il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

La città futura o presente tra le nuvole del fumetto

Parigi. La riscoperta del fumetto, o meglio del romanzo grafico, è recente. Dalla sua origine tardo ottocentesca, infatti, la bande dessinée (BD) è stata considerata una forma di espressione popolare, dotata di un certo savoir faire artigianale ma esclusa dai grandi circuiti culturali.
La mostra allestita alla Cité de l'Architecture propone attraverso i fumetti un itinerario nell'immaginario urbano del XX secolo, dalla New York delle strisce di Winsor McCay, alla Parigi poliedrica e crepuscolare nelle opere di Enki Bilal e città della vitesse moderne nei disegni di Blutch (Christian Hincker), fino alle visioni futuristiche di Tokyo di cui sono popolati i manga. Per bilanciare il confronto tra architetti e vignettisti, la curatela dell'esposizione è stata affidata congiuntamente a Francis Rambert, direttore dell'Institut français d'architecture, e Jean-Marc Thévenet, direttore del Festival international de la bande dessinée d'Angoulême. La loro collaborazione ha permesso di evidenziare nel percorso espositivo un denominatore comune tra due arti: la capacità visionaria degli autori, in grado di rappresentare scenari urbani presenti e futuri prefigurandone le dinamiche sociali.
New York è la prima città-icona del romanzo grafico e l'ambientazione ideale per le avventure dei neonati supereroi. Con la diffusione dei comics tuttavia, gli autori iniziano a rappresentare scenari urbani sempre meno riconoscibili, sino a inventare città fantastiche divenute poi emblematiche, come la Gotham City di Batman o la Metropolis di Superman. Con l'Esposizione universale di Bruxelles del 1958, per esempio, l'Atomium guadagna la copertina del diffusissimo fumetto Tintin, disegnata da Jean Graton, ed entra nell'immaginario dei più giovani gettando le basi dello style atome. Negli anni sessanta, lo sviluppo economico e la conquista dello spazio consolidano l'utopia di un mondo in cui tutto è possibile, dove trovano spazio città sottomarine come quelle di Jacques Rougerie, sospese sopra il tessuto storico come nei collages di Yona Friedman, mobili come negli accattivanti disegni degli Archigram. Presa coscienza della grande capacità comunicativa del fumetto, gli architetti ne assorbono la grafica, i colori, il ritmo e, nel caso degli Archigram, anche il formato editoriale. Herzog & de Meuron hanno recentemente utilizzato il fumetto per presentare «Metro Basel» e Rem Koolhaas per illustrare il progetto Euralille o integrare contenuti vari nel libro-rivista Content.
Lo scenario urbano rappresentato dal disegnatore costituisce uno sguardo critico sulla città reale e mostra un atteggiamento a volte poetico, in altri momenti disincantato, talvolta persino

corrosivo. È quest'ultimo il caso delle irriverenti vignette prodotte da Jean-Marc Reiser per Guy Rottier o dei disegni di Madelon Vriesendorp per il cartoon Caught in the act, in cui una statua della libertà degradata a lampada da comodino osserva seccata gli amori del Chrysler e dell'Empire State Building, icona che si guadagna la copertina della prima edizione di Delirious New York. Con immagini più cupe, ma egualmente efficaci, il belga Michaël Mattys consacra l'opera La Ville Rouge alla sua città natale, Charleroi, divisa tra un passato industriale glorioso e un presente incerto, e dipinge le tavole del testo con il sangue di bue raccolto nei macelli della città stessa. Numerose sono le occasioni di collaborazione o di reciproca influenza tra vignettisti e architetti presentate alla Cité, e alcuni temi trovano un ideale contrappunto nella mostra «Dreamlands» allestita al Beaubourg, suscitando nel visitatore la piacevole sensazione di essere coinvolto in un dibattito sull'immaginario della città che riguarda i principali attori culturali del contesto urbano.
L'allestimento della mostra della Cité, concepito dall'Atelier Projectiles, è costituito da strutture metalliche su cui è tesa la pellicola plastica bianca retroilluminata che costituisce la superficie espositiva. Le opere acquisiscono attraverso di essa un carattere evanescente e un effetto traslucido, come le pagine di un fumetto sfogliato su una panchina in un giorno di sole.

«Archi & BD. La ville dessinée», a cura di Francis Rambert e Jean-Marc Thévenet
Parigi, Cité de l'architecture et du patrimoine, fino al 28 novembre

Autore

Silvia Berselli

Laureata in Architettura al Politecnico di Milano, ha collaborato con la Triennale di Milano (Renzo Piano, 2007 e Casa per tutti, 2008) e si è dottorata in Storia dell'architettura e dell'urbanistica al Politecnico di Torino. Dal 2010 svolge attività didattica presso l'Accademia di architettura di Mendrisio ed è ricercatrice post-doc, borsista FNS, nel gruppo coordinato da Daniela Mondini Da Ravenna a Vals. Luce e oscurità in architettura dal Medioevo al presente, con un progetto sull'illuminazione della casa-atelier nel XX secolo. Con MAP/Silvana ha recentemente pubblicato la monografia Ionel Schein. Dall'habitat evolutivo all'architecture populaire (2015) e co-editato Le jeu savant. Luce e oscurità nell'architettura del XX secolo (2014).