



SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA

# LETTERATURE D'AMERICA

## RIVISTA TRIMESTRALE

JESÚS ÁNGEL GONZÁLEZ, *"Taking the Funnies Seriously":  
Collage, Transtextuality and Metafiction in North-  
American Comic Strips*

FLORIANA PUGLISI, *shorter american memory: Rosemarie  
Waldrop's Poetics of the Collage*

SALVATORE MARANO, *"If you can't see it you can't say it":  
The Last Words of Dutch Schultz by William S.  
Burroughs*

MICHELE FADDA, *La logica del camaleonte. A proposito di  
Woody Allen e Zelig*

SEBASTIANO NUCIFORA, *"Archigram," between Collage and  
Urban Utopia*

BULZONI EDITORE

## LETTERATURE D'AMERICA

Trimestrale

Dipartimento di Studi Europei, Americani ed Interculturali.  
Sapienza, Università di Roma

Direttore Responsabile: Ettore Finazzi Agrò

Direttori di Sezione: Camilla Cattarulla (Ispanoamericana)  
Cristina Giorcelli (Angloamericana)  
Ettore Finazzi Agrò (Brasiliana)

Comitato di consulenza: Luca Bacchini, Susanna Nanni,  
Sabrina Vellucci.

Comitato Scientifico: Ronald Bush (Univ. of Oxford); Donald Pease (Dartmouth College); John Carlos Rowe (Univ. of Southern California); Cristina Iglesia (Univ. de Buenos Aires); Jorge Lafforgue (Univ. del Salvador/Univ. Nacional de Lomas de Zamora); Francisco Tovar Blanco (Univ. de Lleida); Raúl Antelo (Univ. Federal de Santa Catarina); Francisco Foot Hardman (Univ. Estadual da Campinas); Beatriz Resende (Univ. Federal do Estado do Rio de Janeiro).

*La pubblicazione dei saggi viene sottoposta a referaggio da parte di esperti anonimi*

Sede: Piazzale Aldo Moro, 5 - 00185 Roma

Stampa: Tipografia "Domograf"  
C.ne Tuscolana, 38 - 00174 Roma

### ABBONAMENTI

Abbonamento annuo:

Italia € 50,00 - Estero € 65,00

Fascicoli singoli:

Un numero € 15,00 - Un numero doppio € 25,00

*Periodico iscritto in data 26-9-2000 al n. 396/2000 del Registro della Stampa del Tribunale di Roma (già precedentemente registrato presso il medesimo tribunale, al n. 17931 del 21-12-1979).*

ANGLOAMERICANA

Anno XXXIV, n. 149, 2014

“U. S. Collages”

JESÚS ÁNGEL GONZÁLEZ, <i>“Taking the Funnies Seriously”: Collage, Transtextuality and Metafiction in North- American Comic Strips..</i> .....	pag. 5
FLORIANA PUGLISI, shorter american memory: <i>Rosemarie Waldrop’s Poetics of the Collage</i> .....	25
SALVATORE MARANO, <i>“If you can’t see it you can’t say it”: The Last Words of Dutch Schultz by William S. Burroughs</i> .....	49
MICHELE FADDA, <i>La logica del camaleonte. A proposito di Woody Allen e Zelig</i> .....	67
SEBASTIANO NUCIFORA, <i>“Archigram,” between Collage and Urban Utopia</i> .....	87

With the fluctuation and fragmentation of the subject, Modernism was compelled to find appropriate ways to present (and deal with) an elusive and dispersed world. In architecture, in the visual arts, in literature – but also in other artistic fields such as music and cinema – collage became one of the techniques (together with several others, like: pastiche, assemblage, photomontage, etc.) through which, by juxtaposing different signifiers and, at the same time, creating synaesthetic effects, artists tried to connect with the new reality. Combining (or obliterating) genres, literature made use of intertextuality, metafiction, images, irony, paradox, for instance, in order to stimulate and demand readers' collaboration.

In this Post-Modernist era, literary artists recur to collage more and more. Today, taking advantage of all that electronic media can offer, results are often articulate, complex, or ... maddening, or ... amusing.

C. G.

“ARCHIGRAM,” FRA COLLAGE  
E UTOPIA URBANA

Il 1964 volgeva alla conclusione quando i disegni di enormi ragni dalle lunghe zampe metalliche, in marcia con cauta lentezza sulle acque dell'East River, apparivano tra le pagine di una singolare rivista, montati con tecnica collagistica sul profilo fotografico dei grattacieli di Manhattan. Non erano, come potrebbe pensare un cultore di fumetti d'epoca, robot precursori della *Spider-Slayer* del dottor Smythe, con la quale qualche anno più tardi J. J. Jameson avrebbe tentato in prima persona di catturare *Spiderman*;<sup>1</sup> né erano versioni giganti della *Spider-Mobile*, discutibile gadget a quattro ruote di proprietà del noto *friendly neighborhood*.<sup>2</sup> Non erano, insomma, niente che avesse direttamente a che fare con le pagine di *Amazing Fantasy*, rivista sulla quale appena due anni prima Stan Lee e Steve Ditko avevano timidamente lanciato il loro atipico eroe in calzamaglia.<sup>3</sup> Eppure l'immagine in questione, intitolata *Walking City* e firmata Ron Herron per conto del gruppo londinese "Archigram," molto ha a che spartire con i *comics* e con la letteratura *made in USA*; a cominciare dalla *Science Fiction* che, proprio in quegli anni, spostava ancor più in avanti la frontiera dell'utopia tecnologica tracciata negli anni Venti, oltre la quale l'America si preparava ad assumere i confini di un paese enorme, le cui linee travalicavano

---

<sup>1</sup> La storia a cui si fa riferimento è *The Spider Slayer*, apparsa per la prima volta su *Amazing Spider-Man*, n. 105 (New York: Marvel Comics, 1972).

<sup>2</sup> La *Spider-Mobile* entra in scena in *Hammerhead Is Out*, apparsa per la prima volta in *Amazing Spider-Man*, n. 130 (New York: Marvel Comics, 1974).

