



J. Ahrens e A. Meteling (eds.),
*Comics and the City: Urban Space in
Print, Picture and Sequence*

(New York, Continuum, 2010, 278 pp. ISBN 9780826440198)

di Daniele Croci

Comics and the City, a cura di J. Ahrens e A. Meteling, si inserisce all'interno del fiorente dibattito critico sviluppatosi negli ultimi anni intorno al *graphic novel* e alla narrativa sequenziale. In un campo di studi ancora in corso di definizione, contraddistinto da una molteplicità di approcci metodologici e ambiti accademici di appartenenza, ben rari sono stati i tentativi di studiare la rappresentazione della città – e dell'urbanità in genere – all'interno del medium.¹ La raccolta di saggi si promette quindi di inquadrare criticamente, da un punto di vista estetico, semiotico e altresì storico non solo le strategie rappresentative adottate dagli autori di fumetti, *comics*, *bande dessinée* e quant'altro, ma anche le modalità percettive che, a partire dall'inizio del secolo, hanno affiancato la nascente grammatica fumettistica alla mondana esperienza della modernità urbana. Quest'ultimo concetto diventa pertanto la chiave di volta per affrontare la comprensione di un medium (ma anche di un'industria) che, nato e sviluppatosi nei grandi centri statunitensi tra XIX e XX secolo, “[does] not only mirror different aspect of modern life, but also adopt its formal aesthetics and cultural prerequisites” (6). Come riportano poco dopo i curatori nella prefazione, la fruizione del fumetto richiede uno “structuring gaze”, ed imita il processo di “topographical reading of the cityscape” (7) che caratterizza l'esperienza convulsa e frammentaria

¹ Fra essi, almeno in ambito italiano, vogliamo segnalare *Sequenze Urbane* di Andrea Alberghini (2006).



della quotidianità moderna e cittadina. I *comics* vengono quindi affiancati indelebilmente alla città, giustificando tale contiguità anche in luce dei “reflective and self-reflective aspects” (13-14), attraverso i quali entrambi gli elementi riflettono l’origine e il successivo sviluppo all’interno della cultura di massa della modernità urbana.

I primi due saggi, che aprono la sezione “History, Comics and the City”, prendono spunto proprio da queste riflessioni e analizzano il profumetto statunitense tra fine ottocento e primi lustri del novecento. J. Balzer prende in considerazione la celebre strip *Down Hogan’s Alley*, ad opera di R.F. Outcault (e in seguito di G.B. Luks) per rispondere al propedeutico ma necessario interrogativo “What makes a comic a comic?” (19). Lo studio della seminale striscia e del suo protagonista Yellow Kid porta l’autore a considerare la nascita dei *comics* nell’ottica dello sviluppo di una nuova semiosi – cioè una differente modalità di concepire il rapporto fra segno iconico, scrittura e spazio complessivo della pagina. Pertanto, “the mingling of images and words reflects a semiotic shift occurring in the urban living space at the turn of the century” (25): l’autore intende quindi inquadrare il profumetto outcaultiano (che, ricordiamo, utilizzava maggiormente complesse pagine intere piuttosto che serie di vignette in sequenza) come articolazione mass-mediatica e popolare della *zerstreuung* (cioè la percezione distratta) descritta da Walter Benjamin. La sovrapposizione continua di immagini e testo, che già di per sé replica il *pastiche* visivo della città moderna, stimola pertanto una prospettiva anticontemplativa e anticentralizzata che abbandona – definitivamente – qualsiasi ambizione di perfetta simultaneità.

Il secondo saggio, ad opera di O. Frahm, continua la riflessione allargando il campo dell’indagine a lavori contemporanei alla striscia dello Yellow Kid, come *Little Nemo in Slumberland* di W. McCay e *Krazy Kat* di G. Herriman. L’autore prende le mosse dagli scritti di Michel de Certeau per considerare la tensione dialettica che informa la percezione scopica dell’urbanità, divisa tra “walking-writing of the passersby” e il “panoptic gaze [of] seeing-reading the swell of verticals as unified surface” (33). In altre parole, una percezione eterogenea, opaca e frammentaria contrastata a una prospettiva elevata e totalizzante, che ambisce a ossificare le contraddizioni e le minuzie insite nella percezione terrestre. I fumetti analizzati sembrano rispondere – e trarre giovamento – da questo tipo di contraddizione, dalla tensione tra ambizione al controllo e perdita dello stesso. Nel processo artistico-narrativo in cui la pagina e la città in essa rappresentata vengono divise in griglie e vignette, “[c]omics are able to tell about this struggle not least because their windows stay uncontrollably opaque. [...] Comics page are perforated surfaces in the sense Michel del Certeau proposes” (44).

