



SUPERSTUDIO Y LAS OTRAS ARTES: Las “12 ciudades ideales como caso de estudio”



Universidad de Valladolid

SUPERSTUDIO Y LAS OTRAS ARTES:

Las “12 ciudades ideales como caso de estudio”

TRABAJO FIN DE GRADO

Autor: Elvira Ruiz Blanco

Tutor: Flavia Zelli

Curso 2022/2023

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

ETSAVA

R E S U M E N / A B S T R A C T

Las “12 ciudades ideales” es un documento publicado en 1971 por Frassienelli, formado por 12 relatos de ciudades futuras escalofriantes, que surgen como un reflejo del contexto socio-cultural del momento.

Siguiendo el discurso teórico de Superstudio, estos relatos experimentan diferentes formas de habitar, con una dependencia total entre la arquitectura y sus ciudadanos, que denuncian a su vez, temas como la tecnología, el consumismo y la disciplina.

Para entender las metáforas y paralelismos se ha analizado el uso conceptual de diferentes recursos teóricos, formales y visuales de varias de las ciudades, interpretándolos y comparándolos con obras de las diferentes disciplinas artísticas de hoy en día.

PALABRAS CLAVE:

Utopía crítica negativa - radical - antropología - ciudad - símbolo - Art Land - metáfora - terror - tecnología - consumismo - cultura de masas - coacción

The “12 ideal cities” is a document published in 1971 by Frassienelli, consisting of 12 stories of chilling future cities, which emerge as a reflection of the socio-cultural context of the time.

Following Superstudio’s theoretical discourse, these stories experiment with different ways of inhabiting, with a total dependence between architecture and its citizens, which in turn denounce issues such as technology, consumerism and discipline.

In order to understand the metaphors and parallels, the conceptual use of different theoretical, formal and visual resources of several of the cities has been analysed, interpreted and compared with works from different artistic disciplines of today.

KEY WORDS:

Negative critical utopia - radical - anthropology - city - symbol - Art Land - metaphor - terror - technology - consumerism - mass culture - coercion.

Í N D I C E

- RESUMEN/ABSTRACT

- PALABRAS CLAVE

1_INTRODUCCIÓN

1.1_ OBJETIVOS	11
1.2_ METODOLOGÍA / ESTRUCTURA	13
1.3_ MOTIVACIÓN	15

2_CONTEXTO HISTÓRICO-CULTURAL

2.1_ LA REVOLUCIÓN DE LOS AÑOS 60 EN LAS ARTES	21
2.2_ ARQUITECTURA RADICAL	33
2.3_ SUPERSTUDIO, NACIMIENTO Y FINALIDAD	41

3_LE 12 CITTÀ IDEALI, 1971

3.1_ CONTEXTUALIZACIÓN / ANTECEDENTES	53
3.2_ LA UTOPIA EN LAS ARTES Y EN SUPERSTUDIO	59
3.3_ DESCRIPCIÓN GENERAL	67
3.4_ ANÁLISIS PUBLICACIÓN	73

4_CIUDADES SELECCIONADAS

4.1_ CITTÀ 2000T	87
4.2_ CITTÀ NUEVA YORK DE BRAINS	97
4.3_ CITTÀ NAVE SPATIALE	21
4.4_ CITTÀ DELLA SEMISFERE	15
4.5_ CITTÀ DELLA CASA BELLA	21

5_COMPARACIONES ACTUALES

5.1_ CHRISTO VLADIMIROV JAVACHEFF	9
5.2_ OLIEFF	15
5.3_ ELYSIUM	21
5.4_ BLACK MIRROR	15
5.5_ DATATOWN	21

- CONCLUSIÓN	9
- EPÍLOGO	15
- BIBLIOGRAFÍA	21

[2] "Self-portrait", integrantes del grupo Superstudio sentados en mesas de la colección "Misura", 1972.



[3] Detalle del collage para "Atti Fondamentali: Educazioni", Superstudio, 1971-73.

1.0

INTRODUCCIÓN

El recorrido profesional de Superstudio está marcado por la búsqueda de nuevas formas de habitar imposibles. Mediante sus publicaciones, exposiciones interactivas y cortos de cine, han creado proyectos donde la arquitectura y la antropología aparecen de la mano y que se han convertido en un método de denuncia social.

Con este ejercicio se pretende indagar en el significado de la utopía crítica “12 ciudades ideales” de Superstudio, para demostrar como el uso conceptual de la arquitectura permite expresar ideas revolucionarias a través de imágenes o historias imaginadas, y cómo, muchas de sus visiones han perdurado a lo largo del tiempo, influyendo directa o indirectamente en artistas contemporáneos, y haciéndose en ocasiones, realidad.

El trabajo se divide en tres partes: investigación, análisis y aplicación de los conceptos. Primero se ha comenzado con un resumen histórico del contexto sociocultural, así como de la revolución que se estaba produciendo en el campo artístico de los años 60, para entender así, el significado de la obra de Superstudio. Seguidamente, se ha investigado el recorrido y la obra del grupo dentro del panorama italiano, ubicando el documento de “Las 12 ciudades ideales” dentro de su producción arquitectónica.

La segunda parte se ha iniciado con un estudio de las motivaciones para crear nuevos mundos a lo largo de la historia, aplicando estos conceptos, junto con los del apartado anterior, al análisis de 5 ciudades escogidas intencionadamente. Este análisis se ha realizado en 3 puntos clave, tras una breve descripción de cada ciudad: en el primero se describen los conceptos teóricos y metáforas identificadas, en el segundo un estudio de referencias y símbolos formales; por último, un análisis de los recursos y técnicas gráficas empleadas.

Finalmente, se han comparado estas ciudades con otras obras utópicas o conceptuales contemporáneas, pertenecientes a los campos de la escultura, exposiciones artísticas, el cine y la arquitectura. Para ello se han analizado los ejemplos escogidos siguiendo el mismo método del apartado anterior.

[4] "Salvataggi di centri storici italiani", Floren-
cia, Superstudio, 1972.



2.0

CONTÉXTO HISTÓRICO-CULTURAL

LA REVOLUCIÓN DE LOS AÑOS 60 EN LAS ARTES

1952

Nacimiento del Pop Art
en Inglaterra

1955-1975

Guerra de Vietnam

1958

Aullido, Allen Ginsberg

1962

Creación de The Beatles

ARQUITECTURA EN LOS AÑOS 60

1958

L'architecture mobile,
Yona Friedman

1960

*Metabolismo: Las
propuestas para el
nuevo urbanismo*, Kenzo
Tange

1964

Plug In City, Archigram

Cúpula de Manhattan,
Fuller

1965

Muerte de Le Corbusier

Nacimiento del
Posmodernismo
(Venturi- Scott Brown)

1966

Derrumbamiento del
complejo Pruitt-Igoe

Glacier City, Raimun
Abraham

1968

Todo es arquitectura,
Hans Hollein

1969

New Babylon, Constant

1970

Artic City, Freid Otto,
Kenzo Tange

1971

Inflatocookbook, Ant
Farm

ARQUITECTURA RADICAL

1961-65

revista Quaderni Rossi

1963

Fundación de la *Lega
Architetti Studenti*

1967-73

Grupo político Potere
Operaio

1967

Arte Povera, Germano
Celant

1968

Urboeffimero, UFO

1969

Non-Stop-City, Archizoom

Space Electronic, Gruppo
9999

SUPERSTUDIO

1966

Inundación de Florencia

Nacimiento de SuperStudio
Exposición Superarchitecture
Storyboard

1967

Se une Gian Piero Frassinelli
Istogrammi d'architettura
Discoteca Mach2

1969-71

Istogrammi d'architettura

1969-70

Continuos Monument

1971-72

Dodici Città Ideali

1971

Architettura Riflessa
Architettura Nascosta
Architettura Interplanetaria
SuperSuperficie

1971-73

Fundamental Acts

LA REVOLUCIÓN DE LOS AÑOS 60 EN LAS ARTES

[5] Fotografía de la manifestación contra la Guerra de Vietnam organizada por el 'Movimiento Flower Power' en 1964.



[5]

Para entender la obra de Superstudio, dentro del contexto histórico italiano, es necesario ampliar la mirada a los acontecimientos internacionales de la misma época, tanto a nivel social como en la esfera más concreta de las artes y de la arquitectura.

A nivel internacional, en el contexto occidental que nos interesa, los años 60 se caracterizan por ser una época de revolución cultural, de ruptura del paradigma, de protesta en contra del estigma político, social y económico del momento.