<sup>3</sup> *Amazing Fantasy*, n. 15 (New York: Marvel Comics, 1962).

la geografia terrestre per approdare, come scrive Carlo Pagetti, sulle mappe dell'immaginario.<sup>4</sup>

Più in generale, la vicinanza culturale tra "Archigram" e le tematiche *pop* di derivazione statunitense, legate alla nascita del consumismo di massa e alla fede incondizionata nel progresso tecnologico, sarà evidente tanto nei loro lavori più strettamente associabili al progetto d'architettura, quanto nei contenuti, formali e sostanziali, della rivista omonima.

Con "Archigram," infatti, si identifica innanzi tutto un gruppo di architetti inglesi d'avanguardia, futuristi e filo-consumistici, costituito nel 1961 da Peter Cook, David Greene e Mike Webb, e integrato, poco più di un anno dopo, da Dennis Crompton, Warren Chalk, e Ron Herron. Ma "Archigram" è anche il nome del *magazine* nato come organo di espressione del gruppo, che farà da eco ai progetti e alle idee degli architetti londinesi fino al 1974, anno dello scioglimento del sodalizio e della fine dell'avventura editoriale. In questo lasso di tempo la rivista conterà l'uscita di dieci numeri, l'ultimo dei quali avrà la curiosa numerazione di *Archigram 9½*. Nessuna uscita sarà uguale all'altra, né nel formato, né nelle dimensioni, né per numero di pagine.

Il tributo al mondo della *Science Fiction* e dei *comics*, nonché la scelta di usare, tra le altre, la grafica del fumetto, è particolarmente evidente nella fase iniziale di *Archigram*, almeno fino al 1966. Nella copertina di uno dei numeri più significativi dell'intera serie, il quattro, che non a caso si chiamerà "Zoom Amazing Archigram," una figura con tanto di raggio laser e tuta aerospaziale sorvolerà una città che molto ricorda, nelle *silhouette* dei grattacieli, quella futurista di Sant'Elia. Nelle pagine interne, poi, una storia a fumetti in piena regola disegnata da Warren Chalk introdurrà i temi dello spazio e della fantascienza,

---

<sup>4</sup> "Con il realizzarsi dell'utopia tecnologica dei robot e delle navi spaziali, con la progressiva conquista dello spazio attorno alla terra, culminata, nel decennio successivo, non solo nel primo sbarco umano sulla Luna, ma nella proposta del programma politico-culturale della 'nuova frontiera,' l'America si preparava ad assumere i contorni di un enorme paese tracciato sulle mappe dell'immaginario." (Carlo Pagetti, *I sogni della scienza* [Roma: Editori Riuniti, 1993], p. 84.)

sistematicamente usati da *Archigram* come modelli ispiratori per i progetti delle loro città.<sup>5</sup>

Sono gli anni in cui navicelle e capsule interplanetarie escono dalla virtualità delle pagine di Buck Rogers e Flash Gordon, ma anche da quelle di Arthur C. Clarke, per approdare alle rampe di lancio di Cape Canaveral. Gli architetti di *Archigram* intuiranno le potenzialità della modulistica spaziale quale sistema flessibile da applicare alle nuove esigenze di mobilità urbana, e ne subiranno il fascino concreto adottandone forme e capacità combinatorie.

In merito allo stretto rapporto che lega il gruppo londinese all'epopea americana della conquista dello spazio, è sintomatica la tempistica con cui la rivista, e con essa il gruppo, nasce, si sviluppa e conclude la sua esperienza. Non è un caso che *Archigram* veda la luce nel 1961, in concomitanza con il primo lancio di un uomo in orbita spaziale. Non è un caso, inoltre, che le architetture del gruppo dialoghino, senza alcun imbarazzo, con quelle concepite da Arthur Clarke e Stanley Kubrick in *2001: A Space Odyssey*,<sup>6</sup> e camminino in equilibrio sull'incerto confine tra reale e immaginario che si rinviene nelle pagine di Philip Dick. Gli elementi modulari di cui si sostanziano le città visionarie di *Archigram*, infatti, sembrano potersi collocare tanto in una metropoli terrestre quanto, altrettanto efficacemente, su una delle colonie extramondo di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* o, poni-

---

<sup>5</sup> Il numero 4 presenterà, tra l'altro, alcune pagine realizzate con la tecnica del *pop-up*. Ma l'importanza del numero, considerato una sorta di punto di svolta nei destini del *magazine*, risiede, come afferma Dennis Crompton in una intervista rilasciata a Kester Rattenbury, nell'uscita, un po' rocambolesca, della rivista, dagli angusti confini locali: "Then this is when we went international: Archigram 4 [...] Peter had a bunch of these under his arm whilst walking down Aberdare Gardens where he lived at the time, and across the road from Peter lived Reyner Banham. We already knew Reyner quite well by then, and so they stop in the street, and Banham says, 'Oh, I'm off to the States tomorrow, anything interesting to say?' So Peter gave him half a dozen copies of Archigram 4." ("Interview with Dennis Crompton," <http://archigram.westminster.ac.uk/index.php>).

<sup>6</sup> Cfr. Arthur C. Clarke, *screenplay di 2001: A Space Odyssey* di Stanley Kubrick (1968).

amo, *We Can Remember It for You Wholesale*.<sup>7</sup> Non è un caso, infine, che l'avventura di "Archigram" si concluda, quasi che l'energia del proprio razzo vettore si fosse sincronicamente esaurita, appena due anni dopo l'ultimo allunaggio di Eugene Cernan e dell'Apollo 17, avvenuto il 14 dicembre del 1972.

