

# *Engine in motion. Un'analisi della struttura e delle architetture di **The Cage** di Martin Vaughn-James*

Federico Rebecchini  
 Alekos Diacodimitri

## *Abstract*

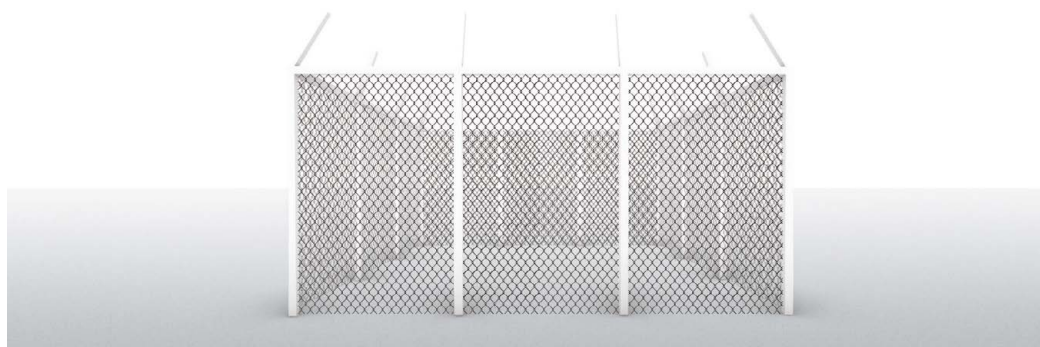
Il paper si pone l'obiettivo di aggiungere chiavi di lettura al radicale *graphic novel* *The Cage* di Martin Vaughn-James. Un'opera ermetica che ha intrigato ricercatori e critici del fumetto fin dalla sua pubblicazione nel 1975.

*The Cage* ha infatti un cospicuo *corpus* di ricerca relativo al significato dell'opera e al suo essere rivoluzionario per la forma fumetto che assume. La complessità dell'opera si presta ad interpretazioni molteplici, ma ciò che questa ricerca vuole mettere in luce è il tipo di disegno impiegato, il suo ritmo e composizione, così come gli spazi (architettonici o meno) descritti.

Conducendo un'analisi grafica e cercando di ricostruire la coerenza spaziale degli ambienti raffigurati, chi scrive si pone l'obiettivo di fornire nuovi strumenti per la comprensione dell'opera. I risultati ottenuti confermano la natura ermetica dell'opera offrendo però un nuovo punto di vista sulla struttura narrativa e sull'impiego di riferimenti ad architetture reali.

## *Parole chiave*

analisi grafica, Vaughn-James, *The Cage*, *graphic novel*, fumetto.



*The Cage*, elaborazione degli autori.

## Introduzione

Fin dalla sua pubblicazione nel 1975 *The Cage* ha incuriosito fumettisti, scrittori e critici di fumetto. Con il tempo è diventata un'opera da intellettuali [Beaty, Woo 2016, p. 72], con un successo di nicchia ma persistente, mantenendo tutt'oggi immutata la sua potenza immaginifica.

Come sottolineato dai critici Morgan e Hirtz: "il fumetto sembra avere tutto per essere apprezzato dal tipico conferenziere, soprattutto se universitario: in pochi lo hanno letto; è in contrapposizione radicale con il fumetto classico [...]; consente qualsiasi interpretazione." [Groensteen 2010, p. III].

La ricerca qui presentata prova a riflettere in modo alternativo sull'opera di Martin Vaughn-James, attraverso una lettura grafica. Il focus della ricerca non è tanto il significato dell'opera, ma la sua qualità visiva, la sua struttura e gli spazi che essa riesce a descrivere.

## Martin Vaughn-James, vita e opere

Vaughn-James nasce a Bristol il 5 Dicembre 1943 e durante l'infanzia non può essere definito un appassionato di fumetti: Il suo *Tintin* era *Rupert Bear*, protagonista di storie illustrate in modo meticoloso da Alfred Bestall con testo posizionato sotto la vignetta [Vaughn-James 2013b, p. 9]. Nel 1968 si trasferisce in Australia e inizia a pubblicare vignette e illustrazioni per riviste. In seguito si cimenta in storie più lunghe e pubblica nel 1970 il suo primo fumetto, *Elephant* (fig. 1).



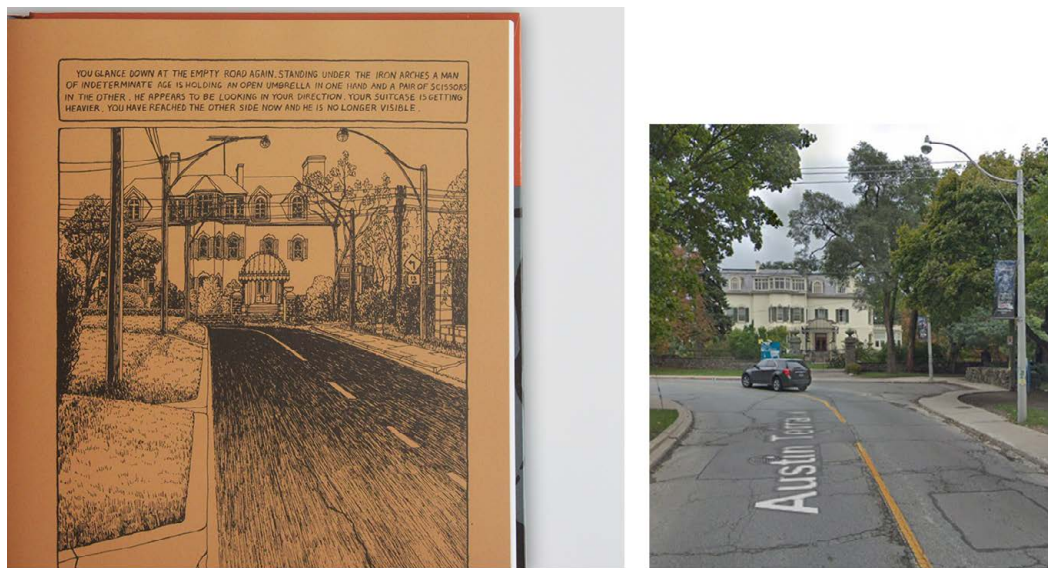
Fig. 1. Copertine delle visual novels di Vaughn-James. *Elephant*, *The Projector*, *The Park: A mystery*, *The Cage*, *L'Enquêteur*, *Chambres Noires*. Elaborazione di Federico Rebecchini.

L'opera è un viaggio surreale di un uomo attraverso le paranoie del vivere moderno, con oggetti meccanici, architetture labirintiche e continui stravolgimenti spaziali. Il disegno ha un tratto derivato dal fumetto *underground* americano di quegli anni – con chiari riferimenti a Robert Crumb e Vaughn Bodè – eppure la lunghezza dell'opera, il *paneling* e le soluzioni metafumetto impiegate lo rendono qualcosa di innovativo. Vaughn-James lo presenta come un "boovie", una crasi tra *book* e *movie* che viene poi abbandonata poco tempo dopo [Heer 2022, p. III], ma si tratta di una *graphic novel ante-litteram*.

L'evoluzione stilistica di Vaughn-James in *The Projector*, del 1971, amplia i temi di *Elephant*. Influenzato dagli scritti di Alain Robbe-Grillet [Vaughn-James 2013b, p. 10], Vaughn-James elimina progressivamente il protagonista in favore di una narrazione disorientante e molto più clinica in termini di disegno. La cura per il tratteggio e la rappresentazione di luoghi pseudo-realistici è innegabile.

La storia si apre addirittura con un progressivo avvicinamento, in una serie di prospettive d'angolo, alla serra della Spadina House di Toronto chiudendosi poi dove è iniziata, nello specifico nella strada Austin Terrace (fig. 2), con un protagonista assente e il testo posto sopra la vignetta che ci annuncia che "non è più visibile" [1]. Come sottolinea Jeet Heer citando il critico Sean Rogers: "[...] il paesaggio urbano di Toronto è una presenza sentita nelle *graphic novel* di Vaughn-James di fine anni '70. [...] chiaramente il quartiere era importante per lui." [Heer 2022, p. III].

Fig. 2. Un confronto tra la Spadina House disegnata da Vaughn-James nel 1970 (da: Vaughn-James 2022, p. 127) e l'attuale Spadina Museum (da: Google Maps, Ottobre 2018, 2024). Il punto di vista è in entrambi i casi su Austin Terrace, Toronto. Elaborazione di Federico Rebecchini.



L'anno successivo viene pubblicato *The Park: A mystery* [Vaughn-James 1972]. Lo snello albo di 16 pagine non ha un protagonista, né tantomeno *balloon* o un qualsiasi tipo di *paneling*. In ogni pagina è presente una singola vignetta, di dimensione variabile ma sempre centrata rispetto all'area disponibile, con al di sopra una riga di testo. Lo scenario è periurbano (una città di grattacieli è visibile sullo sfondo), con saltuarie inquadrature all'interno di stanze in decadimento. *The Park* può essere considerato una sorta di *prequel* di *The Cage* per il tipo di grammatica impiegata, per l'assenza di un protagonista, per il tipo di disegno e per l'attenzione alla rappresentazione di luoghi realistici, per quanto stranianti. Dopo la pubblicazione di *The Cage* nel 1975 Vaughn-James tornerà ad un linguaggio accostabile ad un fumetto con *L'Enquêteur*, nel 1983 e *Chambres Noires* nel 2007. Queste due opere sono più simili a libri illustrati che a fumetti. Lo stile di disegno è al limite del fotorealismo, con un puntinato in bianco e nero a definire materialità e tridimensionalità dei soggetti. Le ambientazioni spaziano da periferie decadenti a paesaggi industriali, dal centro città a interni spogli e stranianti. Vaughn-James muore nel 2009 in Provenza, con all'attivo anche una ricca produzione da pittore.

La carriera di Vaughn-James è quella di un artista evocativo. *The Cage*, la sua opera più nota è l'apice della sua produzione, un motore capace tutt'oggi di innescare riflessioni e portare alla produzione di immagini come quelle presenti in questa ricerca.

### *The Cage, a visual novel*

"But see what, exactly? Thirty years later I have no satisfactory answer; an author orphaned by his own creation" [Vaughn-James 2013b, p. 11].

*The Cage*, il fumetto universalmente considerato come il più celebre di Martin Vaughn-James, porta a maturazione molte delle sperimentazioni sul medium che l'autore ha proposto nelle sue opere precedenti, assurgendo infine allo *status* di fumetto di culto. Il libro viene pubblicato nel 1975 dalla casa editrice canadese *Couch House Press* in 1500 copie, inizialmente nel formato A4, per poi essere ristampato negli anni successivi nel più diffuso (per le pubblicazioni a fumetti) formato 17x24 cm.

*The Cage* si propone come un'opera di forte rottura nei confronti delle regole grammaticali più o meno codificate del medium fumetto: dalla lunghezza di 180 pagine, al fatto che ogni pagina contenga un'unica vignetta [2] la cui forma e posizione varia continuamente, fino all'uso del testo scritto che compare unicamente sotto forma di didascalie sopra o sotto le vignette, eliminando ogni forma di *balloon* e di dialoghi diretti.

Ma ciò che maggiormente caratterizza l'opera è il fatto che la storia si sviluppi in totale assenza di personaggi: oggetti e architetture sono i soli attori protagonisti che si muovono sul palco.

Diverse ambientazioni si susseguono in maniera a volte consequenziale, descrivendo un percorso che si svolge quasi *frame-by-frame* nello spazio e nel tempo (fig. 3), altre volte mostrando salti temporali che ci conducono in visioni distopiche e decadenti di quegli stessi luoghi (fig. 4), altre volte ancora compiendo balzi *non sequitur* (fig. 5) o per assonanze di forme o giustapposizioni di immagini.

Anche la scollatura evidente tra immagini e testo contribuisce a rendere ancora più criptica l'opera: le due componenti, che solitamente nelle opere a fumetti risultano sempre ben coese completandosi a vicenda, nel caso di *The Cage* costituiscono due registri narrativi che corrono paralleli, quasi indipendenti.