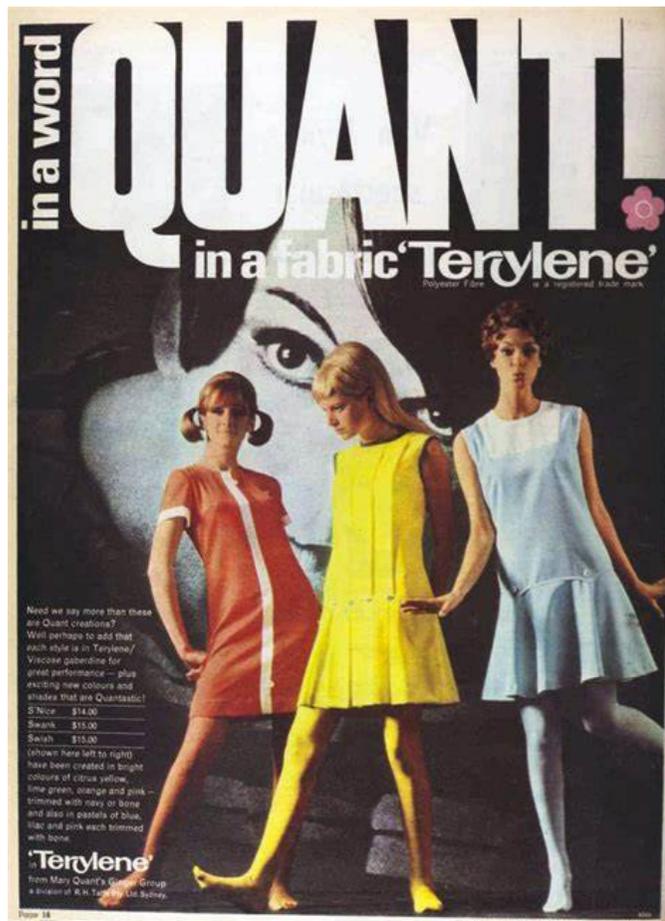
Los avances tecnológicos influyen directamente en esta nueva sociedad consumista, el deseo de tener los últimos electrodomésticos, la popularización de los pagos a créditos, la globalización en la información, gracias a los nuevos medios de comunicación, como la televisión, que llegan a todas las casas, retrasmitiendo en directo cualquier acontecimiento por muy lejano que suceda, como la carrera por conquistar el espacio, que hasta este momento era un pensamiento casi utópico.

Los ciudadanos son cada vez más críticos con los políticos y gobernantes. En plena guerra fría, marcada por la recuperación económica de la segunda guerra mundial, la población se agita y protesta en contra de lo que sucedía en el mundo; entre sus conflictos destaca la Guerra de Vietnam (1955-1975) que tuvo una gran oposición por parte de la población occidental, que estuvo especialmente pendiente de los hechos por ser la primera guerra televisada.

Se producen protestas en las principales universidades europeas¹ en contra de la política y la sociedad de clases, el consumismo y el capitalismo en un periodo de gran crecimiento económico, que comenzaba a ver tambalear sus cimientos por el descontento de las clases bajas, excluidas de esta prosperidad, y con el incremento del paro, del que los estudiantes se veían inmediatamente afectados.

Esta inquietud política y social, evidente en las protestas diarias que se producen en las calles, repercute también en otros ámbitos de la vida. Entre ellos,

¹ Estas protestas se inician con el famoso 'Mayo Francés' en 1968, una cadena de manifestaciones estudiantiles llevadas a cabo principalmente en París y que se extenderán a las universidades y sindicatos del resto de Europa.



[6]



[7]



[8]

[6] Cartel publicitario de la colección 'Terylene' de Mary Quant en 1967.

[7] Portada del álbum 'Long Live Rock 'n' Roll' de Rainbow, 1978.

[8] Portada del álbum 'Abbey Road' de The Beatles, 1969

destacan la arquitectura y las artes, que se hacen eco y al mismo tiempo impulsan los profundos cambios sociales de la época.

La música se convierte en una forma de aclamar las nuevas libertades y de protestar contra las injusticias, los cantantes son iconos cuya influencia llega a cada rincón del mundo, grandes artistas que con su nueva música hacen llegar sus ideales y reivindicaciones a las nuevas generaciones. Surgen nuevos grupos que hoy admiramos, como The Beatles, The Rolling Stones, The Animals o Pink Floyd que bebiendo del Rock and Roll y el Blues de la década anterior entre otros estilos, crearon la nueva música Pop, mezclando estos sonidos con novedosas aportaciones.

Esta libertad de expresión se refleja en las canciones de la época y también en la vestimenta: los propios artistas e incluso las personas de a pie comienzan a vestir de forma diferente, surgen nuevas tendencias y diseñadores. Mary Quant impone la moda 'mini' donde la ropa no era más que un trozo de tela, revo-

lucionando de esta forma a los más conservadores. Junto con la minifalda de Quant surgen otros artistas, como André Courrèges, con su colección de prendas rectas, metalizadas, plásticas, fosforescentes, de un estilo futurista muy influenciado por la carrera espacial y que buscaba, como el resto de las artes, romper con la sociedad tradicional y los modelos impuestos hasta el momento.¹

En las artes, debemos destacar por su influencia en las formas de representación arquitectónica, la revolución de las vanguardias pictóricas contra el estilo del momento, el realismo. Surgen en la primera mitad del siglo XX y entre ellas encontramos el expresionismo (1905), el cubismo (1907), el dadaísmo (1916) o el surrealismo (1924)², vertientes que influirán de diferentes maneras en los artistas posteriores, hasta nuestros días. En la década de los 50, las vanguardias evolucionan y aparecen nuevos estilos con unas características y recursos, que se denominan neovanguardias. En relación a la sociedad capitalista y el desarrollo de la cultura materialista se origina,

¹ Esta nueva moda ha repercutido en la historia hasta nuestros días, solo necesitamos recordar la famosa colección de vestidos de tubo de Saint Laurent.

² ghkmjllkñ



[9]



[10]

[11]



[9] Serigrafía sobre tela "Latas de sopa Campbell's", Andy Warhol, 1962.

[10] "Drowning Girl", Roy Linchtenstein, 1963.

[11] "Observatorio", Santpoort, Velsen. Robert Morris, 1971

entre Estados Unidos y Gran Bretaña, el llamado *Pop-Art* representa la sociedad de consumo y de las nuevas tecnologías. Los artistas de esta corriente rompen con el pensamiento del arte como proceso complejo y largo, y utilizan como recurso creativo la repetición similar a los nuevos procesos de prefabricación característicos de la época. En sus obras aparecen también imágenes incongruentes y provocadoras, para buscar, con una cierta dosis de humor, la polémica, ridiculizando al mismo tiempo la figura de genio que llevaba arraigada desde el renacimiento. Estos artistas contemporáneos representaban la nueva realidad con íconos, objetos o carteles típicos de la cultura de masas, utilizando técnicas como el collage, la fotografía, la serigrafía, o el comic.

Aparecen también nuevas '*musas*': ya no se representan símbolos religiosos, paisajes o reyes, sino figuras que gracias a las posibilidades de comunicación global se convierten en representativas del nuevo mundo contemporáneo, Marilyn Monroe, Elvis Presley, The Beatles, Superman o incluso botes de tomate. Andy Warhol (1928-1987) se convierte en el pionero

y mayor representante del movimiento seguido por Roy Linchtenstein, Robert Rauschenberg o Jasper Johns.

Por el contrario, también se estaba desarrollando en esta época una vertiente crítica con el materialismo y los excesos del capitalismo, estos artistas defendían el cuidado del medioambiente y la relación del hombre con la naturaleza. Robert Smithson y Michael Heizer fueron los pioneros del movimiento llamado Land Art, en el cual el paisaje era un elemento más de la obra de arte. Plantearon instalaciones efímeras en plena naturaleza, expuestas a los cambios y erosiones del tiempo, por ello documentaban los trabajos con fotografías y grabaciones del proceso constructivo y el resultado final. Algunos ejemplos de este movimiento son "Spiral Jetty" (1970) de Robert Smithson, en el cual una espiral de rocas y algas se adentra en un lago sin agua; y "The Observatory" (1971) de Robert Morris construyó dos anillos concéntricos de tierra que hoy en día están cubiertas de pasto integrándose en la llanura.

Dentro de esta cultura Pop surge el movimiento "*beat*"¹

¹ La 'Generación Beat' fue un movimiento literario y cultural de los años 50 en Estados Unidos y que influirá en el posterior 'Movimiento Hippie'.



[13]



[14]



[12]

[12] Secuencia de fotografías de la demolición de 'Pruitt-Igoe' en 1972.

