



TRIBELON

RIVISTA DI DISEGNO
UNIVERSITÀ DEGLI
STUDI DI FIRENZE

VOL. 1 | N. 2 | 2024
DISEGNO: SPAZI DI INTERAZIONE
DRAWING: SPACES OF INTERACTION

Citation: M. Savorra, *Disegnare il futuro: il "Grande Numero" e la civiltà del tempo libero*, in *TRIBELON*, I, 2024, 2, pp. 24-33.

ISSN (stampa): 3035-143X

ISSN (online): 3035-1421

doi: <https://doi.org/10.36253/tribelon-2941>

Received: October, 2024

Accepted: November, 2024

Published: December, 2024

Copyright: 2024 Savorra M., this is an open access peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.riviste.fupress.net/index.php/tribelon>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Journal Website: riviste.fupress.net/tribelon

DISEGNARE IL FUTURO: IL "GRANDE NUMERO" E LA CIVILTÀ DEL TEMPO LIBERO

Drawing the future: the "Great Number" and Leisure Civilization

MASSIMILIANO SAVORRA

University of Pavia

massimiliano.savorra@unipv.it

With the spread of prosperity, relentless population growth, and the constant fear of nuclear conflict following World War II, utopian and dystopian visions of the future became a central theme for many observers, including writers, artists, and architects. As Michel Ragon noted in 1963, the architects explored extraordinary design and graphic solutions, ranging from the industrialization of housing to the creation of "sculpture-architecture". A common thread in almost all these proposals was a new approach to the issue of the "Great Number", addressing the challenges of large populations and daily lifestyles. This article aims to explore one aspect of the so-called utopias and dystopias of the 1960s, with a focus on the role of drawing and the imaginative capacity of some key figures who, in the lively debates of the time, developed graphic proposals capable of giving new meaning to the constant stream of images that portrayed leisure spaces and "cities of the future".

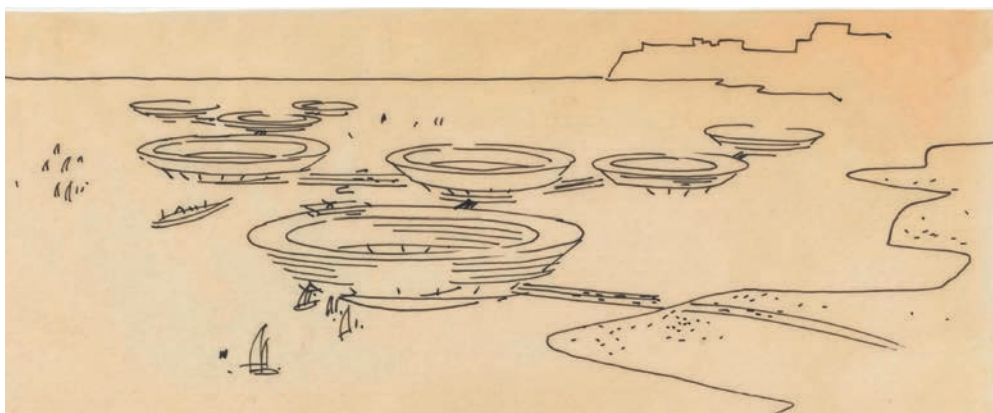
Keywords: Visionary experiments, Cities on paper, Drawn cities, Architectures for the future, The Challenge of the "Great Number".

- ¹ Ragon, *Après Le Corbusier*, in *Les visionnaires de l'architecture*, p. 6.
- ² Giornalista, scrittore, critico d'arte, Parinaud fu promotore anche della collana editoriale *Construire le monde*, per i tipi Robert Laffont, parte di un'azione militante che già coagulava intorno alla rivista «Arts» non solo artisti e architetti, ma anche sociologi, urbanisti, esperti di letteratura, teatro e cinema. I primi tre volumi della collana furono *L'avenir des villes*, *Les villes de demain*, e *Les visionnaires de l'architecture*, stampati rispettivamente nel settembre e nel novembre 1964, e nel maggio 1965. Il comitato scientifico era composto da Jean Balladur, Emmanuel Bernadac, Georges Candilis, Marcel Lods, Raymond Lopez, Georges-Henri Pinguison e Michel Ragon.
- ³ Ragon fu tra i fondatori nel 1965 del GIAP, Groupe international d'architecture prospective, che comprendeva Paul Maymont, Yona Friedman, George Patix, Nicolas Schöffer. Cfr. Escher, *Du GEAM au GIAP: Michel Ragon et la culture de l'architecture visionnaire en France*, in Leeman, Jannièr (a cura di), *Michel Ragon*, pp. 203-220.
- ⁴ Sulla questione del "Grande Numero" esiste ormai un'ampia letteratura di riferimento; cfr. *ex multa*, Matteoni (a cura di), *Gli ultimi CIAM*; Nicolin, *Castelli di carte*.
- ⁵ Sul tema delle utopie e distopie architettoniche e urbane esiste una massa imponente di riflessioni. Si veda almeno De Magistris, Scotti (a cura di), *Utopiae finis? Percorsi tra utopismi e progetto*.

I visionari alla prova del Grande Numero

Un giorno un giovane architetto si presentò nella redazione di «Arts», rivista di grande diffusione, e mostrò il suo dossier di disegni in cui apparivano una città affastellata di piramidi metalliche, case flottanti sul mare, improbabili oggetti ancorati a scogli tramite cavi tesi: «Ce jeune architecte, qui me montrait des dessins et des plans où la beauté plastique soutenait une réelle imagination visionnaire, avait présenté ceux-ci dans de nombreuses revues et journaux. On les lui avait partout refusés. Nous lui donnâmes aussitôt sa chance en lui consacrant un article important dans Arts»¹. A raccontare l'episodio era Michel Ragon, al quale era stata affidata, a partire dal marzo 1961, da André Parinaud², direttore della rivista, la rubrica di architettura e urbanistica.