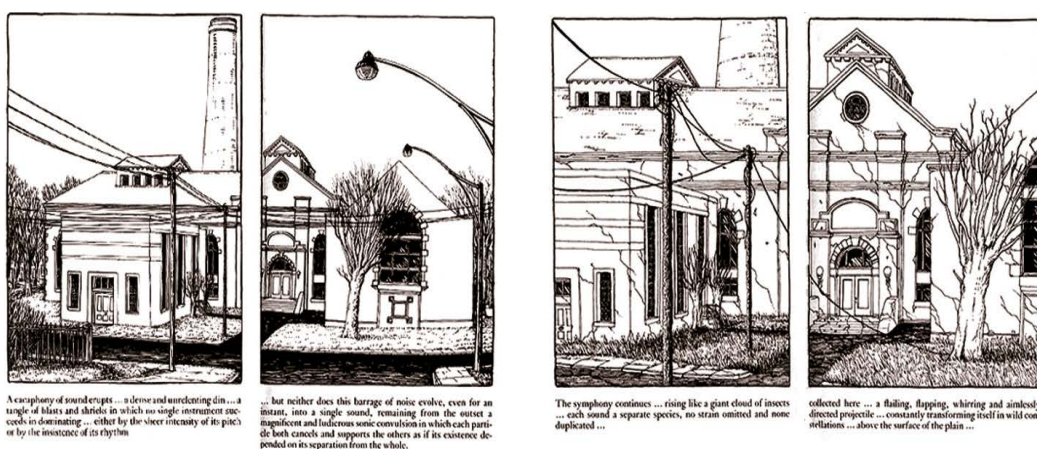


Fig. 3. *The Cage*, esempio di transizione spaziale. Avvicinamento al museo (da: Vaughn-James 2013a, pp. 46-49).

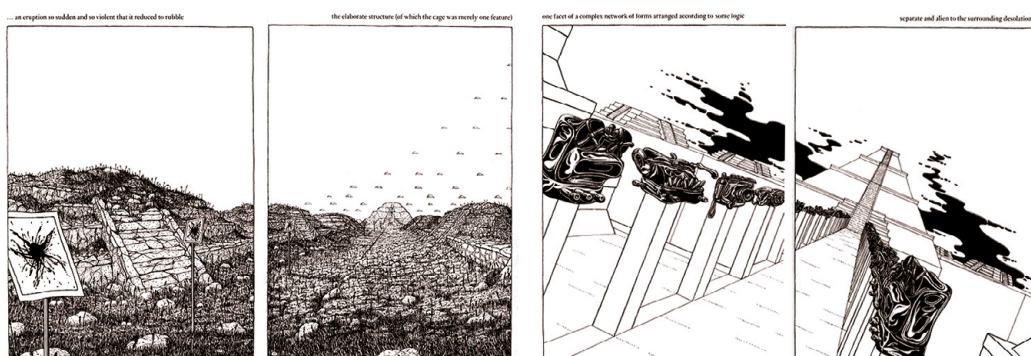


Fig. 4. *The Cage*, esempio di transizione temporale. Salto temporale all'indietro tra le piramidi messicane (da: Vaughn-James 2013a, pp. 24-27).

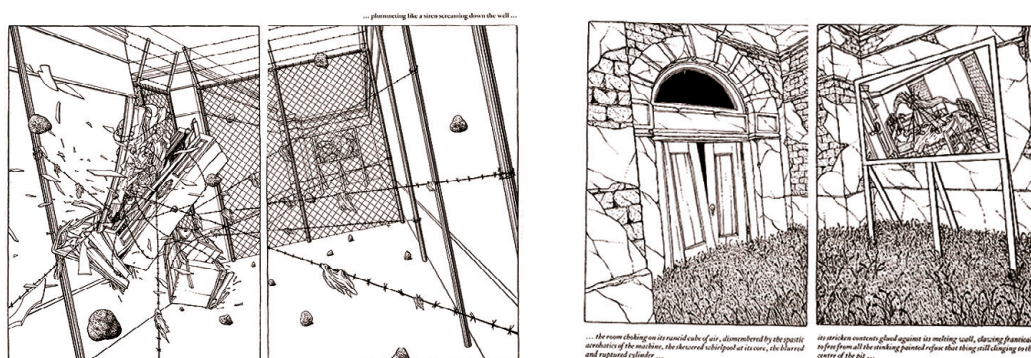


Fig. 5. *The Cage*, esempio di non sequitur (da: Vaughn-James 2013a, pp. 176-179).

È noto che il testo sia stato aggiunto successivamente, al punto che “[...] non si perde molto della lettura ignorando il testo” [Baetens 2013, p. 71] ed è evidente, confrontando le due edizioni francese e inglese del libro, come ci siano diverse discrepanze nei due testi che vanno al di là di semplici questioni di traduzione [3].

La struttura del libro viene indicata dallo stesso autore nei suoi appunti: la storia è suddivisa in sei parti, che prendono luogo in quattro ambientazioni distinte [Groensteen 2010, p. XVIII].

- Parte I (*The Past – Mexico*), ambientata tra delle piramidi mesoamericane;
- Parte II (*The Present – The Room*), ambientata all'interno di una stanza arredata;
- Parte III (*The crisis – The Museum*), ambientata all'interno di un museo;
- Parte IV (*The Future – New York*), ambientata in una città contemporanea nordamericana;
- Parte V (*The Room Again*);
- Parte VI (*The Return*).

Oltre a queste ambientazioni, compare più volte – non citata nell'elenco – la gabbia da cui il titolo dell'opera.

*The Cage* può essere considerato come una sorta di romanzo auto-generativo nel quale sono gli edifici, quindi l'architettura, la matrice generativa di ogni sequenza. Lo stesso autore dirà: “Le pagine vuote necessitano di essere riempite, soprattutto da qualcuno che soffre di una cronica *horreur du vide*. Per riempirle avevo bisogno di un qualche tipo di generatore che potesse produrre immagini atemporalmente e auto-accumulanti, capaci di rotolare come palle di neve e costruirsi come castelli di carte” [Vaughn-James 2013, p. 11].

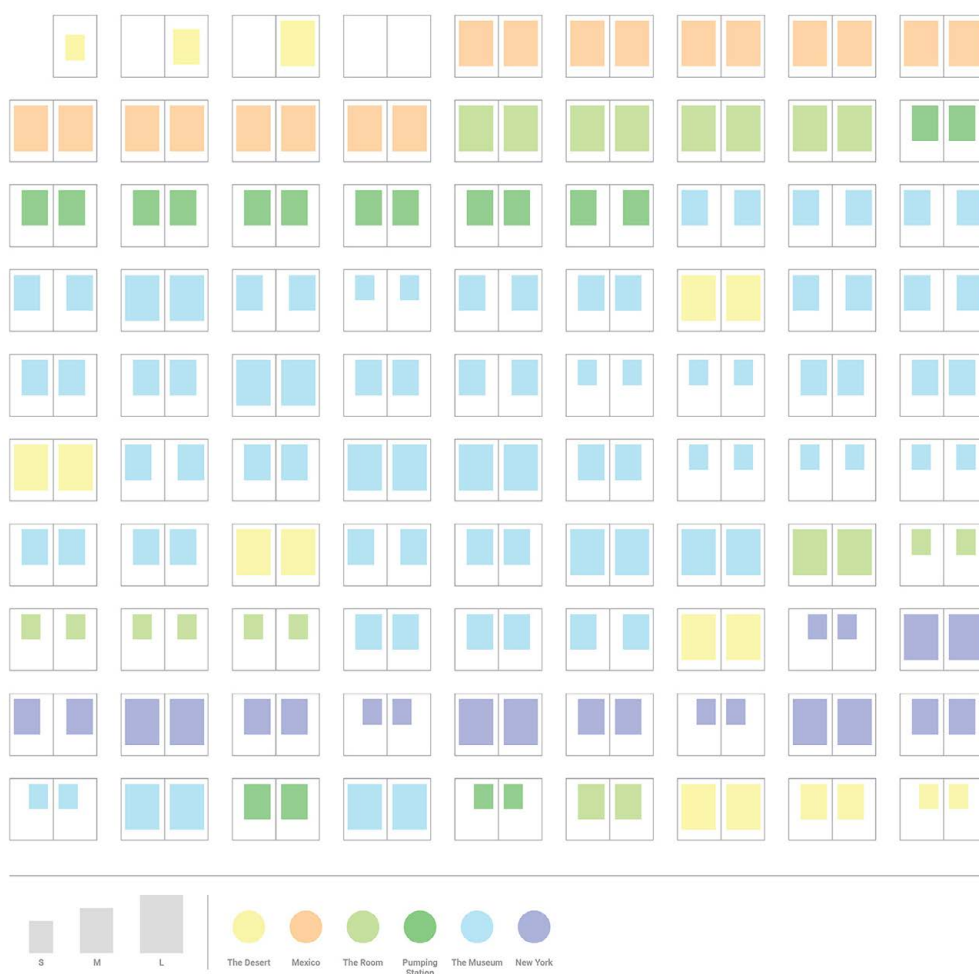


Fig. 6. Flatplan che racconta la posizione delle vignette all'interno della pagina e lo scenario in essa rappresentato. Elaborazione di Federico Rebecchini.

## Analisi della struttura

In questa analisi è stata portata avanti una scomposizione delle categorie della *visual novel*, vivisezionando l'atto del disegno dell'autore per indagarne le scelte e il subconscio creativo, alla ricerca di motivi ricorrenti, pattern o semplicemente dei dati atti a comprendere e descrivere meglio *The Cage*.

La metodologia adottata ha isolato di volta in volta categorie costitutive dell'oggetto fumetto [4]. Ad ogni lettura sono emerse considerazioni relative al soggetto della rappresentazione, alla modalità di rappresentazione e alla regia di Vaughn-James. Una serie di categorie che, analizzate insieme o singolarmente, hanno prodotto due immagini che tentano di riassumere graficamente alcuni dei dati raccolti. I disegni mostrano un *flatplan* [5] dell'intera opera, impiegando colori, forme e simboli per evidenziare le categorie prese in esame.

Gli scenari chiaramente riconoscibili sono sette. Le grandezze delle vignette impiegate sono tre (denominate in questo caso S, M e L) con una posizione sempre speculare all'interno della doppia pagina e disposte in cinque possibili configurazioni. Il luogo più rappresentato è senza dubbio il Museo. Si tratta del luogo dove le immagini vengono generate, il tempo si muove in avanti ed indietro e un continuo decadimento è in atto (fig. 6).

Per quanto riguarda le scelte registiche Vaughn-James adopera principalmente due movimenti di camera: uno stacco sull'asse (nella maggior parte dei casi in avvicinamento) e uno stacco *non sequitur*, che ci immerge immediatamente in una scena aliena fino a quel momento. Questi ultimi sono ben quarantaquattro all'interno del libro.

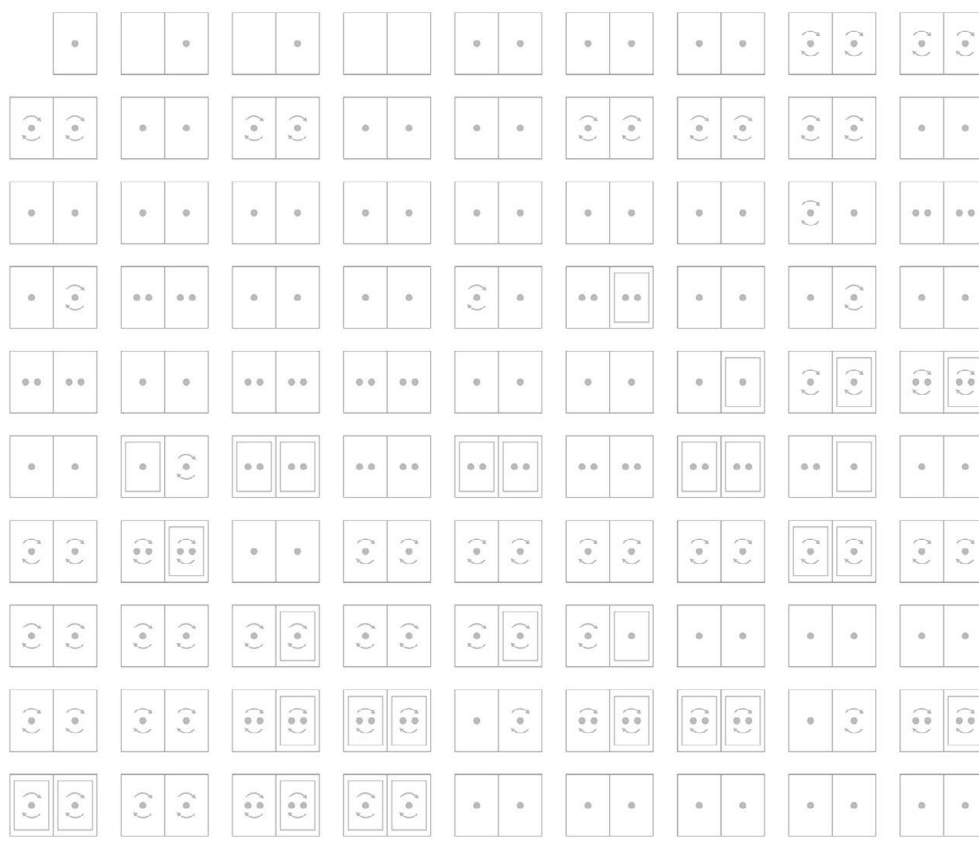


Fig. 7. *Flatplan* che racconta il tipo di prospettiva impiegata in ogni vignetta, specificando se essa è rotata o è presente un *trompe l'oeil*. Elaborazione di Federico Rebecchini.

