icons of the city".

[6] L'intervista si è svolta in teleconferenza il 18 e 19 agosto 2020. Se non diversamente indicato, le parole tra virgolette doppie presenti nel testo provengono da tale intervista.

[7] A questi nomi citati da Fior nell'intervista, si potrebbe aggiungere quello di Marcello D'Olivo.

[8] Vedi in particolare il ruolo dei disegni per il film *Ponyo sulla scogliera* (Arakawa, 2019).

[9] In particolare, come suggerito nell'intervista, Fior è affascinato dalle case di Wright, alcune delle quali ha potuto visitare. Le definisce "labirintiche tane" dove le superfici che involuppano lo spazio interno, sempre materiche, decorate e colorate, inducono un coinvolgimento tattile ed emotivo continuo anche solo per orientarsi. Egli giudica tale esperienza diametralmente opposta alla spazialità concettuale del razionalismo europeo, dove le superfici lisce e bianche rimandano a un approccio tutto mentale allo spazio, in cui la dimensione geometrica non è solo il mezzo ma il fine ultimo della costruzione.

[10] "Un fuggiasco non si nasconde in un labirinto. Non innalza un labirinto su un luogo alto della costa, un labirinto cremisi che i marinai avvistano da lontano. Non ha bisogno di erigere un labirinto, perché l'universo già lo è" (Borges, 1998, p. 109).