[13] 'La Muralla Roja' de Ricardo Bofill, tomada por Sebastian Weiss.

[14] 'The Walking City' de Ron Herron, Archigram, 1964.

en Nueva York con gran impacto en la música, la literatura y el cine. El grupo surge en la universidad de Colombia con escritores como Allen Ginsberg, William Bourroughs y Lucien Carr, que escribían sobre los valores estadounidenses, con una visión pesimista, en la que se enfatizaban las drogas y la libertad sexual, sentaron las bases de la nueva contracultura hippie. Influyeron en estos autores músicos como Bob Dylan o artistas abstractos como Pollock. Entre sus otras están el poema "Aullido" de Ginsberg, como un grito espontáneo al mundo; o la novela "En el camino" de Jack Kerouac, en el cual relata su viaje por la ruta 66 fascinado por el Jazz y las drogas.

A los hechos socioculturales que se estaban dando en esta época de cambio y revolución debemos añadir lo que estaba ocurriendo dentro de la disciplina y de las escuelas europeas. Hasta este momento, se mantenía como norma global el estilo internacional y los 5 pilares de la arquitectura la arquitectura había sido despojada de la personalidad atendiendo al funcionalismo (la forma sigue a la función).

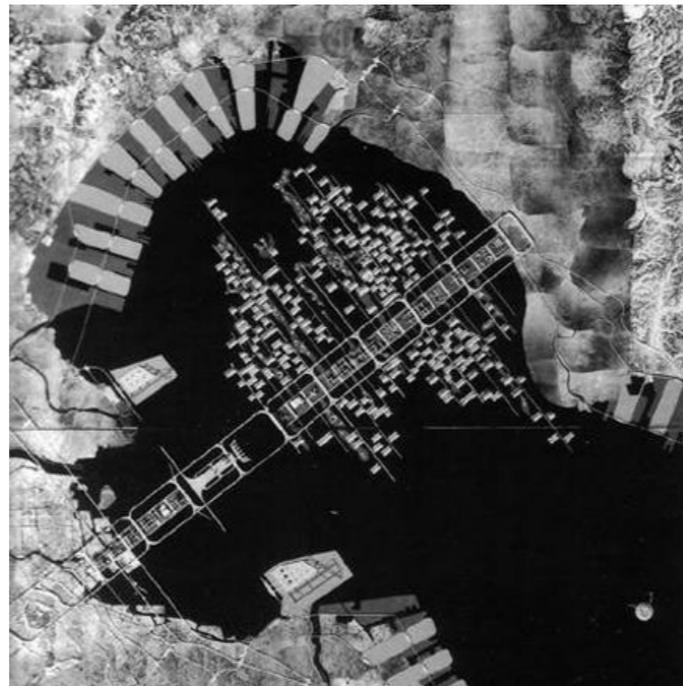
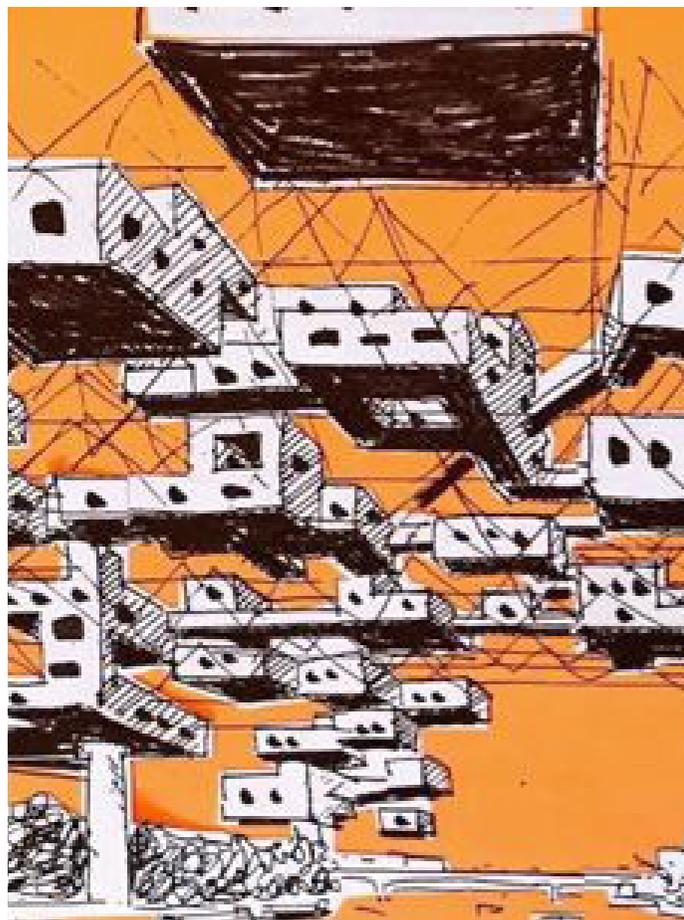
Sin embargo, a partir de 1965 este movimiento comienza a decaer datando su 'muerte' figurada en 1966 con el derrumbamiento del complejo "Pruitt-Igoe".¹

En 1965 surge el posmodernismo en contraposición al movimiento moderno, con la arquitecta Scott Brown y el teórico Robert Venturi como pioneros, se apuesta por volver a las referencias arquitectónicas y al ornamento como forma de crítica a la austeridad del modernismo. Este estilo desarrollado en Estados Unidos también tiene una gran repercusión en las academias y exposiciones europeas, con figuras como Stirling en Inglaterra, Ricardo Bofill en España o Aldo Rossi en Italia.

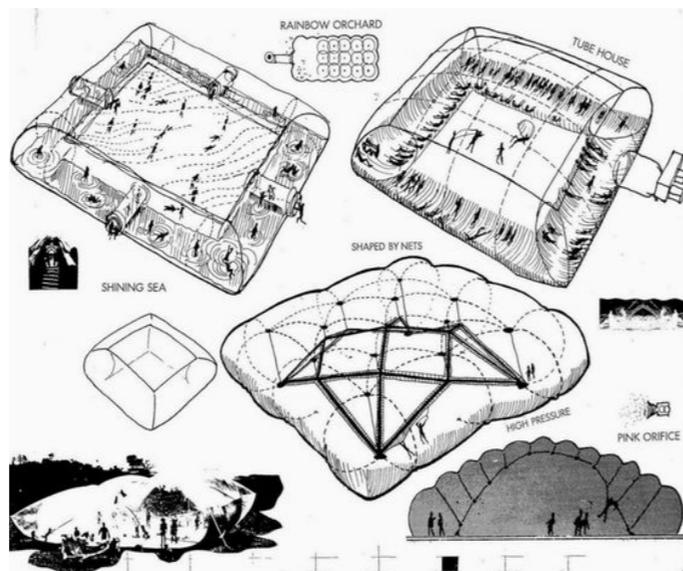
Sin embargo, el mundo estaba cambiando y los estudiantes no se encontraban cómodos con ninguna de las propuestas existentes, exigían un cambio en el paradigma de la arquitectura, de las propuestas existentes, exigían un cambio en el paradigma de la arquitectura, una ruptura con los viejos valores que ya se estaba dando en los nuevos movimientos musicales, artísticos y constructivos.

¹ "La arquitectura moderna murió en St. Louis, Missouri, el 15 de julio de 1972 a las 3:32 p. m." Charles Jencks, crítico de arquitectura. El complejo "Pruitt-Igoe" fue el producto de un programa de vivienda pública de las posguerra anunciado como un paraíso de nuevos edificios, construido en 1951 por Minoru Yamasaki y George Hellmuth y catalogado en 1972 como fracaso siendo dinamitado.

[15]



[16]



[17]

[15] 'La Villa Spataiale', Yona Friedman, 1958.

[16] 'Plan for Tokyo', Kenzo Tange, 1960.

[17] Dibujos experimentales para el manual 'Inflatcookbook' del grupo Ant Farm, 1970.