Il giovane architetto presentatosi in redazione era Paul Maymont, che illustrava i suoi disegni semplici ma di straordinaria "bellezza plastica", come ricordava Ragon (fig. 1)³. Da qualche anno ormai, almeno dalla fine della Seconda guerra mondiale, la cultura architettonica si cimentava in discussioni e proposte grafiche sulla città del futuro, atteso che quella contemporanea era minacciata dall'incubo del cosiddetto "Grande Numero"⁴, causa irrimediabile di imponenti mutazioni dovute all'aumento di concentrazioni urbane, al caos della circolazione, alla bramosia di nuove abitazioni per il consumo del tempo libero. Il benessere diffuso in larghe fette di popolazione e la costante paura dell'atomica avevano riattivato l'esercizio – di lunga tradizione storica⁵ – di immaginare un avvenire utopico o distopico, da parte di numerosi osservatori,



1 | Paul Maymont, "Aménagement de la baie de Tokyo", 1960. Pastelli, matite colorate, inchiostro di china e grafite su carta, 37x56,5. Credits © Paul Maymont, Centre Pompidou Paris, MNAM-CCI, Philippe Migeat, Dist. GrandPalaisRmn, ref. 4N24707. Immagine tratta da: <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/clRbMk>

2 | Paul Maymont, "Thalassa, ville flottante pour la principauté de Monaco", 1962. Inchiostro di china su carta, 12x21. Credits © Paul Maymont, Centre Pompidou Paris, MNAM-CCI, Georges Meguerditchian, Dist. GrandPalaisRmn, ref. 4N26254. Immagine tratta da: <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cx9BLa>

dagli scrittori agli artisti, agli architetti. Questi ultimi, come notava Ragon nel 1963 nel libro *Où vivrons-nous demain?*, declinavano le infinite soluzioni possibili in straordinari disegni e proposte, che riguardavano plurimi aspetti, dall'industrializzazione dell'abitazione alla realizzazione di "sculto-architetture"⁶. Nel clima della nuova «epopea del fantastico»⁷, che celebrava i suoi trionfi in Giappone, Francia, Inghilterra e Stati Uniti, quasi tutte le soluzioni proponevano un nuovo modo di concepire il tempo libero, oltre che naturalmente gli stili di vita quotidiani. Largamente affrontata dal Team X, la questione del "Grande Numero" associata al desiderio di trascorrere in leggerezza i momenti di non lavoro caratterizzò fortemente una stagione culturale in cui dominava la critica radicale alla società e al capitalismo avanzato, tanto da es-

sere presa in esame anche da numerosi protagonisti, appartenenti a settori disciplinari diversi, influenzati dalla Scuola di Francoforte. Non a caso, la *Société du Spectacle* profetizzata nel 1967 da Guy Debord nasceva grazie alla crescente "civiltà del tempo libero" (parafrasando il titolo di uno studio di Georges Hourdin)⁸, la quale aveva permesso, sia l'evoluzione del concetto di lavoro e di non-lavoro, sia una nuova percezione dell'arte, oltre che – nelle analisi di alcuni studiosi⁹ – il superamento della crisi postbellica.

In effetti, il divertimento e le vacanze non erano più un'illusione ma potevano essere alla portata di tutti, e il futuro avrebbe riservato la possibilità di realizzare i sogni di vivere in città chimeriche dove il lavoro, alleggerito dalle innovazioni tecnologiche, sarebbe stato visto non più come un obbligo ma come una liberazione. Ma come poteva il "Grande Numero" non essere un impedimento all'attuazione dei desideri collettivi? In diverse occasioni, dai dibattiti alle esposizioni, la questione della crescita abnorme della popolazione accanto a una nuova visione del tempo libero venne interpretata essenzialmente come un fatto politico, oltre che estetico. Raffigurato da artisti e architetti come Peter Cook del gruppo Archigram, il mito del gioco – «più antico della cultura», come esordiva Johan Huizinga nel suo celebre studio¹⁰ – e dei giovani, considerati nuovo soggetto economico-sociale, ad esempio, si affiancava a un'inedita narrazione della creatività del quotidiano e della provocazione visiva. Come chiarito da Henri Lefebvre fin dal 1947, con la *Critique de la vie quotidienne*, la domanda di una nuova realtà si incontrava con le esigenze ludico-ricreative e con la pratica della lotta rivoluzionaria. Sicché, le proposte grafiche – all'epoca da alcuni definite fantastiche o sperimentali¹¹ – avevano l'ambizione di far riflettere e contribuire al miglioramento delle condizioni umane. L'alienazione della società fu affrontata denunciando i modi di vita capitalistici, in primis la falsa abbondanza dei consumi e la riduzione di qualsiasi cosa a spettacolo.

Immaginata in albi a fumetti, descritta nei romanzi popolari di fantascienza, vagheggiata in progetti visionari, la nuova vita si sarebbe dovuta basare invece, per

⁶ Cfr. Ragon, *Où vivrons-nous demain?*.

⁷ Cfr. F. Irace, *Apologia e critica dell'idea megastrutturale*, in Crispolti (a cura di), *Utopia e crisi dell'antinatura*, p. 10.

⁸ Cfr. Hourdin, *Une Civilisation des loisirs*.

⁹ Si veda Galbraith, *The Affluent Society*.

¹⁰ Cfr. Huizinga, *Homo ludens*, p. 3.

¹¹ Cfr. Conrads, Sperlich, *Fantastic Architecture*; Cook, *Experimental Architecture*.



un considerevole numero di architetti, sulla totale liberazione dei desideri umani, in opposizione al condizionamento dei bisogni indotti. In Francia e in Italia, il movimento dei situazionisti fu tra i più attivi nel denunciare la cultura della civiltà industriale avanzata e del funzionalismo in architettura, insieme e alla manipolazione di massa del tempo libero¹². Per di più, statistiche sconfortanti sulla crescita esponenziale della popolazione annunciavano che prima o poi sarebbe esplosa in maniera incontrollata la realizzazione di alloggi primari e di seconde case per le vacanze. Louis Armand e Michel Drancourt in *Playdoyer pour l'avenir* riportavano dati inquietanti sulle grandi mutazioni del prossimo futuro¹³. Al peggioramento continuo dell'affollamento nelle città, generatore di gravi problemi di circolazione, corrispondeva l'intensificazione del desiderio di evasione. Scriveva Ragon: «Il est probable que l'avenir est à une civilisation de casaniers, périodiquement en proie à des migrations saisonnières nommées vacances, où le nomadisme ancestral reprend le dessus»¹⁴.

Mutate, clonate, gemmate: le città dell'avvenire

Molte visioni del futuro furono così affidate alle immagini di città, delineate talvolta con pochi schizzi, con seducenti collage o con fotomontaggi provocatori. L'incubo dei grandi numeri e l'invasione dei propri stessi concittadini vennero vissuti dagli architetti "visionnaires" con angoscia, ancorché esorcizzati con so-

luzioni grafiche straordinarie, generando un fenomeno largamente studiato in anni recenti¹⁵. Per rispondere alle crisi imminenti le città si sdoppiavano – almeno così venivano disegnate – in città nuove, parallele, satelliti, da Parigi a Londra, divenute "città galassie", fino a Tokyo e a New York con la loro espansione verso il mare. Anche Montecarlo, considerata la punta di diamante di una Costa Azzurra trasformata per intero in una sola "ville-galaxie", si sarebbe sdoppiata. In un momento in cui le megastrutture erano viste come soluzione efficace per la salvaguardia della natura¹⁶, alla richiesta del Principato di Monaco di una città satellite, il suo citato Maymont rispondeva con Thalassa, un atollo artificiale, megastruttura ad anello flottante al largo (fig. 2), mentre Manfredi Nicoletti, molto più concretamente, appagava le ambizioni di espansione del piccolo Stato monegasco con una penisola artificiale costituita da un megacomplexo "a collina", riproposto poi per il New York Crescent Project¹⁷. Il "caso" Nicoletti, come scriveva Giovanni Klaus Koenig, era peraltro eccezionale. Precorritore dei tempi, l'architetto di Rieti si era segnalato fin da giovanissimo per la sua verve immaginifica, con il libro di urbanistica a fumetti *Quando Frascati divenne New York*, vincitore del premio Aldo Della Rocca¹⁸ (fig. 3). Concepita nel 1958, la favola raccontava la trasformazione improvvisa di un paesino in metropoli: «I Frascatani, sconfitto un malefico architetto che voleva imitare il passato, costruiscono la città perfetta nella quale l'efficienza tecnologica più spinta si bilancia all'umana serenità degli antichi villaggi medievali»¹⁹.

