

Daniele Barbieri

L'immaginario architettonico. Città di un futuro passato

Nella letteratura di massa circolano temi e immagini, forme dell'immaginario collettivo. Bisogna pensare a "letteratura", in questo caso, come un termine ombrello, che copra ogni forma di racconto, da quello propriamente letterario, al fumetto, al cinema...

È il racconto che ci interessa in modo particolare. Poiché intendiamo presentare, qui e in futuro, delle immagini di carattere architettonico tratte da racconti, è necessario esplorare e chiarire preventivamente un rapporto particolare, quello tra racconto e architettura. E se assumiamo che nel racconto delle produzioni di massa circolino forme dell'immaginario collettivo, dovremo capire anche come se ne possa ricavare una qualche immagine dell'immaginario delle città.

Voglio iniziare citando Paul Ricoeur, da *Tempo e racconto*, dove l'autore dice che "il tempo diviene tempo umano nella misura in cui è articolato in modo narrativo"¹. In altre parole, secondo Ricoeur il racconto sarebbe la dimensione attraverso cui l'uomo concepisce il divenire temporale. Poco importa che non sia la sola - ci basta riconoscerne l'importanza cruciale.

Se estraiamo la tesi di Ricoeur dall'ambito ermeneutico in cui è stata formulata, e la applichiamo alla vita di tutti i giorni, otteniamo conclusioni non lontane da quelle di certa psicologia, e anche di certa teoria della progettazione. Se il racconto è il modo umano di intendere la dimensione temporale, e se quest'ultima è ovviamente fondamentale per la nostra vita, allora il racconto non è solo un modo per rappresentare un passato, effettivo o immaginario che sia, ma anche un modo per prefigurarci e figurarci la nostra azione a venire, individuale e sociale: è cioè il modo stesso della progettazione, o almeno la sua dimensione principale. Gli echi heideggeriani di questa idea, ripresi e

¹ Paul Ricoeur, *Temps et récit*, Editions du Seuil, Paris, 1983. Tr.it. *Tempo e racconto*, Jaca Book, Milano, 1986, p.15.

amplificati da alcuni dei testi più interessanti di questi ultimi anni sul tema della progettazione², si incontrano con echi che provengono da campi quanto mai lontani dall'heideggerismo, come la semiotica o l'antropologia³.

Se si ragiona in questi termini, progettare qualcosa non significa solo progettare un oggetto e il suo spazio, ma anche e soprattutto il suo possibile uso, individuale e sociale: significa pensare l'oggetto progettato e il suo spazio come il nodo di raccordo di un grande numero di storie possibili di cui farà parte. La forma dell'oggetto e il suo modo d'uso - le sue caratteristiche distintive, insomma - determineranno in qualche modo quelle storie; e poiché i racconti che ci costituiscono culturalmente sono in buona parte comuni, sarà possibile al progettista prefigurarsi quelli che i futuri utenti si figureranno facendo uso dell'oggetto, cioè vivendolo. E' certo poi un fatto risaputo che gli usi effettivi possono andare assai al di là di quelli progettati, ma in fondo anche di questo possiamo dare una spiegazione in termini di racconto: in primo luogo, ogni racconto ne implica talmente tanti altri che nessun progettista li può prevedere tutti, pur essendo questi ultimi in qualche modo davvero impliciti nei suoi; e in secondo luogo, se un manufatto, come deve, vive più a lungo del suo progetto, finirà per trovarsi in una cultura, o in un contesto diversi da quelli in cui è nato, e a far da nodo a storie che, pur collegate e discendenti da quelle della sua progettazione, non sono più le stesse.

Molto più del racconto del "reale", il racconto di finzione dà dunque vita narrativa a degli spettri, rende umano (nel senso di Ricoeur) qualcosa che "è nell'aria", inespresso ma presente, qualcosa che si sta già manifestando in altri modi, più intuitivi o pratici, nell'interazione quotidiana, nell'uso degli oggetti, nei comportamenti non verbalizzati. Così facendo, lungi dall'essere pura evasione, può essere davvero influente sul suo mondo, o su quelli che lo seguiranno: possiamo

² Vedi per esempio Terry Winograd, Fernando Flores, *Understanding Computer and Cognition. A New Foundation for Design*, Ablex, Norwood NJ, 1986 (Tr.it. *Calcolatori e conoscenza. Un nuovo approccio alla progettazione delle tecnologie dell'informazione*, Mondadori, Milano, 1987) e Pelle Ehn, *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*, Arbetslivscentrum, Stockholm, 1988 (Tr.it. *L'informatica e il lavoro umano. La progettazione orientata al lavoro di manufatti informatici*, Meta Edizioni, Roma, 1990).