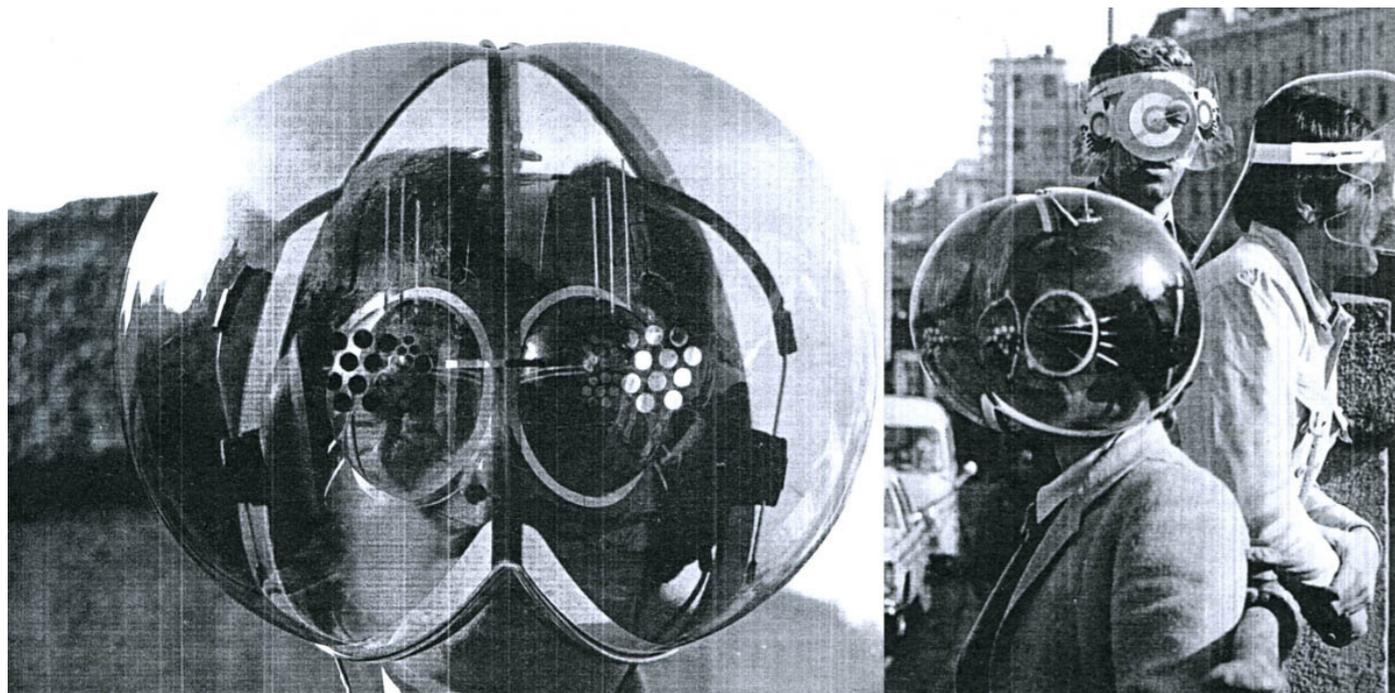
El grupo británico *Archigram* fundado en 1961 por Peter Cook, David Green y Mike Webb, crea la revista *Archigram* donde publicaban sus proyectos y artículos, mediante fotomontajes y collages de estética *Pop-Art*, y siempre desde una postura pro-consumista, sus propuestas utópicas pretendían introducir al lector dentro de mundos de ciencia ficción basados en las oportunidades que daban los avances tecnológicos. Con la publicación de "*Plug-In-City*" en 1964 se convierten en una referencia para el resto de los jóvenes arquitectos coetáneos. Este proyecto consiste en una serie de propuestas para una ciudad controlada por un ordenador, el término ciudad se utiliza como colectivo de varias ideas, estructura que será utilizada por varios grupos de arquitectos entre los que - lo veremos más adelante - está Superstudio.

Los temas de prefabricación y tecnología se convierten en los protagonistas y, bajo la influencia de *Archigram*, surgen a nivel internacional varios grupos o arquitectos que se dedican a la acción social directa o la proyección de la arquitectura antes que, al desarrollo de soluciones constructivas posibles, una imposición de la utopía que ya había aparecido en el siglo

XVIII con la Ilustración, pero bajo otras circunstancias y por tanto con visiones y posibilidades diferentes.

Aparece el concepto de ciudad móvil con el manifiesto de "*L'architecture mobile*" de Yona Friedman (1958), en el que se critica la visión modernista en la que los habitantes se adaptan al edificio y no al revés, estudiando el desarrollo de una estructura móvil que fuese capaz de responder a las diferentes necesidades de los ciudadanos. En su proyecto "*La Ville Spataiale*", resolverá todos estos problemas con una megaestructura elevada dentro de la cual se encuentran todos los componentes de la ciudad y que se soporta sobre un terreno inalterado.

Estos pensamientos, son desarrollados también, por los Metabolistas Japoneses que denunciaban la arquitectura tradicional pues era limitada y tenía una vida útil muy corta. Junto a Kenzo Tange (1913-2005) como fundador, destacan otros arquitectos como Kiyonari Kikutake, Fumihiko Maki o Kisho Kurokawa. El movimiento toma como referentes a arquitectos como Frank Lloyd Wright, Luis Khan o Anne Tyng planteándose nuevas megaestructuras



[18]

[18] Fotografía de Zamp Kelp, Ortner y Pinter para el proyecto 'Mind Expander I' de Hans-Rucker-Co, 1968.

[19] "Pneumakosm", Nueva York, Hans-Rucker-Co, 1967.

[20] Croquis para el manifiesto 'Todo es arquitectura' de Hans Hollein, 1968.

modulares inspiradas en el cuerpo humano donde los módulos se añadían o extraían según las necesidades; dentro de su producción futurista destacan ciudades espaciales o flotantes que nunca llegaron a construir¹.

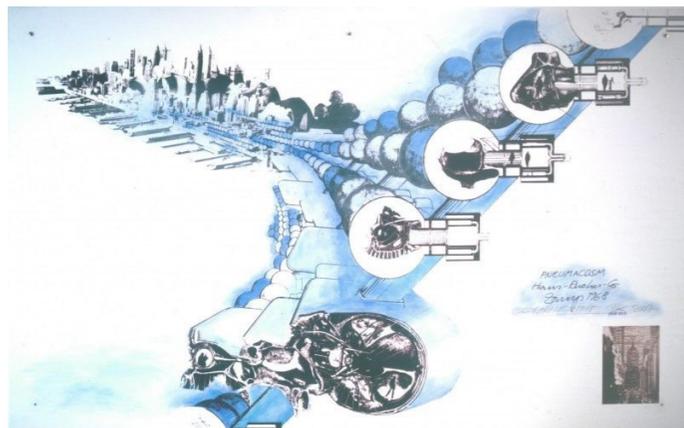
En Estados Unidos, aparece el grupo Ant Farm (1968-1978) con proyectos experimentales documentados con videos. Con claras influencias de la tecnología y nuevos materiales desarrollan estructuras inflables de estilo nómada y temporal. El grupo formado por Chip Lord y Doug Michels desarrolla proyectos teóricos como el libro "Inflatocookbook" o proyectos espaciales influenciados por la repercusión de la misión Apolo 11 en 1969.

En Austria este movimiento radical no se queda atrás, muy influenciado por los experimentos y bases espaciales que se desarrollaban en Viena, crean una arquitectura ligada al cuerpo humano y sus movimientos, con guiños a los trajes y cápsulas espaciales, realizaron instalaciones y prototipos a escala 1:1 en los que la atención se centró en experiencias psicológicas y la tecnología desde un punto de vista oscuro.

Destaca el grupo vienés Hans-Rucker-Co (1967) con proyectos como "Mind Expander I" que definieron como un 'instrumento para percibir el mundo interno', o sus cápsulas inflables, como la "Oase Nr 7" (1972), presentadas como nuevos modos de habitar y espacios de contemplación criticando el espectáculo de la ciudad. Otros arquitectos cuyas obras se encuentran dentro de esta experimentación visionaria y extrema son Coop Himmelblau, Zünd-Up, Walter Pichler, Hans Hollein y Raimund Abraham.

El manifiesto de Hans Hollein "Todo es arquitectura" publicado en 1968, se convierte en un resumen de las ideas del momento a nivel internacional y cuyas preocupaciones han llegado a los arquitectos de hoy en día. Hollein fue un artista, teórico, autor, diseñador de muebles y objetos, y toda esta producción la resume como arquitectura en su manifiesto; la arquitectura es la construcción, los objetos, la cultura, la tecnología, los efectos ópticos y acústicos, defiende que los arquitectos deben de expandir sus medios y ocupar nuevos campos. 'Todos son arquitectos. Todo es arquitectura.' (Hollein. H. 1968)

[19]



[20]

¹ Destaca el proyecto de Kenzo Tange para la Baía de Tokyo en 1960, resolviendo los problemas demográficos mediante un sistema de organización lineal flotante que refleja la organización abierta y movilidad espontánea de la sociedad actual. Leer más en <https://projectarciutattokyo.wixsite.com/tokyo/planfortokyo>



[21]

[21] Manifestación de los miembros del grupo político de izquierdas y extraparlamentario 'Potere Operario' en Milán, 1968.