3 | Manfredi Nicoletti, *La storia di quando Frascati divenne New York. Favola figurata*, Ugo Bellanca, Roma 1963, p. 31.

“ [...] una semplice linea che diveniva una forma di espressione altamente efficace, la forma più elementare per dare vita a un pensiero.

¹² Cfr. Bandini, *L'estetico, il politico*; Lippolis, *La nuova Babilonia*.

¹³ Armand, Drancourt, *Playdoyer pour l'avenir*.

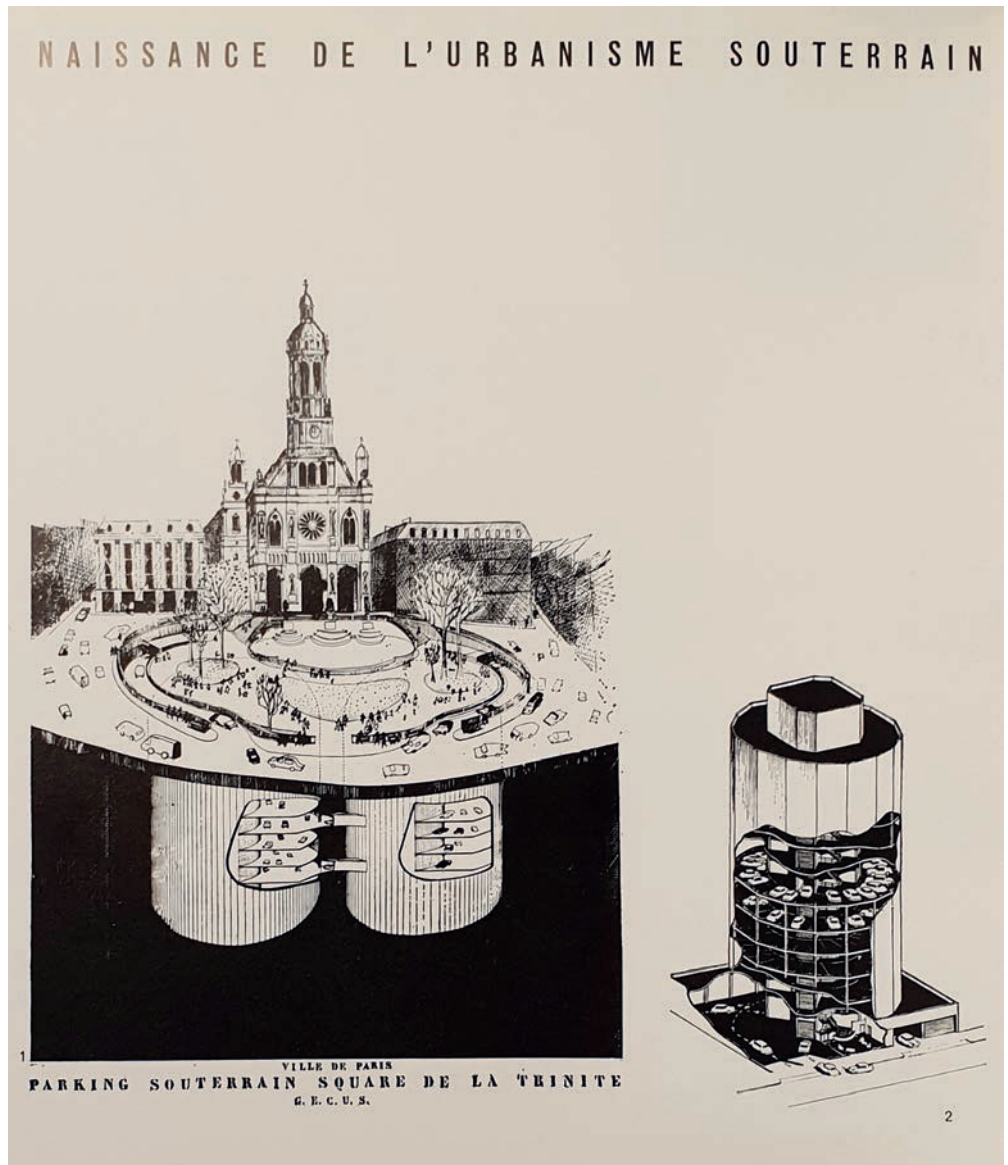
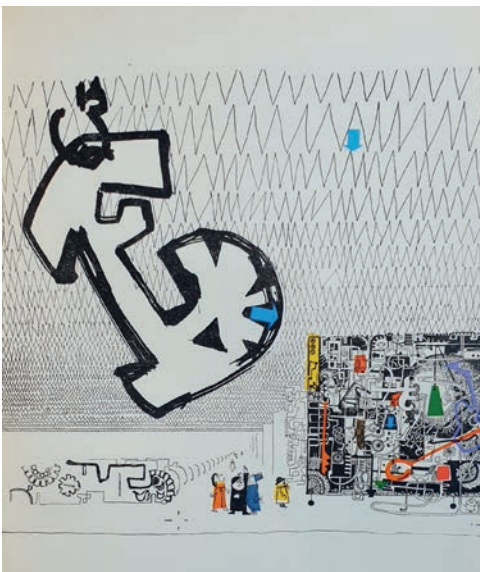
¹⁴ Ragon, *Où vivrons-nous demain?*, p. 23.

¹⁵ Cfr. Savorra, *Leisure in a Time of Utopia*. Sul tema delle città e le architetture "futuristiche" la bibliografia è vasta; si veda almeno Rouillard, *Superarchitecture*; Busbea, *Topologies*; Wolfier Calvo, *Archigram/Metabolism*; Colomina, Buckley (a cura di), *Clip Stamp Fold*; Koolhaas, Obrist, *Project Japan. Metabolism Talks*.

¹⁶ Roisecco, *Megastrutture e recupero della natura*, pp. 34-58.

¹⁷ Koenig, *Il caso Manfredi Nicoletti*, p. 15. In forme diverse, l'espansione monegasca ideata fin dal 1961 fu realizzata a partire dagli anni Settanta, divenendo il quartiere di Fontvieille, mentre il progetto per New York con lo Skyshell e il suo celebre grattacielo elicoidale rimase sulla carta; cfr. Koenig, *L'esecutivo dell'utopia*, pp. 16-27; Falconi (a cura di) *Manfredi Nicoletti. Opere di architettura 1982-1990*.