³ Vedi per esempio le opere di A.J. Greimas e della sua scuola, tra cui gli articoli sulla narrativizzazione delle passioni, contenuti in *VS*, 47/48, 1987, a cura di Paolo Fabbri e Isabella Pezzini.

domandarci, per esempio, quante Emma Bovary abbiano riconosciuto finalmente nominato e descritto il loro stato d'animo dopo la pubblicazione del romanzo di Flaubert, quando prima sentivano solo un confuso desiderio di ribellione. Il racconto di finzione mette cioè in una forma riconoscibile e nominabile, nel rispetto delle regole del suo genere, forme già attive nella prassi di una cultura, ma non ancora espresse, non ancora riconosciute e tematizzate.

Il rapporto tra racconto di finzione e progettazione di oggetti immaginari - analogo a quello tra racconto del "reale" e progettazione di oggetti "reali" - fa dunque sì che a tali oggetti immaginari possa anche essere attribuito un corrispondente ruolo di "Cassandra", di prefigurazioni. Attenzione però (tanto per restare sui termini mitologici) agli "effetti Edipo": la stessa profezia che il figlio avrebbe ucciso il padre e sposato la madre determina, nel mito, la catena di eventi che la fa realizzare. Analogamente, a una generazione cresciuta immaginando il futuro attraverso le illustrazioni di *Amazing Stories*, di *Startling Stories*, di *Science Fiction* o di altre riviste di fantascienza di cui vedremo esempi tra poco, sarebbe difficile far apparire avveniristiche costruzioni che non ricordino in qualche modo quelle che comparivano in quei contesti; e il risultato è dunque che quando quelle immagini risultano anticipatorie non lo sono per preveggenza ma per consequenzialità.

Si traccia di un intreccio complesso, come tutte le interazioni culturali: il racconto di finzione catalizza certe forme implicite nella cultura, rendendole esplicite. In seguito, se si realizzano certe condizioni, queste forme possono persino diventare quelle degli oggetti reali, determinando bisogni e usi futuri.

Anche quando non si arriva all'estremo della futura realizzazione pratica, la progettazione immaginaria - e, come sua parte, l'architettura immaginaria - ha un ruolo culturale di grande importanza. Così come l'architettura reale si inserisce e acquista senso per il suo ruolo nelle storie reali, nelle storie della vita di chi ne fa uso, materiale o simbolico, l'architettura immaginaria può costituire un aspetto fondamentale delle storie di finzione che portano alla luce i motivi nascosti in una cultura. Ecco perché, facendo un poco di antropologia culturale, andare alla ricerca di questa architettura non reale, nei contesti in cui ha potuto esprimersi davvero come momento, nodo di un racconto, svincolata dalla necessità di rappresentare qualcosa di già esistente, svincolata dalla necessità di ricordare o di riferirsi al reale.

Mostrare "l'immaginazione al potere" nel campo della progettazione architettonica ha senso solo e precisamente perché questa immaginazione apparentemente senza limiti ha in realtà dei limiti molto precisi e interessanti, che emergono con chiarezza proprio perché in tale contesto sono liberi di emergere. Può darsi che le forme che mostreremo possano apparire talvolta con le caratteristiche dell'ovvio, del vecchio, dello scontato. Ma l'ovvio, il vecchio e lo scontato sono tali solo in virtù del successo che hanno ottenuto in profondità: sono le basi stesse della cultura, sono esattamente il luogo da esplorare se se ne vuole capire qualcosa.