Este rechazo al movimiento moderno, que ya había comenzado en la década de los 50 y que continúa con el trabajo de los grupos internacionales mencionados, llega a Italia en 1963, en un contexto marcado por un fuerte crecimiento de la producción y exportación que se denominó *'Milagro económico'*, provocando un éxodo masivo de trabajadores de las regiones del sur al norte en busca de trabajo en la nueva sociedad industrial y los consiguientes problemas en las ciudades anfitrionas, que no están preparadas para albergar este crecimiento demográfico.

Destaca, en este sentido, la revista *"Quaderni Rossi"* (1961-65), fundada en Turín, recuperó las teorías marxistas que derivaron en la creación del llamado *'Operaismo'*, movimiento político que defendía la clase obrera y actuó demandando un cambio en la nueva sociedad marcada por una profunda crisis.

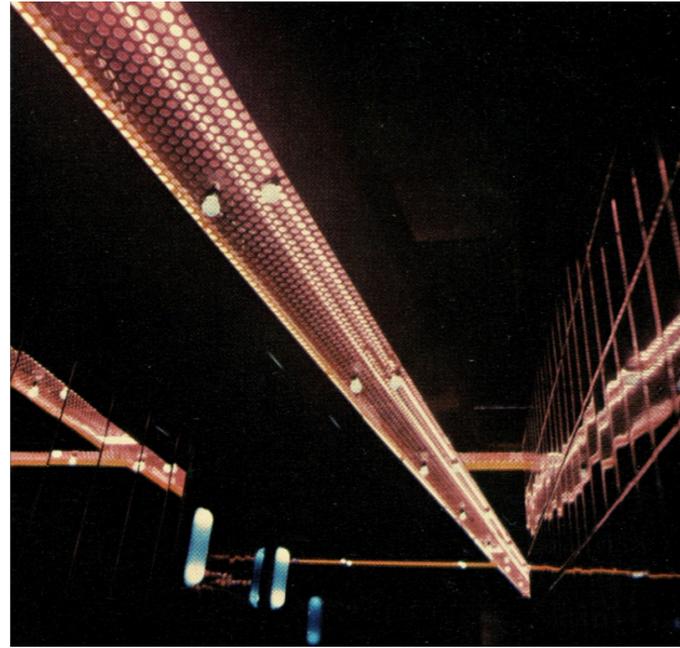
Al igual que en el resto de Europa, este estado también se hace notar en las universidades, en las cuales, los estudiantes se ven identificados con el movimiento

al ver como no pueden obtener trabajos acordes a su formación. Las facultades de arquitectura no fueron una excepción: las primeras agitaciones se producen en las escuelas de arquitectura de Milán, Turín, Roma y Florencia, en las que los estudiantes reclamaban la ausencia de enseñanza e investigación al verse sumergidos todavía en un sistema educativo anticuado, anclado en las enseñanzas tradicionales y del movimiento moderno que ya había sido rechazado en el resto del mundo en la década de los 50.

Esta situación se acentúa en la facultad de Florencia, afectada por el éxodo de estudiantes e importantes profesores a otras universidades con estudios que ya se habían adaptado al nuevo contexto. Como consecuencia, la escuela florentina comienza a verse por otras, anticuada y rural, los arquitectos eran marginados rechazando sus propuestas para la remodelación de la ciudad y las de extensión de periferia para acoger a los nuevos trabajadores procedentes del campo.

Los estudiantes, conscientes de esta marginación

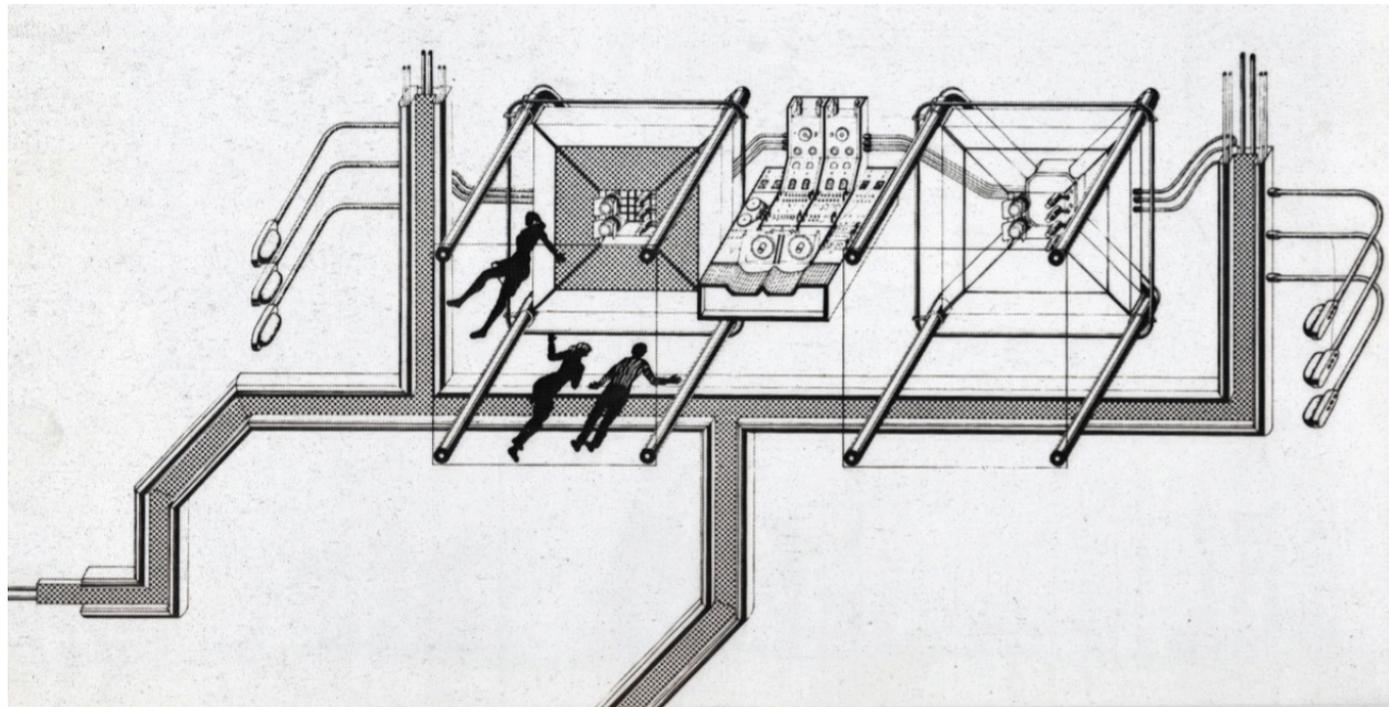
[23]



[22] Axonometría de la discoteca Mach2 en Florencia, Superstudio 1967.

[23] Fotografía de la discoteca Mach2, 1967

[22]