L'idea di spostare sempre più in avanti la visione della città attraverso l'adozione dei futuribili scenari proposti dalla NASA, presso il cui centro di Houston si recarono ripetutamente i componenti del gruppo, si lega ad una volontà di sovvertire in modo radicale il pensiero architettonico degli anni Sessanta. Lo scopo dichiarato è la ricostruzione teorica dell'architettura, che ristagnava nel pantano di una tradizione poco incline al cambiamento, assorbita da un manierismo formalistico del Moderno, pur avendo da tempo tradito la filosofia del primo modernismo. In questo senso, sul piano strettamente legato al pensiero architettonico, la rivista diverrà il megafono cartaceo di un modo inedito, provocatorio e avveniristico, di guardare alla città e alla società del futuro. Sotto il profilo disciplinare, infatti, essa si farà carico di rappresentare e comunicare il discorso dell'architettura attraverso l'uso di *media* non specificamente di settore.

Come afferma Peter Cook in una intervista rilasciata a *Perspecta* nel 1967, c'era bisogno di una scelta di campo che svegliasse le coscienze degli studenti di architettura e che, simbolicamente, esplodesse loro tra le mani:

Why Archigram? It comes from the original desire not to put out a regularised and predictable 'magazine' with lots of pages and a cover, but to push out, excrete (almost) a thing that would explode upon the oppressed assistants in London offices and the students in the shape of a large piece of paper, poster, collage of images, or booklet . . . whatever was necessary at the

---

<sup>7</sup> Philip K. Dick, *We Can Remember It for You Wholesale* è apparsa in *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* nell'aprile 1966. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (New York: Ballantine Books, 1998), da cui nel 1982 Ridley Scott ha tratto *Blade Runner*, è del 1968.



time. Hence the need for a name that was more analogous to a thing like a message or some abstract communication, telegram, aerogramme, etc.<sup>8</sup>

“Archigram,” dunque, prende vita in un contesto dove è presente una forte volontà di emancipazione da precedenti eredità culturali, e si sviluppa in sintonia tanto con il clima di rinnovamento linguistico delle discipline artistiche, a cominciare dalla *pop art*, quanto con le profonde mutazioni strutturali e di costume che, in quegli anni, investono la scena urbana. Le nuove esigenze di mobilità e l’inizio dell’era del consumismo che, a partire dalle sollecitazioni di massa della società americana, fioriva in quegli anni in tutto l’occidente, non potevano, per Archigram, essere affrontate con le vecchie idee legate ad una concezione statica della città.

Gli insegnamenti teorici derivavano dalla comunanza di idee con personalità quali Cedric Price e Yona Friedman, senza con ciò dimenticare le influenze correaliste di Friedrich Kiesler. Il primo, eccentrico architetto londinese, era fautore di un’architettura per così dire impermanente, perché temporanea e flessibile al cambiamento, precursore di una città ad impatto zero che, oggi, verrebbe definita come *sostenibile*. Il secondo, ungherese, già nel 1956 aveva coniato il termine di “architettura mobile,” ovvero capace di interpretare ed adeguarsi alle continue trasformazioni che caratterizzano la mobilità sociale, poiché si basava su abitazioni passibili di essere create e ricreate a seconda delle esigenze degli occupanti. L’uno e l’altro, poi, come del resto Archigram, erano interessati ad osservare come il fenomeno nascente dei *networks* andava rimodellando il pianeta intero in quello che Marshall McLuhan avrebbe definito come il villaggio globale.

Sebbene le teorie di Price, Friedman e Kiesler, fra i più influenti personaggi che animavano il dibattito di quegli anni, risultano essere determinanti per la formazione rivoluzionaria di

---

<sup>8</sup> Peter Cook, “Archigram, the Name and the Magazine,” *Perspecta*, n. 11, supplement in the *Yale School of Architecture Journal* (1967): 131.

Archigram, è, però, ancora una volta negli Stati Uniti che va ricercato il vero mentore del gruppo. Sono, infatti, le esperienze progettuali di Richard Buckminster-Fuller, e la sua concezione taumaturgica dell'architettura e della tecnologia, a dare l'*imprinting* decisivo alla formulazione dei visionari progetti di Peter Cook e dei suoi sodali; lo stesso Fuller che, nello stesso anno in cui Archigram prendeva corpo, si misurava col progetto di una enorme cupola geodetica sotto la quale preservare dai cambiamenti climatici l'intera Manhattan. "Bucky," come era noto fra gli esponenti del gruppo londinese il pronipote di Margaret Fuller, aveva una visione peculiare del mondo e, consapevole dei pericoli a cui lo avrebbe sottoposto l'agire umano, anche delle soluzioni utili a proteggerlo. Come Archigram, Buckminster-Fuller era decisamente più avanti del suo tempo e, sotto certi punti di vista, ancora più avanti del nostro, soprattutto se si pone mente ai concetti di sostenibilità e conservazione da realizzarsi su scala planetaria. In questo senso, è facile convenire con Ben Tolsky quando afferma, in uno scritto apparso sul suo *digital Portfolio*, che "Buckminster Fuller was not an architect, at least not technically" poiché, si affretta ad aggiungere Tolsky, "he was a visionary."

In fact, one of his very first visions was not of a building, but of a planet. In his Lightful drawing he does not just show a single building design, he instead shows a single planet that has been conquered by a number of soaring and light weight objects.<sup>9</sup>

Visionario o meno, è comunque il caso di osservare che, nonostante il carattere prevalentemente utopico dei suoi progetti, l'architetto di Milton, Massachusetts, riuscirà in più di una occasione a far atterrare alcune delle sue cupole geodetiche sul nostro pianeta. Niente del genere accadrà, invece, con Archigram, le cui proiezioni in un futuro possibile rimarranno sempre

---

<sup>9</sup> Ben Tolsky, *Life During Wartime: Buckminster Fuller and Archigram on the Frozen Continent*, A digital Portfolio, <http://www.bentolsky.com/antarctica>

e solo appannaggio della carta stampata. Questo dato di fatto non è, però, da intendersi come un fallimento, ma al contrario come una scelta consapevole. Il foglio di carta, infatti, viene eletto scientemente dal gruppo quale unico palcoscenico delle proprie architetture. È da questa scelta, peraltro, che muove la necessità più o meno razionale di identificarsi in una rivista autonoma e autoprodotta.