Tra le prime grandi produzioni di massa di carattere fantastico c'è la narrativa fantascientifica. Negli Stati Uniti, a partire dagli anni venti, le riviste di fantascienza si moltiplicano, e nei trenta si aggiungono al genere anche i fumetti. All'interno del quadro generale del fantastico, la fantascienza tiene un posto particolare: quello che viene rappresentato non sono infatti solamente gli universi alternativi, altri, differenti, alieni, ma anche i possibili sviluppi del nostro. In un normale racconto fantastico, un protagonista appartenente al nostro mondo "cade" in un'altra dimensione, e in tale dimensione tutto deve rispecchiare la sua alterità; nella fantascienza l'alterità è invece presente a partire dal "nostro" stesso mondo, che deve essere rappresentato secondo l'idea di un futuro possibile.

Vero è che questa distinzione tra fantascienza e fantastico fatica molto ad affermarsi, e il modello dominante nella science-fiction americana fino alla guerra è quello degli "esploratori dello spazio", simili ai pionieri della frontiera americana - così che l'accento viene posto in quel periodo quasi sempre sulle caratteristiche dell'altro mondo, e non sul futuro del nostro⁴. Le architetture che troviamo rappresentate nelle riviste e nei fumetti dell'epoca rappresentano perciò spesso tale alterità, tale esotismo estremizzato, che non di rado si vena di un esotismo del tutto terrestre, contaminando le forme aliene con forme che provengono semplicemente da culture differenti.

Anche la stessa rappresentazione del futuro si diffonde comunque e diventa fenomeno di massa a partire da quegli stessi anni, un futuro tecnologico e imponente, in cui le forme architettoniche sono

⁴ Per la storia della fantascienza e dell'illustrazione di fantascienza vedi, rispettivamente, Jacques Sadoul, *Histoire de la science-fiction moderne*, Albin Michel, Paris, 1973 (Tr.it. *La storia della fantascienza*, Garzanti, Milano, 1975), e Brian Aldiss, *Fantasy & Science-fiction*, Trewin Copplestone, 1975 (Tr.it. *Fantasia e fantascienza*, Longanesi & C., Milano, 1976)

ispirate al modernismo, con frequenti contaminazioni da forme precedenti, dal classicismo al gotico ottocentesco, sino al liberty. Perché questi residui spariscano dall'immaginario popolare relativo al futuro bisogna aspettare gli anni cinquanta, quegli stessi in cui la fantascienza diventa più tecnologica ma anche più sociologica. E nemmeno allora l'immaginario architettonico è del tutto "ripulito" dai residui dei "vecchi" stili.

In realtà, non lo sarà mai del tutto. Nello stesso periodo d'oro dell'immaginario fantascientifico di vocazione tecnologica, tra i cinquanta e i sessanta, che vede trionfare le forme di un'architettura che potremmo definire funzionalista, una vena sociologica inizierà a strisciare, diffondendo l'idea di un futuro non necessariamente evolutivo, rispetto al nostro, ma esso stesso, eventualmente, a noi alieno. Come vedremo in una prossima occasione, l'architettura della fantascienza dalla fine degli anni sessanta in poi mostrerà che il mito del funzionalismo ha terminato, nell'immaginario collettivo, la fase ascendente della sua parabola.

Immagini

1. Frank R. Paul, copertina della rivista *Wonder Stories*, dicembre 1932. (Da Brian Aldiss, *Fantasy & Science-fiction*, Trewin Copplestone, 1975. Tr.it. *Fantasia e fantascienza*, Longanesi & C., Milano, 1976.).

2. Frank R. Paul, copertina della rivista *Science Wonder Stories*, marzo 1930. (Da Aldiss, cit.).

3a-d. Alex Raymond, *Flash Gordon*, tavole del 25 aprile e 12 dicembre 1937, 5 giugno e 6 novembre 1938. (Da *Flash Gordon*, Garzanti, Milano, 1972)

4a-c. William Ritt e Clarence Gray, Brick Bradford, strisce quotidiane del 23 e 28 ottobre e del 5 novembre 1936. (Da *Il viaggio nella moneta*, Comic Art, Roma, 1980)

5. Cesare Zavattini e Giovanni Scolari, *Saturno contro la terra*, 1937. (Da *Saturno contro la terra*, Almanacco di Linus, 1969)

