

# A Walking City del Gruppo Archigram: sulla dimensione utopica del disegno

Valeria Menchetelli

Sintesi emblematica dell'omonimo progetto elaborato nel 1964, in seno al Gruppo Archigram, da Ron Herron (1930-1994) e Warren Chalk (1927-1987) con la collaborazione di Frank Brian Harvey per la stesura degli elaborati grafici, la tavola *A Walking City* è parte di una serie di disegni che prefigurano l'idea avveniristica di una città organizzata in unità meccaniche mobili, intrisa di un'atmosfera post-apocalittica e caratterizzata da una vocazione programmaticamente utopica. Di questo disegno esistono quattro versioni, differenti per tecnica realizzativa e per dimensioni: la prima tavola, da cui le altre derivano, è un collage a colori di dimensioni 800 x 350 mm, in cui il nucleo urbano in primo piano sulla sinistra è enfatizzato attraverso una campitura di colore seppia. Il titolo della tavola è riportato in maiuscolo al di sotto di uno spesso filetto nero orizzontale e accompagnato sulla sinistra dalla didascalia «Each walking

*unit houses not only a key element of the capital, but also a large population of world traveller-workers!»*, anch'essa in maiuscolo. Da questa tavola vengono poi ricavate una stampa a colori di dimensioni 420 x 200 mm, a cui vengono aggiunti superiormente e inferiormente due ulteriori campi neri, e una stampa in bianco e nero di dimensioni 420 x 300 mm, delimitata inferiormente ma non superiormente rispetto al fondo bianco. Questo medesimo disegno, nella versione monocroma, viene riprodotto a stampa in inchiostro blu (dimensioni 353 x 150 mm) e pubblicato alla pagina 17 del numero 5 della rivista *Archigram* (autunno 1964), non a caso titolato *Metropolis*, su una doppia pagina che si spiega verso destra. Alla destra del titolo è aggiunta in questa sede l'ulteriore didascalia «*This project by Ron Herron and Bryan Harvey exploits the most extreme context for a building so far in Archigram: an enclosed environment of*

Articolo a invito a commento dell'immagine del Gruppo Archigram, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

*colossal size that is mobile enough to traverse the world: a prototype for a world capital perhaps» [The Archigram Archival Project 2010].*

Il *magazine*, la cui così breve vita editoriale (in tutto dieci uscite, distribuite a intervalli irregolari tra il 1961 e il 1974) corrisponde a una altrettanto intensa produzione di immagini visionarie, è il mezzo di comunicazione attraverso cui il gruppo di progettisti dichiara apertamente la propria costituzione, nel maggio 1961. L'appellativo Archigram, che il gruppo assume solo dopo l'uscita della rivista, trae la propria denominazione dalla crasi dei due termini *architecture* e *telegram* (o secondo alcuni *aerogram*) richiamando lo stile comunicativo sbrigativo, rapido e succinto «che annuncia la nascita di un nuovo evento» [Prestinenzza Puglisi 2019, p. 375]. Il primo numero del periodico è in effetti composto da due sole facciate, autoprodotte, che si aprono laconicamente con le parole «*This, the first Archigram, is a statement of the standpoint of the new Generation of Architecture» [The Archigram Archival Project 2010].* Dopo questa uscita, le successive si fanno più corpose e proseguono nella progressiva costruzione di un repertorio di modelli urbani tanto utopici quanto inediti, che incarnano la reazione al quieto e razionale approccio urbanistico delle *new towns* inglesi: dalla *Plug-in City* (1964), definita da una estesa infrastruttura tecnologica che costituisce la predisposizione per l'innesto libero di cellule abitative autonome, alla *Computer City* (1964), concepita come rete di scambi di merci, persone e informazioni; dalla *Underwater City* (1964), habitat reticolare subacqueo fondato sulle tecnologie NASA, alla *Instant City* (1968), costituita da un kit parassita trasportabile capace di trasformare temporaneamente qualsiasi luogo in una città ricca di eventi culturali. Il carattere futuribile di queste idee si riflette nel registro linguistico ed espressivo impiegato per la loro descrizione, una «tecnica rappresentativa [...] intrinsecamente legata ai significati da veicolare, attraverso una narrativa grafica che rappresenta un modo di mettere in scena la propria visione dell'architettura in cui il processo conta più del risultato» [Piscitelli 2020, pp. 3705-3707].