¹⁸ Nicoletti, *La storia di quando Frascati divenne New York*.



4 | Manfredi Nicoletti, *La storia di quando Frascati divenne New York. Favola figurata*, Ugo Bellanca, Roma 1963, p. 26.

5 | Manfredi Nicoletti, *La storia di quando Frascati divenne New York. Favola figurata*, Ugo Bellanca, Roma 1963, p. 41.

6 | Édouard Utudjian, *Naissance de l'urbanisme souterrain*, in *Id., Architecture et urbanisme souterrains*, Robert Laffont éditeur, Paris 1966, p. 32.

Elegante, sottile, debitore di Saul Steinberg e di Gio Ponti (fig. 4), il tratto grafico che caratterizzava il libro a fumetti si distingueva per l'ironia e la poesia. Le tavole rivelavano la capacità di scrivere per immagini, di immortalare magistralmente citazioni architettoniche, concepite con una semplice linea che diveniva una forma di espressione altamente efficace, la forma più elementare per dare vita a un pensiero (fig. 5).

È pur vero che, ideate sulla carta – come "arte sequenziale" o in altre forme comunicative – per appagare il bisogno di un luogo di fuga dove condurre una nuova vita al passo del tempo libero e al contempo liberato, come all'epoca si sosteneva²⁰, le mutazioni, le sostituzioni e le espansioni della città erano, tuttavia, viste come la risposta concreta, nemmeno tanto utopistica, ai fabbisogni contingenti²¹. Il mare e la sua terra-formazione co-

stituivano lo sfondo di seducenti disegni al tratto realizzati dalle matite di Kiyonuri Kikutake o di William Katavolos. Filosofo, designer, artista, quest'ultimo schizzava le forme di una città che si sarebbe solidificata per catalisi mediante il potere di non ben chiari agenti molecolari²². Una volta versato in contenitori cilindrici a base di olio, il materiale plastico avrebbe dato vita a una rete capace di espandersi in sfere e torri. Il sottotesto della sua invenzione risiedeva nella convinzione che la chimica potesse svolgere una funzione salvifica, mentre il gigantismo delle infrastrutture immaginate sull'acqua o sul fondo marino non era altro che il riflesso di quello di opere terrestri, sempre più imponenti e spettacolari, sempre più smisurati e voraci di suolo, in un'inesorabile espansione geofaga²³. Quando l'immensità degli oceani non era più sufficiente, lo sguardo degli architetti – come

¹⁹ Nicoletti, *Continuità Evoluzione Architettura*, p. 46.

²⁰ Savorra, *Milano 1964 - La Triennale del Tempo Libero*.

²¹ Cfr. Schulitz, *Indagine sulle mutazioni, le sostituzioni e le crescite*.

²² Cfr. Katavolos, *Organics*.

²³ Cfr. Savorra, *Ricerche sull'architettura del loisir. Cellule modulari, megastrutture e visioni utopiche per il turismo di massa tra anni Sessanta e Settanta*.

Édouard Albert, Nicolas Schöffer o Yona Friedman²⁴ – si volgeva verso il cielo e lo spazio, oppure verso il sottosuolo, come nel caso di Édouard Utudjian con il suo *Monde souterrain* (fig. 6)²⁵, e di Paolo Soleri con la sua celebre Mesa City che si irradiava al di sotto della crosta terrestre per chilometri, esplorando nuovi confini per l'umanità (fig. 7). Realizzati su carta a metraggio tra il 1960 e il 1962, i disegni a carboncino e pastelli colorati di Soleri esprimevano «la personale estetica naturalista»²⁶, non disgiunta da una visione ipertecnologica e antropomorfa di una città del futuro per due milioni di abitanti da far nascere in un'area di Manhattan. La medesima cifra visionaria segnò anche le tavole di Macro-Cosanti, che l'architetto stabilitosi in Arizona immaginò pochi anni dopo sviluppando i principi di Mesa City, ma stavolta senza considerare un'applicazione a un contesto metropolitano preciso²⁷. I mondi nuovi si configuravano nelle viscere della terra o sui fondali marini, ma spesso finivano per essere riprodotti alle porte delle città, manifestandosi talvolta come *Drop City* antiborghesi sperdute in aeree marginali o desertiche, talvolta immaginati quale «diagram of an idea» nella Green Belt londinese come la Motopia concepita da Geoffrey Jellicoe e illustrata da Gordon Cullen²⁸ (fig. 8), talaltra semplicemente rinchiusi in eterotopiche *gated community*. Un esempio emblematico di questi micromondi era il centro di piaceri sessuali concepito da Schöffer, immaginato come un edificio dalle sembianze di un seno gonfiato, isolato nel cuore di un parco naturale, dove il tempo libero sarebbe stato trascorso in un'atmosfera surreale.

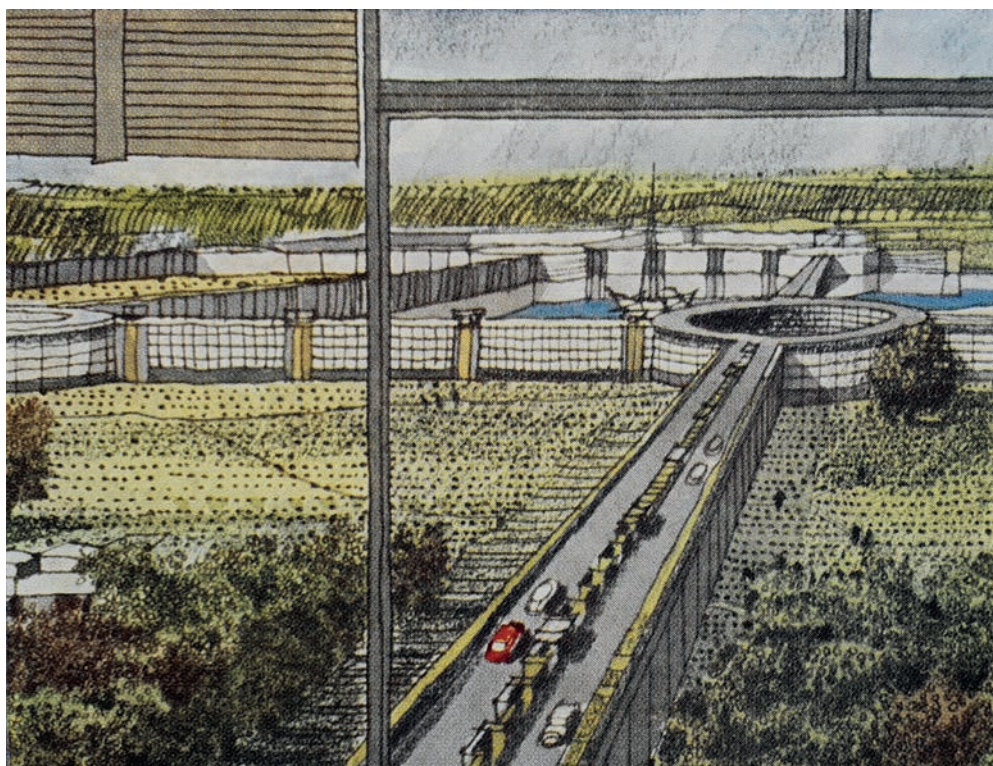
Apocalittici e fantastici: i disegni per cellule abitative

Se da più parti si sosteneva che la civiltà del lavoro avesse ceduto il passo alla civiltà del tempo libero, molti erano convinti che le forme di intrattenimento realmente moderne fossero rivolte a individui "consumatori edonisti", destinati a vivere in solitudine o tutt'al più in coppia, isolati dalla società.