Per aumentare il disorientamento Vaughn-James impiega frequentemente stacchi temporali (ben 60), prospettive rotate rispetto al centro (74), così come *trompe l'oeil* (30). Nelle 175 pagine illustrate dell'opera (su 179) il tipo di costruzione prospettica impiegata è la prospettiva a quadro frontale. Centrale in 136 casi e d'angolo nei restanti 39 (fig. 7).

Nelle immagini presentate abbiamo un punto di vista privilegiato sulla totalità dell'opera. Vediamo la sua struttura complessa e labirintica a distanza, ma in definitiva è come osservare dall'alto un labirinto senza uscite: finalmente più familiare, ma ugualmente senza soluzione.

## Ricostruzione

In questa analisi si è proceduto ad una ricostruzione tridimensionale delle principali ambientazioni all'interno delle quali si dipanano i segmenti narrativi che compongono *The Cage*. Per ognuna di queste si è cercato delle possibili *reference* visuali utilizzate dall'autore, al fine di costruire una mappa schematica di tutta l'opera. Queste ricostruzioni sono basate sia sui disegni dell'opera che sulle architetture reali. Non entra in gioco una misurazione del reale, ma piuttosto si è lavorato sulla proporzione dei volumi, che risultano semplificati nelle forme e nell'ornato. L'estrapolazione di misure precise in questo tipo di ricostruzione poco aggiunge all'intento della ricerca poiché i modelli non hanno una qualche valenza metrica ma solamente percettiva.

Le ambientazioni principali di *The Cage* sono, secondo la nomenclatura utilizzata dall'autore: il Museo, il Messico e New York. A queste tre se ne affiancano altre due: la Gabbia, posizionata spazialmente nel deserto del Messico, molto lontano dalle piramidi, e la Stanza, luogo chiave della narrazione che funge da elemento di passaggio tra le varie ambientazioni principali. Questa stessa stanza compare in cima alla piramide mesoamericana, in cima al grattacielo di New York e di rimpetto al museo. Entrando ed uscendo dalla stanza il lettore si muove quindi con balzi spazio-temporali.

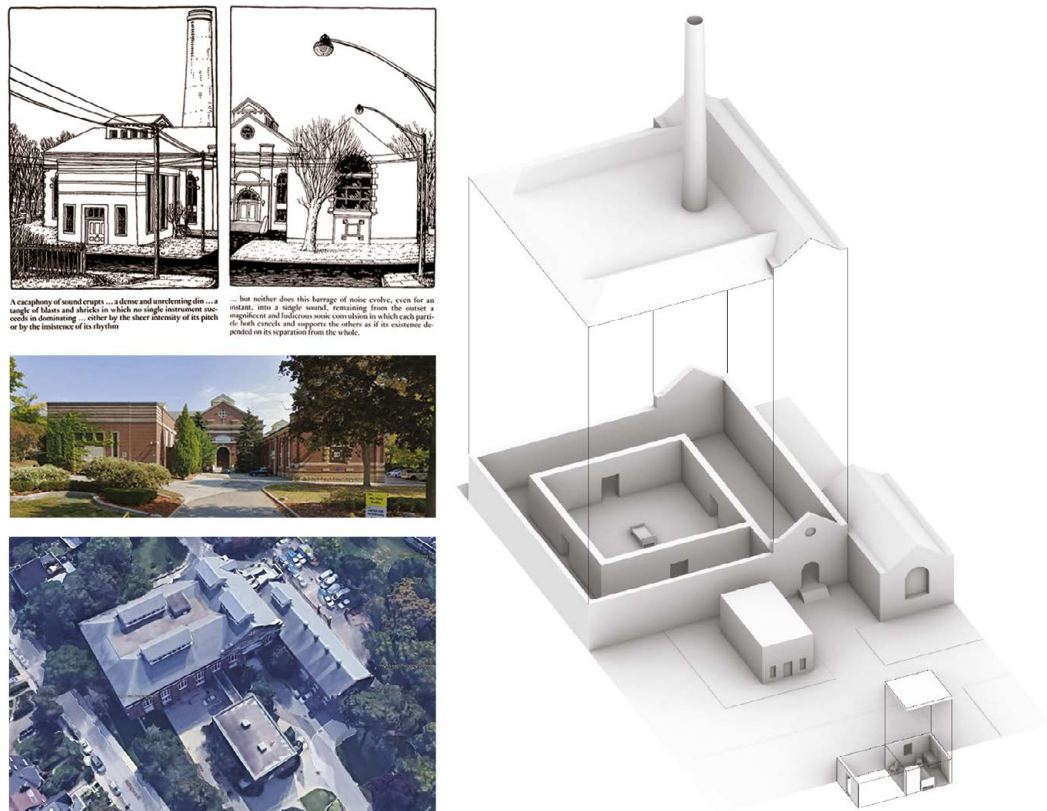


Fig. 8. *The Museum*. Ricostruzione tridimensionale dell'edificio, della sua posizione rispetto alla stanza e confronto con la *High Level Pumping Station*, Toronto (da: Vaughn-James 2013a, pp. 46-47; Google Maps 2024). Elaborazione di Alekos Diacodimitri.

“Sceneggiatura o no, bisogna pur cominciare da qualche parte. E poiché l'elemento più importante di un romanzo visuale è l'immagine, bisognava cominciare proprio da questa [...]. A Toronto, dove vivevo all'epoca, si trovava un edificio molto banale, ma anche molto curioso: una stazione di pompaggio dell'elettricità, costruita nello stile di un tempio greco, dove la ciminiera costituiva un elemento di incongruenza. Un generatore di elettricità che poteva divenire anche generatore d'immagini” [Groensteen 2010, p. XI].

Questo edificio costruito nel 1906, noto come High Level Pumping Station [6], funge da immagine generatrice della sequenza del Museo (fig. 8). Rispetto all'edificio reale, il modello 3D presenta una volumetria più ampia, per contenere al suo interno gli spazi descritti nel libro ed è stata ipotizzata la posizione della stanza rispetto all'edificio.

Per l'ambientazione messicana (fig. 9), nessun autore indica un preciso riferimento reale per le piramidi mesoamericane. In base alla loro forma, si può ipotizzare che Vaughn-James si sia ispirato alla Piramide di Cholula, nello stato di Puebla [7].

Allo stesso modo, non si hanno informazioni relativamente agli edifici rappresentati nell'ambientazione newyorkese (fig. 10). Ipotizzando che Vaughn-James si possa essere ispirato alle architetture della downtown di Toronto, è possibile individuare un riferimento nel Commerce Court North, edificio per uffici del quartiere finanziario della città costruito nel 1931 [Commerce Court History 2024].

Le diverse scene, riunite in un unico modello (fig. 11), sono messe a sistema attorno all'elemento comune della stanza, che si apre come un portale spazio-temporale su questi squarci di realtà. All'interno della mappa, oltre a degli zoom sui nodi di stanza e gabbia, sono indicati i principali percorsi compiuti dal lettore/esploratore.

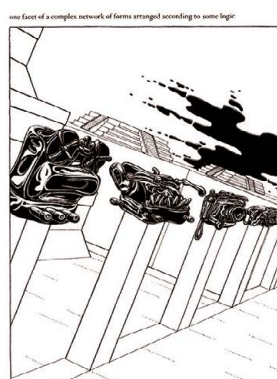
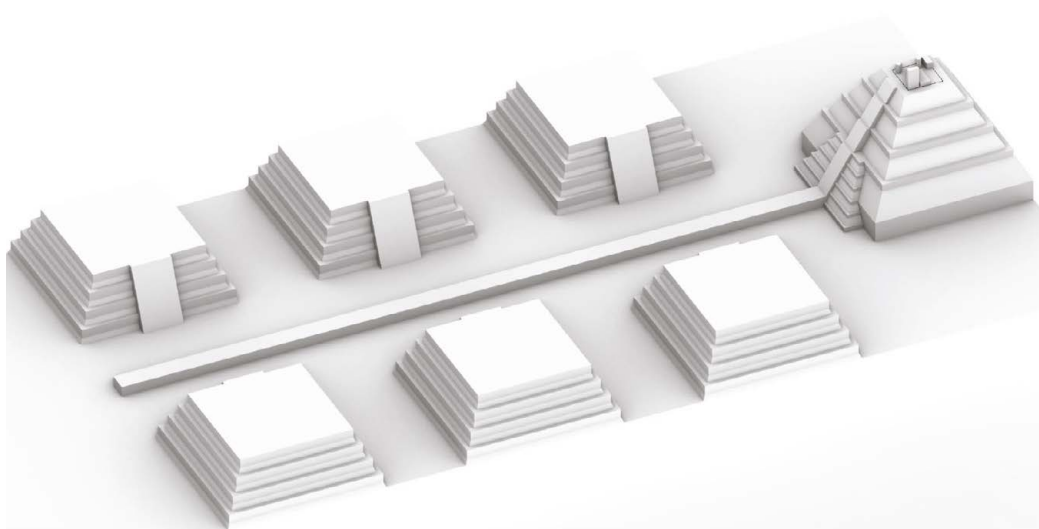


Fig. 9. Mexico. Ricostruzione tridimensionale del complesso delle piramidi e confronto con il riferimento della Piramide di Cholula (da: Vaughn-James 2013a, pp. 26-27; Sailingstone Travel 2023). Elaborazione di Alekos Diacodimitri.

## Conclusioni

L'ipotesi scaturita da queste due sperimentazioni di ricerca è che *The Cage* sia una macchina generatrice di immagini che deve essere messa in moto attraverso la sua fruizione. L'analisi per categorie non ha fornito risposte relative alla sua struttura, ma ha prodotto immagini: nuovi punti di vista della stessa.

L'analisi degli spazi con relativa localizzazione dei riferimenti, unita alla ricostruzione di una coerenza grafica, ha prodotto una mappa. Essa prova a fare chiarezza sulla struttura spaziale dell'opera, con l'obiettivo di mostrare un percorso atto a semplificare l'orientamento del lettore. Nel momento in cui, come detto dall'autore, l'opera non ha una sceneggiatura ma solo una generazione per immagini, la mappa diventa quasi uno strumento di misura spaziale e temporale della struttura narrativa.