Il tratto caratterizzante di *Archigram Magazine* è, infatti, evidente fin dalla prima uscita, tanto sul versante della grafica, del tutto innovativa rispetto alle coeve riviste di settore, quanto su quello dei contenuti. Il numero 1 consta di appena due fogli giustapposti l'uno all'altro e distribuiti in sole trecento copie; alla maniera di certi testi indipendenti e sperimentali che, negli anni della *pop art* e della poesia concreta, circolavano in forma *mimeographic*. L'*ouverture* della rivista, anziché alla classica immagine in pianta, assonometria o prospettiva del progetto, è affidata ad un componimento poetico di David Greene, il cui testo è un incondizionato attestato di fiducia nei confronti delle nuove tecnologie:

You can roll out steel – any length  
You can blow up a balloon – any size  
You can mould plastica – any shape  
Blokes that built the forth bridge  
THEY DIDN'T WORRY  
You can roll out paper – any length  
take Chambers' dictionary THAT'S LONG  
You can build concrete – any height  
FLOW? Water flows or doesn't or does  
flow or not flows  
YOU CAN WEAVE STRING – any mesh  
TAKE THIS TABLE you've got a top there  
top and four legs  
you can sit IN it you sit ON it, UNDER it or half under

La struttura del testo si presenta qui, in sintonia con le coeve scritture d'avanguardia, come intertestuale e intermediale (si veda il gioco di parole sul termine *concrete*, l'alternanza enfatica di maiuscole e minuscole, il tentativo di deriva *nonsense* sul tema vagamente Shakespeariano del *to flow or not to flow*),<sup>10</sup> e annuncia fin da subito l'importanza che la scrittura avrà nella caratterizzazione della rivista. Sul piano dei contenuti, saranno gli editoriali dei numeri successivi al primo a fare di *Archigram Magazine* un lungo e articolato manifesto programmatico di ciò che, proprio alla stregua delle avanguardie, può considerarsi un vero Movimento. La scrittura, esortando i lettori a prendere posizione contro la stasi che attanaglia il dibattito architettonico di quegli anni, assume spesso toni enfatici, atipici rispetto al consueto stile didascalico che, di solito, accompagna i progetti nelle altre riviste di specie. Con una certa frequenza, i testi spostano l'attenzione dalla descrizione tecnica delle architetture ai loro potenziali fruitori, le persone, in una sorta di contrapposizione tra le parti che vede, comunque, prevalere sempre la seconda componente rispetto alla prima. Nell'editoriale del numero 2, firmato a più mani, ad esempio, tale preferenza è espressa in modo esplicito dichiarando che:

Our first concern is for people, the users of our buildings. Building is a serious business, we are creating a situation for people, an ever present environment, to live, sleep, work, play and walk about in and our concern for them should be real. Slogans are not enough, we need humility, a deep sense of responsibility, a ca-

---

<sup>10</sup> David Greene, *Archigram Magazine*, n. 1 (1961): 1. Alcuni dei termini usati da Greene gettano un ponte ideale tra la costruzione dell'architettura e la tipologia di scrittura usata in quegli anni dalle avanguardie: il termine *concrete*, ad esempio, indica sia il cemento sia la poesia concreta. In questo senso, l'espressione *you can build concrete* può significare "costruire con il cemento," ma anche "costruire una poesia concreta"; l'uso non convenzionale delle minuscole e delle maiuscole, poi, è già in sé una forma embrionale di poesia concreta. Per altri versi, una frase del tipo *you can sit IN...* rimanda a quella forma di protesta in voga tra i beat, il *sit-in* appunto, significativamente legata, per un architetto, all'occupazione di uno spazio fisico.

capacity for studying and understanding human needs, association and behaviour and above all the ability to interpret our findings into building [...].<sup>11</sup>

Allo stesso modo, l'editoriale del numero 5, sempre firmato a più mani, afferma che: "Metropolitan life is people..." e, di seguito,

[...] metropolitan architecture has overtones and undertones beyond the satisfaction of a brief by the adaptation of a style, and a breakaway gesture can be contained within a four-walled context which itself is in quite a normal urban organisation [...].<sup>12</sup>

Anche sul piano formale la scrittura si evolverà presto in modo rivoluzionario. Già nello stesso numero 1, qualche centimetro più in basso del componimento di Green (ancora legato ad una struttura del testo di natura convenzionale), le didascalie che accompagnano le immagini diventeranno, con mobile naturalezza, segno grafico che si mischia con e si trasforma in disegno tecnico, e poi ancora in fotografia; senza contare che, nei numeri successivi, attingerà, come si è visto, anche alle tecniche espressive del fumetto. Di lì a qualche anno, la composizione grafica della rivista si affinerà, orientandosi verso la tecnica del *collage* che, soprattutto nelle tavole autonome presentate a mostre o a eventi, laddove non esistono vincoli di stampa seriale, si perfezionerà fino ad assurgere, per dirla con Luciano Anceschi, a vera e propria manifestazione di autonomia ed eteronimia artistica.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> "Editorial," *Archigram Magazine*, n. 2 (1962): 2.

<sup>12</sup> Metropolitan Issue, *Archigram Magazine*, n. 5 (1964): 2.

<sup>13</sup> Da qualche anno l'opera completa degli *Archigram*, i loro progetti, i loro testi, la versione digitale dei numeri della rivista, unito a materiale vario composto da interviste e recensioni sono, sotto la dicitura di *The Archigram Archival Project*, disponibili on line al sito:

<http://archigram.westminster.ac.uk/index.php>

Il progetto dell'archivio è stato gestito da EXP, un gruppo di ricerca dell'Università di Westminster, e finanziato dall'*Arts and Humanities Research Council*.

A scanso di equivoci e di possibili interpretazioni che possano far pensare all'architettura come ad un pretesto per manifestazioni artistiche riferibili ad altre discipline, è bene comunque sottolineare un dato incontestabile: l'uso di *media* comunicativi non strettamente connessi all'architettura non impedirà in nessun caso di riconoscere, nelle pagine di *Archigram*, ambiti di stretta pertinenza architettonica. Già osservando la grafica testuale del primo numero si ha infatti la sensazione di trovarsi in uno spazio fortemente connotato dal progetto; del quale è possibile immaginare l'impatto tridimensionale e la possibilità, persino, di viverlo e abitarlo dall'interno. Chiunque scorra le pagine del *magazine* può, in questo senso, rendersi conto di come esse siano intrise di ricerca progettuale, di uno spirito pieno di passione verso il progresso futuribile dell'architettura.

