

■ FRANK LLOYD WRIGHT, DUE TITOLI UNA «LETTURA» ■

La via giapponese al Modernismo

di Maurizio Giufrè

Resiste tenace il «modernismo umanista» di Frank Lloyd Wright anche se avvolti dall'esuberanza stilistica di un'architettura segnata dall'assenza di qualsiasi riflessione critica. Ogni qual volta ci si trova davanti alla gratuità delle soluzioni formali che in ogni parte del globo terrestre sfidano le ragioni della necessità e della misura, la lezione del maestro americano è lì a ricordarci che nell'arte come nell'architettura la dimensione estetica non è disgiunta dall'etica, e che entrambe sono legate all'esperienza dell'uomo nel suo confronto con la natura e la storia. È importante che non si sia mai smesso di ragionare sulla sua opera e di indagarne i suoi molteplici significati, anche se il contributo di Wright all'architettura moderna sembra oggi per certi versi contraddetto, piuttosto che «non ancora integrato» come asseriva ancora alla fine degli anni cinquanta Eero Saarinen. È quindi una combinazione favorevole l'uscita della biografia di Robert McCarter, **Frank Lloyd Wright** (Bollati Boringhieri, pp. 271, € 20,00) in contemporanea con la traduzione di *The Japanese Print: An Interpretation*, che Wright pubblicò a Chicago nel 1912 (**Le stampe giapponesi: un'interpretazione**, Electa, pp. 120, € 45,00).

L'arte giapponese influenzò Wright giovanissimo. Era il 1893 e lui aveva ventisei anni quando all'Esposizione universale colombiana di Chicago fu colpito dal padiglione giapponese, ispirato al tempio Ho-o-den. Sulle rive del lago Michigan, che il grande paesaggista Frederick Law Olmsted trasformò in un parco modello, l'architettura giapponese gli si manifestò come una novità assoluta, e l'alternativa più radicale alla City Beautiful degli architetti dell'École des Beaux-Arts, egemoni nell'esposizione con i loro candidi e tronfi edifici classicheggianti. Non erano i modelli europei quelli adatti alla giovane democrazia americana, come insegnavano le architetture dei suoi maestri: Louis Sullivan e Henry Hobson Richardson. L'ispirazione doveva fondarsi su saldi principi e riferirsi a condizioni autoctone di vita e di lavoro. L'arte giapponese possedeva queste qualità «organiche», quindi «si accostava al moderno – come scrisse nel 1943 in

An Autobiography – assai più che non l'arte di qualsiasi altra civiltà europea, vivente o tramontata».

Come ha ben evidenziato McCarter dallo Ho-o-den Wright trovò ispirazioni e conferme. Il *tokonama* – il fulcro dell'interno giapponese – già coincideva nella Winslow House (1893) con la posizione centrale del camino, ma l'affinamento della marcata orizzontalità della pianta cruciforme, delle pareti trattate come schermi mobili, del tetto aggettante che trasforma la casa in un «tempio per la vita tradizionale», solo all'inizio del nuovo secolo trovò la sua soddisfacente conclusione. Le *Prairie Houses* saranno il modello abitativo che Wright proporrà al Nuovo Mondo e in particolare alla sua «comunità della prateria» ideale. Dotate di un'estrema flessibilità nella composizione degli spazi interni esaudivano il suo desiderio secondo il quale «ci dovrebbero essere tanti tipi diversi di case quanti sono i diversi tipi di individui». Pubblicate su «The Ladies' Home Journal», come su altre riviste femminili popolari che Wright preferiva a quelle specialistiche di architettura, alle prime *Prairie Houses* (Hickox House e Bradley House nell'Illinois) seguirono per un decennio altre sessantacinque case, quasi tutte costruite nei sobborghi delle città americane, tanto da fare immaginare una *prairie community*.