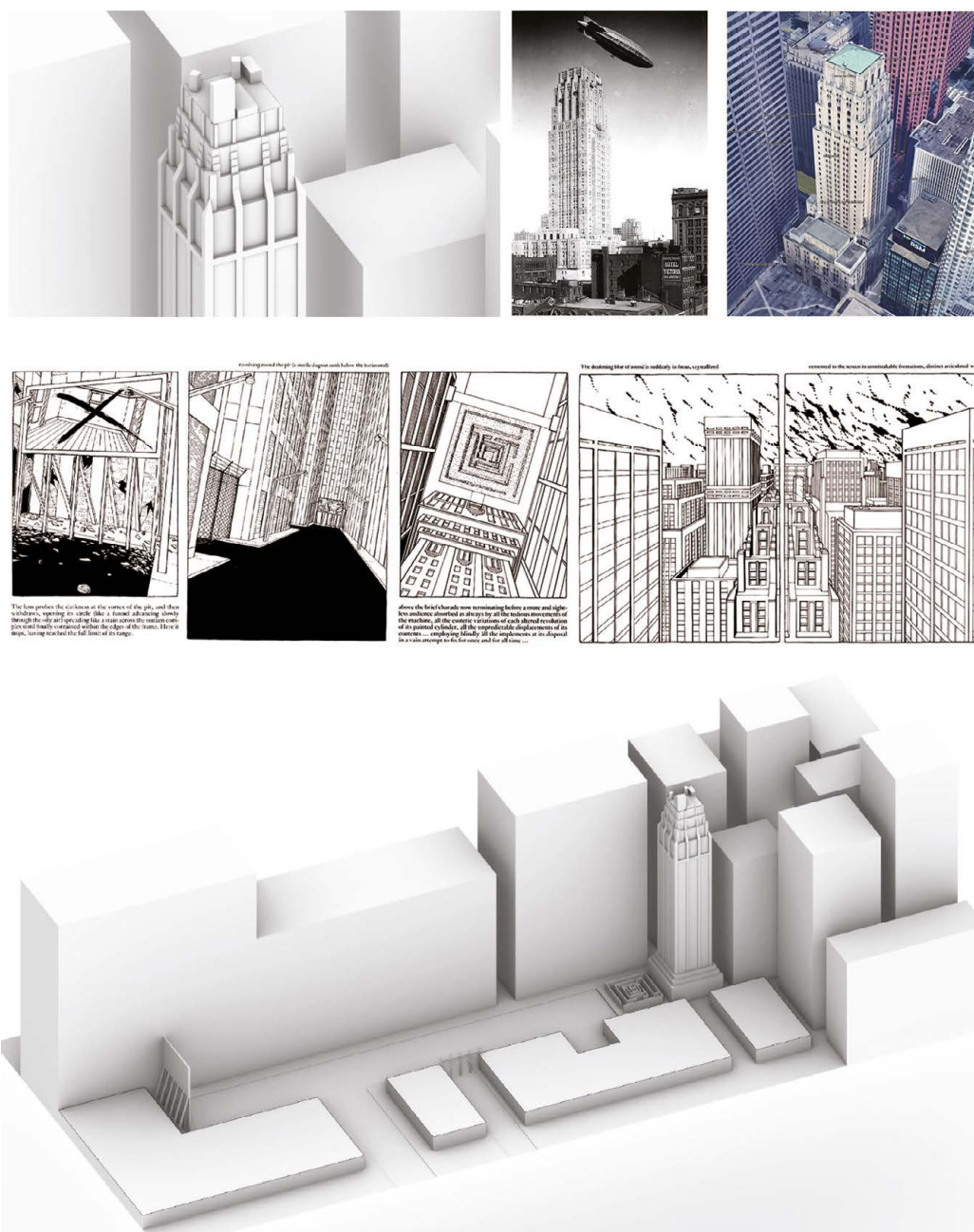


Fig. 10. New York. Ricostruzione tridimensionale della porzione urbana rappresentata nel libro, della posizione dei principali elementi della scena (grattacielo, labirinto, vicolo, cartellone) e confronto con il *Commerce Court North* (da: Vaughn-James 2013a, pp. 154, 155, 157, 159, 161; Google Maps 2024; *Commerce Court* 2024). Elaborazione di Alekos Diacodimitri.

Questi tentativi di analisi hanno evidenziato due concetti:

I. Il reale diventa un punto di partenza insostituibile per ambienti immaginari riusciti ed

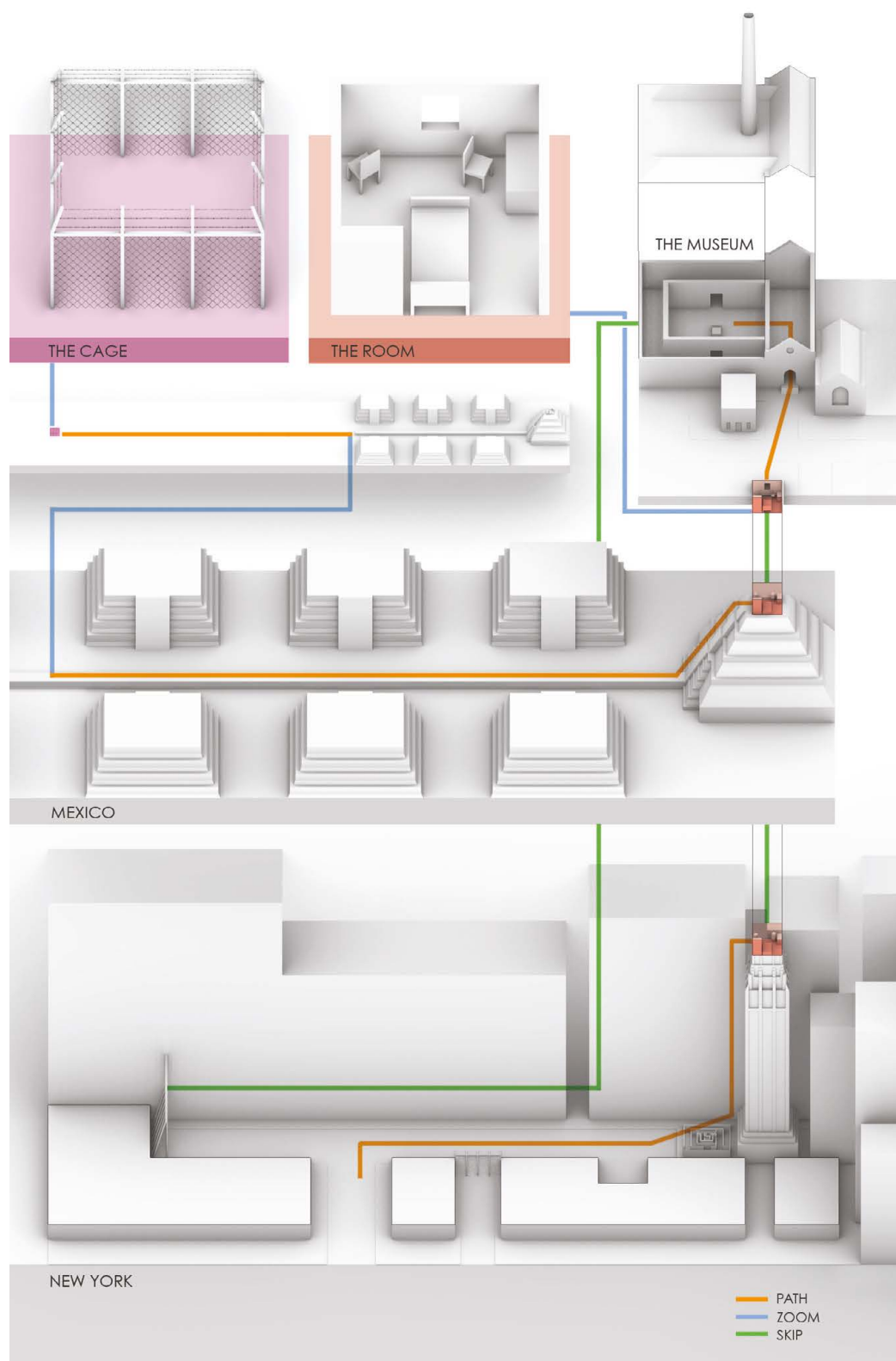


Fig. 11. Composizione delle diverse scene che mostra i diversi percorsi compiuti dal lettore/ esploratore. La stanza (in arancione) funge da perno centrale che connette le diverse scene, orientate tra loro rispetto alla posizione dell'arredo della stanza. Elaborazione di Alekos Diacodimitri.

evocativi confermando quanto "l'architettura e la sua manipolazione visiva possano essere fondamentali nella riuscita di una visione creativa legata ad un'opera narrativa" [Diacodimitri, Rebecchini 2021, p. 202]. Fornendoci degli spazi realistici e familiari, basati su riferimenti esistenti e rappresentati clinicamente [8], Vaughn-James ci fa abbassare la guardia, facendoci entrare nel suo mondo per poi spiazzarci con una struttura narrativa labirintica, scelte registiche controintuitive e soggetti rappresentati in modo ambiguo.

2. Vaughn-James nella prefazione di una recente ristampa afferma che *The Cage* è nato come un motore generatore di immagini, una *image-making machine*, e che all'interno del libro questo motore si muove nel tempo e nello spazio consumando la storia [Vaughn-James 2013b, p. 11]. Questa analisi ci dimostra però qualcosa in più: *The Cage* continua a essere un motore funzionante, pronto a rimettersi in moto (e quindi a produrre immagini) nel momento in cui un nuovo utente vi entra in contatto.

Altre analisi e ricostruzioni della struttura e dello spazio dell'opera sono quindi possibili e, in ultima analisi, auspicabili per tenere attivo il motore progettato da Martin Vaughn-James.

#### Note

[1] In originale "You have reached the other side now and he is no longer visible." Idealmente questa vignetta segna la fine del Martin Vaughn-James fumettista (che impiega quindi una grammatica da fumetto) in favore di quello come "visual-noveler" (come dimostrano tutti i suoi lavori successivi). Inoltre il protagonista sparisce definitivamente dalle sue storie: Vaughn-James 2022, p. 127.

[2] Thierry Groensteen suggerisce però che l'unità visuale di riferimento da utilizzarsi nell'analisi delle opere di Vaughn-James debba essere la doppia pagina, come conferma poi lo stesso autore: Groensteen 2010, p. XIII; Vaughn-James 2013b, p. 11.

[3] Ad esempio il testo inglese "[...] an eruption so sudden and so violent that it reduced to rubble the elaborate structure (of which the cage was merely one feature)" diviene nella versione francese "...le vaste et complexe réseau déforme don't la cage, le lertre les tranchées l'entourant, ses chaussées, ne consituaient qu'une facette...": Seth 2013, p. 14; Groensteen 2010.

[4] L'edizione presa in esame è quella del 2013 edita da Coach House Books: Vaughn-James 2013a.

[5] In italiano è chiamato "timone" ed è utilizzato in editoria, specialmente nelle redazioni dei *magazine*, per avere uno sguardo totalizzante sulla struttura e contenuti di un libro o rivista.

[6] L'edificio si trova a Poplar Plains Road, nell'area di South Hill a Toronto. L'impianto è tutt'oggi in attività ma la ciminiera disegnata da Vaughn-James non è più presente: Abandoned UE 2016.

[7] Nello specifico la piramide disegnata da Vaughn-James trova delle similitudini con la Struttura 7 del complesso di Cholula: Sailingstone Travel 2023.

[8] È il fumettista Seth, nell'introduzione all'edizione del 2013 di *The Cage*, a definire il libro "piuttosto clinico" ad un primo approccio, addirittura "freddo ed impenetrabile". Ciò può essere sicuramente legato alla grammatica del fumetto, ma sicuramente anche ai disegni di Vaughn-James. Proprio rispetto a quest'ultimo punto è interessante il concetto di "graphiation" coniato da Philippe Marion e citato da Jan Baetens in un suo saggio soffermandosi su quanto l'autore sia "presente" in un libro con il proprio disegno rispetto alla storia: Seth 2013, p. 5; Baetens 2013, pp. 68.

#### Riferimenti bibliografici

Abandoned UE, High Level Pumping Station. (Maggio 2016). <<https://www.abandonedue.com/?pageid=highlevel>> (consultato il 18.02.2024).

Baetens J. (2013). Uncaging and Reframing Martin Vaughn-James's *The Cage*. In J. Tolmie (a cura di). *Drawing from Life: Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson: University Press of Mississippi.

Beatty B., Woo B. (2016). *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*. Londra: Palgrave Pivot.

Commerce Court, History. (18 febbraio 2024). <<https://www.commercecourt.ca/building/history>> (consultato il 18.02.2024).

Diacodimitri A., Rebecchini F. (2021). Dōmu di Katsushi Otomo. Dal reale all'immaginario, l'architettura come parte integrante della narrazione. In *disegno*, n. 9, pagg. 193–204. <https://doi.org/10.26375/diseño.9.2021.19>.

Groensteen T. (2010). La construction de *La Cage*. In M. Vaughn-James, *La Cage*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

Heer J. (2022). The Last Phoenix: Martin Vaughn-James and the visual novel, Part I & II. In M. Vaughn-James, *The projector and Elephant*, New York: New York Review of Books.

Isabelinho D. The Ghost of a Character: The Cage by Martin Vaughn-James. (2004). <[https://indyworld.com/indy/summer\\_2004/isabelinho\\_cage/](https://indyworld.com/indy/summer_2004/isabelinho_cage/)> (consultato il 18.02.2024 via Wayback Machine).

Martin Vaughn-James. <<https://www.martineehmer.com/wwwLibreCours/Artists/VaughnJames/VAUGHNJAMES.html>> (consultato il 18.02.2024).