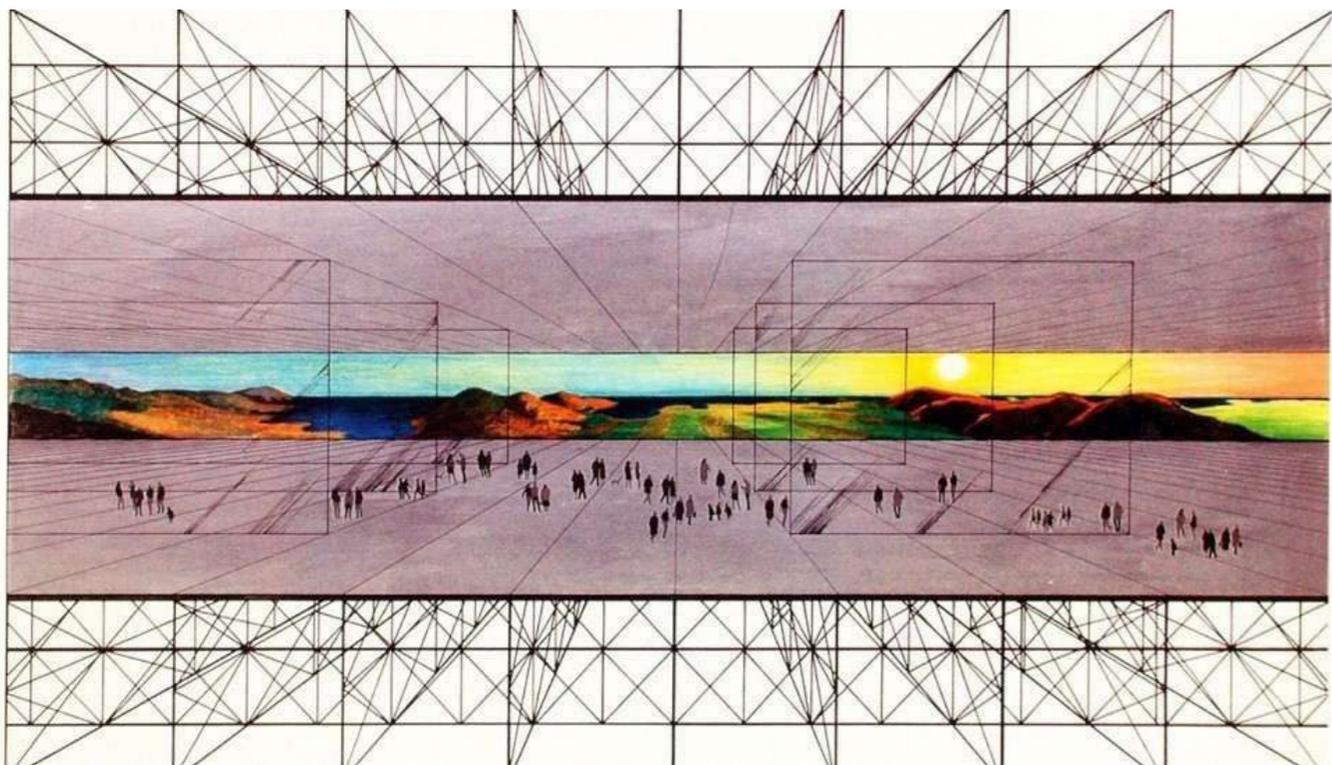


y viendo un futuro sin salidas, responden creando grupos de debate y comités políticos que organizaban manifestaciones estudiantiles. En 1963 surge la '*Lega Architetti Studenti*', un grupo de estudiantes entre los que estaban algunos de los futuros componentes del grupo *Archizoom*.

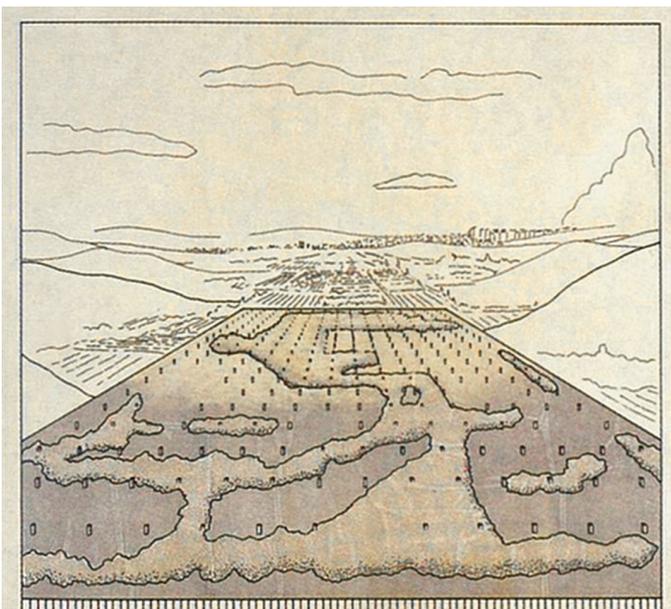
Los profesores Leonardo Ricci y Leonardo Savioli aprovecharon estas circunstancias y, en un clima totalmente dominado por los neoclasicismos y las enseñanzas del movimiento internacional, transmitieron a los estudiantes las nuevas estéticas metabolicistas japonesas, las revistas de *Archigram*, el arte Pop americano y las nuevas ideas experimentales para las ciudades del futuro plasmadas en diferentes manifiestos, así como exposiciones donde se conjugaba el arte, la música y el teatro. Implantaron en sus cursos una metodología colectiva de experimentación con las nuevas tecnologías, medios de comunicación y el estudio de megaestructuras, combinando siempre la arquitectura con el arte, principalmente la estética Pop-Art americana e inglesa.

Suponen una gran influencia en los estudiantes las ideas de Umberto Eco, escritor y filósofo perteneciente al '*Gruppo 63*', difundidas en sus artículos como "*La struttura del cattivo gusto*" y en sus conferencias organizadas por el profesor Ricci en la escuela de Florencia. Eco defendía el poder de la cultura de masas y la utilización de este en las nuevas vanguardias para producir experiencias estimulantes y poéticas que desafíen las normas estéticas predominantes del momento (Praga, M. 1018, pag 194)

Mientras tanto Savioli propone un nuevo curso, '*Spazio di coinvolgimento. Piper, attrezzature per il tempo libero*' inspirado en las teorías de Eco y los nuevos "*Night club*" que se estaban abriendo en Estados Unidos, junto con su interés por el trabajo de otros arquitectos del momento como Cedric Price o Hans Hollein. El objetivo era crear espacios de ocio donde el comportamiento libre y la flexibilidad de movimiento entre el usuario y el espacio fuesen los protagonistas incorporando la estética Pop Art y utilizando técnicas de la comunicación en masa como



[24]



[25]



[26]

[24] "Non-Stop-City", Archizoom, 1969.

[25] "Non-Stop-City", Archizoom, 1969.

[26] "Urboeffimero 3", UFO, Piazza della Signoria, 1968.

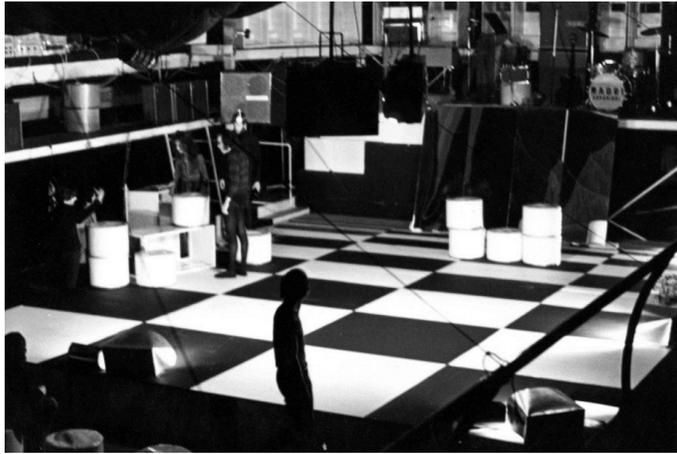
la repetición o el color. La investigación final queda documentada en la revista Casabella en 1968.

Todas estas experiencias y enseñanzas, junto con el compromiso social que caracteriza esta época, cala profundamente en los arquitectos recién graduados que se convertirán en los nuevos protagonistas radicales, comenzando una actividad profesional que Ugo la Pietra¹ divide en tres caminos: *'la auto-castración'*, con la renuncia a diseñar para la sociedad del momento, la *'evasión'*, caracterizada por un trabajo para una sociedad inexistente desde lo conceptual, y la *'militancia'*, en la que se utilizaban estrategias de oposición desde dentro de la sociedad denunciando sus errores y peligros. En este último grupo encontramos a los integrantes de Superstudio, que utilizaban entre otros recursos el *'demonstratio per absurdum'* o la ironía crítica, llegando pronto a destacar dentro de los llamados *"arquitectos radicales"*, junto a Archizoom, otro colectivo formado por compañeros de la carrera universitaria.

Estos dos grupos, ambos muy teóricos, participaron juntos en los mismos cursos universitarios, una vez fundados trabajaron de forma paralela cooperando en algunas exposiciones y publicaciones. Archizoom con su propuesta *"Non-Stop-City"* (1969), desarrollada principalmente por Andrea Branzi, abarca el debate sobre la ciudad móvil y la tecnología, planteando una metrópoli utópica infinita donde la arquitectura desaparece al ser todo arquitectura, se convierte en el único paisaje urbano sin forma urbana, concepto que Superstudio desarrollará de una forma paralela en sus obras del *"Monumento Continuo"* y posteriores.

Por otro lado, los grupos de Ufo, Gruppo 9999 y Gianni Pettena trabajaban en el espacio público con proyectos como los *"Urboeffimeros"* de Ufo, que influenciado por la vanguardia dadaísta crea unas estructuras inflables efímeras que servían como escenarios de combate, buscando la ridiculización de la policía y de los aristócratas italianos siempre desde un punto de vista cómico y con la participación de los espectadores. El llamado Gruppo 9999, en cambio, destaca por

¹ (1938-) Arquitecto, cineasta y docente que comienza trabajando como artista conceptual y luego como diseñador radical. Se define a sí mismo como 'investigador de las artes visuales' apostando por gestos transgresores y lúbricos de liberación e inmersión. Colaboró con Superstudio en "Gloobal Tools".