Chiude la prima sezione il saggio di A. Enns, che riflette su come i *comics* incarnino il medium ibrido, capace di trascendere la divisione tra testo e immagine, auspicato negli anni '30 da Walter Benjamin. Tale medium avrebbe dovuto stimolare “the present to become aware of its own archive” (45), e nel contempo replicare la



shoccante frammentarietà tipica dell'esperienza urbana moderna. Enns quindi identifica la *comic strip* come ideale proseguimento del cronofotografo, capace di visualizzare e spazializzare il tempo, ma anche di permettere una fruizione non-lineare e non-cronologica dello stesso. Tale modalità di rappresentazione crea, sempre riprendendo parole di Benjamin, "dialectical images" (47) in grado di proporre una nuova storiografia materialista. Tale approccio può infine essere adattato allo studio della città, considerata in questo senso un archivio in cui tracce del passato possono essere giustapposte ad immagini del presente, andando a minare le narrazioni coerenti della topografia e storiografia tradizione.

La seconda sezione del volume, intitolata "Retrofuturistic and Nostalgic Cities", si apre con il saggio di H. Jenkins dedicato ai *graphic novel* dell'americano Dean Motter. Lavori come *Electropolis*, *Mister X* o *Terminal City*, pubblicati a partire dagli anni '80, replicano e reinterpretano criticamente le visioni moderniste di inizio novecento, configurandosi come testi atti a riflettere sulle implicazioni ideologiche delle narrative progressiste. Le conformazioni estetiche e semiotiche articolate del retrofuturismo, inoltre, ci permettono anche di riflettere "on the failures of those dreams to become reality" (64). Il saggio di S. Diekmann prende invece in considerazione la serie a fumetti francese *Les Cités Obscures* ad opera della coppia Shuiten e Peeters e serializzata a partire dal 1982. Partendo da analoghe premesse teoriche e muovendosi nella direzione degli *utopian studies*, l'autore considera le rappresentazioni dell'alterità urbana prodotte nella realtà alternativa che fa da sfondo alla vicenda. Con un occhio particolarmente attento alle componenti architettoniche, Diekmann considera come le rappresentazioni spaziali dialoghino con lo spazio intradiegetico e, nel contempo, con la nozione di referenzialità.

Chiude la sezione il saggio di M. Cuntz, che continua lo studio della *bande dessinée* di provenienza francofona – prendendo in considerazione la Parigi raffigurata nelle opere di Jacques Tardi. Centro incontestato della produzione dell'autore, la capitale francese si articola in una serie di polimorfe rappresentazioni che, accantonando questioni (e pretese) di realismo o di fedeltà documentaristica, adottano caratteristiche simboliche mediate del contesto creativo di riferimento.

La terza sezione del libro si concentra specificamente su una figura – e un genere – che è stata da sempre associata al medium nella narrativa sequenziale, ovvero sia il supereroe. Il primo saggio, ad opera di W. Uricchio, analizza Gotham City, forse la più celebre delle *fictional cities* che fanno da sfondo a gesta superomistiche. Definendola "an emphatically American inner city, [...] informed by the compositional angularity and lighting contrast of art deco and German Expressionism, and responsive to the vocabulary of film noir" (122), l'autore considera come la città di Batman funga da sostegno ideologico nel giustificare il sottotesto capitalista, conservatore e reazionario delle vicende. In altre parole, rappresentando la città come distopico ricettacolo di



piccoli criminali,² viene stimolata una “uncritical empathy” (125) nei confronti dell'eroe: tale mistificazione impedisce una riflessione critica sulla criminalità, sui fallimenti della *trickle-down economy* e quindi sulle contraddizioni legate all'accumulo sfrenato di capitale.