Miller T. Escaping the Cage: Martin Vaughn-James's *The Cage* and the Question of Comics. <<https://seuart.org/magazine/38055/escaping-the-cage-martin-vaughn-james%E2%80%99s-the-cage-and-the-question-of-comics/>> (consultato il 18.02.2004 via Wayback Machine).

Peeters B. Pour une histoire de la BD 10/10: Réinventer la BD. De Martin Vaughn-James à Chris Ware. (7 giugno 2018). <<https://youtu.be/YQK2J0fDZiU?si=N6HY-qeWJt0JvkUg>> (consultato il 18.02.2024).

Peeters B. (2003). *Lire la bande dessinée*. Parigi: Flammarion.

Sailingstone Travel, Cholula: *Exploring the largest pyramid in the world*. (30 dicembre 2023). <<https://sailingstonetravel.com/cholula-largest-pyramid-in-the-world/>> (consultato il 18.02.2024).

Seth (2013). Man Fears Time, But Time Fears Only The Pyramids, An appreciation by Seth. In Vaughn-James, M. *The Cage*. Toronto: Coach House Books.

UBUWEB: VISUAL POETRY, Martin Vaughn James. (18 febbraio 2024) <<https://www.ubuweb.com/vp/Vaughn-James.html>> (consultato il 18.02.2024).

Vaughn-James M. (1972). *The Park: A mystery*. Toronto: Coach House Press.

Vaughn-James M. (2002). *L'Enquêteur*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

Vaughn-James M. (2007). *Chambres Noires*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

#### **Autori**

Federico Rebecchini, Sapienza Università di Roma, [federico.rebecchini@uniroma1.it](mailto:federico.rebecchini@uniroma1.it).

Alekos Diacodimitri, Sapienza Università di Roma, [alekos.diacodimitri@uniroma1.it](mailto:alekos.diacodimitri@uniroma1.it).

*Per citare questo capitolo:* Rebecchini Federico, Diacodimitri Alekos (2024). *Engine in motion*. Un'analisi della struttura e delle architetture di *The Cage* di Martin Vaughn-James/*Engine in motion. An analysis of the structure and architectures of The Cage by Martin Vaughn-James*. In Bergamo F., Calandriello A., Ciammaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione / Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, 2813-2836.

# Engine in motion

## An analysis of the structure and architectures of *The Cage* by Martin Vaughn-James

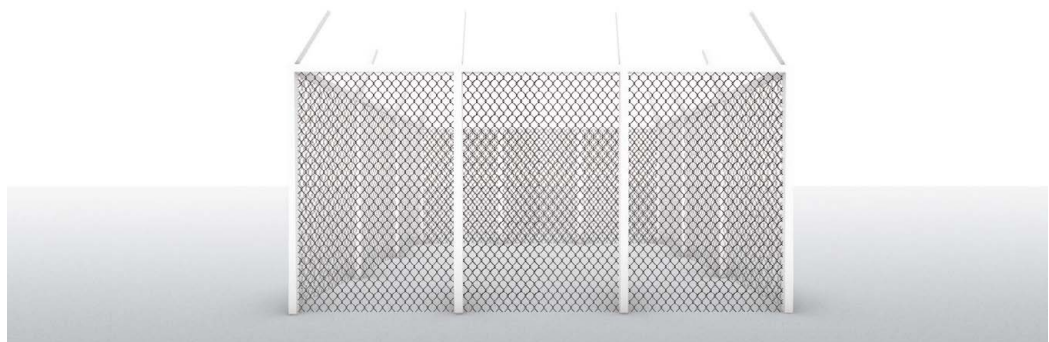
Federico Rebecchini  
Alekos Diacodimitri

### Abstract

The paper aims to add interpretation methods to the radical graphic novel *The Cage* by Martin Vaughn-James. A hermetic work that has intrigued comics researchers and critics since its publication in 1975. *The Cage* has a substantial body of research relating to the meaning of the work and its being revolutionary in terms of the comic form it takes. The complexity of the work lends itself to multiple interpretations, but what this research seeks to highlight is the type of drawing employed, its rhythm and composition, as well as the spaces (architectural or otherwise) described. By conducting a graphic analysis and attempting to reconstruct the spatial coherence of the environments depicted, the authors aim to provide new tools for understanding the work. The results obtained confirm the hermetic nature of the work but offer a new perspective on the narrative structure and the use of references to real architecture.

### Keywords

graphic analysis; Vaughn-James; *The Cage*; graphic novel; comic book.



*The Cage*, authors' elaboration.

## Introduction

Since its publication in 1975, *The Cage* has intrigued cartoonists, writers, and comics critics. Over time it became a work for intellectuals [Beaty, Woo 2016, p. 72], with niche but persistent success, maintaining its imaginative power to this day.

As critics Morgan and Hirtz point out, "the comic strip seems to have everything to be appreciated by the typical lecturer, especially a university lecturer: few have read it; it is in radical opposition to the classic comic strip [...]; it allows for any interpretation." [Groensteen 2010, p. III].

The research presented here tries to confront Martin Vaughn-James' work in an alternative way: through a graphic reading. The focus of the research is not so much the meaning of the work, but its visual quality, its structure, and the spaces it manages to depict.

## Martin Vaughn-James, life and works

Vaughn-James was born in Bristol on December 5, 1943. During his childhood he could not be described as a comic book fan: his *Tintin* was *Rupert Bear*, the protagonist of stories meticulously illustrated by Alfred Bestall with text placed below the cartoon [Vaughn-James 2013b, p. 9].

In 1968 he moved to Australia and began publishing cartoons and illustrations for magazines. He later ventured into longer stories and published his first comic strip, in *Elephant* (fig. 1).



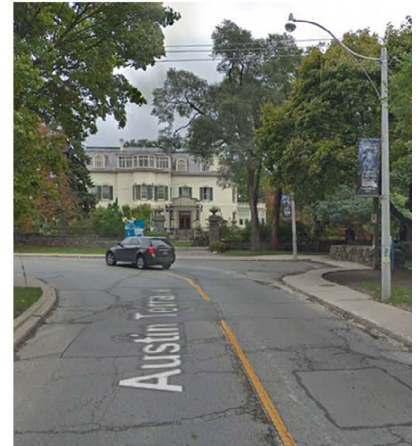
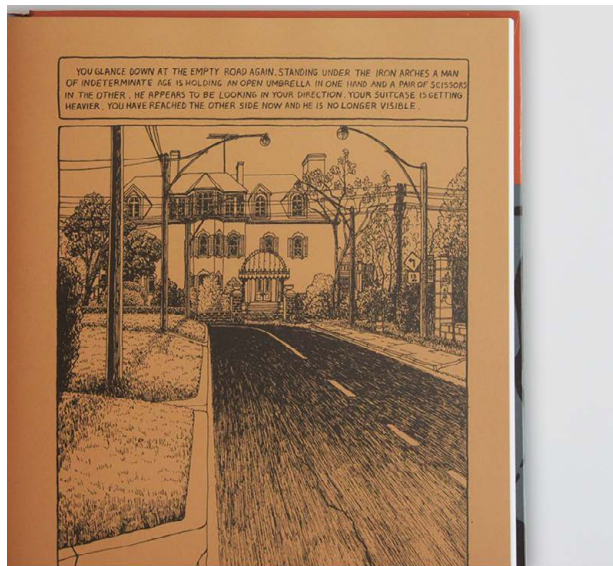
Fig. 1. Covers of Vaughn-James's visual novels. *Elephant*, *The Projector*, *The Park: A mystery*, *The Cage*, *L'Enquêteur*, *Chambres Noires*. Elaboration by F. Rebecchini.

The work is a surreal journey of a man through the paranoia of modern living, with mechanical objects, labyrinthine architecture and constant spatial disruptions. The drawing has a stroke derived from the American underground comics of those years, with clear references to Robert Crumb and Vaughn Bodè, and yet the length of the work, the paneling and the metacomical solutions employed make it something innovative. Vaughn-James presents it as a "boovie," a crisis between book and movie that is then abandoned shortly after [Heer 2022, p. III], but we can easily say that *Elephant* is an *ante-litteram* graphic novel.

Vaughn-James' stylistic evolution in *The Projector*, in 1971, expands on the themes of *Elephant*. Influenced by the writings of Alain Robbe-Grillet [Vaughn-James 2013b, p. 10], Vaughn-James progressively eliminates the protagonist in favor of a disorienting and much more clinical narrative in terms of drawing. The care for hatching and depiction of pseudo-realistic places is undeniable.

The story opens with a gradual approach, in a series of angled perspectives, to the greenhouse of Toronto's Spadina House. It closes then where it began, specifically in Austin Terrace street (fig. 2), with an absent protagonist and the text placed above the vignette announcing to us that "he is no longer visible" [1]. As Jeet Heer points out, quoting critic Sean Rogers: "[...] the Toronto cityscape is a felt presence in Vaughn-James's graphic novels of the late 1970s. [...] Clearly the neighborhood was important to him." [Heer 2022, p. III]. The following year *The Park: A mystery* was published [Vaughn-James 1972].

Fig. 2. A comparison between the *Spadina House* drawn by Vaughn-James in 1970 (from: Vaughn-James 2022, p. 127) and the current Spadina Museum (from: Google Maps, October 2018, 2024). The viewpoint is in both cases on Austin Terrace, Toronto. Graphic elaboration by Federico Rebecchini.



The slim 16-pages album has no protagonist, no balloon or any kind of paneling. Each page features a single vignette, varying in size but always centered in relation to the available area, with a line of text above it. The setting is peri-urban (a city of skyscrapers is visible in the background), with occasional shots inside decaying rooms. *The Park* can be considered a kind of prequel to *The Cage* because of the type of grammar employed, the absence of a protagonist, the type of drawing, and the focus on depicting realistic, albeit alienating, locations. After the publication of *The Cage* in 1975 Vaughn-James would return to a language approachable to comics with *L'Enquêteur*, in 1983 and *Chambres Noires* in 2007. These two works are more like picture books than comics. The drawing style verges on photorealism, with black-and-white stippling defining materiality and three-dimensionality of the subjects. Settings range from decaying suburbs to industrial landscapes, from downtown to stark, alienating interiors. With a rich pictorial output to his credit, Martin Vaughn-James died in Provence in 2009.

Vaughn-James' career is that of an evocative artist. *The Cage*, his best-known work, is the pinnacle of his output, an engine capable to this day of triggering reflections and leading to the production of images such as those featured in this research.

### ***The Cage, a visual novel***

"But see what, exactly? Thirty years later I have no satisfactory answer; an author orphaned by his own creation" [Vaughn-James 2013b, p. 11].

*The Cage*, the comic book universally regarded as Martin Vaughn-James's most famous, brings to maturity many of the experiments with the medium that the author proposed in his earlier works, eventually rising to cult comic book status. The book was published in 1975 by Canadian publisher *Couch House Press* in 1,500 copies, initially in A4 format, and then reprinted in later years in the more popular (for comic book publications) 17x24 cm format. *The Cage* presents itself as a work of strong rupture against the more or less codified grammatical rules of the comics medium: from the length of 180 pages, to the fact that each page contains a single vignette [2] whose shape and position varies continuously, to the use of written text that appears solely in the form of captions above or below the vignettes, eliminating all forms of balloons and direct dialogue. But what most characterizes the work is the fact that the story unfolds in the total absence of characters: objects and architecture are the only lead actors moving on stage. Different settings follow one another in a sometimes- consequential manner, describing a path that unfolds almost frame-by-frame in space

and time (fig. 3). At other times temporal leaps lead us into dystopian and decadent visions of those same places (fig. 4). In other occasions non sequitur leaps occur (fig. 5), sometimes also by assonances of forms or juxtapositions of images. The obvious heterogeneity of purpose between images and text also contributes to the cryptic nature of the work: the two components, which usually in comic books try always to be well cohesive by complementing each other, in the case of *The Cage* constitute two narrative registers that run parallel, almost independent. It is well known that the text was added later, to the point that "...not much of the reading is lost by ignoring the text" [Baetens 2013, p. 71] and it is evident, comparing the French and English editions of the book, how there are several discrepancies in the two texts that go beyond simple translation issues [3].

The structure of the book is indicated by the author himself in his notes: the story is divided into 6 parts, taking place in four distinct settings [Groensteen 2010, p.XVIII].