Non sorprende, quindi, che quasi tutti i disegni e le rappresentazioni visionarie proponessero nuovi habitat, basati sul concet-



7 | Paolo Soleri, "Macro Santi Bowl", 1964. Disegno a pastelli colorati, matite e inchiostro di china su carta, 457,2x91,4. Immagine tratta da: G. V. Speer (a cura di), Paolo Soleri. *Think, Draw, Build, Sustain*, NAU Art Museum-Cosanti Foundation, Tucson s.d. [ma, 2013], pp. 34-35.



8 | Geoffrey Jellicoe, "Motopia" (illustrazione di Gordon Cullen). Immagine tratta da: G. A. Jellicoe, *Motopia. A Study in the Evolution of Urban Landscape*, Studio Books, London 1961, p. 142.

to di un nucleo composto da una famiglia all'interno di una singola cellula, la quale poteva assumere le sembianze più varie, tanto quelle dell'astronave quanto quelle delle microcapsule-rifugio di un megacomplexo progettato per climi post-atomici, o semplicemente delle tane che ricordavano uova o grembi protettivi²⁹.

Laddove le città erano assemblabili con gli elementi più diversi, le case-capsula definivano la base di nuovi modi di vivere anche il tempo libero. Raffigurate isolate o accorpate, appese su fili o ancorate alle rocce, incastrate in blocchi dalle altezze vertiginose o mobili, "volanti" in alcuni casi come le *Maisons* di Guy Rottier³⁰, le cellule residenziali conobbero una notevole fortuna sui tavoli da disegno degli architetti³¹, mentre le torri "porta-case" divennero quasi un topos, un tema peculiare ricorrente, da Arthur Quarmby a Kisho Kurokawa.

²⁴ Cfr. Orazi, *Escatologia della città*; Id., *The Erratic Universe of Yona Friedman*, pp. 269-540.

²⁵ Oltre a essere stato un campo di ricerche, «Le Monde souterrain» era anche il nome di una rivista diretta da Utudjian, il quale da anni lavorava sul tema delle infrastrutture per il sottosuolo di Parigi; cfr. Utudjian, *Architecture et urbanisme souterrains*.

²⁶ Renocchi, Paolo Soleri 1919, p. 94.

²⁷ Speer (a cura di), Paolo Soleri. *Think, Draw, Build, Sustain*, pp. 30-35.

²⁸ Jellicoe, *Motopia. A Study in the Evolution of Urban Landscape*.

²⁹ G. Teyssot, *Architecture de cyborg*.

³⁰ Cfr. Willemin, Rottier, *Rottier arTchitecte Guy Rottier arTchitecte*, pp. 62-65; Babay, *Guy Rottier, un architecte-artiste parmi les artistes*.



9 | Osaka Expo '70. Sullo sfondo il Takara Beauty Pavilion di Kisho Kurokawa. Foto di Takato Mauri, aprile 1970. © Creative commons. Immagine tratta da: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Osaka_Expo%2770_Kodak%2BRicoh_Pavilion.jpg.

Gli architetti che concepirono queste città assemblate dalle forme retro-futuristiche, ispirate allo *stile googie* o con configurazioni che anticipavano il *cyberpunk*, impiegarono materiali sintetici per dare una nuova veste formale alle strutture progettate, come accadde all'Expo di Osaka del 1970, soprannominata dai giornalisti la "città del futuro" (fig. 9).

È interessante notare che quasi tutte le rappresentazioni, anche per quel che riguardava le soluzioni più fantasiose, erano considerate progetti affatto utopici dai loro ideatori, i quali prefiguravano nuove concezioni della casa-cellula come parti di città, intese al pari di organismi viventi. La forma cellulare conobbe così un improvviso successo tra i progettisti, molti dei quali influenzati dagli studi di D'Arcy Wentworth Thompson, anche perché si era affascinati dalla possibilità di applicare le ricerche scientifiche nel campo biologico e chimico alle città e alle nuove forme abitative³². Sicché, se da un lato si sperimentavano graficamente città concepite come macrorganismi e con cellule aggregabili – come quelle di Georges Candilis e di altri come gli Archigram, i Metabolisti giapponesi (figg. 10, 11), ma anche gli italiani Archizoom e Superstudio, o ancora di Yona Friedman e Justus Dahinden (fig. 12) – dall'altro si sviluppavano parallelamente ricerche sui

nuovi materiali, in particolare quelli plastici, considerati ecologici e in grado di risolvere i problemi del futuro.

Il mondo della chimica prendeva in questo modo forma con le immagini spettacolari degli architetti visionari, i quali cercavano di esplorare le relazioni tra individui e comunità, riflettendo su come le esperienze condivise di sopravvivenza e adattamento potessero modellare la società quotidiana. D'altro canto, erano soprattutto le migrazioni collettive di vacanzieri a essere oggetto di speculazioni progettuali, oltre che teoriche. Pertanto, le sperimentazioni riguardavano gli alberghi a basso costo, i villaggi turistici, i campeggi riempiti di bungalow e caravan, nonché i nascenti motel ai bordi delle autostrade o collocati in posizioni strategiche. La connessione tra i complessi per la collettività e le unità monofamiliari prefabbricate concepite dagli architetti metteva in luce come le ansie di un'epoca potessero tradursi in simboli culturali che continuavano a influenzare l'immaginazione apocalittica. Nel settore turistico e del tempo libero, l'innovazione tecnologica rappresentò il punto di partenza per i progetti di villaggi vacanza immaginati nel 1963 da Maymont, composti da cellule prefabbricate e situati su coste inaccessibili grazie all'uso di telai di cavi d'acciaio (fig. 13), o fluttuanti su

³¹ Cfr. Savorra, *Casas como células. La metáfora biológica y los nuevos hábitats plásticos, 1955-73*. Va sottolineato, come durante la Guerra Fredda, il concetto di "cellula minima" venne reinterpretato in diversi contesti. Negli Stati Uniti, ad esempio, le campagne governative per la promozione di unità prefabbricate come rifugi antiatomici riflettevano non solo il timore per la sicurezza, ma anche un desiderio di adattamento e resilienza di fronte a potenziali minacce. Queste strutture, progettate per essere collegate tra loro e formare una rete protettiva, richiamavano l'idea di una comunità interconnessa, enfatizzando l'importanza della preparazione collettiva. Si veda Baglione, *Atomic-age Housing. The Fallout Shelter in Cold War America*, pp. 521-539.

