Open access book: Fumetti, spazio e architettura/Comics, Space, and Architecture

Deadline: Mar 1, 2026

fabio colonnese

(English version below)
Fumetti, spazio e architettura. Teoria, analisi e applicazioni / Comics, Space, and Architecture: Theory, Analysis, and Applications.

La collana “Temi e frontiere della conoscenza e del progetto”, afferente ai tipi editoriali di “La scuola di Pitagora” e che ha come direttore scientifico la prof.ssa Ornella Zerlenga dell’Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli”, lancia una call for chapters per un prossimo volume in open access intitolato:

Fumetti, spazio e architettura. Teoria, analisi e applicazioni

curato da Manuela Piscitelli, Professore ordinario presso il Dipartimento di Architettura e Disegno industriale dell’Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli” e da Fabio Colonnese, Professore associato presso il Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell’architettura, Università Sapienza di Roma.
Si ricorda che la collana, a carattere multidisciplinare, accoglie volumi che propongono una riflessione critica sull’architettura, sulla città, sull’ambiente e sull’industrial design, indagandone fonti disciplinari e tendenze culturali con attenzione ai temi della forma, della struttura, dell’innovazione, della rappresentazione e della comunicazione.

CONTENUTI
Quando si affronta lo studio di un medium popolare come quello dei fumetti – termine qui usato per indicare indistintamente tutte le categorie, dal graphic novel al manga – mediante gli strumenti analitici delle discipline scientifiche gli esiti tendono spesso a giustificare un certo innato scetticismo che accompagna simili operazioni. Il problema è stato affrontato in maniera esemplare da Umberto Eco, proprio sessanta anni fa, con alcuni celeberrimi saggi contenuti in Apocalittici e integrati, sebbene dal proprio punto di vista, quello di uno studioso di letteratura (disegnata) e dei meccanismi di comunicazione dei mass media. Questo volume ha invece l’ambizione di raccogliere saggi di inquadramento teorico, di sistematizzazione metodologica e di approfondimento analitico volti a costituire un terreno di scambio e confronto utile a successive indagini orientate agli specifici interessi delle discipline del disegno dell’architettura. In fondo, l’architettura e la città attuale e del futuro sono presenti nei fumetti sin dai tempi di Little Nemo (McCay 2025) e Flash Gordon (Raymond 2024).
È necessario recuperare o costruire ex-novo strumenti analitici propri della rappresentazione architettonica combinando punti di vista interdisciplinari e sincronizzandoli su frequenze

differenti rispetto a quelle usate per studiare la letteratura architettonica tradizionale contenuta, ad esempio, nei trattati e generalmente rivolta ad altri architetti. Si tratta di inquadrare le opere a fumetti nell'ambito delle forme della rappresentazione dello spazio nel tempo, discretizzata o stroboscopica che dir si voglia, ovvero della narrazione sequenziale, rileggendo lo sguardo dell'artista/narratore mediante le tematiche della Geometria descrittiva e della figurazione pittorica, anche nella declinazione del digital imaging.

Negli ultimi trent'anni, cinema e videogiochi hanno attinto dal patrimonio culturale intangibile dei fumetti e dimostrato che il loro potenziale commerciale e narrativo è enorme, soprattutto quando si rivolge al pubblico che si è formato con loro. Forse anche per questo, si è assistito a un inedito fiorire di iniziative attorno al fumetto. Rispetto ai tempi di Oreste del Buono, Elio Vittorini e la prima redazione di Linus, il fumetto è oggi un medium più studiato. Le sue dinamiche compositive e narrative sono state analizzate a fondo, anche attraverso appositi 'saggi a fumetti' (McCloud 1993; Madden 2005). Attorno alla nona arte sono germogliati una moltitudine di convegni e giornali accademici attenti al ruolo che svolge in ambito sociale e politico nella costruzione di un immaginario visivo condiviso. Alcune di queste iniziative hanno promosso i primi studi scientifici sul complesso e stratificato rapporto tra architettura e fumetto. È il caso della mostra parigina Archi&BD. La ville dessinée (2010-2011), dedicata al tema del paesaggio urbano; della monografia di Melanie Van der Hoorn Bricks & Balloons (Ven De Hoorn 2012) sulle interazioni a fumetti di architetti e designers, poi confluita nella mostra Architecture in comic-strip form al National Museum di Oslo (2015-2016); dei saggi di studiosi come Luis Miguel Lus Arana (2018); della letteratura secondaria che è emersa anche in Italia (Radice 1987; Alberghini 2006; Cassarà, D'Urso 2013; Distefano, Guglielmi, Quaquarelli 2018; Conte e Marchetti 2021; Diacodimitri e Rebecchini 2021), compreso l'ambito del Dottorato di ricerca (De Domenico 2012; Ascari 2017).