Se la ricerca grafica di *Archigram* appare particolarmente innovativa per l'introduzione nel tradizionale linguaggio modernista di nuovi dialetti della *pop art* e della Supergrafica, ciò è dovuto ad una precisa volontà di dissacrazione del progetto d'architettura, di provocatoria rottura con i toni intellettuali, rigorosi e severi, usati in quegli anni dalle voci *mainstream*. Più che fornire concrete risposte a problemi concreti, l'intenzione è quella di inoculare, attraverso l'irragionevolezza e il sogno, elementi di giocosa positività nel discorso dell'architettura. È per questo che, sul supporto cartaceo, il progetto diventa un *collage* di colori e immagini, uno strumento di comunicazione del pensiero più che un luogo di informazioni tecnologiche e funzionali.

L'uso espressivo del *collage* fa esplicito riferimento ad una fascinazione nei confronti delle avanguardie storiche di inizio secolo. In questo senso, già negli anni Cinquanta Peter Cook aveva espresso la propria ammirazione per l'esibizione dadaista di Dusseldorf del 1958, la prima dopo la *First International Dada Fair* di Berlino nel 1920. Altrettanta presa faranno sul gruppo la riscoperta dei principi costruttivisti degli anni Sessanta; e lo stesso può dirsi del recupero dei principi e delle forme futuriste,

dal momento che, come afferma Simon Sadler,<sup>14</sup> gli *Archigramers* furono fortemente influenzati dal saggio di Reyner Banham, *Futurism and Modern Architecture*, apparso nel 1957.<sup>15</sup> Basta comunque osservare la realizzazione del *London Southbank Center*, opera brutalista di Crompton, Chalk e Herron, per accorgersi dei riferimenti comuni posseduti individualmente da tutti i componenti del gruppo anche nel periodo anteriore alla sua nascita.

La scelta di usare il *collage* quale *medium* comunicativo del progetto dona ad *Archigram* la possibilità di creare, in una singola composizione, una moltiplicazione dei piani e dei punti di vista, e di alternare immagini bidimensionali ad impressioni di fughe e profondità dello spazio. Tutto questo produce, in continuità con il proposito visionario del gruppo, illusioni allucinatorie e surreali, sempre in bilico tra reale fattibilità e capriccio artistico.

Dai primi timidi accostamenti tra fotografia e disegni, di cui l'immagine della *Walking City* di Ron Herron è un convincente esempio, passando per le illustrazioni delle *Urban Action* o di *Enviro Pill*, si arriverà agli abbaglianti risultati delle tavole per i progetti dell'ultima versione di *Instant City*, dove anche la pittura prenderà parte alla vertiginosa risultanza finale.

Al di là del mero dato artistico pertinente alle arti visive, l'uso del *collage* avrà, nel dibattito architettonico di quegli anni, una valenza rivoluzionaria dal punto di vista concettuale, poiché esprime, attraverso una molteplicità di tecniche, incastri e sovrapposizioni, la fiducia incondizionata verso un mondo in cui tutto è possibile, grazie al progresso e alle nuove frontiere tracciate dalla tecnologia e dall'elettronica.

Va osservato che i progetti di *Archigram* sono, nella stragrande maggioranza dei casi, atopici. Ciò vuol dire che non sono pensati per un luogo preciso ma, semmai, come risposta alle esigenze di flessibilità e di mobilità, sono adattabili a qualunque luogo, alla maniera delle cupole geodetiche di Buckminster-Ful-

---

<sup>14</sup> Simon Sadler, *Archigram: Architecture Without Architecture* (Cambridge, MA: MIT P., 2005), p. 43.

<sup>15</sup> Reyner Banham, "Futurism and Modern Architecture," *RIBA Journal*, vol. 64, n. 2 (1957): 129-35.

ler. È però interessante sottolineare come, quelle poche volte che i progetti vengono contestualizzati nei *collages*, essi abbiano per scenario di fondo, ad eccezione della nativa Inghilterra, le città o i grandi spazi aperti d'oltreoceano. La ragione di ciò, si è visto, va ricercata nel fatto che l'America era in quegli anni il luogo di una plusvalenza di opportunità, dove i confini del possibile venivano continuamente spostati in avanti. Così, se New York, metropoli paradigmatica, è stata per Ron Herron la naturale destinazione delle sue macchine aracnoidi per abitare, saranno le rampe dell'incrocio tra le *freeways* di Santa Monica e di San Diego, in seguito magnificate da Reyner Banham in *Los Angeles*,<sup>16</sup> il luogo ideale per celebrare, forse in omaggio a Kerouac, gli approdi *on the road* delle caleidoscopiche *Instant City*.

L'intera vicenda degli Archigram si innesta nell'eterno dibattito polemico tra coloro che tendono a scindere l'architettura costruita da quella disegnata e chi, invece, parla di architettura *tout-court*. Com'è noto, Françoise Choay<sup>17</sup> ha sostenuto l'esistenza, nella storia del pensiero sulla città, di almeno due modelli principali di riferimento: uno derivato dal *De Re Aedificatoria* di Leon Battista Alberti e l'altro dall'*Utopia* di Thomas More. Nel primo caso, la costruzione del pensiero sulla formazione e sull'evoluzione della città è basato su un forte sistema di regole di convivenza che ha avuto, tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, importanti esempi realizzati; nel secondo, il sistema di pensiero è, invece, basato su un modello precostituito, atipico, che, il più delle volte, è anche un modello utopico. Sebbene, in

---

<sup>16</sup> "Thus the wide-swinging curved ramps of the intersection of the Santa Monica and the San Diego freeways, which immediately persuaded me that the Los Angeles freeway system is indeed one of the greater works of Man, must be among the younger monuments of the system. It is more customary to praise the famous four-level intersection which now looks down on the old Figueroa Street grade separation, but its virtues seem to me little more than statistical whereas the Santa Monica/San Diego intersection is a work of art, both as a pattern on the map, as a monument against the sky, and as a kinetic experience as one sweeps through it." (Reyner Banham, *Los Angeles, The Architecture of Four Ecologies* [Londra: Allen Lane, 1971], pp. 70-2).