[27]

[28]



[27] "Space Electronic", Gruppo 9999, 1969.

[28] Portada revista Casabella bajo la dirección de Alessandro Medini, 1973.

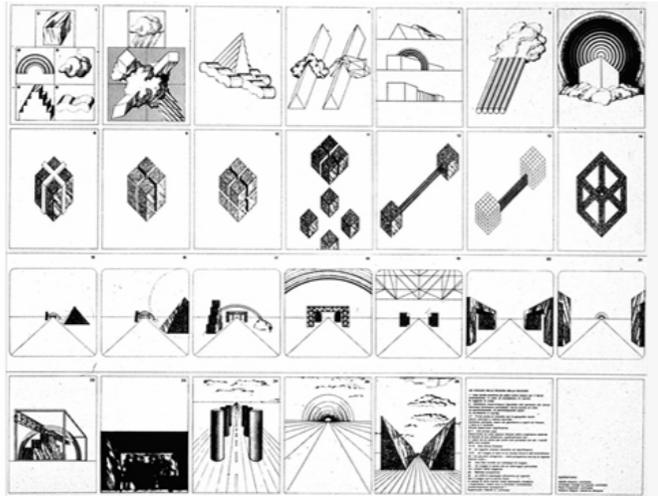
su visión ecológica, por la que convierten la vida en objeto de diseño, llegando a ganarse el apodo de arquitectos-artesanos; en su propuesta para la discoteca "Space Electronic" (1969), por ejemplo, generan varios niveles diseñados por cada integrante del grupo, uno inundado y otro con huertos, mostrando así sus preocupaciones medioambientales.

Estos jóvenes arquitectos trabajaron con un mismo objetivo, impulsados por el sentimiento de descontento hacia las arquitecturas tradicionales y sus pocas expectativas profesionales, buscando 'vaciar la arquitectura de todo valor arquitectónico, es decir, convertirla en algo más. Queríamos vaciarla de su identidad disciplinaria y llenarla de vida'. (Deganello, P. 2007, pag 99)

Se publicaron numerosos proyectos y teorías recogidas en la revista DOMUS y Casabella¹, cuyo propósito era deshacerse de los elementos tradicionales de la disciplina, demoler la arquitectura desde dentro, técnica que Archizoom denominó 'Caballo de troya'. Se trata de una arquitectura

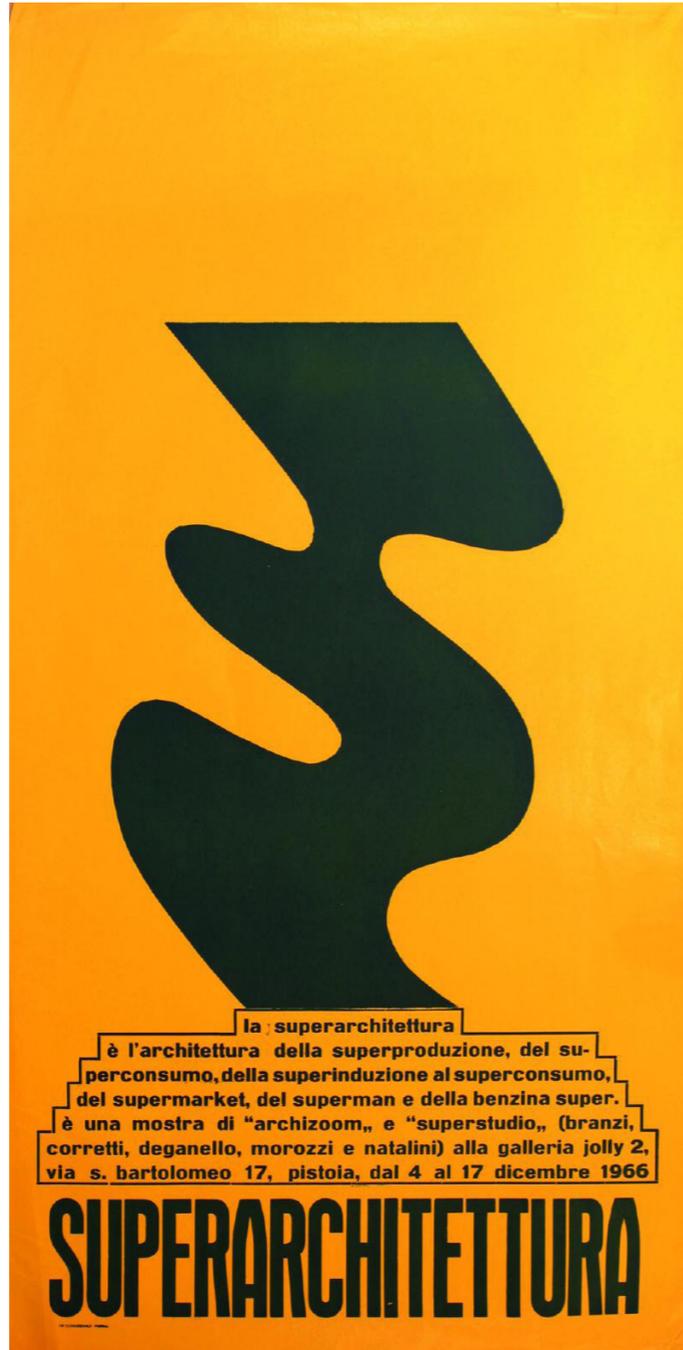
que ya no sirve a un cliente ni quiere ser comercializada, pero que al mismo tiempo no renuncia a la expresividad, solo responde a un comportamiento ideológico en la búsqueda de hacer que la gente tome consciencia, liberándose ella misma de las restricciones. Esta radicalización de la arquitectura ideológica, filosófica y de comportamiento imaginativo será nombrada por primera vez 'Arquitectura Radical' por Germano Celant en su artículo "Senza Titolo" (1968).

¹ Revista mensual italiana de gran importancia para la arquitectura. Entre 1970 y 1971 estuvo bajo la dirección de Alessandro Medini, arquitecto que jugó un papel importante en el desarrollo y transmisión de los conceptos de la arquitectura radical.



[29]

[30]



[31]

[29] Panel "Viaggio nelle Regioni della Ragione", Superstudio, 1968

[30] Fotografía de la exposición "Superarchitetture" en Pistona, Superstudio, 1966

[31] Cartel de la exposición "Superarchitettura" en Pistona, Superstudio, 1966

El grupo de Superstudio aparece unido antes de su fundación, en la facultad de arquitectura de Florencia a principios de los 60, donde comienzan su trayectoria estudiantil marcada por las protestas universitarias. Además, todos los integrantes cursan las asignaturas de los profesores Savioli y Ricci en las cuales experimentan enfoques diferentes, alejados de las vanguardias o ismos en los que veían anclada la disciplina. En esta época llegan a las manos de los estudiantes las revistas que incluyen los proyectos de Archigram, coloristas, descaradas e irreverentes, con un estilo Pop que caracterizaba el momento. Sin embargo, también aprenden de arquitecturas históricas como el monumentalismo de los volúmenes puros de Louis Kahn o las utopías idealistas de la época de la Ilustración.

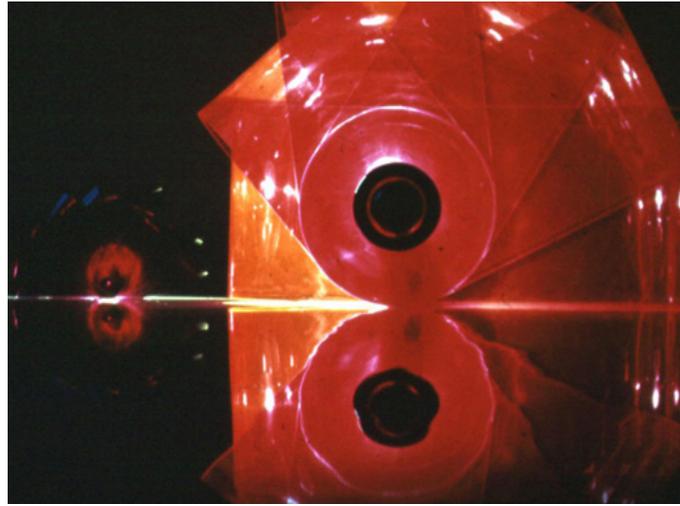
En los trabajos de curso de los futuros integrantes ya se puede observar estas contradicciones que marcarán toda la producción posterior del grupo, en la que unos volúmenes puros y racionales coexisten con visiones pop, coloristas, estructuras hinchables y tecno-formas.