Queste occasioni testimoniano come il linguaggio del fumetto, un medium che combina testo e immagini per raccontare eventi nello spazio e nel tempo, si sia evoluto e raffinato grazie al suo rapporto con gli altri media. Si è, ad esempio, nutrito dell'immaginario cinematografico in cui l'architettura e la città possono svolgere un ruolo da protagonista – si pensi alle mille varianti della 'casa' nel genere horror – spesso anche grazie a una fotografia e ad inquadrature specifiche, come la prospettiva centrale di Stanley Kubrick e Wes Anderson. In questo senso, l'adozione sempre più diffusa dello storyboard nella fase di progetto e pre-visualizzazione dei film – Alfred Hitchcock lo adotta sin dagli anni Venti – ha promosso la circolazione e lo scambio di strumenti e tecniche, così come il fatto che molti fumettisti si siano dedicati al cinema di animazione (Riekeles 2020) e viceversa (Miyazaki 2000-2001). Alcuni hanno costantemente lavorato nei due ambiti (Moebius 1984), hanno direttamente adattato a fumetti film di successo o ne hanno espanso il cosiddetto worldbuilding mediante varie strategie di traduzione intermediale.

A partire da Tarzan, l'opera di adattamento a fumetti si è parallelamente estesa alla letteratura e alle architetture letterarie descritte in epopee (i Classici Disney), racconti brevi (si pensi ai manieri di Edgar Allan Poe interpretati da Battaglia, Breccia, Corben, Roi, ecc.) e interi romanzi (Auster, Mazzucchelli e Karasik 1994; Eco e Manara 2023-2025). Altri artisti hanno invece elaborato storie di fantasia per mostrare i conflitti e le criticità del loro territorio (Bacilieri 2018), come quello della cosiddetta 'città diffusa' (Vila 2022), della 'provincia' (Pedrosa 2014) o di città inaccessibili (Delisle 2003); per evocare architetture e città del passato (Goscinny e Uderzo 1961; Lutes 2020) o il potenziale perduto di architetture progettate e mai costruite (Fior 2019-2020), fino a servirsi del paradigma del multiverso per mettere in scena metropoli alternative (Peeters e Shuiten 1996; Morrison et al. 2005-2006; Gnehm 2014). Si pensi all'accuratezza storica delle ricostruzioni di