Nel 1905, quando la sintassi del *Prairie style* era ormai definita tra la diversità delle soluzioni della Martin House a Buffalo (1903) – con il suo tessuto di travi e pilastri in legno da somigliare a un *tartan* scozzese (Frampton) – e la più famosa Robbie House a Chicago (1908), l'architetto americano compirà il suo primo viaggio in Giappone. Scrive McCarter che fu la visita ai templi di Nikko, con la loro pianta binucleare, a ispirare il progetto dello Unity Temple a Oak Park, che come il Larkin Buildig, un edifi-

cio per uffici a Buffalo, rappresentano il tentativo di giungere a quell'«opera d'arte totale» (*Gesamtkunstwerk*) che occupava anche i suoi contemporanei europei: da Otto Wagner (e la sua scuola) a Josef Hoffmann, da Hendrik Berlage a Charles Rennie Mackintosh. Dal Giappone Wright ritornò, soprattutto, con numerose xilografie di artisti quali Utagawa Hiroshige e Katsushika Hokusai. Il collezionismo delle stampe giapponesi fu la «mania di tutta la sua vita» e Lloyd Wright provvide a divulgarne la bellezza con diverse esposizioni all'Art Institute di Chicago, non solo prestando le sue opere ma progettando, come nel 1906, anche l'allestimento.

Nel suo breve saggio in appendice alla traduzione delle *Stampe giapponesi*, Francesco Dal Co ricostruisce l'ambiente culturale nel quale si esalta la passione wrightiana per questa particolare espressione dell'arte orientale. All'inizio, con ogni probabilità, questa fu contagiata dal gusto decorativo dell'architetto Joseph Lyman Silsbee, il primo ad assumere Wright nel suo studio quando questi lasciò Madison per Chicago. In seguito l'interesse si consolidò con la lettura dei saggi di Ernest Fenollosa (cugino di Silsbee) e di sua moglie Mary, di Arthur Dow e di Edward Morse, e con le relazioni di collezionisti come il banchiere Frederick Gookin o i fratelli Spaulding. Al termine di un decennio di sperimentazioni intorno al tema dell'abitare, tra il 1909 e il 1919, Wright vedrà cambiare la sua esistenza. La chiusura

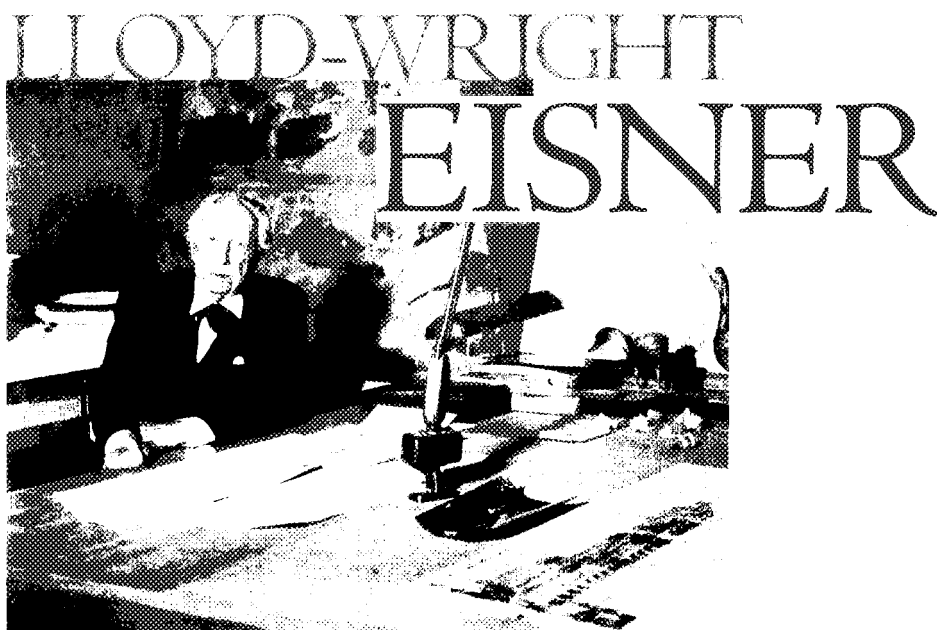
dello studio di Chicago, l'abbandono della famiglia per una nuova relazione con Mamah Cheney e con lei il lungo soggiorno in Europa fino alla sua tragica morte, l'entrata in guerra dell'America nel primo conflitto mondiale, furono l'insieme degli eventi che scossero la vita di Wright, a cui lui seppe reagire con determinazione.

