

## Spazio possibile / spazio credibile

Nelle tavole domenicali di *Flash Gordon*, che Alex Raymond è andato disegnando per quasi dieci anni, dal 1934 al 1943, troviamo sistematicamente rappresentati due modelli incompatibili di spazio cittadino. Quando le città sono viste da fuori sono verticali e compatte, selve di guglie e spirali, più simili a castelli da Disneyland che a luoghi da abitare; sono soprammobili o gioielli, da guardare piuttosto che da vivere. Quando invece l'azione si svolge in ambienti urbani, la pur scarsa precisione rappresentativa (Raymond privilegiava largamente le figure umane rispetto agli sfondi) lascia intuire spazi urbani abitabili e percorribili, con strade, case e giardini.

Insomma, l'immagine dello spazio urbano che emerge complessivamente dalla lettura di *Flash Gordon* non corrisponde ad alcunché di fisicamente possibile: le vedute da fuori sono incongruenti con le vedute da dentro; le città si gonfiano magicamente non appena le si penetra, il loro spazio non è uno spazio fisicamente possibile. Ma l'impossibilità fisica non destituisce di credibilità queste immagini. Lo spazio in esse rappresentato non diventa meno credibile per il fatto di essere impossibile. Tipicamente, infatti, il lettore nemmeno si accorge dell'incongruenza spaziale.

La ragione è che un altro tipo di congruenza, in *Flash Gordon* attentamente curata, domina la credibilità del raccontato. Gli spazi esterni sono congruenti con lo spirito complessivo della saga raymondiana: non vera fantascienza, ma piuttosto una fantasy ispirata alle gesta dei cavalieri cantate nell'Evo di Mezzo, e rivisitati con la neo-mitologizzazione ottocentesca. Dunque città come castelli, e castelli come prodigi di gotica ascendenza al cielo, il tutto nello spirito della favola. Gli spazi interni sono a loro volta congruenti con un'altra faccia della saga, quella della guerriglia democratica cittadina, contro l'oppressione dell'imperatore Ming. Si rifanno a un'altra tradizione narrativa, più, forse, alla Eugène Sue, o alla Hugo.

Così *Flash Gordon* vive ed è apprezzato grazie alle diverse anime che lo abitano. Ad ognuna di esse corrispondono differenti rappresentazioni dello spazio, ma l'incongruenza tra esse può emergere in maniera rilevante solamente nella misura in cui emerge l'incongruenza tra le diverse radici narrative. E questo, ovviamente, in *Flash Gordon* non succede. La credibilità dello spazio è dunque indipendente dalla sua possibilità fisica.

Mi piacerebbe poter affermare che in generale questa autonomia di possibilità e credibilità dello spazio non riguarda solamente gli spazi rappresentati (nel fumetto, nella pittura, nel cinema ecc.), ma anche quelli reali, per lo meno a qualche livello. L'affermazione è resa difficile dalla considerazione che sembra esistere un senso dello spazio in qualche modo innato, e quindi assoluto. Ma gioca a suo vantaggio la consapevolezza, che la psicologia ha acquisito, che qualsiasi senso innato trova il proprio sviluppo attraverso le forme dell'esperienza.

Partiamo da un esempio semplice, e apparentemente scollegato: la stanza segreta. Si abita un'antica casa da anni e un bel giorno si scopre casualmente l'accesso a un locale segreto. Oppure, per togliere un poco dell'ottocentesco sapore di romanzo di appendice di una vicenda del genere, chiamiamo l'architetto per realizzarne finalmente una piantina per il

catasto, e lui ci mostra che il conto degli spazi non torna: tra la stanza A e la stanza B ci *deve* essere un altro vano, anche se non ne conosciamo l'esistenza.

Quello che l'architetto ci mostra, semplicemente, è che lo spazio in cui ritenevamo di abitare non era davvero uno spazio possibile, stante, certo, la sua evidente credibilità. L'oggettivizzazione dello spazio procurata dal processo di misurazione rivela l'inconsistenza del nostro senso dello spazio.