Vittorio Giardino (2018) o dei cantieri delle cattedrali francesi, disegnati da François Bourgeon (1979) anche attraverso l'uso di originali maquette; non è un caso che alcuni di questi artisti siano stati coinvolti anche nella produzione di immagini destinate ad illustrare al pubblico ricostruzioni archeologiche e architettoniche in musei e siti monumentali.
Sebbene la satira illustrata abbia sempre preso di mira l'architettura (Neri 2015), è solo col giornalismo illustrato (Sacco 1998) che il fumetto ha dimostrato la sua maturità nel raccontare la cronaca quotidiana o eventi storici (Spiegelman 2010; Satrapi 2007) in cui il paesaggio urbano è spesso centrale. Si sono diffuse le biografie a fumetti, che hanno riscoperto architetti, urbanisti, designer, paesaggisti e archeologi, anche in chiave di genere, come per Eileen Grey (Malterre-Barthes e Dzierzawska 2019) o Denise Scott Brown (Iroki Otsuka 2021). Istituzioni di importanza mondiale, come il Louvre e il Musèe d'Orsay, hanno iniziato a commissionare albi a fumetti ad artisti di fama mondiale, da Marc-Antoine Mathieu (2006) a Jirō Taniguchi (2014), che illustrassero i musei e le loro collezioni (forse anche come reazione alla comunicazione sui social, spesso affidata proprio a una combinazione di immagine e testo).
L'apertura di nuovi mercati ha spinto gli artisti contemporanei ad essere più consapevoli del potenziale simbolico e narrativo dell'architettura (Ware 2000; Evens 2021), a documentarsi per la loro rappresentazione e a servirsi di modelli fisici e digitali come basi formalmente stabili per i loro disegni. Per non parlare del fatto che occasionalmente i fumettisti, sceneggiatori o disegnatori che siano, hanno una formazione da architetti e ingegneri o una naturale vocazione che li porta a dedicare attenzioni agli edifici e ai loro dettagli, ispirandosi alla tecnica del 'fuori campo' oppure a certe pratiche pittoriche del passato (Benelli 2017).
A questo complesso scenario si aggiunge, ovviamente, l'uso del medium fumetto da parte di urbanisti, architetti e designers nell'ambito della progettazione e della comunicazione. Si tratta di una microstoria le cui origini vengono generalmente identificate nella lettera del 1925 con cui Le Corbusier, precoce lettore di Rudolf Toepffer (1954), illustra a Madame Meyer il progetto di una villa parigina; tuttavia, solo negli anni Sessanta, soprattutto grazie ai gruppi radicali (Peter Cook e gli Archigram, Superstudio), assume una dimensione culturale rilevante. Influenza, ad esempio, un giovane designer come Jost Swarte (2012), che pone la ligne claire franco-belga a servizio dell'industrial design e, più in generale, le forme promozionali di prodotti e servizi di imprese commerciali ed enti pubblici. L'importanza crescente attribuita ai processi generativi della forma architettonica negli anni Ottanta spinge architetti come Rob Krier o Peter Eisenman a costruire sequenze grafiche in grado di rappresentare lo spazio nel tempo, ma sono soprattutto Bernard Tschumi e Rem Koolhaas che negli anni Novanta ricorrono al fumetto nella comunicazione di progetto. Il simbolo di questa tendenza è la monografia a fumetti di Bjarke Ingels Group (2009), ispirata alla tradizione dei fotoromanzi, peraltro inventati proprio in Italia nel dopoguerra.

Questo scenario presenta oggi molteplici campi di reciproca influenza e di incontro tra il fumetto e l'architettura e, nel dettaglio di questo volume, la rappresentazione dell'architettura e del paesaggio urbano. Si propongono qui tre possibili aree da indagare, identificate da categorie dialettiche e da alcune possibili domande a cui rispondere:

1) Realtà/Immaginazione – Pierre Francastel scriveva che l'architettura rinascimentale prima di essere costruita è stata dipinta. Così come oggi appare condivisibile studiare l'architettura dipinta nel passato in relazione a quella costruita, si può dire lo stesso dell'architettura inventata per un fumetto, altrettanto libera dalle costrizioni di un progetto convenzionale? D'altro canto, gli artisti del fumetto si documentano sull'architettura attingendo a fonti eterogenee, a volte senza un

obiettivo dichiarato, altre volte avendo già uno scopo e quindi adottandole come modelli. Dal taccuino di viaggio alla consultazione di riviste e siti specializzati, fino al rilievo e alla costruzione di appositi modelli fisici e digitali (per non parlare dell'AI), quali sono le loro fonti, nel passato e nella pratica odierna, e in che modo vengono usate, 'abusate' e manipolate? Può l'architettura di un fumetto rivelare potenzialità urbane latenti, modificare la percezione di luoghi reali, ad esempio orientando le pratiche appropriative dei residenti o quelle esplorative dei turisti, o promuovere interventi sul paesaggio urbano, dalla street art all'edilizia?