In questo periodo si pongono due singolari architetture: due edifici pubblici ai quali fu rivolto l'identico impegno di quello dedicato alla più umile delle sue case suburbane. Nei Midway Gardens a Chicago (1914) - «risposta sociale alla mania del ballo» - e in quella che si può considerare la sua derivazione, l'Imperial Hotel a Tokyo (1916-22), percorsi e volumi si articolano intorno a giardini che degradano a terrazze o si compenetrano tra loro. La parete-schermo sarà l'invenzione per tessere membrane che lo libereranno dal vincolo della «scatola muraria». Attraverso blocchi non strutturali in calcestruzzo o, come in Giappone, in elementi di pietra Oya scolpita, Wright si inoltrerà verso «la corrosione plastica» dell'edificio, e senza alcun impedimento - perché ormai sottratto dal vincolo trave-pilastro - potrà raggiungere, come asserirà Bruno Zevi, «l'unicum tonante e ciclonico» della Casa sulla cascata (1935-39), in Pennsylvania.

Con la sua «interpretazione» Wright chiarirà che l'arte giapponese è «intimamente strutturale», intendendo l'organizzazione di un «insieme vitale» di parti definite che designano una «forma organica». Alla base della struttura c'è poi sempre la geometria, affermerà: «la geometria è la grammatica della forma, il suo principio architettonico». Durante i lavori per l'Imperial Hotel l'architetto americano si immergerà per quattro anni - dal 1919 al 1922 - nella vita quotidiana giapponese comprendendone appieno lo spirito per il quale «la cosa più comune e transitoria - come scrisse Karl Löwith - può rilevare il supremo e l'eterno». Una dimensione che andò ricercando tra le colline desertiche dell'Arizona dove trasferì il suo studio proseguendo la sua tenace battaglia per un'architettura che nella democrazia desse dignità all'individuo in armonia con la natura.

L'architettura organica del maestro americano fu il frutto di un prolungato pensiero sull'essenzialità dell'arte giapponese: una biografia a firma McCarter e un saggio dello stesso Wright sulle stampe di Hokusai e di Hiroshighe

Frank Lloyd Wright nello studio, foto di Elizabeth R. Mitchell

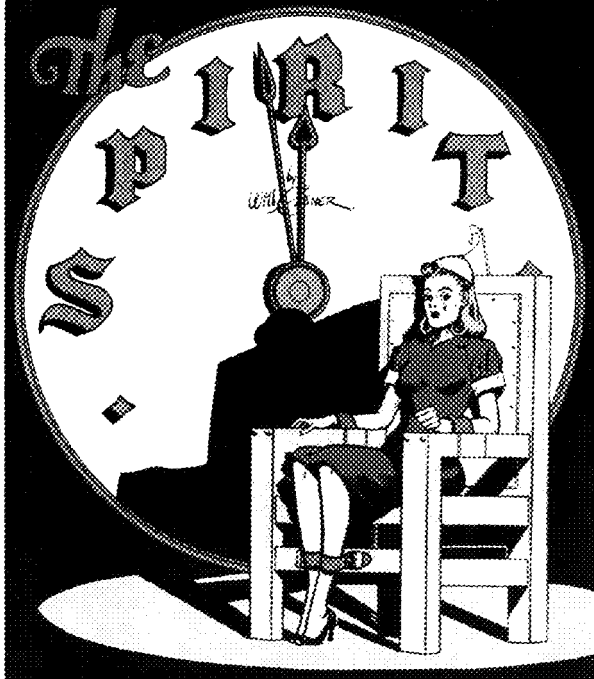


Una tavola tratta dalla serie «The Spirito» (1940-'52) di Will Eisner

«THE SPIRIT» E «NEW YORK» IN DUE LIBRI LA PARABOLA DI WILL EISNER

Ho liberato il serial

Dal «comics» anni quaranta alla «graphic novel», il maestro americano del fumetto (1917-2005) è stato un pioniere nell'indipendenza produttiva e nello scardinare il «layout» delle tavole a scelte drammaturgiche



di Alessandro Beretta

Niente mantelli né tute aderenti, ma un completo blu, un cappello, una mascherina nera e una cravatta rossa: un costume *minimal*, per un supereroe in borghese, ha accompagnato dal 1940 al 1952 *The Spirit*, il *comic* creato da Will Eisner. Recentemente arrivato sul grande schermo, nella versione diretta da un maestro del fumetto contemporaneo come Frank Miller, il film *The Spirit* è discutibile per motivi cinematografici – eccessi digitali, suspense che non ingrana mai – e fumettistici: Miller svela le influenze di Eisner sul suo