<sup>17</sup> Françoise Choay, *La città. Utopie e Realtà* (Milano: Einaudi, 2000).



rari casi, anche i modelli utopici abbiano visto nel corso della storia dell'urbanistica una qualche forma di realizzazione concreta, essi sono per lo più rimasti di esclusiva proprietà del supporto cartaceo.

Architettura disegnata è, *ipso facto*, utopia. Non vi è dubbio che, in questo senso, il lavoro di Archigram si iscrive in questa precisa prospettiva. Dal progetto di *Living City* alle *Plug-in-City* di Peter Cook, città che si snodano e si collegano come punti di una gigantesca rete neuronale, dai *Cushicle* di Mike Webb, unità di abitazione gonfiabili e semoventi, alle *Walking City* di Ron Herron, aracnidi giganti che si spostano al servizio di una nuova generazione nomade, dalle *Drive-in-Housing* alle *Instant City*, città trasportate a bordo di enormi autocarri o da dirigibili in grado di sovrapporsi alle strutture di una comunità già esistente o di crearne una dal nulla; dal primo all'ultimo dei progetti di Archigram, insomma, si costruisce la mappa di un'architettura condannata a rimanere sulla carta, su quel materiale cioè che, in quegli anni, costituiva il massimo della virtualità possibile.

È tuttavia improprio relegare l'architettura di Archigram nell'esclusiva sfera del virtuale, poiché l'idea-forza che attraversa i progetti del gruppo, e cioè la considerazione che la città sia un vero e proprio organismo vivente in continua evoluzione, dove la pioggia che cade o un'automobile che passa per strada non è meno importante dell'architettura stessa, altro non fa che dare forma concreta, ancorché disegnata, agli studi urbanistici effettuati sulla metropoli americana da Kevin Lynch; al limite, in un ipotetico scambio tra il suo celeberrimo *The Image of the City*<sup>18</sup> e un plausibile anche se mai scritto *The Imagined City* di stampo archigramiano.

D'altro canto, al contrario di quanto accade oggi dopo la nascita sulla rete di *blog* e forum tematici, *Archigram Magazine* non era affatto intenzionata a raccogliere riflessioni critiche sullo spazio, quanto piuttosto a provare a costruirlo o, meglio, ricostruirlo. Il fatto che tale (ri)costruzione fosse confinata alla sfera teorica del non-costruibile rende ancora più mature e consape-

---

<sup>18</sup> Kevin Lynch, *The Image of the City* (Cambridge, MA: MIT P., 1960).

voli le scelte di *Archigram* in merito alle forme comunicative individuate dal gruppo. Peter Cook, e con lui gli altri, sapeva, infatti, che, in assenza dell'opera realizzata, queste forme sarebbero state determinanti nel rendere efficace la trasmissione delle loro idee. In questo senso, la sovrapposizione concettuale tra Archigram inteso come gruppo e *Archigram* inteso come rivista, diventa ancora più necessaria. La conferma indiretta viene da una fonte insospettabile: negli anni ottanta sarà infatti Leon Krier, in un contesto e con idee diametralmente opposte a quelle dei ragazzi londinesi, ad affermare con orgoglio: "Faccio dell'architettura perché non costruisco. Non costruisco perché sono un architetto,"<sup>19</sup> con ciò sottolineando ancora una volta la pretestuosità della differenza tra architettura costruita e architettura disegnata, nonché l'ineluttabile necessità dell'utopia al fine di incidere profondamente sul reale.

Sulla scia delle considerazioni di Cedric Price, secondo cui la soluzione al problema del "buon costruire" era data dal "saper non costruire," gli Archigram erano arrivati con venti anni di anticipo alla conclusione di Krier; e ciò proprio mentre Mike "Spider" Webb richiamava gli architetti a non considerare la costruzione come l'evento risolutivo di ogni problema d'architettura, dichiarando al contrario: "When you are looking for a solution to what you have been told is an architectural problem, the solution may not be a building [...]."<sup>20</sup>

Del resto, qualche anno dopo, era toccato a Peter Cook affermare, a proposito dei progetti per *Plug-In-City*, che "The futurist gear of Plug-in-City was necessary at the time, in order to make the statement that 'Architecture does not need to be permanent.' Later this can be simplified to 'Architecture does not need to be.'"<sup>21</sup>

Sembra quasi che, a dispetto della loro natura antieroica, i membri di Archigram abbiano finito per assomigliare ai Super-Eroi della Marvel, se sono riusciti a dar vita ad una rivoluzione

---

<sup>19</sup> Leon Krier, *Scritti e Disegni* (Venezia: Cluva, 1980), p. 7.

<sup>20</sup> Mike Webb, *Archigram Magazine*, n. 6 (1965): 8.

<sup>21</sup> Peter Cook, "We are following our Dreams yet further," *Archigram Magazine*, n. 9. *Free Seed Offer* (1970): 2.

architettonica, grafica e mediatica, capace di evidenziare le implicazioni progettuali di un mondo in fermento verso il futuro e di intercettare, su più livelli, sogni e paure di una società urbana che si trovava innanzi a sfide e opportunità inedite.