³² Cfr. Riani, *La città come trasformazione biologica*, p. 19.



10 | Kiyoshi Awazu, *Manifesto Metabolism, in The Work of Kisho Kurokawa: Capsule, metabolism, spaceframe, metamorphose, Bijitshu Shuppan Sha, Tokyo 1970. Immagine tratta da: <https://www.spoon-tamago.com/wp-content/uploads/2011/11/metabolism-poster.jpg>*

11 | Kiyoshi Awazu, *Pagine 116-117, in The Work of Kisho Kurokawa: Capsule, metabolism, spaceframe, metamorphose, Bijitshu Shuppan Sha, Tokyo 1970. Immagine tratta da: <https://sabukaru.online/articles/the-promised-tokyo>*

12 | Justus Dahinden, *Model (Hill City), 1968. Fotomontaggio montato su alluminio, 100 x 98 cm. Credits © François Lauginie, Donation Justus Dahinden, Frac Orléans, ref. 010_032_052. Immagine tratta da: <https://collections.frac-centre.fr/auteurs/rub/ruboeuvres-65.html?authID=286&ensembleID=1003&oeuvreID=11007>*

13 | Paul Maymont, *"Village de vacances suspendus", 1963-64. Inchiostro di china su carta, 30,5x31,5. Credits © Paul Maymont, Centre Pompidou Paris, MNAM-CCI, Philippe Migeat, Dist. GranPalaisRmn, ref. 4N25172. Immagine tratta da: <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cKarEK>*

³³ Maymont, *L'urbanisme flottant a la conquête des espaces*, in *Les visionnaires de l'architecture*, pp. 97-108.

³⁴ Cfr. Tafuri, *La nuova dimensione urbana e la funzione dell'utopia*, in *L'Architettura*, pp. 680-683.

sistemi di materassi ad aria, come nel suo citato progetto Thalassa, ispirato dalle esperienze vissute a Kyoto nel 1959, quando l'architetto era studente³³. Fin dal loro nascere, i disegni degli architetti visionari divennero i protagonisti di numerosi articoli pubblicati su riviste e le cellule il tema di esercitazioni compositive svolte nelle scuole di architettura. Così come assai diffusi divennero i metodi costruttivi più fantasiosi, gli studi sulle modularità, definite "cibernetiche" e "spaziali", e le bizzarre proposte teoriche relative alla prefabbricazione, non solo per il tempo libero, dando corpo ai sogni

di quella che fu definita l'«internazionale dell'utopia»³⁴. Schizzate nelle forme più varie, e in alcuni casi concretamente realizzate in resine plastiche, le cellule rappresentavano la risposta più rassicurante ai progressi tecnologici contemporanei applicati alle nuove esigenze estetiche. Nei disegni, come quelli ad esempio di Jean-Louis Chanéac (fig. 14), le unità plastiche, vivacemente colorate, potevano essere connesse, come immaginato per le città a cluster, a strutture verticali o disposte l'una accanto all'altra per creare complessi abitativi, alimentando un autentico immaginario estetico Pop.

Impeccabilmente rappresentati nei loro dettagli tecnici, i "grappoli" e gli agglomerati potevano includere anche capsule variopinte, come nelle numerose ipotesi sperimentali dei giovani inglesi o francesi. Anticipando un sogno a portata di mano, la casa di plastica colorata costruita con una scocca in poliestere divenne anche il marchio distintivo di strutture esagonali o di "cellule proliferanti o parassite", simili a quelle ideate da Chanéac³⁵. L'influenza della "memoria biologica" recuperata ispirò il lavoro di quest'ultimo, quando sperimentò un prototipo cellulare, una scultura abitabile pensata per contesti costieri e montuosi, utilizzabile singolarmente o assemblata in complessi come "ville cratère" o per "ville alligator". Disegnate con tratti efficaci, le architetture «pour le plus grand nombre» rappresentavano il simbolo delle nuove istanze estetiche, in grado di creare «un univers de formes libérées de vieilles servitudes»³⁶.

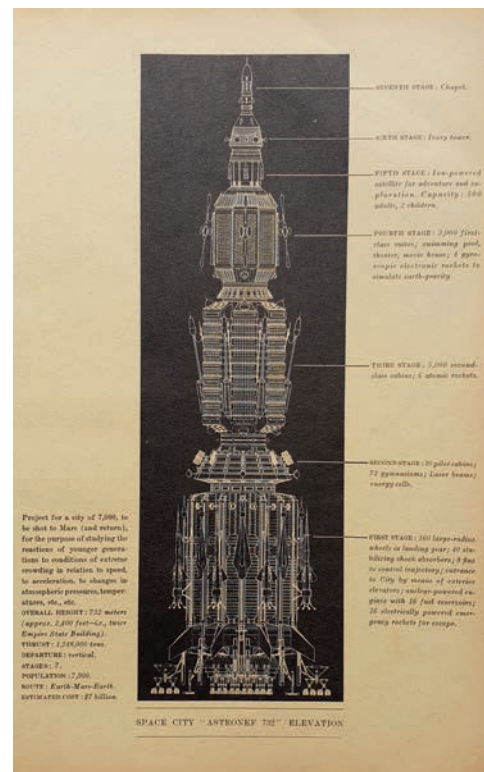
Tratti, segni e colori come strumenti del pensiero

Dal punto di vista grafico e formale, gli stili distintivi degli architetti visionari non erano mai stati così eterogenei: accanto a un'ampia gamma di scelte rappresentative, che spaziavano dai fumetti meticolosamente impaginati alle prospettive abbozzate con rapidità, passando per tavole di dettagli tecnici in scala ridotta, gli strumenti impiegati erano altrettanto vari. Si faceva un uso disinvolto e tecnicamente esperto di inchiostri, pastelli, acquerelli, collage fotografici, incisioni su carta e aerografo. Che fosse fissato su fogli unici o sviluppato in *storyboard* completi, su eleganti pagine colorate o su tavole in bianco e nero prive di griglia, quasi ogni progetto riusciva a dare forma all'immaginazione indisciplinata di una generazione, capace di creare un universo sfaccettato abitato da architetture neanche poi così irreali. Con straordinaria abilità nell'impiego del *graphos* a inchiostro di china puro – ricordato da François Dallegret come la "penna del secolo"³⁷ – si riusciva a dare forma concreta a fantasie spesso legate al mondo automobilistico, come nel suo caso, e a visioni di città pronte a essere lanciate verso Marte (fig. 15).