2) Rappresentazione/Adattamento – Nell'ambito della narrazione a fumetti, l'architettura svolge il compito di fondale, di comparsa, di comprimario e, in qualche caso, di assoluto protagonista ma è generalmente raffigurata in funzione delle esigenze narrative del racconto. Come cambia la sua rappresentazione (o perfino la sua forma) in base al ruolo che svolge? È possibile attribuire specifiche sfumature semantiche a termini come raffigurazione, visualizzazione o rappresentazione nel fumetto? Quali sono le tecniche di adattamento proiettivo, geometrico e grafico nella rappresentazione di edifici esistenti? In che modo le manipolazioni a cui l'artista sottopone lo spazio architettonico rispondono al punto di vista del narratore, 'attendibile' e 'inattendibile' che sia? Quali parti di un edificio, dallo skyline al dettaglio di una maniglia, contribuiscono alla storia e in che modo? Come si relazionano col corpo dei protagonisti e con la loro mente, coi loro desideri, con le loro paure? In che modo il disegno, dal colore al segno e al livello di dettaglio, sottolinea il loro ruolo nell'incarnare tematiche individuali o collettive, politiche e sociali? Sulla falsariga della psico-geografia, è possibile usare il fumetto per associare una componente emotiva alla semplice trasmissione di dati spaziali dell'architettura?

3) Icone/Codici – Concetti e figure della cultura architettonica possono essere messe al servizio del fumetto. I riquadri della tavola possono richiamare una struttura architettonica; gli edifici possono essere rappresentati secondo le forme convenzionali di pianta, prospetto e sezione (ma anche spaccati assonometrici e prospettici); la narrazione può richiamare il concetto lecorbusieriano di Promenade architecturale o quello di 'deriva' dei movimenti situazionisti del dopoguerra. D'altro canto, i fumetti possono esprimere al meglio le caratteristiche temporali (epoca di riferimento, tempo atmosferico, tempo del narratore, tempo del lettore, ecc.) che generalmente restano latenti nella rappresentazione di progetto o di rilievo (anche facendo ricorso a certe convenzioni pittoriche e letterarie). In quali modi un fumetto può assomigliare ad una architettura (e viceversa)? È possibile indagare il fumetto con gli strumenti della Visual Culture ed analizzare lo 'sguardo' degli artisti rintracciando i riferimenti iconografici (images) più meno nascosti dietro alle loro raffigurazioni architettoniche (pictures)? Oltre che a mediare l'esplorazione dello spazio di progetto, si può usare il fumetto per favorire la partecipazione della committenza o degli abitanti coinvolti? Quali sono le opportunità didattiche offerte dal fumetto nell'insegnamento dell'architettura e della rappresentazione in particolare?

ABSTRACT SUBMISSION
La proposta, in italiano o inglese, dovrà essere inviata a call.fumetti@gmail.com e contenere:
1. Nome e Cognome;
2. Affiliazione istituzionale (università, centro di ricerca, altro);
3. Posizione accademica e/o professionale;
4. Contatti (e-mail);
5. Titolo provvisorio del contributo;

6. Abstract di massimo 3.000 battute;
7. Un’immagine esplicativa del tema.

DATE IMPORTANTI
1 marzo 2026 – Scadenza per l’invio della proposta
16 marzo 2026 – Comunicazione di accettazione della proposta e consegna delle linee guida per la redazione
15 giugno 2026 – Consegna dei manoscritti, che saranno sottoposti a blind peer review
15 luglio 2026 – Comunicazione di accettazione del capitolo e di eventuali revisioni richieste dai revisori
30 settembre 2026 – Consegna del capitolo adeguatamente impaginato e della liberatoria firmata per la riproduzione delle immagini

English version

The series “Themes and Frontiers of Knowledge and Design”, which is part of the “La scuola di Pitagora” publishing house and headed by Professor Ornella Zerlenga of the University of Campania Luigi Vanvitelli, is launching a call for chapters for the forthcoming open access book entitled:

Comics, Space, and Architecture: Theory, Analysis, and Applications

edited by Manuela Piscitelli, Full Professor at the Department of Architecture and Industrial Design at the University of Campania “Luigi Vanvitelli”, and Fabio Colonnese, Associate Professor at the Department of History, Representation, and Restoration of Architecture at Sapienza University of Rome.
This multidisciplinary series features volumes that offer critical reflections on architecture, the city, the environment, and industrial design, by exploring disciplinary sources and cultural trends with a focus on the issues of form, structure, innovation, representation, and communication.