Tali opportunità di cambiamento, però, al momento dell'uscita del penultimo numero del *magazine* che ha luogo a poco meno di tre anni dallo scioglimento del gruppo, non sembrano essere state ancora colte al di fuori dell'attività del gruppo. Non a caso l'editoriale d'apertura di Cook, un resoconto dei dieci anni trascorsi, parla ancora senza mezzi termini di assenza di coraggio nell'affrontare, da parte di architetti e urbanisti, il tema della città contemporanea. Tuttavia nelle sue parole non c'è alcun segno di resa, al contrario, e ad ulteriore testimonianza di come le architetture visionarie di *Archigram* avessero come fine ultimo un "reale" cambiamento dell'ambiente urbano, egli esorta i suoi colleghi ad uscire allo scoperto, ad unire le forze, proponendo, non senza quel pizzico di ingenuità che condisce le migliori utopie, la compilazione di un questionario capace di raccogliere le migliori idee atte a contrastare ciò che egli considerava l'irrilevante architettura del presente. Nello specifico:

IN ARCHITECTURE, THIS SAME PERIOD HAS BEEN FAR LESS ENCOURAGING [...] ARCHITECTURE STUDENTS ARE RESTLESS: THE 'CREDIBILITY GAP' EXISTS BETWEEN THEM AND THEIR MASTERS: IN CITIES SPREAD FAR APART THERE ARE THE SAME CONVERSATIONS: ABOUT EFFORT, SURVIVAL, INFILTRATION, AND THE INCREASING IRRELEVANCY OF 'NICE DESIGN.'

AT THE CONFLUENCE OF ALL THESE THINGS, WE MAKE THIS ARCHIGRAM AS THE MEANS OF SAYING 'COME ON [...] NOW IT IS TIME TO DO SOMETHING [...] WHEREVER YOU ARE.'

WE ARE OFFERING YOU THINGS TO DO ... THINGS TO MAKE, THINGS TO READ, THINGS TO COMMENT UPON, THINGS TO PLANT

AND TO GROW, THINGS TO BE MAILED BACK TO US.

NO EMPTY GESTURE, THIS THE OBJECTIVE IS QUITE SHARP: TO GET THINGS MOVING BY THE COLLECTIVE EFFORT AND DYNAMIC OF EVERYBODY WHO MIGHT READ ARCHIGRAM.<sup>22</sup>

È possibile affermare che in *Archigram* si sia incarnata l'ultima idea di una architettura metropolitana basata sul progresso, sulla condivisione delle idee e sulla fiducia in un futuro globale progressivo, che ha visto nella metropoli americana il luogo ideale per la sua rappresentazione. Solo qualche anno dopo la chiusura della rivista, nel 1978, Rem Koolhaas proporrà, in aperta polemica contro le teorie urbane di *Archigram*, una sorta di manifesto retroattivo che avrà, come terreno di scontro, proprio Manhattan. In *Delirious New York*,<sup>23</sup> ripercorrendo puntualmente la storia della città a partire dai 2028 lotti uguali in cui fu suddivisa nel 1811, Koolhaas scaccerà idealmente, quasi avesse tra le mani un potente insetticida, i ragni giganti di Herron dal cuore della Grande Mela. Tornando a riaffermare il valore unico e primario del luogo, egli proverà, infatti, a riportare l'architettura nel solco tradizionale di una prassi progettuale mirata alla costruzione, con la riproposizione di elementi del passato in una prospettiva formale e compositiva contemporanea.

Quanto questo *rappel à l'ordre* fosse inevitabile non è dato di sapere. Certo è che, con la fine di quell'utopia, la frontiera americana ha subito, quanto meno in architettura, un repentino restringimento se è vero che, a più di quaranta anni di distanza, oggi William Menking torna ad interrogarsi su cosa avrebbero da dire i ragazzi di Londra a proposito degli errori fatti, e quelli

---

<sup>22</sup> A proposito del questionario allegato, Peter Cook prosegue esortando in tono perentorio: "THE QUESTIONNAIRE COULD BE A POWERFUL WEAPON IN COUNTERING THE IRRELEVANCY OF PRESENT ARCHITECTURAL EDUCATION [...] SEND IT TO US with as much hard information as it will carry." *Ibidem*.

<sup>23</sup> Rem Koolhaas, *Delirious New York* (New York-Londra: The Monacelli P., 1978).

che tuttora si continuano a fare, nella gestione urbana di New York, affermando in un suo articolo, non senza un pizzico di nostalgia, che: "Americans should have an interest in ARCHIGRAM" e concludendo, rivolgendosi con velata speranza alla nuova generazione di architetti e urbanisti americani: "let us hope they give us cities as much fun as those projected by the young ARCHIGRAMERS."<sup>24</sup>

La fine di Archigram coincide, va da sé, con la fine di *Archigram Magazine*; e d'altra parte non poteva essere altrimenti. Come in una sorta di sogno di carta, bruscamente interrotto dal peso materiale del cemento e dei mattoni che Koohlas metterà sull'altro piatto della bilancia, anche la denominazione dell'ultima uscita della rivista, *Archigram 9 1/2*, sembra il racconto interrotto di un'avventura ancora in attesa di un suo definitivo compimento. In tal senso può apparire paradossale che, proprio nel momento in cui un progetto degli Archigram vince il concorso bandito per la realizzazione del "Batiment Public di Monte Carlo," il gruppo si sfaldi. Sull'onda dell'entusiasmo per il successo e con la voglia di mostrare la dimensione "reale" della

---

<sup>24</sup> "Americans should have an interest in ARCHIGRAM, not only because their critique is predicated on issues still important to the American city, but also because they simply thought and made drawings instead of compromising. Although Kenneth Frampton criticizes ARCHIGRAM'S drawings as a 'projection of images in...inaccessible terms' there is another way to look at their work. Liane Lefaivre has pointed out that groups like ARCHIGRAM 'used the language of architecture to challenge the stylistic and social bulldozing carried out by the dominant architectural trend of the time.' This is especially important, given that American architects and urbanists today are faced with an economy similar to the one confronting ARCHIGRAM in the 1960s. [...] As in the 1960s, drawing increasingly becomes an end in itself, rather than simply the means to build. Further, many of ARCHIGRAM'S proposals feature infrastructure improvements to the existing city and this could not be more important for the younger generation of students just coming-out of architecture school. It will be the challenge of this generation to rebuild the infrastructure of our decaying cities; let us hope they give us cities as much fun as those projected by the young ARCHIGRAMERS." (William Menking, *Archigram: Welcome to New York*, <http://www.brickhaus.com/amoore/magazine>).