Ispirati dall'estro dei fumettisti come Steinberg nel caso di Nicoletti o dagli illustratori di fantascienza degli anni Cinquanta come per Maymont, gli architetti erano titolari di segni pulitissimi, precisi e impeccabili, che rendevano con cura e armonia in grandi tavole ma anche in foglietti dalle dimensioni minute. In molte delle loro rappresentazioni si percepiva la capacità di creare un racconto, oltre che un mondo irreali, sognato e non ancora costruito. Accostabili all'universo dei fumetti e a quello delle illustrazioni, le loro visioni riuscivano a descrivere in modo efficace e suggestivo ambientazioni, marchingegni, stili di vita futuri. Si trattava in molti casi di ampliare, piuttosto che scardinare le convenzioni e le retoriche del disegno architettonico, come con Chanéac (fig. 16), il quale creava le sue capsule colorate con i pennarelli come le cellule fagocitiche del "viaggio allucinante" nella pellicola di Richard Fleischer.

Associato esclusivamente ai giovanissimi nel contesto sociale di quegli anni, il medium dei fumetti si stava infatti rivelando essenziale, per gli architetti, per trasmettere pensieri complessi – tramite immagini che si pensava non avrebbero avuto bisogno di decodifica – a un pubblico anche non necessariamente di addetti ai lavori. La cosiddetta "nona arte", così definita dal critico Claude Beylie nel 1964, oltre ad avere potenzialità espressive "seduttive" – ricalcando l'accezione, ancorché negativa data all'epoca dallo



14 | Jean-Louis Chanéac, "Projet de ville", 1968. Inchiostro e pennarelli su carta, 28x5x41,2. Credits © Pascal Chanéac, *Frac Orléans*, ref. 999_01_15. Immagine tratta da: <https://collections.frac-centre.fr/en/authors/rub/rubworks-318.html?authID=37&ensembleID=990&oeuvreID=446>

15 | François Dallegret, *Space City "Astronef 732". Elevation*. Immagine tratta da: *François Dallegret Inventions*, in *Architectural Forum*, maggio 1964, p. 113.

³⁵ Cfr. Chanéac, *Architecture interdite*, Éditions du Linteau.

³⁶ France. *Les matériaux de synthèse et l'architecture pour le plus grande nombre*, in *Techniques & Architecture*, p. 92.

³⁷ Riar, Zancan, *Intervista a François Dallegret*.



16 | Jean-Louis Chanéac, "Sans titre", s.d. Pennarelli su carta, 21x26,9. Credits © François Lauginie, Frac Orléans, ref. 999_38_005. Immagine tratta da: <https://collections.frac-centre.fr/auteurs/rub/ruboeuvres-65.html?authID=37&ensembleID=990&oeuvreID=5309>

psicologo Fredric Werthman³⁸ – era diretta ai giovani progettisti e allo stesso tempo cercava di attirare l'attenzione del establishment culturale. Le raffigurazioni visionarie divennero così un sistema comunicativo, un linguaggio con dei codici, l'esplicitazione grafica di idee non convenzionali, oltre che l'impronta dello stile e della personalità dei loro autori. La visione degli architetti, in un gioco di reciproche influenze, rimbalzava nelle immagini di illustratori reazionari come Hariton Pushwagner e di artisti rivoluzionari del fumetto di fantascienza come Wallace Allan Wood o Philippe Druillet, soltanto per citare alcuni nomi, i quali a loro volta proponevano distopie e critiche sociali sotto forma di narrazione visiva. Nella loro professione, gli architetti nel corso degli anni Sessanta assunsero sempre più il disegno come strumento di esplorazione immaginativa. È significativo che le visioni delle città dell'avvenire, dominanti il panorama progettuale di quegli anni, fornirono inedite griglie interpretative anche per quelle architetture digitali che si sarebbero create nel nuovo millennio con l'uso della modellazione parametrica e degli algoritmi generativi: i disegni prodotti divennero un imprescindibile punto di riferimento anche per quegli approcci computazionali che si sarebbero avvalsi nei decenni successivi dell'Intelligenza Artificiale.

Riflettendo sul grande *essor* della *science-fiction*, già nel 1953 Sergio Solmi osservava che un significato doveva esserci in «un così insistente e delirante sprigionamento di sogni ad occhi aperti, di ipotesi cavillose e assurde, di folli prospettive di mondi avvenire»³⁹. Guardando più da vicino, le immagini create dagli architetti visionari negli anni Sessanta andavano ben oltre quella che, parafrasando Solmi, si poteva descrivere come una "esplosione a catena" di scariche fantastiche, oscillanti tra l'ingegnoso e il puerile, proprio nel momento in cui l'umanità stava «acquistando coscienza di aver finito di esplorare i limiti della sua ordinaria dimora terrestre». Le invenzioni immaginifiche dei progettisti non costituivano i sintomi di una crisi o di un disadattamento individuale rispetto al destino delle società, quanto piuttosto rappresentavano sperimentazioni grafiche prodotte dalla creatività audace di artisti – dato che tutti gli architetti visionari si consideravano artisti – che, come scriveva Umberto Eco riguardo agli "autori sperimentali" di quegli anni, cercavano di farsi accettare e ottenere così un riconoscimento universale⁴⁰.

³⁸ Werthman, *The Seduction of the Innocent*.

³⁹ Solmi, *Divagazioni sulla science-fiction, l'utopia e il tempo*, p. 47.

⁴⁰ Cfr. Eco, *Sugli specchi e altri saggi*, p. 96.