CONTENTS
When studying a popular medium like comics—a term used here to encompass all categories, from graphic novels to manga—by using the analytical tools of scientific disciplines, the results often tend to justify a certain innate skepticism that accompanies such efforts. This issue was addressed in an exemplary manner by Umberto Eco, exactly sixty years ago, through several celebrated essays in Apocalittici e integrati, albeit from his own perspective, that of a scholar in (illustrated) literature and the mechanisms of mass media communication. This book, however, aims to bring together essays providing theoretical framework, methodological systematization, and analytical insights to provide a platform for exchange and comparison useful for next investigations oriented to the specific interests of the disciplines of architectural drawing. Ultimately, architecture and the city of today and tomorrow have been present in comics since the days of Little Nemo (McCay 2025) and Flash Gordon (Raymond 2024).
It is necessary to recover or construct from scratch analytical tools specific to architectural representation, combining interdisciplinary perspectives and synchronizing them on frequencies different from those used to study traditional architectural literature, such as treatises, which is generally addressed to other architects. This involves contextualizing comics within the context of forms of representation of space in time, whether discretized or stroboscopic, or sequential

narration, reinterpreting the artist/narrator's gaze through the themes of Descriptive geometry and pictorial figuration, including the digital imaging.

Over the past thirty years, cinema and video games have drawn on the intangible cultural heritage of comics and demonstrated their massive commercial and narrative potential, especially when addressed to the readers they have grown up with. Perhaps for this reason too, we have witnessed an unprecedented flourishing of initiatives around comics. Compared to the times of Oreste del Buono, Elio Vittorini, and the early editorial staff of Linus, comics are now a more studied medium. Its compositional and narrative dynamics have been thoroughly analyzed, even with dedicated 'comic essays' (McCloud 1993; Madden 2005). A multitude of conferences and academic journals have sprung up around the ninth art, focusing on the role it plays in the social and political spheres through the construction of a shared visual imaginary. Some of these initiatives have promoted the early scholarly studies on the complex and layered relationship between architecture and comics. This is the case of the Parisian exhibition Archi&BD. La ville dessinée (2010-2011), about the urban landscape; of Melanie Van der Hoorn's monograph Bricks & Balloons (Van De Hoorn 2012) on the comic-strip interactions of architects and designers, which later merged into the exhibition Architecture in comic-strip form at the National Museum in Oslo (2015-2016); of the essays by scholars such as Luis Miguel Lus Arana (2018); of the secondary literature that has also emerged in Italy (Radice 1987; Alberghini 2006; Cassarà, D'Urso 2013; Distefano, Guglielmi, Quaquarelli 2018; Conte and Marchetti 2021; Diacodimitri and Rebecchini 2021), including the field of PhD research (De Domenico 2012; Ascari 2017).

These occasions have demonstrated how the language of comics, a medium that combines text and images to narrate events across space and time, evolved and refined thanks to its relationship with other media. For example, it has been nourished by cinematic imagery in which architecture and the city can play a leading role – think of the myriad variations of the 'house' in the horror genre – often thanks to specific photography and shots, such as Stanley Kubrick and Wes Anderson's central perspective. In this sense, the increasingly widespread adoption of storyboards in the design and pre-visualization of movies – Alfred Hitchcock has been using it since the 1920s – has promoted the circulation and exchange of tools and techniques, as has the fact that many comic book artists have turned to animated films (Riekeles 2020) and vice versa (Miyazaki 2000–2001). Some have consistently worked in both fields (Moebius 1984), have directly adapted successful films into comics, or even expanded their worldbuilding through different intermedia translation strategies.