Originariamente titolato *Cities: Moving*, dicitura che compare in alcune delle sue prime rappresentazioni, il progetto *Walking City* aderisce al canone schiettamente utopico che contraddistingue la produzione immaginifica del collettivo britannico, aprendo lo sguardo su una città futura in cui i confini e le frontiere sono abbandonati in favore di uno stile di vita nomade tra gruppi di persone in tutto il mondo [The Archigram Archival Project 2010].

Erede dell'ideologia tecnocratica espressa negli anni precedenti da Richard Buckminster Fuller e dello spirito di indeterminazione messo a fuoco in *L'architecture mobile* di Yona Friedman [Friedman 1958], la *Walking City* sembra «aggirarsi solennemente in un mondo distrutto all'indomani di una guerra nucleare» [Frampton 1993, p. 332] e viene condannata, direttamente o indirettamente, dalla critica [Gannon 2008, p. 175]. Sia Sigfried Giedion che Constantin Doxiadis la attaccano per il fatto di rappresentare una visione urbana 'inumana' [Banham 1994] e «persino Peter e Alison Smithson si dissociano» [Steiner; Landau 2000, p. 93]. Tuttavia, questo carattere ostile non appartiene all'idea di progetto di Herron, che, in risposta alla similitudine della *Walking City* a una macchina da guerra, avanzata sulle pagine dell'*International Times*, tiene a puntualizzare come nella sua visione questa città sia un oggetto che si muove lentamente attraversando la superficie terrestre come un gigantesco aeroscafo, usando soltanto le proprie 'gambe' come sistema di livellamento quando prende posizione sul suolo. «*To me, it was a rather friendly-looking machine» [Herron, in Banham 1994]:* una sorta di grande, placido insetto tecnologico, amico e non minaccioso.

Il contesto culturale in cui nasce il progetto è ancora una volta dichiarato da Ron Herron, che ne esplicita la genesi affermando come esso muova dalle idee di indeterminazione prevalenti negli anni Sessanta, in particolare dal concetto di città come entità mutevole capace di rispondere alle necessità immediate espresse dai suoi abitanti; la *Walking City* è l'esito di un orientamento leggermente differente, che opera una traslazione facendo propria l'idea di indeterminazione del luogo [Herron, in Banham 1994, p. 75]. Il breve, ironico e provocatorio saggio *Owing to Lack of Interest, Tomorrow Has Been Cancelled* firmato da Warren Chalk sulle pagine di *Architectural Design* [Chalk 1969] chiarisce la propensione verso la sperimentazione attraverso nuovi media espressivi, riferiti a un immaginario fantasioso e a un linguaggio tipico della cultura di massa [Steiner; Landau 2000], cui il Gruppo Archigram aderisce convintamente, alla ricerca di una «lingua appropriata» [Zevi 1996, p. 431]: «*It isn't necessary to be dreary to make a point, or to be profound to have something to say; some of the greatest insights in the world accompany a joke. And many of the mind-blowing ideas about futures in never-neverlands have originated off the pages of comic books and science fiction picture books. Cartoons help discover the hidden realities of life, where straighter communications may fail» [Chalk 1969].* In questo modello di città «nomade, tran-

sitoria, intercambiabile, fantasiosa, ove il caos si autoregola spontaneamente», il «fattore ludico è dominante» [Zevi 1996, p. 431] e la ricerca di una dimensione realizzativa sembra passare in secondo piano. Il disegno di progetto, fisiologico *medium* tra immaginazione e realtà, diviene qui pura prefigurazione, spostando verso una posizione nettamente utopica l'equilibrio tra pensiero progettuale ed effettiva concretizzazione dell'idea. Come da più parti affermato, l'utopia è la cifra distintiva che meglio sintetizza il lavoro del Gruppo, prevalentemente interessato a una «figurazione appropriata all'era spaziale' e [...] ai sottintesi apocalittici di una tecnologia della sopravvivenza» [Frampton 1993, p. 332]. Archigram sceglie «chiaramente, anzi ostentatamente [...] la strada dell'utopia» [Silipo 2005], che percorre senza esitazioni inventando un nuovo catalogo di modi abitativi dichiaratamente teorici: «utopia è termine ambiguo, applicabile in senso rigoroso forse soltanto ad alcune scenografie dell'Archigram Group» [Zevi 1996, p. 433].