progettualità dello studio, l'ultimo numero della rivista, allestito in tutta fretta da Peter Cook, altro non è che un catalogo dei progetti che gli Archigram hanno in cantiere, dal momento che,

[b]y that time we'd just won Monte Carlo... we had an office... [and Archigram nine and half] was really just the current projects that were working on, some real projects and some abstract projects. We were doing things... [...].<sup>25</sup>

La realtà materiale, dunque, si insinua e fa breccia, anche sul piano grafico, tra i caleidoscopici quadri dei *collage* archigramiani. Dei dieci numeri di una rivista che alla sua quinta uscita aveva utilizzato in copertina gli stilemi dell'*op art*, e alla settima si era addirittura proposta come una sorta di *collage* a tre dimensioni, in busta trasparente chiusa e con tanto di gadget removibile quasi fosse un libro-oggetto futurista, *Archigram 9 1/2* è infatti quello dove, tanto sul piano formale quanto su quello dei contenuti, i progetti si raccontano più canonicamente per planimetrie, profili ed assonometrie. Di fronte all'urgenza del reale, quello che era stato l'organo ufficiale del cambiamento perde, almeno in parte, la rivoluzionaria forza evocativa delle oniriche composizioni realizzate per *Instant City* o per *Enviro Pill*. È proprio l'accostamento delle tavole proposte per il concorso di Monte Carlo, tra il *competition stage* (del 1969) e gli *stage two and three* (del 1973) a contrassegnare, simbolicamente, la distanza concreta tra realtà e utopia. Ai *coloured collage* e, ancor più, alla raffinata tavola collagistica *Monaco Surface* di Ron Heron (*collage of prints and pen laminated on board*) della prima fase, faranno eco, anche per ovvie esigenze concorsuali, le rigide e misurate rappresentazioni in piante e sezioni degli esecutivi di Peter Cook, doveroso tributo alla costruttibilità dell'opera. Opera che comunque, paradosso dei paradossi, non fu mai realizzata; quasi che il supporto cartaceo, manifestazione artistica autonoma da ogni compromesso, fosse destinato ad affidare ai

---

<sup>25</sup> "Interview with Dennis Crompton," cit.

suoi manifesti programmatici e ai suoi *collage* la sola testimonianza della molteplicità di sogni, fedi e desideri che, per poco più di un decennio, hanno caratterizzato la ricerca artistica, oltre che architettonica, sulle due sponde dell'Atlantico.



Fig. 1 - *Walking City*. Collage di Ron Herron, *Archigram*, Magazine Issue N° 5, 1964.



Fig. 2 - *Amazing Spiderman*, n° 105, 1972.





Fig. 3 - Collage delle dieci copertine di *Archigram Magazine*

## COLLABORATORI

- 1) JESÚS ÁNGEL GONZÁLEZ è professore di Inglese e Americano presso l'Università della Cantabria, Spagna. Ha pubblicato *La narrativa popular de Dashiell Hammett: Pulps, Cine y Cómic*s (Valencia, 2002), è co-curatore del volume *The Invention of Illusions: International Perspectives on Paul Auster* (Cambridge, 2011) e ha pubblicato una serie di articoli sulla Linguistica Applicata, il fumetto, il romanzo poliziesco e l'Ovest nella letteratura americana.
- 2) FLORIANA PUGLISI è dottore di ricerca in Studi Inglesi e Anglo-Americani e, dal 2010, ricercatore di Lingue e Letterature Anglo-Americane all'Università di Catania. I suoi interessi convergono sulla poesia, dal Modernismo alla poesia femminile e alla sperimentazione contemporanea. È autrice del volume *Transgressing Boundaries: A Geography of Anne Sexton's Spirituality* (Torino, 2006) e di saggi su Anne Bradstreet, William Carlos Williams, H.D. (prossima pubblicazione) e Rosmarie Waldrop, su cui è anche in procinto di pubblicare una monografia.
- 3) SALVATORE MARANO, professore associato, insegna Teoria e Critica della Letteratura Americana all'Università di Catania. Ha scritto sul Modernismo e sul Postmodernismo, con riferimento alle poetiche dello spazio, a letteratura e gioco, alle tecnologie della scrittura, in volumi e articoli su Gertrude Stein, Wallace Stevens, E.E. Cummings, Walter Abish, John Barth, Hart Crane, bp nichol.
- 4) MICHELE FADDA, critico cinematografico e dottore di ricerca in Letterature Compare, insegna Storia del Cinema Nordamericano all'Università di Bologna. Si è occupato, in particolare, di rapporti tra cinema e letteratura, di estetica del cinema contemporaneo, e dei fondamenti culturali del cinema hollywoodiano. Ha pubblicato i volumi *Scritture del visibile. Itinerari del "vedere" e del "dire" tra cinema e letteratura* (Roma, 2004) e *Il cinema con-*

*temporaneo. Caratteri, fenomenologia* (Bologna, 2009). Ha inoltre recentemente curato i volumi *Corto circuito. Il cinema nell'era della convergenza* (Bologna, 2011) e, con Sara Pesce, *Lo schermo gigante. Scritti in onore di Franco La Polla* (Bologna, 2011).

5) SEBASTIANO NUCIFORA è ricercatore presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria, dove insegna Rilievo Architettonico e Urbano. Si è interessato, tra l'altro, al rapporto tra rilievo architettonico e descrizione letteraria, con particolare riferimento all'opera di Georges Perec. Gli esiti di questi studi saranno di prossima pubblicazione nel volume: *Lo sguardo obliquo* (Aracne Editrice, Roma). Tra le altre sue pubblicazioni: *Architetture di trincea. Segno e disegno dei Forti Umbertini* (Reggio Calabria, 2002), *Contrassegni Verticali. Una rilettura del paesaggio costiero siciliano attraverso l'architettura dei fari* (Reggio Calabria, 2007) e *L'Architettura dei Mercati Coperti* (Firenze, 2012).