Sin City, dona alla cravatta rossa in *color correction* che svolazza nella notte la forza iconografica di un mantello, ma non fa molto di più.

L'occasione, invece, è buona per leggere insieme due libri di Eisner che permettono di abbracciare a pieno la produzione del maestro nato a New York nel 1917 e morto nel 2005: **The Spirit** (Bur «24/7», a cura di Giovanni Mattioli e Andrea Plazzi, traduzione di Andrea Plazzi, con un saggio di Adam McGovern, pp. 224, € 18,00) e **New York La Grande Città** (Einaudi «Stile Libero Extra», a cura di Denis Kitchen, traduzione di Costanza Prinetti, introduzione di Neil Gaiman, pp. 428, € 24,00). Il primo offre una scelta di avventure dell'eroe, il secondo raccoglie sotto lo stesso titolo quattro opere apparse tra il 1981 e il 1992: si può così seguire l'evoluzione di Eisner dall'abito «seriale» a quello «dibatero». A fare da

ponte ideale tra i due periodi è *Contratto con Dio*, apparso nel 1978, il volume che rese l'autore capostipite del *graphic novel* con le storie degli inquilini, spesso immigrati ebrei come i genitori di Eisner, del condominio di Dropsie Avenue 55 nel Bronx. Ormai la forza e l'originalità di *The Spirit* sono riconosciute, anche se al tempo la serie non fece scalpore. A rilanciarla è stato il disegnatore satirico Jules Feiffer, allievo di Eisner, che ne parlò nel libro *The Great Comic Book Heroes* (1965) dando il via alle ristampe. Bastano alcune coordinate per scoprirne l'unicità: *Spirit* si nutre del cinema dei gangster, di letteratura *hard-boiled* ed è ironico, il contrario dei suoi colleghi d'allora, dai patrioti Captain America e Sub-Mariner poi ospitati in casa Marvel ai granitici Superman e Batman di casa Dc.

Una differenza di carattere da mettere insieme con l'indipendenza produttiva: Eisner infatti deteneva i diritti del personaggio, fatto unico nel mondo dei *comics*, che gli diede libertà d'azione sul *character* come non era concesso con altri personaggi di grandi editori. Eisner gioca con la testata della serie – che non diventa mai un logo

– e scardina i layout delle tavole: il rapporto del formato delle vignette con la pagina segue l'andamento del dramma, e se *Spirit* colpisce un nemico, ha tutto il taglio della pagina per farlo volare. Un esperimento inedito nel fumetto seriale anche se *squadramenti* poetici, certo nella struttura chiusa del gag o della storia breve, vi erano già decenni prima in certe tavole domenicali di *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay) e di *Krazy Kat* (George Herriman).

Spirit in realtà è l'ex-detective Danny Colt che, apparentemente morto, risorge diventando lo spirito protettore in carne e ossa della sua città, Central City, una riconoscibile Grande Mela marcia. Un bagno nella pozione creata dal diabolico dottor Cobra, infatti, l'ha reso immortale e quando l'ispettore Dolan, ex-capo di Colt e poi primo alleato, gli chiede: «A parte gli scherzi, cosa pensi di fare ragazzo?», Danny risponde da buon americano: «Restare morto e fare di "Spirit" il mio lavoro... ci sono criminali e crimini che la polizia non può raggiungere, ma *Spirit* sì». Il patto faustiano è con la giustizia, anche se l'eroe, fortunatamente, ne ha un'idea personale e meno canonica. In un sistema