- Part I (*The Past – Mexico*), set among some Mesoamerican pyramids;
- Part II (*The Present – The Room*), set within a furnished room;
- Part III (*The crisis – The Museum*), set within a museum;
- Part IV (*The Future – New York*), set in a contemporary North American city;
- Parte V (*The Room Again*);
- Parte VI (*The Return*).

Besides the settings listed, the cage referenced in the title of the work is also featured multiple times.

*The Cage* can be regarded as a kind of self-generative novel in which it is buildings, thus architecture, that are the generative matrix of each sequence. The author himself will say, "Empty pages need to be filled, especially by someone suffering from a chronic *horreur du vide*. To fill them I needed some kind of generator that could produce timeless, self-accumulating images, capable of rolling like snowballs and building like castles of cards" [Vaughn-James 2013, p. 11].

### Analysis of the structure

In this analysis, a breakdown of the categories of the visual novel was carried out, vivisectioning the author's act of drawing to investigate his choices and creative subconscious, in search of recurring motifs, patterns, or simply the data to better understand and describe *The Cage*.

The methodology adopted isolated constituent categories of the comic book object [4]. With each reading, considerations emerged regarding the subject of the vignettes, the mode of representation, and Vaughn-James' storytelling. A series of categories that, when analyzed together or individually, produced two images that attempt to graphically summarize some of the data collected. The drawings show a flatplan [5] of the entire work, employing colors, shapes and symbols to highlight the categories examined.

There are seven clearly recognizable scenarios. There are three sizes of vignettes employed (in this case named S, M and L) with an always mirrored position within the double page and arranged in five possible configurations. The most represented location is undoubtedly the Museum. It is the place where images are generated, time moves forward and backward, and a continuous decay is taking place (fig. 6).

In terms of directorial choices Vaughn-James mainly adopts two camera movements: a dolly cutaway (in most cases approaching) and a *non-sequitur* cutaway, which immediately plunges us into a scene that is alien until that moment. The latter are as many as 44 within the book. To increase disorientation Vaughn-James frequently employs cuts moving forward or back in time (60), tilted perspectives (74), as well as trompe l'oeil (30). In the 175 illustrated pages of the work (out of 179), the type of geometrical construction employed is linear perspective. Central in 136 cases and angular (2 vanishing points) in the remaining 39 (fig. 7).

In the images presented, we have a privileged vantage point on the totality of the work. We see its complex and labyrinthine structure from a distance, but ultimately it is like observing a labyrinth without exits from above: finally more familiar; but equally without solution.

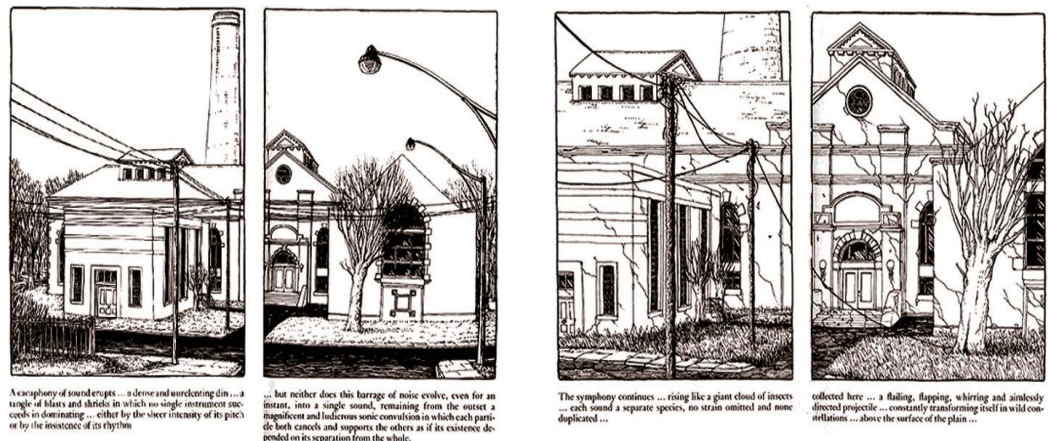


Fig. 3. *The Cage*, an example of spatial transition. Approaching the museum (from: Vaughn-James 2013a, pp. 46-49).

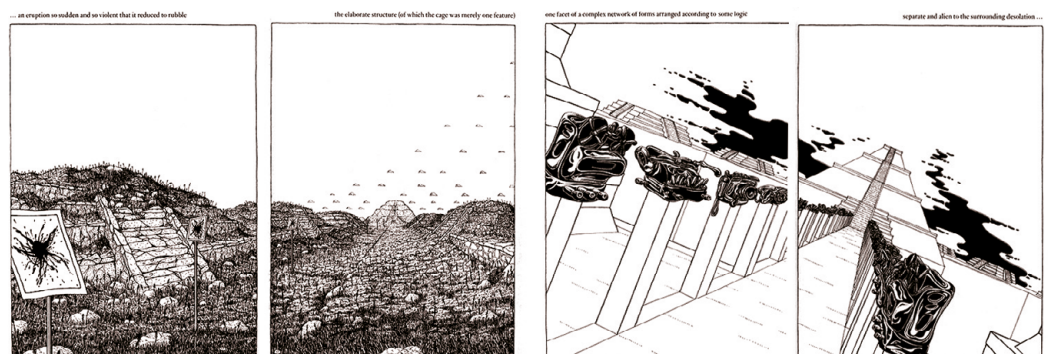


Fig. 4. *The Cage*, an example of temporal transition. Backward time jump between the Mexican pyramids. (from: Vaughn-James 2013a, pp. 24-27).

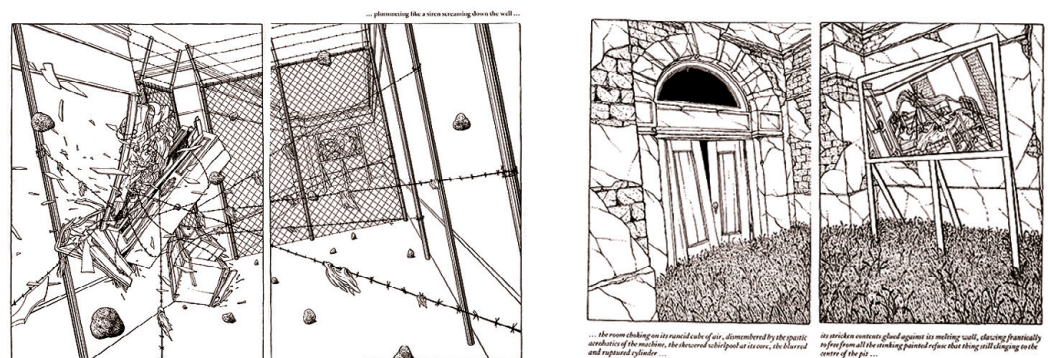


Fig. 5. *The Cage*, an example of non sequitur (from: Vaughn-James 2013a, pp. 176-179).

## Reconstruction

In this analysis, a three-dimensional reconstruction was made of the main settings within which the narrative segments that make up *The Cage* unfold. For each of these, possible visual references used by the author were sought in order to construct a schematic map of the entire work. These reconstructions are based on both drawings of the work and actual architecture. A measurement of the real does not come into play, but rather the attention was given to the proportion of the volumes, which are simplified in form and ornamentation. The extrapolation of precise measurements in this type of reconstruction adds little to the intent of the research since the models do not have any metric value but only perceptual value.

The main settings of *The Cage* are, according to the nomenclature used by the author: the Museum, Mexico, and New York. In addition to these are two others: the Cage, spatially lo-

cated in the desert of Mexico, far away from the pyramids, and the Room, a key place in the narrative that serves as a transitional element between the various main settings. This same room appears at the top of the Mesoamerican pyramid, atop the New York skyscraper, and opposite the museum. Upon entering and departing the room, the reader is consequently navigating through space-time jumps. "Screenplay or not, you have to start somewhere. And since the most important element of a visual novel is the image, one had to start with it [...]. In Toronto, where I was living at the time, there was a very banal, but also very curious building: an electricity pumping station, built in the style of a Greek temple, where the smokestack constituted an element of incongruity. An electricity generator that could also become an image generator" [Groensteen 2010, p. XI].

This building constructed in 1906, known as the High Level Pumping Station [6], serves as the generating image for the Museum sequence (fig. 8). Compared to the actual building, the 3D model has a larger volume to contain within it the spaces described in the book. The position of the room relative to the building has been assumed. For the Mexican setting (fig. 9), no author indicates a specific actual reference for the Mesoamerican pyramids. Based on their shape, it can be assumed that Vaughn-James was inspired by the Pyramid of Cholula in the state of Puebla [7].

Similarly, there is no information regarding the buildings depicted in the New York setting (fig. 10). Assuming that Vaughn-James may have been inspired by the architecture of downtown Toronto, a reference can be identified in Commerce Court North, an office building in the city's financial district built in 1931 [Commerce Court History 2024].

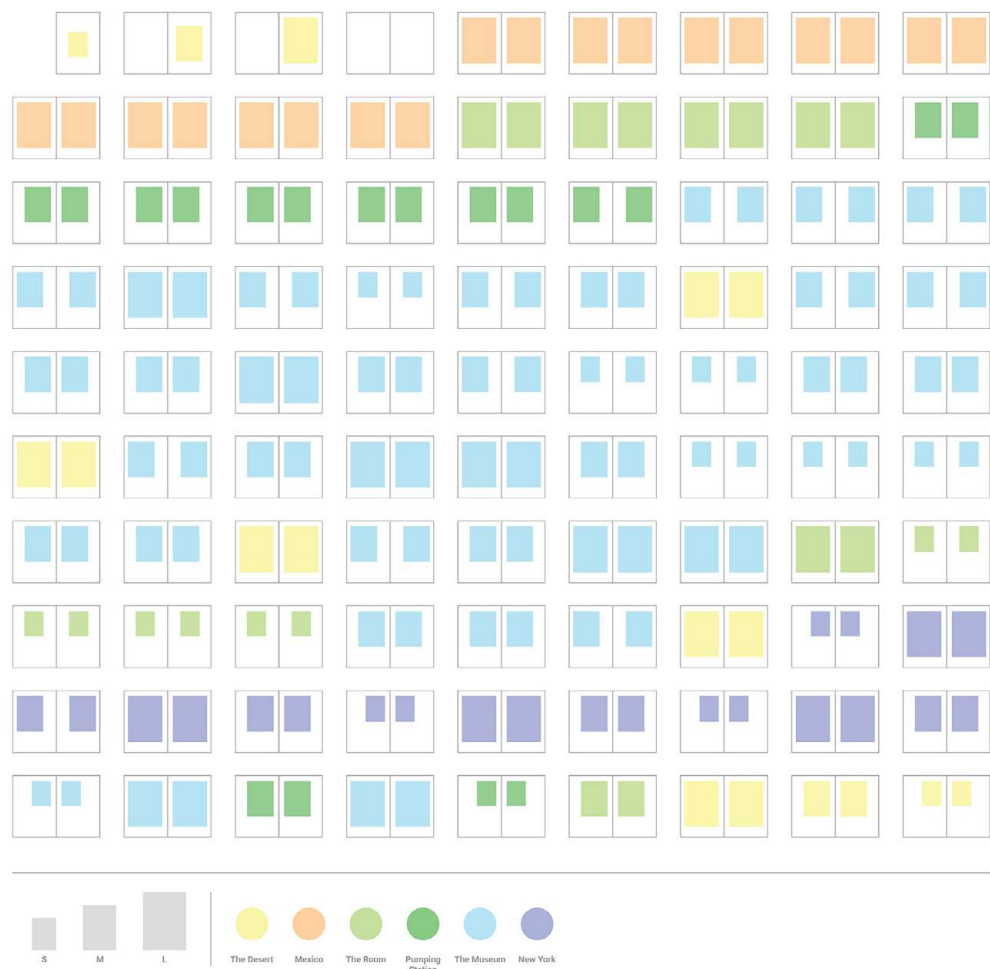


Fig. 6. Flatplan describing the position of the vignettes within the page and the scenario depicted therein. Elaboration by Federico Rebecchini.

The different scenes, brought together in a single model (fig. 11), are systematized around the common element of the Room, which opens like a space-time portal onto these glimpses of reality. Within the map, in addition to zooms on the room and cage, the main paths taken by the reader/explorer are indicated.