Nessuno si aspetta che una vicenda del genere possa avvenire in un piccolo appartamento. Il suo luogo ideale è il palazzo del Gattopardo, con le sue stanze così numerose che persino chi vi abita sospetta di non averle visitate tutte. E' dunque la complessità dello spazio a rendere possibile la sua impossibilità. Ma la complessità non è un valore da prendersi come assoluto. Per un bravo architetto, o ingegnere o geometra, con tempo e mezzi a disposizione, non vi è palazzo del Gattopardo che possa mantenere i propri vani segreti: lo spazio, si sa, è soggetto alle leggi della geometria euclidea, almeno nel nostro piccolo. La complessità viene ridotta e il suo effetto neutralizzato. Ma la geometricità dello spazio è rilevante per la nostra interazione con esso solo nella misura in cui ci serve per realizzare costruzioni che stiano in piedi o per pagare le imposte sulla casa; già il consumo della benzina in relazione alla distanza costituisce un valore più complesso. In altre parole, la maggior parte delle nostre interazioni spaziali non ne valuta la geometricità, ma semplicemente la credibilità a partire dalla nostra esperienza complessiva e dai nostri interessi o scopi del momento.

Per dirla in un altro modo: per l'ingegnere o per l'esattore delle tasse la credibilità è la stessa possibilità fisico-geometrica. Per noi, di solito, è molto meno: è sufficiente che l'idea che ne abbiamo non entri in conflitto con altre nostre credenze. Nel caso delle città di *Flash Gordon*, anche se non c'è bisogno di fare misurazioni per rendersi conto delle incongruenze spaziali tra le varie rappresentazioni delle medesime città, e dunque benché la complessità dello spazio non sia particolarmente alta, essa è comunque alta a sufficienza - nel corso di una normale lettura - per inibirne il riconoscimento. E lo è perché non abbiamo interesse in quegli aspetti dello spazio che ci porterebbero a riscontrare l'incongruenza - né più né meno che per il principe siciliano, cui importa solo che il percorso per passare da una stanza all'altra sia quello di sempre, stabile e riconoscibile.

In fondo, la magia dell'architettura parte tutta da qui. Se conoscessimo lo spazio in maniera geometrica, tutti gli effetti spaziali e gli inganni ottici delle costruzioni architettoniche sarebbero interamente inutili, perché in ogni momento possederemmo la "verità fisico-geometrica" dello spazio, che non è banalmente euclidea solo quando inquietanti effetti relativistici ne mutano i rapporti. Scomparebbe non solo la magia delle invenzioni berniniane e degli inganni delle prospettive barocche, ma l'intero gusto spaziale e tutte le facoltà di Architettura.

Ma l'esempio tratto da *Flash Gordon* ci permette anche un altro genere di riflessioni, complementari e consequenziali a queste. L'idea che sta al fondo delle poetiche funzionaliste è che la forma architettonica dovrebbe rispecchiare la funzione che le parti in oggetto hanno. Ne consegue che le forme degli spazi architettonici sono determinate dai riti sociali che esse devono ospitare, e per i quali devono essere funzionali. La versione funzionalista della tesi che stiamo esponendo è dunque: non è necessario che gli spazi siano possibili, è sufficiente che siano funzionali.

Ma c'è qualcosa di più nella credibilità di quanto non vi sia nella funzionalità. Le città di *Flash Gordon* sono scarsamente funzionali, ma interamente credibili, nel loro contesto d'uso. Vi è una maggiore funzionalità, certo, nelle vedute interne di strade e case, che configurano una vita urbana non troppo dissimile dalla nostra, con i luoghi del commercio, dello spostamento, del potere e così via. E ve ne è una minore nelle vedute esterne, per le quali ci si potrebbe davvero domandare quale sia lo scopo delle guglie e delle spirali. Ma non vi è nessuna funzionalità nel rapporto tra i due tipi di visione - se non quella narrativa, certo, ma la cosa qui non ci riguarda.

Se la credibilità dello spazio fosse riducibile alla funzionalità dello spazio, le città di Mongo non avrebbero la credibilità che hanno. Se la ritualità sociale fosse davvero la base fondamentale del criterio di valutazione dello spazio (e certo lo è assai di più di quanto non lo sia l'astrazione fisico-geometrica) non si capirebbe come sia possibile accettare senza battere ciglio delle rappresentazioni spaziali che non configurano nessuna ritualità spaziale coerente.

Anche per questa tesi, mi piacerebbe affermare che essa non riguarda solamente gli spazi rappresentati ma anche quelli reali. I successi del funzionalismo pesano certo sul piatto opposto della bilancia, ma i suoi insuccessi giocano davvero a favore della mia tesi?

Quando si è incominciato a parlare di architettura post-moderna, si è detto, tra le tante cose che hanno quasi spogliato di senso il termine, che *Flash Gordon* è un fumetto post-moderno, in anticipo sui tempi. Non è comunque questa la ragione per cui ne parlo, e giudico la valutazione irrilevante per la comprensione dell'opera di Alex Raymond; ma temo che la mia posizione, di estrazione semiotica, non possa che essere favorevole al senso dell'architettura post-moderna, anche se non necessariamente alle sue effettive realizzazioni.

