

«...Per questi porti non saprei tracciare la rotta sulla carta né fissare la data dell'approdo. Alle volte mi basta uno scorcio che s'apre nel bel mezzo d'un paesaggio incongruo, un affiorare di luci nella nebbia, il dialogo di due passanti che s'incontrano nel via vai, per pensare che da lì metterò assieme pezzo a pezzo la città perfetta, fatta di frammenti mescolati col resto, d'istanti separati da intervalli, di segnali che uno manda e non sa chi li raccoglie. Se ti dico che la città cui tende il mio viaggio è discontinua nello spazio e nel tempo, ora più rada ora più densa, tu non devi creder che si possa smettere di cercarla. Forse, mentre noi parliamo sta affiorando sparsa entro i confini del tuo impero...».

Italo Calvino, *Le città invisibili*

Alle soglie del duemila queste parole possono continuare a suscitare, nell'immaginario collettivo, visioni fantastiche e disperate di città visitate mille volte con la mente, oppure ci siamo rassegnati a pensare alla città come ad un organismo malato e rinchiuso in se stesso? Quali strumenti di comunicazione visiva potranno raffigurare le contraddizioni e le paure dell'uomo contemporaneo?

In un'epoca in cui soprattutto cinema, letteratura e pubblicità hanno contribuito a descrivere volumi e spazi dell'immagine urbana contemporanea è lecito chiedersi se il disegno, pur rinnovato nei mezzi espressivi e negli intenti primari, continui a conservare e potenziare l'originaria funzione comunicativa soprattutto quando l'oggetto della rappresentazione è l'architettura.

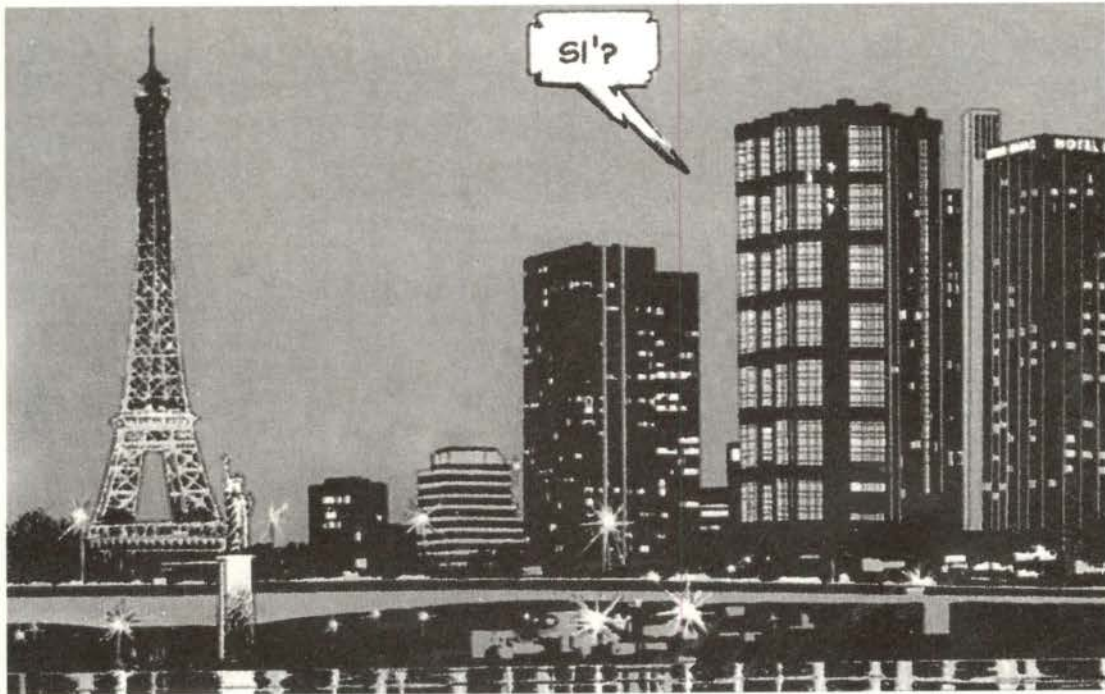
La progettazione contemporanea alimenta sicuramente l'idea di complessità dello spazio urbano e l'uso stesso dello strumento grafico testimonia il proliferare d'interessi e tendenze contrastanti che si affiancano e si sovrappongono nell'elaborazione di immagini, a volte troppo codificate per essere facilmente interpretate. Infatti, laddove il vero messaggio espresso dal disegno non risulta sufficientemente chiaro, la contaminazione delle più avanzate soluzioni informatiche con tecniche datate, come l'acquarello, può generare una certa confusione in chi osserva l'immagine, limitando notevolmente l'originario potenziale comunicativo del disegno.

In molti casi ci troviamo davanti ad un eccesso di pregnanza richiesto all'immagine che può produrre, quale conseguenza negativa, l'indebolimento della sua componente descrittiva. Sono sempre di più gli architetti che tentano di produrre disegni di città ed architetture in grado di emozionare o colpire con il proprio dinamismo, con la spettacolarità delle inquadrature, con l'ironia delle soluzioni cromatiche e la nuova città viene descritta da disegni in cui non si riesce ad individuare il limite tra la mano dell'uomo e la tecnologia, ovvero la rappresentazione autentica di una realtà straordinaria e la rappresentazione virtuale di una fantasia simulata.

A queste diverse esigenze espressive corrisponde anche un nuovo rapporto con altre forme di comunicazione visiva ed il disegno della città, un tempo propositivo, oggi tenta la strada del rinnovamento cercando ispirazione in ambiti grafici particolari e svincolati da esigenze tecnico/descrittive specifiche.

I termini della contaminazione sono cambiati con il modificarsi della società e della cultura e alla pop art degli anni settanta si è sostituito il fumetto in quanto genere grafico particolarmente stimolante. Concettualmente la città raffigurata dai maggiori fumettisti sintetizza alcuni codici linguistici, profondamente radicati nell'immaginario collettivo. Los Angeles e New York continuano a rappresentare il modello di città contemporanea da cui dedurre tutte le altre possibili città, così come la città del futuro nasce dalla memoria del passato. Passato citato esplicitamente quando pezzi di architettura datata, (come ad esempio l'Hotel Cauchie di Bruxelles minuziosamente disegnato nei fumetti di François Schuiten e Benoît Peeters) affiorano tra edifici moderni e complessi spazi piranesiani, diventando sfondo di astronavi e personaggi cibernetiche.

Rimpianto per la città antica o semplice gusto un pò kitsch della contaminazione stilistica? Oltre ogni possibile giudizio critico va riconosciuto a questi disegna-



1. 2. 3. 4. La città contemporanea, realistica e fotografica dei fumetti di Francq (dalla serie "Largo Winch", periodici Eura, 1993) e quella immaginata da Koolhaas negli schizzi per il Centro Internazionale degli affari di Lille.