Pur nella controversa accoglienza riservata nell'immediato al progetto e ai valori di cui esso si fa implicitamente portatore, l'immagine della *Walking City* assume presto una valenza iconica, assurgendo a simbolo di una posizione teorica e più in generale di un'intera epoca, tanto che oltre vent'anni dopo il disegno di una delle unità urbane viene scelto per il poster e per la copertina del catalogo della mostra *Vision der Moderne* [Klotz 1986], organizzata a Francoforte presso il Deutsches Architekturmuseum. Il potere evocativo dei disegni del Gruppo Archigram, esiti lungimiranti del proprio tempo e al contempo precursori di alcune future evoluzioni dei modelli insediativi e del pensiero architettonico, si traduce nella capacità di sintesi di una dimensione utopica che ha da sempre animato le aspirazioni dell'uomo, popolando il suo immaginario di habitat futuribili e visionari e alimentando un filone significativo della ricerca architettonica futura. L'eredità del Gruppo, scioltosi nei primi anni Settanta, si esprime infatti nel lavoro dei suoi successori, primi tra tutti i gruppi italiani Archizoom e Superstudio e in generale nel pensiero gli architetti high-tech. Un fenomeno rimasto ineguagliato negli anni a venire, tanto che, a distanza di mezzo secolo dalla conclusione di quell'esperienza, lo stesso Peter Cook è portato ad affermare in una recente intervista «I think that we have probably never again had such a creative or exotic phenomenon in our lifetimes» [Cook, in Hobson 2020].

I disegni realizzati per la *Walking City* costituiscono una serie numerosa: quello che annuncia il progetto si colloca

cronologicamente in posizione intermedia, poiché rappresenta l'esito di alcuni studi preliminari finalizzati alla composizione dell'elaborato finale. L'irruzione delle macchine urbane nel cuore di una New York futura, dove questi organismi coesistono con un edificato preesistente che appare avere definitivamente dismesso la propria funzione originaria, è immortalata scegliendo un realistico punto di vista ad altezza d'uomo, come di un osservatore che si trovi immerso nella scena. Le macchine sono ritratte mentre avanzano dall'acqua verso la città; in primo piano i rispettivi bracci telescopici le collegano l'una all'altra per consentire il trasferimento di materiali, come in un *ante litteram* sistema *pipenet*, emulando metaforicamente un processo di reciproco nutrimento. L'inquadratura è composta intenzionalmente, come testimoniato da due disegni di studio di Herron, il primo a pennarello rosso su carta (*Walking City Sketch From Ron Herron Sketchbook*), il secondo a matita e penna su carta lucida sovrapposta a una ripresa fotografica (*Preliminary Layout Sketch For The Walking City In New York*, gennaio 1963). I disegni della *Walking City* ambientata a New York sono diversi; in tutti lo sguardo spazia da vicino sulla scena, a volte l'osservatore è collocato in posizione protetta da una balaustra assieme ad altre figure umane (*'New York' Sketch From Ron Herron Sketchbook*), altre volte il paesaggio è notturno e le macchine urbane si tingono di luci colorate (*Walking City, New York At Night*). Anche dopo la presentazione sulle pagine del magazine, il progetto continua a essere sviluppato e disegnato. Molti sono i disegni, sia coevi sia successivi, relativi allo studio di dettaglio in pianta, prospetto e sezione della singola macchina urbana, anch'essa destinata a divenire un'immagine di sintesi iconica. Analogamente, sono numerose le ambientazioni scenografiche della *Walking City* in contesti differenti, per lo più di carattere realistico anche se non univocamente determinato, come nel deserto (*Walking City In Desert*) o sull'oceano (*Walking City on the Ocean*), ma anche in luoghi sospesi tra realtà e immaginazione (*Walking City Fantasy And Reality*), in paesaggi non antropizzati (*Walking City, Mobile Capital City*), in spazi atopici (*Mobile City*, «Proposal for a nomadic city infrastructure in which urban utilities would not be tied to a specific location») o a riposo (*Walking City At Rest / Night*). Il progetto viene ridisegnato anche a quasi tre decenni di distanza, in occasione della retrospettiva allestita nel 1994 prima presso la Kunsthalle di Vienna, successivamente presso il Centre Pompidou di Parigi [Archigram 1994] e approdata infine, a undici anni di distanza, a Tokyo.