di personaggi abbastanza chiuso – tra Ellen Dolan, figlia dell'ispettore innamorata dell'eroe, Ebony, ragazzo di colore che fa da spalla a Spirit, e la bella criminale francese Satin –, ciò che ancora impressiona sono alcune storie dove si sente scalpitare la capacità drammaturgica di Eisner: dalla ballata in rima intitolata *Killer McNobby* alla splendida *La mosca*. Qui, la breve e indifferente vita dell'insetto va in parallelo con quella del corriere Guthrie Bendbagel Jr morto fin dalla prima vignetta: ci vorranno sette dense pagine per chiarirne il motivo. Sono avventure dove comincia a sentirsi l'indifferenza della vita e del caso nei confronti dell'uomo: una meccanica fatale che alimenterà la migliore narrativa successiva dell'autore. L'antologia di 26 episodi ne contiene degli assaggi, anche se comprende storie dove Eisner, in guerra dal 1942 al 1945, non ha fatto niente e con nonchalance pseudo-filologica che fa innervosire chi ama i fumetti non sono indicate. Per chiarirci: *I diari di Byron*, *Killer Sykes*, *Elle Dolan, assassina*, *L'infermiera assassina* arrivano dalla bottega, scritte da Manly Wade Wellman e disegnate da Lou Fine.

L'Eisner che si incontra quasi quarant'anni dopo nell'ottimo volume einaudiano è ormai un maestro riconosciuto e permette un chiarimento di poetica che nasce dall'affiancamento delle opere riunite. Le due parti *New York: La Grande Città* e *City People Notebook* raccontano la memoria della metropoli attraverso i suoi oggetti e si alternano con *Il Palazzo* e *Invisible People* che sono storie di gente che l'ha attraversata. Da una parte l'osservazione della città e di come viene vissuta dalle persone che la abitano, dall'altra le vicende che ne nascono: le due facce della medaglia del reale di Eisner sono finalmente unite. Si segue allora un'avventura che non ha per protagonisti personaggi, ma oggetti o, nelle parole di Eisner, «elementi che, nel loro insieme, sono il mio ritratto di una grande città... di qualsiasi città». Gli idranti e le caselle postali diventano allora le «sentinelle» intorno a cui crescono *sketch* spesso chiusi nel giro di una tavola e la grata di un marciapiede è l'occasione per scoprire le storie di tutto

quanto ci è casualmente caduto attraverso. Tavole che svolgono grazie allo sguardo storie che capi-

tano a chiunque: quante volte ci siamo fissati distratti a guardare una di quelle grate, tra cimicini di mozziconi e oggetti non identificati? Quante volte ci siamo chiesti da dove arriva la spazzatura abbandonata per le strade negli «innumerevoli bidoni, fermi in silenzio in mezzo al caos. Urne ammaccate, deposito finale delle cose di ieri». La vena del *narratore* Eisner nasce da quella del disegnatore che osserva ogget-

ti e movimenti, che vede come «l'ambiente circostante ha la meglio su tutti noi».

Questo lavoro sul gesto e sull'uso quotidiano spinge a Eisner a chiedersi dove finisca la memoria di quanto scompare in una città, di tutte quelle cose che «avendo fatto parte di tante esistenze, devono per forza aver assorbito le radiazioni dei rapporti umani». Così, il vecchio condominio demolito nell'apertura de *Il palazzo* lascia «un'orrenda buca e un rimasuglio di residui psichici» e l'autore ci racconta dei quattro fantasmi disperati che si ritrovano all'ingresso del nuovo edificio di cristallo. Vite tragiche, come in *Invisible People*, dove si legge *Sanctum*: la storia di Pincus Pleatnik che aveva cercato rifugio nell'invisibilità, frutto de «l'arte urbana dell'ignorare», la capacità tutta contemporanea di nascondersi nella folla. Una scelta travolta da un kafkiano «una mattina...», quando apro il *Daily News* Pincus legge i necrologi e scopre di essere morto. Un errore di stampa che genera una spirale di conseguenze senza uscita: inutile protestare per Pincus, anche se è vivo. Non c'è più spazio per gli eroi quando si è nel ventre di una parabola moderna.