Nel saggio successivo, A. Meteling considera – tra gli altri – due recenti *graphic novel*, *Starman* di J. Robinson e T. Harris (serializzato dal 1994 al 2001) e *Starman* di B. K. Vaughan e T. Harris (2004-2009). Con un approccio che evidenzia le implicazioni politiche del fumetto *mainstream* statunitense, l'autore analizza il carattere fondamentale anacronistico della figura del supereroe, reinquadrato come sovrano assoluto da *ancien régime*. Nel processo per cui il corpo dell'eroe diventa performance interattiva di una certa concezione del potere, “the city becomes a reflection of the hero's psyche and appearance” (147).

Il contributo di A. Lioi prende in considerazione *Promethea* di Alan Moore – analizzando le modalità con cui l'autore e sceneggiatore britannico avrebbe sincretizzato l'ideale utopico con l'ecologia e la modernità urbana. Lioi sostiene che nello sforzo di concepire narrativamente un'ecotopia che non rifiuta *in toto* la città come spazio abitativo e di auto-realizzazione, Moore abbia pertanto reinterpretato l'ideale modernista che soggiace agli scritti di Le Corbusier ibridandolo con visioni cabalistico-esoteriche e anti-elitiste.

Il quarto saggio della sezione è ad opera di J. Bainbridge e considera la specificità narrativa ed estetica articolata dalla/nella città di New York dai *comics* della Marvel. Da sempre legati alla metropoli americana piuttosto che a città d'invenzione,³ i personaggi della casa editrice si relazionano in maniera duplice con la modernità, configurandosi come “the dark side [...], the result of scientific accident, [but also] the product of modernity's industrialization and urbanization” (167). In questo gioco dialettico, la città di New York e i suoi quartieri più noti diventano ancora di verosimiglianza e riconoscibilità per le narrazioni, che a loro volta rendono la città visibile e conoscibile alla comunità di lettori sparsi per tutto il globo.

La quarta sezione, pur essendo intitolata “Locations of Crime” si concentra in realtà su questioni più ampie, legate alla specificità del medium fumetto rispetto alla rappresentazione cittadina. In apertura troviamo il saggio di G. M. Smith, che prende in considerazione la variegata produzione dell'autore statunitense Will Eisner. Il punto focale intorno al quale si dipana l'argomentazione concerne il riconoscimento di una parentela/influenza – alquanto inusuale e poco dibattuta criticamente – che secondo Smith avrebbe condizionato le modalità rappresentative e narrative di Eisner all'interno della sua estesa produzione. Smith infatti riconosce nel melodramma, e in particolare nella declinazione adottata dal *vaudeville* americano di inizio secolo, il

² I super-villain di Batman, pittoreschi e carnevaleschi, sono assorbiti dalla loro stessa auto-referenzialità che impedisce di considerarli rappresentativi di un certo disagio urbano.

³ Cosa che accade invece per i personaggi della rivale DC Comics.



quadro di riferimento per l'estetica Eisneriana. L'autore sostiene inoltre che il melodramma "is both a reaction to modernity, and an attempt to gain a certain measure of control over its excesses" (190). Il valore dell'opera di Eisner, quindi, è da ricercarsi (anche) nelle modalità in cui il cartoonist è riuscito a replicare dinamiche teatrali all'intero di scenari cittadini, in un processo di costante innovazione formale e semiotica del medium.

Il saggio successivo è ad opera di B. Quiring che, in uno degli scritti più interessanti del volume, analizza il celebre *graphic novel From Hell* (serializzato dal 1989 al 1996) di A. Moore e E. Campbell. Attraverso un confronto con le altre opere dello sceneggiatore britannico, quasi tutte caratterizzate da "one-man conspiracies that strive for a utopian renewal and reordering of society" (203), l'autore studia come le caratteristiche proprie della narrativa sequenziale possano essere considerate adatte allo studio della città intesa come archivio. Sinolo di materialità architettonica ed esoterismo spirituale, la città mooriana (Londra, in questo caso) mette letteralmente e figurativamente in scena lo scontro tra l'eterogeneità delle "fragmented histories" (202) e la "foundational violence" (200) iscritta sui/nei significanti architettonici e topografici del potere imperiale.⁴ Il medium fumetto, d'altra parte,

as an inherently modern and urban medium, inherits the same tension working on the notion of spatialized time. The comic is a juxtaposition of incompatible, mass-produced signs in which entangled images and text both disturb and complement each other. (202)

Nella parte finale del saggio, l'autore riconosce infine una serie di affinità tra Moore e il suo protagonista Sir William Gull, entrambi narratori (l'uno con le parole, l'altro con la violenza) orientati alla riaffermazione della memoria urbana. Significativo è quindi il fatto che il progetto di entrambi sia destinato a fallire, in un differimento inesorabile che allontana tanto la nuova/antica Gerusalemme terrena quanto la *clisure* dell'atto narrativo.