La potenza immaginifica della *Walking City* di Ron Herron, la cui atmosfera appare ancora oggi avveniristica, continua tuttora a offrire suggestioni e molti sono i progetti che vi si ispirano, non soltanto in ambito urbanistico o architettonico: ad esempio, nel 2011 lo studio britannico di arte digitale Universal Everything viene premiato dal festival *Ars Electronica* di Linz per un video che ripropone il titolo del progetto di Archigram, in cui è messa in scena l'inarrestabile

camminata di una macchina dalle sembianze umane, tecnologica e continuamente mutevole nelle geometrie, che procede avanzando in linea retta verso il futuro [Marsala 2014]. Come le molte altre prefigurazioni del Gruppo Archigram, dichiaratamente e intenzionalmente rimaste sulla carta, la *Walking City* testimonia l'inesauribile energia visionaria che sprigiona dal disegno, capace di alimentare il pensiero critico, l'evocazione onirica e l'aspirazione utopica dell'uomo.

#### Nota

L'immagine *A Walking City* è tratta da *The Archigram Archival Project*, progetto del Centre for Experimental Practice della University of Westminster.

ster: <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=60> (consultato il 3 dicembre 2021).

#### Autore

Valeria Menchetelli, Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale, Università degli Studi di Perugia, [valeria.menchetelli@unipg.it](mailto:valeria.menchetelli@unipg.it)

#### Riferimenti bibliografici

Archigram (1994). Paris: Centre G. Pompidou.

Banham, R. (1994). *The visions of Ron Herron*. London: Academy.

Chalk, W. (1969). Owing to Lack of Interest, Tomorrow Has Been Cancelled. In *Architectural Design*, 39, September 1969, p. 505. <<http://archigram.westminster.ac.uk/essay.php?id=282>> (consultato il 3 dicembre 2021).

Frampton, K. (1993). *Storia dell'architettura moderna*. Bologna: Zanichelli.

Friedman, Y. (1958). *L'architecture mobile*. Ciclostile. <[https://www.yonafriedman.nl/?page\\_id=2127&wppa-album=148&wppa-photo=1527&wppa-cover=0&wppa-occur=1](https://www.yonafriedman.nl/?page_id=2127&wppa-album=148&wppa-photo=1527&wppa-cover=0&wppa-occur=1)> (consultato il 3 dicembre 2021).

Gannon, T. (2008). Return of the Living Dead: Archigram And Architecture's Monstrous Media. In *Log*, No. 13/14, pp. 171-180. <<https://www.jstor.org/stable/41765245>> (consultato il 3 dicembre 2021).

Hobson, R. (2020). "At first, almost nobody took any notice of Archigram" says Peter Cook in exclusive Dezeen interview. In *Dezeen.com*. <<https://www.dezeen.com/2020/05/11/archigram-origins-peter-cook-video-interview-vdf/>> (consultato il 3 dicembre 2021).

Klotz, H. (1986). *Vision der Moderne. Das Prinzip Konstruktion*. München: Prestel.

Marsala, H. (2014). *Walking City*, da Archigram a Universal Everything. Il video vincitore di *Ars Electronica* 2014. In *Artribune.com*. <<https://www.artribune.com/television/2014/09/walking-city-da-archigram-a-universal-everything-il-video-vincitore-di-ars-electronica-2014/>> (consultato il 3 dicembre 2021).

artribune.com/television/2014/09/walking-city-da-archigram-a-universal-everything-il-video-vincitore-di-ars-electronica-2014/> (consultato il 3 dicembre 2021).

Piscitelli, M. (2020). L'impaginato come forma narrativa: Le riviste sperimentali di architettura negli anni Sessanta/The layout as a narrative form. *Experimental architecture magazines in the Sixties*. In A. Arena, M. Arena, R. G. Brandolino, D. Colistra, G. Ginex, D. Mediatì, S. Nucifora, P. Raffa (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Connecting. Drawing for weaving relationships. Proceedings of the 42th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: Franco-Angeli, pp. 3700-3717.

Prestinzenza Puglisi, L. (2019). *La storia dell'architettura 1905-2018*. Roma: Luca Sossella Editore.

Silipo, A. (2005). Gruppo Archigram. In *Dizionario enciclopedico di architettura e urbanistica*, Vol. III, p. 56.

Steiner, H., Landau, R. (2000). Archigram. In *Dizionario dell'architettura del XX secolo*, Vol. I, pp. 92-94. Torino: Allemandi.

*The Archigram Archival Project* (2010). <<http://archigram.westminster.ac.uk/>> (consultato il 3 dicembre 2021).

Zevi, B. (1996). *Storia dell'architettura moderna*. Vol. 2. Torino: Einaudi editore.