La credibilità ha certamente a che fare con il *rito*, ma lo ha nella misura in cui esso affonda le sue radici nel *mito*. Detto in altro modo, e lasciando perdere i giochi di parole, se questo può aiutarci a spiegare meglio, vi è una tradizione culturale sociale, che vive e si trasmette e si modifica attraverso le pratiche di tutti noi, e che le precede. Una precedenza non tanto storica, temporale, visto che la tradizione si forma con la pratica, bensì semantica, perché è la tradizione a dare un senso alla pratica. Il circolo pragmatico attraverso il quale una nuova pratica modifica la tradizione non può esistere senza quest'ultima; non c'è nuovo senso senza il vecchio senso.

Ogni spazio, prima ancora di fare riferimento alla propria funzione (ed eventualmente anche prescindendone) evoca una tradizione, e dunque un senso. La funzione sociale di uno spazio è parte integrante del suo senso, ma non lo esaurisce. Non è solo la decorazione architettonica a portare il senso, nemmeno nella misura in cui contribuisce a determinare lo spazio. E' lo spazio stesso a fare riferimento a una tradizione, ad essere mitopoietico, ad avere un significato.

Questo ci permette di affrontare intellettualmente in maniera molto simile gli spazi reali, quelli rappresentati e persino quelli raccontati, nella misura in cui il racconto è sufficientemente efficace da evocarli. E questo ci permette di capire come gli spazi rappresentati e raccontati partecipino al dibattito culturale sullo spazio con una dignità e un'importanza non minore di quelli solidamente realizzati.

Non si può negare tuttavia che il dibattito architettonico abbia da parte sua ragione nell'attribuire un'importanza minore agli spazi che vengono elaborati al di fuori del proprio ambiente. Non si tratta di un problema di effettiva realizzazione dei progetti, visto che

probabilmente la maggior parte dei progetti architettonici non vengono realizzati, e visto che esistono architetti che non hanno visto neppure un'opera realizzata, o che si sono persino disinteressati del modo in cui la propria opera veniva costruita. Il problema è di linguaggio.

Siamo abituati a pensare ai linguaggi come a degli strumenti, tramite i quali esprimiamo le nostre idee, sulla vita come sullo spazio, per mezzo di parole o per mezzo di pareti e soffitti e porte. Al contrario, dovremmo piuttosto vederli come degli *ambienti*: non strumenti per esprimere le idee, ma luoghi in cui esse si possano formare. Chi vive - professionalmente - da architetto, pensa da architetto: cresce e comunica in un ambiente in cui le forme hanno certi significati e non altri. Un ambiente è per sua stessa natura un qualcosa di condiviso, che non si modifica per decisione individuale, ma solo per trend collettivo: chi vuole comunicare ha gli strumenti che l'ambiente gli fornisce, e non altri. E non ci sono idee senza i segni per formularle.

Così architetti e disegnatori di fumetti vivono e comunicano in ambienti diversi. Vi sono aspetti di ciascun ambiente che non riguardano l'altro (la teoria della sceneggiatura non ha nessun corrispondente in campo architettonico, così come la scienza delle costruzioni non ce l'ha nel fumetto), ma vi possono essere campi comuni, come la rappresentazione dello spazio. Non è detto, tuttavia, che gli autori dei due campi possano comprendersi, anche se tracciano le stesse linee e definiscono i medesimi volumi. C'è, prima di tutto, una questione di *valore*: linguaggi diversi comportano gerarchie di valore differenti. Quello che può sembrare interessantissimo a un fumettista può apparire scontato e irrilevante a un architetto. Poiché ciascuna disciplina ha la sua storia, vi sono aspetti che possono apparire nuovi agli uni e banalmente sorpassati agli altri. Insomma, non c'è da stupirsi se la produzione nell'un linguaggio risulta del tutto indifferente alla produzione nell'altro.

Trascuriamo, per semplicità, il fatto che l'architettura ha un ruolo costitutivo nella nostra società, perché senza case non si vive, mentre il fumetto ha un ruolo estremamente ausiliario. Prendere in considerazione questo fatto ci può aiutare solo a spiegare (per lo meno per gli scopi del nostro discorso) perché un fumettista che disegna spazi senza conoscere l'architettura possa essere additato al pubblico disprezzo, mentre un architetto che non legge i fumetti vive in ogni caso una vita tranquilla e senza rimorsi. Insomma, sappiamo bene tutti perché il fumetto dovrebbe interessarsi all'architettura; mentre bisogna spiegare e fornire ragioni del perché l'architettura dovrebbe interessarsi del fumetto.