(Commento alla figure 1-5.) Frank Paul è un po' il creatore dello stile dell'illustrazione di fantascienza, e, oltretutto, era un architetto. Raymond, Ritt e Gray stanno invece alle origini del fumetto di fantascienza, nei medesimi anni - cosa altrettanto vera per Zavattini e Scolari rispetto

all'appartato e provinciale ambiente italiano dell'epoca. Le ascendenze moderniste sono evidenti in tutte le immagini, ma in quelle provenienti dai fumetti si colorano assai più di fantastico: le città di Mongo disegnate da Raymond fanno riferimento al medioevo e alle sue fortezze (al punto da renderle un singolare sincretismo tra Manhattan e il bianco e pinnacolato castello di re Ludwig di Baviera, vera idealizzazione di un medioevo di favola), mentre quelle ancora più aliene disegnate da Gray rinviano all'oriente musulmano e alle sue moschee e minareti. Ma che dire della città di Plutone inventata da Scolari, sospesa sull'acqua e dalle case a forma di batiscafi, che ricorda le utopie sferiche degli illuministi Boullée e Ledoux?

6. Leo Morey, copertina per *Amazing Stories*, luglio 1932. (Da Aldiss, cit.).

7. Elliott Dold, da *Astounding Science Fiction*, settembre 1936. (Da Aldiss, cit.).

8. Krupa, da *Amazing Stories*, agosto 1939. (Da Aldiss, cit.).

9. Frank R. Paul, da *Science Fiction*, marzo 1939. (Da Aldiss, cit.).

10. Frank R. Paul, da *Amazing Stories*, aprile 1942. (Da Aldiss, cit.).

(Commento alla figure 6-10.) Già negli anni trenta, ma soprattutto nei quaranta, l'immagine della città abbandona il fantastico puro per una direzione più tecnologica. Le città del futuro di questi anni hanno di frequente una dimensione verticale (motivo che ritornerà negli anni settanta), e lo stile modernista ancora dominante fa sempre meno concessioni al passato. L'ideale scientifico-tecnologico si va facendo forte, e costruisce le città a propria immagine e somiglianza, gigantesche e potentissime, simboli di un dominio senza limiti dell'uomo sulla natura. La natura è infatti completamente espulsa da queste megalopoli, mentre domina il volo, simbolo della piena conquista della già proibita dimensione dell'aria.

11a-b. James Stark, copertine per *Nebula*, dicembre 1956 e luglio 1958. (Da Aldiss, cit.).

12. Sydney Jordan, *Jeff Hawke*, striscia quotidiana H361, del 1955. (Da *Jeff Hawke*. H1-H502, Milano Libri, Milano, 1975)

13. Chester Gould, Dick Tracy, strisce quotidiane del 8 e 9 giugno 1964. (Da *Linus*, 69, 1970).

(Commento alla figure 11-13.) E' solo con gli anni cinquanta che l'architettura funzionalista entra a far parte delle città del futuro, sintomo di un immaginario collettivo che ha finalmente assimilato le lezioni delle avanguardie, assumendole a simbolo del progresso. Nella valle lunare delle immagini di Gould, il paesaggio urbano, rilassato e immerso nella natura, è dominato da un gigantesco televisore. In questi anni sembra che l'opposizione tra tecnologia e natura che caratterizzava quelli precedenti abbia lasciato il posto all'idea di una loro felice convivenza. Le forme dell'architettura funzionalista saranno da qui in poi talmente associate all'idea di progresso, che i disegnatori della fantascienza negativa degli anni successivi sceglieranno tutte le forme tranne quelle, per i propri edifici.

14. Jack Binder, da *Astounding Stories*, novembre 1937. (Da Aldiss, cit.).

15. Ken Fagg, copertina per *If*, aprile 1954. (Da Aldiss, cit.).

16a-b. Dan Barry, Flash Gordon, strisce quotidiane del 7 e 8 agosto 1956. (Da *Super Fumetti*, 12, 1978).

17. James Blish, copertina per *Analog*, settembre 1962. (Da Aldiss, cit.).

(Commento alla figure 14-17.) Queste ultime immagini riassumono l'evoluzione che abbiamo visto in quelle precedenti, sviluppando un tema unico, quello della città isolata, sotto vetro, isolata nello spazio o sotto il mare. Dal gioiello neogotico di Binder alla fredda geometria di Fagg si è consumata la trasformazione dell'immaginario del futuro, dal fantastico al tecnologico.