From Tarzan onwards, comic book adaptations have parallelly extended to literature and the literary architecture described in epics (the Disney Classics), short stories (think of Edgar Allan Poe's manors interpreted by Battaglia, Breccia, Corben, Roi, etc.), and entire novels (Auster, Mazzucchelli and Karasik 1994; Eco and Manara 2023-2025). Other artists have instead developed fictional stories to highlight the conflicts and critical issues of their territory (Bacilieri 2018), such as that of the so-called "sprawl-city" (Vila 2022), the hinterland (Pedrosa 2014), or inaccessible cities (Delisle 2003); to evoke architecture and cities of the past (Goscinny and Uderzo 1961; Lutes 2020) or the lost potential of unbuilt architecture (Fior 2019-2020), up to adopting the multiverse paradigm to stage alternative metropolises (Peeters and Shuiten 1996; Morrison et al. 2005-2006; Gnehm 2014). Consider the historical accuracy of Vittorio Giardino's reconstructions (2018) or the construction sites of French cathedrals, illustrated by by François Bourgeon (1979) also through the use of self-made maquettes; it is no coincidence that some of these artists have also been involved in the production of images intended to illustrate

archaeological and architectural reconstructions to the public in museums and monumental sites. Although satire and caricature have always been targeting architecture (Neri 2015), it was only with illustrated journalism (Sacco 1998) that comics demonstrated their maturity in recounting daily news or historical events (Spiegelman 2010; Satrapi 2007), in which the urban landscape is often central. Comic biographies have become widespread, casting light on architects, urban planners, designers and landscape architects even in a gender perspective, as in the case of Eileen Grey (Malterre-Barthes and Dzierzawska 2019) or Denise Scott Brown (Iroki Otsuka 2021). World-renowned institutions, such as the Louvre and the Musée d'Orsay, have begun to commission comic books from world-famous artists, such as Marc-Antoine Mathieu (2006) or Jirō Taniguchi (2014), to illustrate the museums and their collections (perhaps also as a reaction to communication on social media, also relying on a combination of image and text).
The opening of new markets has pushed contemporary artists to become more aware of the symbolic and narrative potential of architecture (Ware 2000; Evens 2021), to gather documents for their representations, and to use physical and digital models as formally constant bases for their drawings. Not to mention the fact that occasionally, comic book artists, whether scriptwriters or illustrators, have a background in architecture and engineering or a natural inclination that leads them to pay attention to buildings and their details, taking inspiration from the cinematic "off-screen" technique or certain pictorial practices of the past (Benelli 2017).
Parallel to these practices is, of course, the use of comics medium by urban planners, architects, and industrial designers in the fields of design and communication. The origins of this micro-story are generally identified with the 1925 letter in which Le Corbusier, an early reader of Rudolf Toepffer (1954), illustrates the project for a Parisian villa to Madame Meyer; however, it was only in the 1960s that it took on a significant cultural dimension primarily due to radical groups (Peter Cook & Archigram, Superstudio). It influenced the promotional forms of products and services from commercial enterprises and public bodies as well as a young designer like Jost Swarte (2012), who put the Franco-Belgian ligne claire at the service of his projects. The growing importance attributed to the generative processes of architectural form in the 1980s pushed architects like Rob Krier and Peter Eisenman to develop graphic sequences capable of representing space in time, but it was above all Bernard Tschumi and Rem Koolhaas who, in the 1990s, adopted comics in project communication. The symbol of this trend is Bjarke Ingels Group's (2009) comics monograph, inspired by the tradition of photo novels, which were actually invented in Italy in the post-war period.

This scenario today presents multiple fields of mutual influence and intersection between comics and architecture. To focus on the representation of architecture and the urban landscape, which are the main issues of this book, three potential areas for investigation are proposed, each identified by dialectical categories and some potential questions to answer.

1) Reality/Imagination – Pierre Francastel wrote that Renaissance architecture had been painted before being built. Just as today it seems reasonable to study painted architecture of the past in relation to built architecture, can the same be said of architecture invented for comics, equally free from the constraints of conventional design? On the other hand, comics artists research architecture by drawing on a variety of sources, sometimes without a stated objective, sometimes already having a purpose and therefore adopting them as models. From travel notebooks to consulting specialized magazines and websites, from direct surveying to construction of dedicated physical and digital models (not to mention AI), which are their sources, in the past and

in current practice, and how are they used, 'abused,' and manipulated? Can comic book architecture reveal latent urban potential, alter the perception of real places, for example by guiding residents' appropriative practices or tourists' exploration, or promote even interventions on the urban landscape, from street art to construction?