A terminare la sezione troviamo il saggio di J. Ahrens, uno dei curatori, che prende in considerazione la serie statunitense *100 Bullets*, sceneggiata da B. Azzarello e serializzata a partire dal 1999. Nello specifico, l'autore considera le modalità attraverso cui la serie a fumetti si appropria di *cliché* tipici della narrativa poliziesca (includendo *hard-boiled* e *noir*), tra cui vi è anche la dimensione urbana. Ahrens considera quindi l'apparato iconografico adottato dal disegnatore della serie, E. Risso, il quale "contributes to a dissolution of the city [...] into topographical voids that represent their protagonist in empty space which is, nevertheless, held together structurally by the hyperframe depicting the city architecture itself" (217-218).

⁴ Il concetto di "foundational violence" è mutuato, come molti degli spunti teorici utilizzati in questo libro, da Walter Benjamin.



L'ultima sezione del volume è intitolata "The City-comic as a Mode of Reflection" e si concentra sulla capacità del medium e dello spazio cittadino (reale e rappresentato) di auto-riflettere le parentele epistemologiche, semiotiche e percettive storicamente localizzate nella modernità urbana. In apertura troviamo il contributo di A. Suhr che prende in considerazione il lavoro del *cartoonist* francese M-C. Mathieu per sottolineare le modalità espressive cui questi esplicita il legame tra fumetto e città, ponendo come fondamento teorico della propria produzione l'idea che "comics' visual rethoric both emulates and informs the city's characteristic modes of perception" (231). Nella seconda parte del saggio, Suhr utilizza gli studi di Max Weber e Georg Simmel sulla città moderna per inquadrare criticamente le tensioni contraddittorie che informano i *graphic novel* di Mathieu, come la compenetrazione dei concetti di privacy e solitudine.

Il saggio successivo, ad opera di A. Platthaus, è l'unico a prendere in considerazione specificamente questioni legate alla traduttologia. L'autore prende infatti in esame le strategie impiegate dalla celebre traduttrice tedesca Erika Fuchs per adattare le strisce a fumetti di Carl Barks, con un'attenzione particolare all'esplicita germanizzazione dello spazio cittadino (modellato originariamente su una prototipica città nordamericana di medie dimensioni) in cui sono ambientate le vicende.

Chiude il volume il saggio di T. Becker, che analizza il celebre *graphic novel* francese *La Femme Piège* ad opera di E. Bilal (pubblicato nel 1986). Attraverso un raffinato studio delle pratiche di significazione adottate nel fumetto, l'autore esplora "[Bilal's] paradoxical position on criticizing the future citadel culture in Western cities" (266). La seconda parte dello scritto riflette sulle prospettive narrative, sulla focalizzazione e sulla problematica autorialità della *bande dessinée*, e soprattutto su come queste componenti stilistiche si rapportano con l'assunto politico e ideologico del testo.

In definitiva, *Comics and the City* rappresenta un tentativo riuscito nel pionieristico intento di ibridare gli studi sulla narrativa e arte sequenziale con una prospettiva legata alle rappresentazioni cittadine. Urbanità e modernità diventano le parole chiavi intorno alle quali articolare un discorso e un percorso critico di riflessione in grado di aprire nuove prospettive interdisciplinari nel connubio tra letteratura, arte e semiotica. Il fumetto, da parte sua, si conferma osservatore privilegiato dei mutamenti epistemologici e percettivi messi in moto nell'ultimo secolo – mentre le vignette diventano finestre, più o meno trasparenti, attraverso le quali interpretare l'esperienza urbana.

Daniele Croci

Università degli Studi di Milano

daniele.croci@unimi.it