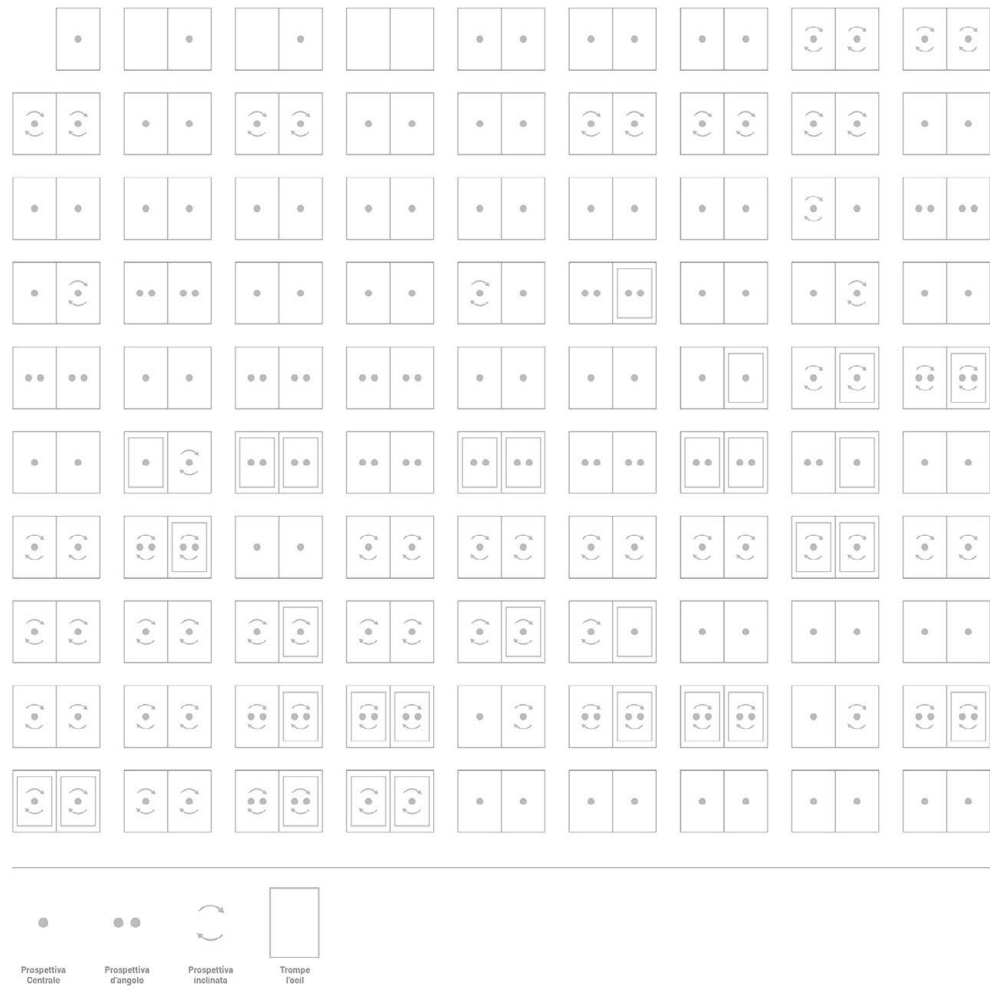


Fig. 7. Flatplan describing the type of perspective employed in each vignette, specifying whether it is rotated or there is a *trompe l'oeil*. Elaboration by Federico Rebecchini.

## Conclusions

The hypothesis arising from these two research experiments is that *The Cage* is an image-generating machine that must be set in motion through its fruition. The analysis of categories did not provide answers related to its structure, but brought to the production of images: new views of *The Cage*. The analysis of spaces with relative location of references, combined with the reconstruction of a graphic coherence, produced a map. It attempts to shed light on the spatial structure of the work, with the aim of showing a pathway designed to simplify the reader's orientation. At a time when, as the author said, the work has no script but only a generation by images, the map becomes almost an instrument of spatial and temporal measurement of the narrative structure.

These attempts at analysis have highlighted two concepts:

1. The real becomes an irreplaceable starting point for successful and evocative imaginary environments confirming how "architecture and its visual manipulation can be fundamental in the success of a creative vision related to a narrative work" [Diacodimitri, Rebecchini

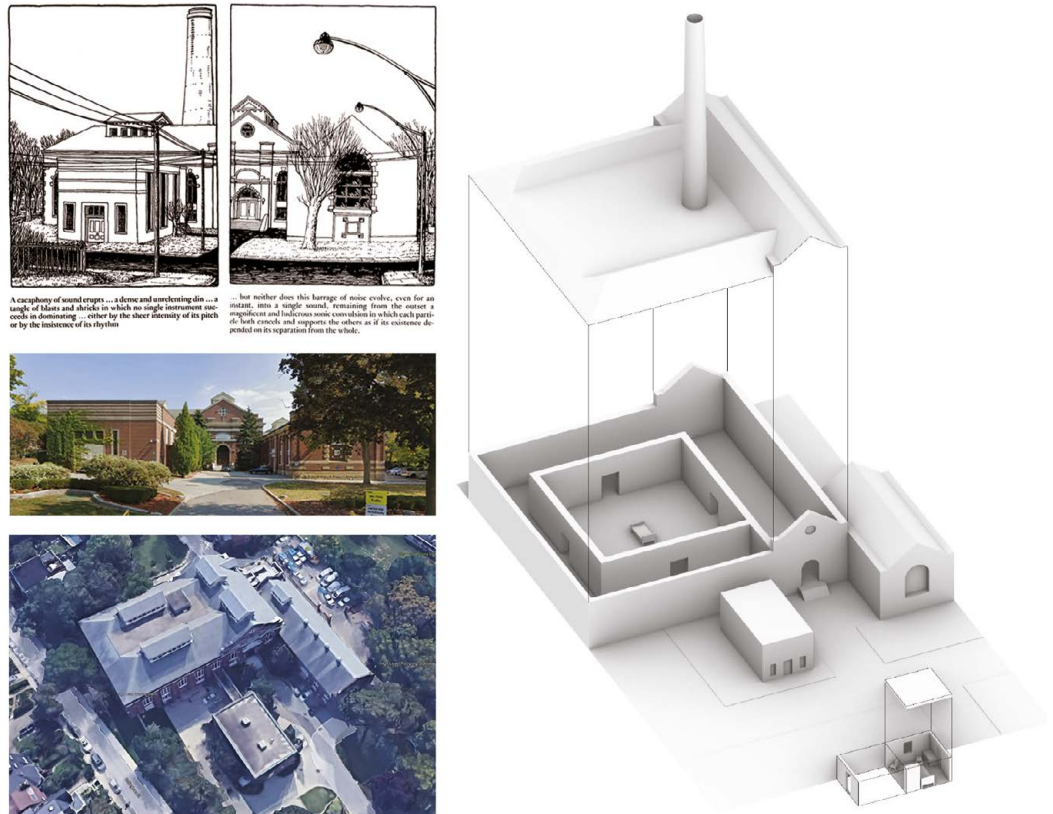


Fig. 8. The Museum. Three-dimensional reconstruction of the building, its position relative to the room, and comparison with the High Level Pumping Station, Toronto (from: Vaughn-James 2013a, pp. 46-47; Google Maps 2024). Elaboration by Alekos Diacodimitri.

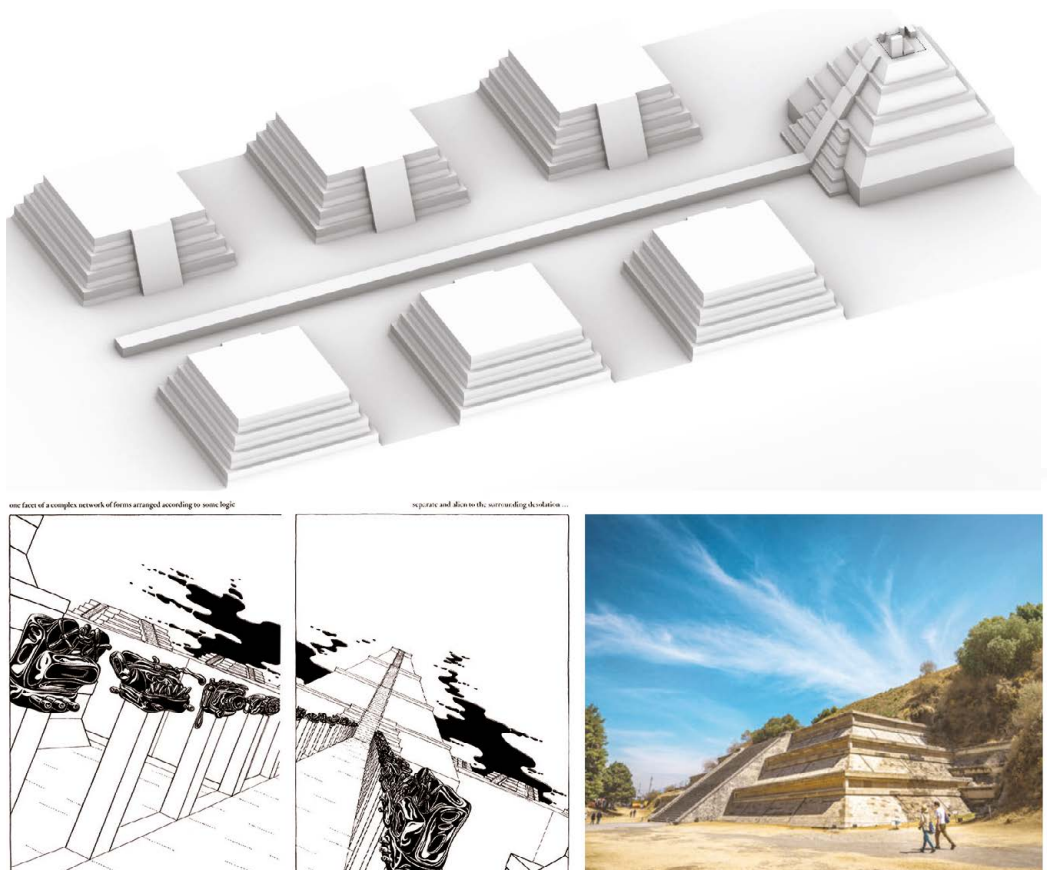


Fig. 9. Mexico. Three-dimensional reconstruction of the pyramid complex and comparison with the Cholula Pyramid reference. (from: Vaughn-James 2013a, pp. 26-27; Sailingstone Travel, 2023; Google Maps, 2024). Elaboration by Alekos Diacodimitri.

2021, p.202]. By providing us with realistic and familiar spaces based on existing and clinically represented references [8], Vaughn-James lets our guard down, letting us into his world and then disorienting us with a labyrinthine narrative structure, counterintuitive directorial choices, and ambiguously represented subjects.

2. Vaughn-James states in the preface of a recent reprint that *The Cage* began as an image-generating engine, an image-making machine, and that within the book this engine moves through time and space consuming history [Vaughn-James 2013b, p. 11]. However, this analysis shows us something more: *The Cage* continues to be a functioning engine, ready to restart (and thus produce images) the moment a new user comes into contact with it. Other analyses and reconstructions of the structure and space of the work are therefore possible and ultimately desirable to keep the engine designed by Martin Vaughn-James running.