2) Representation/Adaptation – In comic book, architecture serves as a backdrop, a ‘walk-on,’ a supporting character, and, in some cases, the undisputed protagonist, but it is generally depicted according to the narrative requirements of the story. How does the representation (or even the form) of buildings change according to its narrative role? Is it possible to attribute specific semantic nuances to terms like depiction, visualization, or representation in comics? What are the techniques of projective, geometric, and graphic adaptation in the representation of existing buildings? How do the artist's manipulations of architectural space respond to the narrator's point of view, whether it is “reliable” or “unreliable”? Which parts of a building, from the skyline to the detail of a doorknob, contribute to the story, and how? How do they relate to the protagonists’ body and mind, their desires, their fears? How does the drawing, from color to line and level of detail, emphasize their role in embodying individual or collective, political, and social issues? Along the lines of psychogeography, is it possible to use comics to connect an emotional component to the simple transmission of spatial data in architecture representation?

3) Icons/Codes – Concepts and figures from architectural culture can translated into comics. The frames of a panel can recall an architectural structure; the buildings can be represented according to the conventional forms of plan, elevation, and section (but also axonometric and perspective cross-sections); the narrative can recall Le Corbusier's concept of Promenade architecturale or the “drift” of the postwar Situationist movements. On the other hand, often by resorting to past pictorial and literary conventions comics can best express temporal characteristics (reference period, weather and atmosphere, narrator's time, reader's time, etc.) that generally remain latent in the representation of a project or survey. In which ways can a comic resemble architecture (and vice versa)? Is it possible to investigate comics with the tools of Visual Culture and analyze the artists’ “gaze” by tracing the more or less hidden iconographic references (images) behind their architectural representations (pictures)? In addition to mediating the exploration of the project space, can comics be used to encourage the participation of either the clients or the residents involved? What educational opportunities do comics offer in teaching architecture and representation in particular?

ABSTRACT SUBMISSION
Proposals for chapter contributions, either in Italian or English, are expected to be submitted to email call.fumetti@gmail.com and contain:
1. First and last name;
2. Institutional affiliation (university, research center, other);
3. Academic and/or professional position;
4. Contact information (email);
5. Provisional title of the contribution;
6. Abstract, up to 3,000 characters;
7. An explicative picture of the topic.

IMPORTANT DATES

March 1st, 2026 – Deadline for proposals submission;
March 16th, 2026 – Notification of proposal acceptance and submission of editorial guidelines;
June 15th, 2026 – Submission of manuscripts, which will be subjected to blind peer review;
July 15th, 2026 – Notification of chapter acceptance and submission of any reviewers' request of revision;
September 30th, 2026 – Submission of the properly formatted chapter and signed release for authorized image reproduction.