C'è dunque da stupirsi, almeno sulla base del nostro discorso, quando una disciplina, nella fattispecie l'architettura, può trovare interesse nella produzione di un'altra, nella fattispecie il fumetto. A ridurre la portata dell'affermazione sulla diversità dei linguaggi-ambiente vanno perciò fatte almeno due considerazioni. La prima riguarda il fatto che questi ambienti non crescono dal nulla ma emergono da ambienti linguistici più profondi e più ampi: architettura e fumetto condividono l'ambiente più ampio e profondo della costruzione visiva e della rappresentazione, e probabilmente ancora molti altri. L'autonomia dei vari linguaggi è dunque relativa. La seconda considerazione riguarda il fatto che questi linguaggi non sono lingue, ovvero non sono parlati da comunità segregate, ma esistono in contesti sociali che prevedono un continuo interscambio, tantopiù che in casi particolari le medesime persone possono praticarli entrambi. Nel mondo delle comunicazioni di massa le contaminazioni tra linguaggi sono continue e invadenti, e ne costituiscono in generale un forte motivo di rapida evoluzione: poiché ciascun linguaggio ha la propria storia, diversa da

quella degli altri, e valuta le forme rispetto alla tradizione che da quella storia deriva, gran parte di ciò che proviene da altri linguaggi sarà interpretato a proprio modo, e se risulta rilevante finirà per costituire un nuovo oggetto semantico, un nuovo segno del linguaggio.

Ecco dunque che può davvero capitare che l'architettura possa trovare interesse negli spazi rappresentati nel fumetto, anche se inevitabilmente li interpreterà secondo i propri schemi e la propria tradizione - ma è solo così che possono essere proficui per essa. E l'impossibilità di certi spazi del fumetto potrebbe anche suggerire interessanti impossibilità di spazi reali - attraverso la proposta di credibilità diverse da quelle che la tradizione architettonica ha sviluppato.

Concluderò queste pagine con alcune proposte di immagini di spazi a fumetti, scelte in diversi momenti della storia di quest'arte, con l'augurio che occhi architettonici vi possano vedere ancora qualcosa di più di quanto non vi vedano gli occhi di chi di fumetti si occupa.

Windsor McCay è per il fumetto quello che gente come Melies e Griffith sono per il cinema: un padre fondatore, uno di coloro che hanno tracciato le linee guida su cui si sono mossi tutti gli altri. Ma McCay è stato anche il precursore di un interesse per lo spazio che avrebbe dovuto attendere molti anni per affermarsi nel mondo del fumetto. *Little Nemo in Slumberland* fu pubblicato in tavole domenicali a colori dal 1905 al 1911 e ripreso poi dal 1924 al 1927. Il protagonista è un bambino, Nemo, che sogna di trovarsi in un paese immaginario, alle prese, non di rado, con deformazioni dello spazio degne degli incubi peggiori. Le esperienze dell'ingrandimento e della riduzione, come nell'*Alice* di Lewis Carroll, si accompagnano agli effetti ancora più strani del vivere le architetture al rovescio, di spazi urbani senza un fondo, pura parete e relazioni aeree, del mutamento spaziale improvviso e conturbante.

Da parte sua *Krazy Kat*, di George Herriman, prodotta dai primi anni Dieci alla fine dei Trenta, non ha nulla della complessità spaziale di *Little Nemo*, ma solo un'assurda, perenne, continua vuotezza, in cui costruzioni dall'aria metafisica sembrano parodiare l'idea stessa che lo spazio possa avere un senso.

Gli anni Settanta del fumetto salutano il mito del francese Moebius, un vero prosecutore delle elucubrazioni spaziali di McCay, fin troppo consapevole, forse, della portata culturale delle proprie scelte visive. Per quanto fantastico possa sembrare, tuttavia, quello di Moebius è però un funzionalismo, e le architetture e gli spazi da lui illustrati svolgono fedelmente le loro funzioni nelle società immaginarie che li popolano.

Il discorso sembra complementare e opposto per l'italiano Igort, e soprattutto per i fratelli francesi Luc e François Schuiten. In loro il punto di partenza è l'immaginazione spaziale, la creazione di spazi solo a partire dai quali si determinano i mondi che li abitano.

Soprattutto nel caso degli Schuiten, l'invenzione di alterazioni dello spazio porta a impossibilità fisiche estreme che si configurano come sfide alla propria stessa immaginazione per renderle credibili. Le loro invenzioni fantastiche di mondi differenti dai nostri sono risposta e fascinosa proposta a un lettore, meglio se, come pure loro, architetto.

Luglio 1993