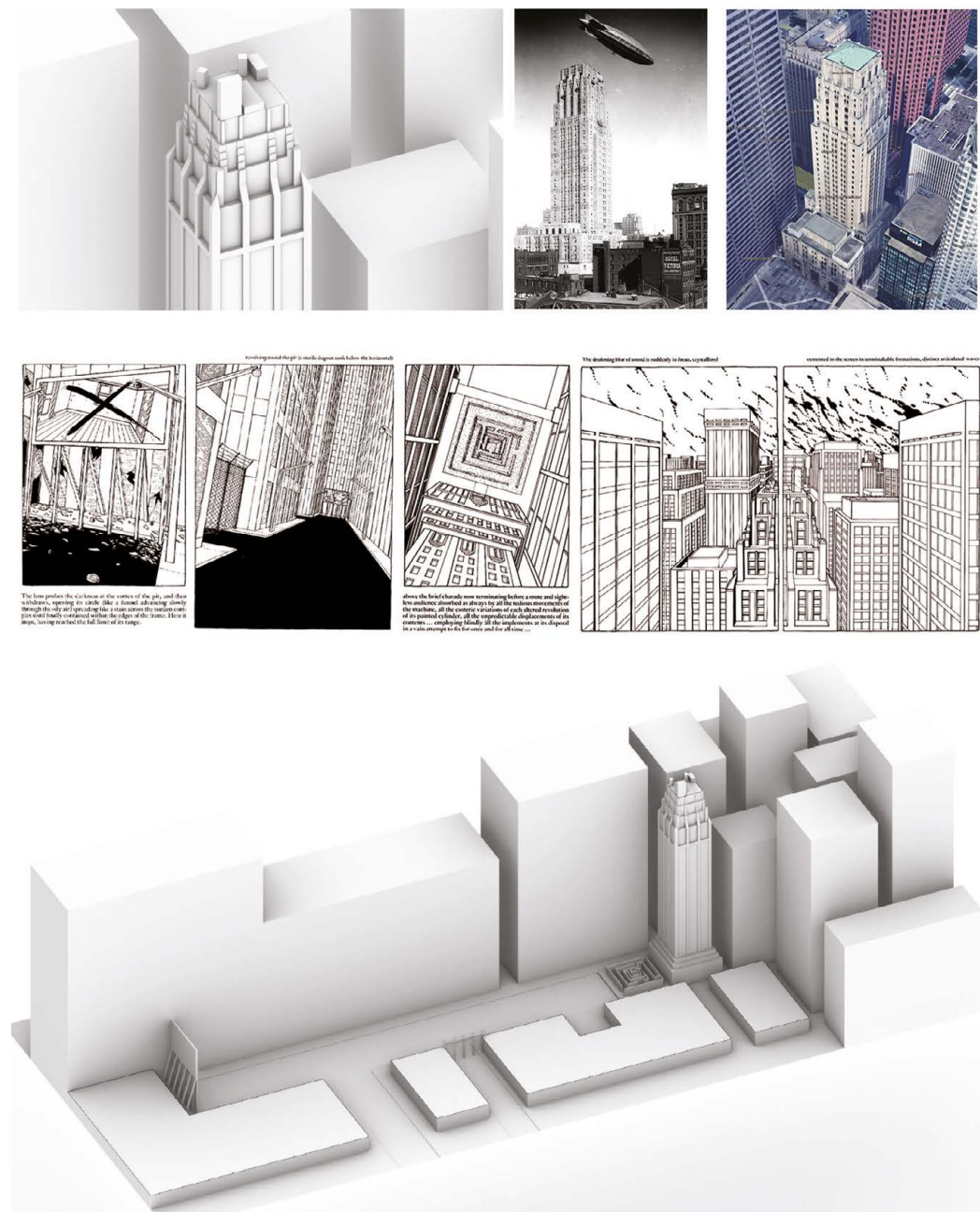


Fig. 10. New York. Three-dimensional reconstruction of the urban portion depicted in the book, location of the main elements of the scene (skyscraper; maze, alley, billboard) and comparison with the Commerce Court North (from: Vaughn-James 2013a, pp. 154, 155, 157, 159, 161; Google Maps 2024; Commerce Court 2024). Elaboration by Alekos Diacodimitri.

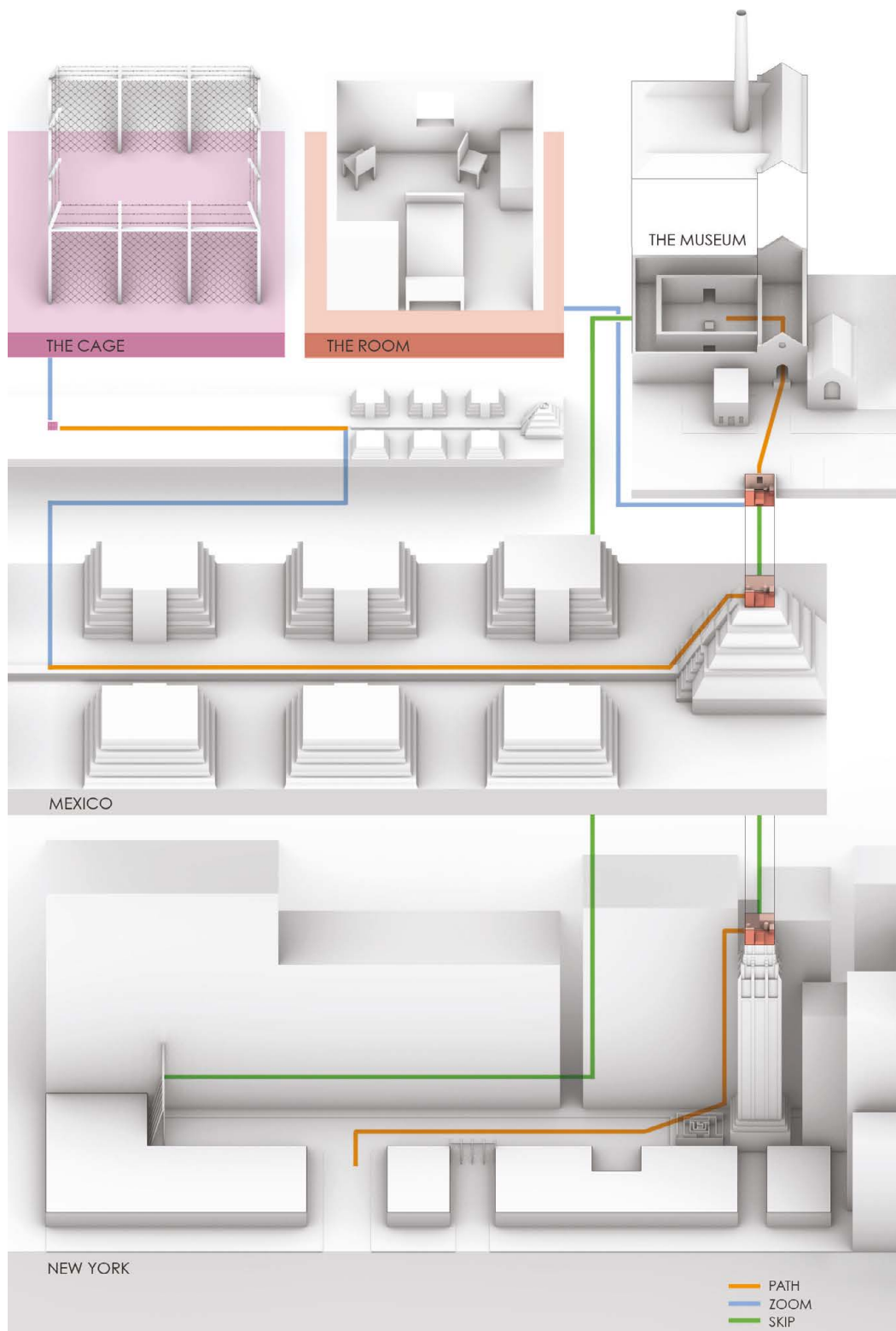


Fig. 11. Composition of the different scenes showing the different paths taken by the reader/explorer. The room (in orange) serves as a central pivot connecting the different scenes, oriented to each other with respect to the position of the room furniture. Elaboration by Alekos Diacodimitri.

## Notes

[1] The full text is: "You have reached the other side now and he is no longer visible." Ideally, this vignette marks the end of the "Martin Vaughn-James cartoonist" (who thus employs a comic book grammar) in favor of that as a "visual-noveler" (as evidenced by all his later work). Moreover, the protagonist disappears permanently from his stories: Vaughn-James 2022, p. 127.

[2] However, Thierry Groensteen suggests that the visual unit of reference to be used in the analysis of Vaughn-James' works should be the double page, as the author himself later confirms: Groensteen 2010, p.XIII; Vaughn-James 2013b, p. 11.

[3] For example the English text "[...] an eruption so sudden and so violent that it reduced to rubble the elaborate structure (of which the cage was merely one feature)" in the French version becomes "[...] le vaste et complexe réseau déformé dont la cage, le lertre les tranchées l'entourant, ses chaussées, ne constituaient qu'une facette [...]": Seth 2013, p. 14; Groensteen 2010.

[4] The edition under review is the 2013 edition published by Coach House Books: Vaughn-James 2013a.

[5] Used in publishing to get a totalizing look at the structure and content of a book or magazine, especially in magazine editorial offices.

[6] The building is located on Poplar Plains Road in the South Hill area of Toronto. The plant is still in operation today but the smokestack drawn by Vaughn-James is no longer there: Abandoned UE 2016.

[7] Specifically, the pyramid drawn by Vaughn-James finds similarities with Structure 7 of the Cholula complex: Sailingstone Travel 2023.

[8] It is cartoonist Seth, in the introduction to the 2013 edition of *The Cage*, who calls the book "rather clinical" at first glance, even "cold and impenetrable." This can certainly be related to the grammar of the comic, but certainly also to Vaughn-James' drawings. Precisely with respect to the latter point, the concept of "graphiation" coined by Philippe Marion and quoted by Jan Baetens in one of his essays is interesting, dwelling on how much the author is "present" in a book with his own drawing with respect to the story: Seth 2013, p. 5; Baetens 2013, pp. 68.

## References

Abandoned UE, High Level Pumping Station. (Maggio 2016). <<https://www.abandonedue.com/?pageid=highlevel>> (accessed 18.02.2024).

Baetens J. (2013). Uncaging and Reframing Martin Vaughn-James's *The Cage*. In J. Tolmie (a cura di). *Drawing from Life: Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson: University Press of Mississippi.

Beatty B., Woo B. (2016). *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*. Londra: Palgrave Pivot.

Commerce Court, History. (18 febbraio 2024). <<https://www.commercecourt.ca/building/history>> (accessed 18.02.2024).

Diacodimtri A., Rebecchini F. (2021). Dōmu di Katsuhiko Otomo. Dal reale all'immaginario, l'architettura come parte integrante della narrazione. In *disegno*, n. 9, pagg. 193–204. <https://doi.org/10.26375/diseño.9.2021.19>.

Groensteen T. (2010). La construction de *La Cage*. in M. Vaughn-James, *La Cage*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

Heer J. (2022). The Last Phoenix: Martin Vaughn-James and the visual novel, Part I & II. In M. Vaughn-James, *The projector and Elephant*, New York: New York Review of Books.

Isabelinho D. The Ghost of a Character: The Cage by Martin Vaughn-James. (2004). <[https://indyworld.com/indy/summer\\_2004/isabelinho\\_cage/](https://indyworld.com/indy/summer_2004/isabelinho_cage/)> (consultato il 18.02.2024 via Wayback Machine).

Martin Vaughn-James. <<https://www.martineehmer.com/wwwLibreCours/Artists/VaughnJames/VAUGHNJAMES.html>> (accessed 18.02.2024).

Miller T. Escaping the Cage: Martin Vaughn-James's *The Cage* and the Question of Comics. <<https://seuart.org/magazine/38055/escaping-the-cage-martin-vaughn-james%E2%80%99s-the-cage-and-the-question-of-comics/>> (accessed 18.02.2004 via Wayback Machine).

Peeters B. Pour une histoire de la BD 10/10: Réinventer la BD. De Martin Vaughn-James à Chris Ware. (7 giugno 2018). <<https://youtu.be/YQK2J0fDZIU?si=N6HY-qeWjt0VvkUg>> (accessed 18.02.2024).

Peeters B. (2003). *Lire la bande dessinée*. Parigi: Flammarion.

Sailingstone Travel, Cholula: *Exploring the largest pyramid in the world*. (30.12.2023). <<https://sailingstonetravel.com/cholula-largest-pyramid-in-the-world/>> (accessed 18.02.2024).

Seth (2013). Man Fears Time, But Time Fears Only The Pyramids, An appreciation by Seth. In Vaughn-James, M. *The Cage*. Toronto: Coach House Books.

UBUWEB: VISUAL POETRY, Martin Vaughn James. (18.02.2024) <<https://www.ubuweb.com/vp/Vaughn-James.html>> (accessed 18.02.2024).

Vaughn-James M. (1972). *The Park: A mystery*. Toronto: Coach House Press.

Vaughn-James M. (2002). *L'Enquêteur*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

Vaughn-James M. (2007). *Chambres Noires*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

#### Authors

Federico Rebecchini, Sapienza Università di Roma, federico.rebecchini@uniroma1.it.  
Alekos Diacodimitri, Sapienza Università di Roma, alekos.diacodimitri@uniroma1.it.

*To cite this chapter:* Rebecchini Federico, Diacodimitri Alekos (2024). *Engine in motion. Un'analisi della struttura e delle architetture di The Cage di Martin Vaughn-James/Engine in motion. An analysis of the structure and architectures of The Cage by Martin Vaughn-James.* In Bergamo F., Calandriello A., Ciamaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers.* Milano: FrancoAngeli, pp. 2813-2836.