REFERENCES

Fonti primarie / Primary Sources
Auster, Paul; Mazzucchelli, David; Karasik, Paul. (1994). Città di vetro. Milan: Bompiani.
Bacilieri, Paolo. (2018). Tramezzino. Milan: Canicola.
Bjarke Ingels Group. (2009). Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution. Koeln: Taschen.
Bourgeon, François. (1979). Maître Guillaume et le journal des bâtisseurs de cathédrales. Paris: Univers-media.
Delisle, Guy. (2003). Pyongyang. Paris: L'Association.
Eco, Umberto: Manara, Milo. (2023-2025). Il nome della rosa, 2 voll. Milan: Oblomov.
Evens, Brecht. City of Belgium, (2021). Montreal: Drawn & Quarterly Pubns.
Fior, Manuele. (2019-2020). Celestia, Milan: Oblomov.
Giardino, Vittorio. (2018). Jonas Fink: Una vita sospesa. Edizione integrale di Jonas Fink. Milan: Rizzoli Lizard.
Gnehm, Matthias. (2014). Die kopierte Stadt. Zurich: Hochparterre.
Lutes, Jason. (2020). Berlin integrale. Milan: Coconino Press.
Malterre-barthes, Charlotte; Dzierzawska, Zosia. (2019). Eileen Gray: A House Under the Sun. London: Nobrow.
Mathieu, Marc-Antoine. (2006). Les Sous-sols du Révolu. Paris: Éditions Futuropoli.
McCay, Winsor. (2025). Little Nemo in Slumberland. Milan: NPE.
Moebius, Jean Giraud. (1984). Venezia Celeste. Milan: Libri edizioni.
Miyazaki, Hayao. (2000-2001). Nausicaä della Valle del vento. Modena: Panini Comics.
Morrison, Grant, et al. (2005-2006). Seven Soldiers. USA: DC Comics.
Otsuka, Iroki. (2021). Denise Scott Brown, 2007 Vilcek Prize in Architecture. https://vilcek.org/news/postmodern-pioneer-manga-biography-celebrates-denise-scott-brown
Pedrosa, Cyril. (2014). Portugal. Milan: Bao Publishing.
Peeters, Benoît; Schuiten François. (1996). Le guide des Cités. Paris: Casterman.
Raymond, Alex. (2024). Flash Gordon. Milan: Editoriale Cosmo.
Sacco, Joe. (1998). Palestina, una nazione occupata. Milan: Edizioni Phoenix.
Satrapi, Marjane. (2007). The Complete Persepolis. New York: Pantheon Books.
Spiegelman, Art. (2010). Maus. Turin: Einaudi.
Swarte, Joost. (2012). Total Swarte. Paris: Denöel graphic.
Taniguchi, Jirō. (2014). Les Gardiens du Louvre. Paris: Éditions Futuropolis.
Toepffer, Rudolf (1954). Voyages en zigzag. Paris: Pierre Cailler.
Vila, Miguel. (2022). Padovaland. Milan: Canicol.
Ware, Chris. (2000). Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth. New York: Pantheon Book.

Letteratura secondaria / Secondary Literature

Alberghini, Andrea. (2006). Sequenze urbane. La metropoli nel fumetto. Rovigo: Edizioni Delta Comics.
Archi&BD. La ville dessinée, Exhibition, Citè de l'Architecture, Paris 2010-2011
Architecture in comic-strip form, Exhibition, National Museum, Oslo 2015-2016
Ascari, Stefano. (2017). Il racconto per immagini dello spazio costruito. PhD Dissertation. Bologna University, Ècole des Hautes Ètudes en Sciences Sociales di Parigi.
Benelli, Francesco. (2017). Giotto: spazio e architettura. Torino: UTET.
Cassarà, Laura, D'Urso, Sebastiano. (2013). Goodbye Topolinia: su architettura e fumetto. Malcor D' edizione.
Conte, Sara; Marchetti, Valentina. (2021). Disegno creatore di mondi. Critica e rappresentazione della città nel fumetto, in "Diségno", No. 9: 206-216.
De Domenico, Michela. (2012). Gli archetipi della fantasia, le architetture visionarie dei fumetti. PhD Dissertation. Messina University.
Distefano, Giovanni Vito; Nella Guglielmi, Marina; Quaquarelli, Lucia (eds). (2018). Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto/Spaced Out. Spatiality in Comics, in "Between", Vol. 8, No. 15.
Eco, Umberto. (1964). Apocalittici e integrati. Milan: Bompiani.
Lus Arana, Luis Miguel [Koldo] (2018). Comics and architecture: a reading guide: Telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture, in Jonathan Charley (ed.), The Routledge Companion on Architecture, Literature and The City, London: Routledge, pp. 347-384
Madden, Matt. (2005). 99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style. New York: Penguin Random House.
McCloud, Scott. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: Harper.
Neri, Gabriele. (2015). Caricature architettoniche. Macerata: Quodlibet.
Radice, Barbara. (1987). Architectural strips. Disegni e strisce di architettura e design. Milan: Memphis.
Riekeles, Stefan. (2020). Anime Architecture. Imagined Worlds and Endless Megacities. London: Thames and Hudson.
Van der Hoorn, Melanie. (2012). Bricks & Balloons. Rotterdam: 010.

Reference:
CFP: Open access book: Fumetti, spazio e architettura/Comics, Space, and Architecture. In: ArtHist.net, Jan 15, 2026 (accessed Nov 22, 2026), <https://arthist.net/archive/51494>.