Bibliografia

- AA. VV. *Les visionnaire de l'architecture*, Robert Laffont éditeur, Paris 1965.
- L. Armand, M. Drancourt, *Playdoyer pour l'avenir*, Calmann-Levy, Paris 1961.
- C. Baglione, *Atomic-age Housing. The Fallout Shelter in Cold War America*, in J. Calatrava (a cura di), *La casa. Espacios domésticos. Modos de habitar*, Abada Editores, Madrid 2019, pp. 521-539.
- M. Bandini, *L'estetico, il politico. Da Cobra all'Internazionale Situazionista 1948-1957*, Costa & Nolan, Milano 1999.
- N. Babay, *Guy Rottier, un architecte-artiste parmi les artistes*, in *In Situ. Revue des patrimoines*, XXXII, 2017.
- L. Busbea, *Topologies. The Urban Utopia in France, 1960-1970*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts-London 2007.
- J-L. Chanéac, *Architecture interdite*, Éditions du Linteau, Paris 2005.
- B. Colomina, C. Buckley (a cura di), *Clip Stamp Fold. The radical architecture of little magazines 196X to 197X*, Actar-Media and Modernity Program Princeton University, Barcelona, Basel, New York 2010.
- U. Conrads, H. G. Sperlich, *Phantastische Architektur*, Verlag Gerd Hatje, Stuttgart 1960 (trad. en. *Fantastic Architecture*, The Architectural Press, London 1963).
- P. Cook, *Experimental Architecture*, Universe Book, New York 1970.
- E. Crispolti (a cura di), *Utopia e crisi dell'antinitura. Momenti delle intenzioni architettoniche in Italia. Immaginazione megastrutturale dal Futurismo a oggi*, catalogo della mostra, Edizioni La Biennale di Venezia-Electa, Milano 1978.
- A. De Magistris, A. Scotti (a cura di), *Utopiae finis? Percorsi tra utopismi e progetto*, Accademia University Press, Torino 2018.
- U. Eco, *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Bompiani, Milano 1985, 1988².
- France. *Les matériaux de synthèse et l'architecture pour le plus grande nombre*, in *Techniques & Architecture*, 1964, 3, pp. 89-92.
- J. K. Galbraith, *The Affluent Society*, Houghton Mifflin, Boston 1958.
- V. Willemin, G. Rottier, *Rottier architecte*, Editions alternatives, Paris 2008.
- G. Hourdin, *Une Civilisation des loisirs*, Calmann-Lévy, Paris 1961.
- J. Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielcharakters der Kultur*, Pantheon Akademische Verlagsanstalt, Amsterdam 1939 (trad. it. *Homo ludens*, Giulio Einaudi editore, Torino 2002).
- G. A. Jellicoe, *Motopia. A Study in the Evolution of Urban Landscape*, Studio Books, London 1961.
- W. Katavolos, *Organics*, Steendrukkerij de Jong, Hilversum 1962.
- G. K. Koenig, *L'esecutivo dell'utopia*, in *Casabella*, 1970, 347, pp. 16-27.
- G. K. Koenig, *Il caso Manfredi Nicoletti: progetti e opere recenti*, in *Parametro*, 1987, 155, pp. 12-19.
- R. Koolhaas, H. U. Obrist, *Project Japan. Metabolism Talks...*, Taschen, Köln 2011.
- R. Leeman, H. Jannière (a cura di), *Michel Ragon. Critique d'art et d'architecture*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2013.
- L. Lippolis, *La nuova Babilonia. Il progetto architettonico di una civiltà situazionista*, Costa & Nolan, Milano 2007.
- G. Falconi (a cura di) *Manfredi Nicoletti. Opere di architettura 1982-1990*, Dedalo, Bari 1991.
- D. Matteoni (a cura di), *Gli ultimi CIAM*, numero monografico di *Rassegna*, 52, dicembre 1992.
- P. Maymont, *L'urbanisme flottant a la conquête des espaces*, in AA.VV., *Les visionnaires de l'architecture*, Robert Laffont éditeur, Paris 1965, pp. 96-108.
- A. Mecacci, *L'estetica del Pop*, Donzelli editore, Roma 2011.
- M. Nicoletti, *La storia di quando Frascati divenne New York. Favola figurata*, Ugo Bellanca, Roma 1963.
- M. Nicoletti, *Continuità Evoluzione Architettura*, Dedalo, Bari 1978.
- P. Nicolini, *Castelli di carte. La XIV Triennale di Milano, 1968*, Quodlibet, Macerata 2011.
- M. Orazi, *Escatologia della città. Genesi e sviluppo della Ville spatiale di Yona Friedman*, in M. De Michelis (a cura di), *La città nuova oltre Sant'Elia. 1913-2013 Cento anni di visioni urbane*, catalogo della mostra (Como), Silvana Editoriale, Milano 2013. pp. 105-113.
- M. Orazi, *The Erratic Universe of Yona Friedman*, in N. Seraj (a cura di), *Yona Friedman. The Dilution of Architecture*, Park Books, Zurich 2015, pp. 269-540.
- M. Ragon, *Où vivrons-nous demain?*, Robert Laffont, Paris 1963.
- F. Renocchi, *Paolo Soleri 1919*, Officina edizioni, Roma 1996.
- P. Riani, *La città come trasformazione biologica*, in *Casabella*, 1968, 327, p. 19.
- I. S. Riar, R. Zancan, *Intervista a François Dallegret*, in *Domusweb*, 5 novembre 2011;
- G. Roisecco, *Megastrutture e recupero della natura*, in *Moebius. Unità della cultura*, III, 2, 1970, pp. 34-58.
- D. Rouillard, *Superarchitecture. Le futur de l'architecture 1950-1970*, Éditions de la Villette, Paris 2004.
- M. Savorra, *Ricerche sull'architettura del loisir. Cellule modulari, megastrutture e visioni utopiche per il turismo di massa tra anni Sessanta e Settanta*, in F. Mangone, G. Belli, M. G. Tampieri (a cura di), *Architettura e paesaggi della villeggiatura in Italia tra Otto e Novecento*, FrancoAngeli, Milano 2015, pp. 51-72.
- M. Savorra, *Milano 1964 - La Triennale del Tempo Libero. Intersezioni tra arte, comunicazione e design / Intersections between art, communication and design. The Triennale of Leisure Time*, in *Casabella*, 2017, 872, pp. 40-56, 124-125
- M. Savorra, *Leisure in a Time of Utopia*, in D. Donetti, A. Nova (a cura di), *Architecture and Dystopia*, Actar, New York-Barcelona 2018, pp. 129-162, 218-223.
- M. Savorra, *Casas como células. La metáfora biológica y los nuevos hábitats plásticos, 1955-73 / Houses as cells. The biological metaphor and the Plastic new habitats, 1955-73*, in J. Calatrava (coord.), *La casa. Espacios domésticos. Modos de habitar, II Congreso internacional cultural y ciudad (Granada, 23-25 enero 2019)*, Abada Editores, Madrid 2019, pp. 908-917.
- F. Solmi, *Divagazioni sulla science-fiction, l'utopia e il tempo*, in *Nuovi Argomenti*, 5, novembre-dicembre 1953, pp. 1-28 (ripubblicato in *Saggi sul Fantastico. Dall'antichità alle prospettive del futuro*, Giulio Einaudi editore, Torino 1978, pp. 45-79).
- G. V. Speer (a cura di), *Paolo Soleri. Think, Draw, Build, Sustain*, NAU Art Museum-Cosanti Foundation, Tucson 2013.
- H. C. Schultz, *Indagine sulle mutazioni, le sostituzioni e le crescite. Note sull'architettura indeterminata*, in *Casabella*, 1970, 347, pp. 28-35.
- M. Tafuri, *La nuova dimensione urbana e la funzione dell'utopia*, in *L'Architettura. Cronache e storia*, 1966, 124, pp. 680-683.
- G. Teyssot, *Architecture de cyborg. L'oeuf et le cristal dans les années 1960*, in *Architectures expérimentales 1950-2000*, Collection du FRAC Centre, HYX, Orléans 2003, pp. 33-39.
- É. Utudjian, *Architecture et urbanisme souterrains*, Robert Laffont éditeur, Paris 1966.
- F. Werthman, *The Seduction of the Innocent*, Reinhart, New York 1953.
- M. Wolfler Calvo, *Archigram/Metabolism. Utopie negli anni Sessanta*, Clean, Napoli 2007.