SUPERSTUDIO, NACIMIENTO Y FINALIDAD

Es en 1966 cuando nace oficialmente Superstudio: coincidiendo con la inundación de Florencia, Adolfo Natalini y Cristiano Toraldo di Francia comienzan a trabajar juntos en el mismo estudio.

Por aquel entonces Natalini ya había planificado una primera exposición que debido a la inundación se aplaza y se presenta finalmente este mismo año en la galería de Jolly² en Pistoia¹, con el nombre de "Superarchitettura". Esta exposición define las bases del grupo bajo un manifiesto en el que podemos leer: *"Superarchitettura" es la arquitectura de la superproducción, el superconsumo, la superinducción al consumo, el supermercado, el superhombre, el supergas*. Surgida como una crítica al orden civil, formal y cultural puramente racional y unitario que había producido el Movimiento Moderno y también a las utopías puramente formales de Archigram y los Metabolistas, la superarquitectura se encarga de demostrar como los nuevos procesos industriales deben adquirir un carácter complejo con contradicciones y discontinuidades, asumiendo la lógica de la producción,

¹ Esta exposición se realizan en conjunto con el grupo Archizoom

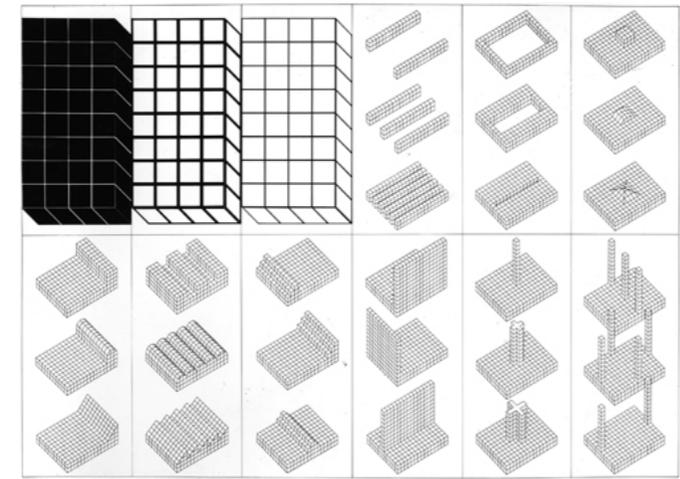


[32]

[33]



[34]



[35]

[32] "Desing d'invencione e desing d'evasione", Superstudio, 1966.

[33] "Desing d'invencione e desing d'evasione", Superstudio, 1966.

[34] "Villas Catalogue: Cornerhouse", Superstudio, 1969.

[35] "Istogrami d'architettura", Superstudio, 1969-1967.

industrial como una energía de diversificación y no de homologación. Utilizaron recursos para atraer a las masas característicos del consumismo como la ironía o la burla contra este.

A partir de este momento, el grupo se consolida y amplía con el ingreso de los hermanos Alessandro y Roberto Magris y de Gian Piero Frassinelli, antropólogo y principal autor de las "12 ciudades Ideales". El trabajo de Superstudio se mueve a lo largo de los años hacia una visión cada vez más abstracta, se aleja progresivamente de la actividad constructiva o práctica hacia la arquitectura teórica o por imágenes, recogidas en inventarios y catálogos que Natalini clasifica en 5.

La primera etapa de su producción, que se corresponde a la actividad desarrollada entre 1965 y 1968, queda recogida en el catálogo "Viaggio nelle Regioni della Ragione", donde Superstudio hace una revisión por la historia para descubrir el motivo por el que el arquitecto ha llegado a este momento. Sin embargo, no es hasta su publicación en la revista DOMUS

"Desing d'invencione e desing d'evasione"(1966), cuando comienzan a señalar la dirección de su investigación hablando del problema de habitar en 'la horrenda cotidianidad' y describen el diseño de la evasión introduciendo elementos extraños en el sistema, elementos con capacidades extrasensoriales con el objetivo de llamar la atención e inspirar movimientos y comportamientos.

En esta etapa los diseños eran hipótesis de transformaciones físicas, en "Storyboard" (1966) representan estas ideas mediante un ensayo prueba-error, partiendo de un cubo, añaden 'apariciones' metafóricas y absurdas que simbolizan la evolución de la arquitectura, poniendo en duda los valores que Superstudio critica.

Un año más tarde publican un segundo catálogo llamado "Istogrami d'architettura" o "Tumbas de Arquitectos" conformado con treinta diagramas tridimensionales que parten de un cubo, este se repite formando una cuadrícula con infinitas posibilidades volumétricas y de escala, como rechazo a toda idea de diseño arquitectónico. Se trata de una retícula totalmente invasiva,



[36]

[36] Fotografía publicitaria para la serie "Misura Nel Chianti", Superstudio, 1970.

[37] "Il Monumento Continuo: Manhattan", Superstudio, 1969.



[37]

sin principio ni fin, que desemboca en la producción de una serie de muebles llamada "Misura" (1969) y que más tarde se llamará "Quaderna" (1971).

Con los Histogramas Superstudio adquiere una dirección en su obra que denomina 'arquitectura no física', separándose de la disciplina como actividad vinculada a la dimensión física y desarrollando un lenguaje visual no figurativo que se acentúa en sus proyectos posteriores y que queda irónicamente en contraste con la producción de sus objetos de diseño, en el escrito "La Distruzione dell'Oggetto" publicado en 1971 en la revista "IN Argomenti E Immagini Di Desing"* hablan de la búsqueda de seguir diseñando liberando los objetos de los mecanismos del mercado, impidiendo que su identidad desaparezca.

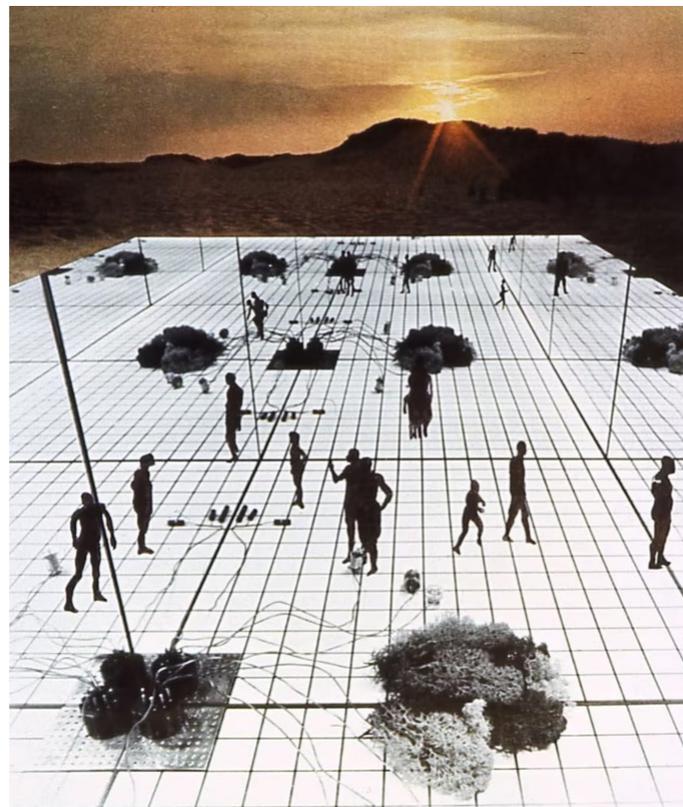
Este tema de 'medida', 'composición sin esfuerzo' y 'diseño único' alcanza su máximo apogeo en 1970 con el "Monumento Continuo", donde la retícula se convierte en una urbanización total con una ausencia general de escala, el gran paralelepípedo invade las grandes ciudades y

los monumentos más importantes del mundo. Utiliza una escala ciclópea definida por una morfología mínima entre otras paradojas, como el contraste de monumentos históricos con el monumento a la modernidad o la superposición mediante fotomontajes de la naturaleza invadida por esta razón pura artificial.

Con este proyecto se encargan de destruir la arquitectura tal y como la conocemos, no existe planta y alzado como demanda la arquitectura tradicional, la retícula se expande en las cuatro direcciones horizontales, destruyen también el urbanismo eliminando la relación entre edificio y ciudad, las tiendas, escuelas y viviendas se encuentran en un mismo plano vertical. Con la documentación del "Monumento Continuo" inician su discurso 'en imágenes', pese a su carácter abstracto utilizan las representaciones visuales o fotomontajes donde la retícula atraviesa ciudades y campos dejando vacíos arquitectónicos con las 'ruinas' de lo que fue la ciudad moderna, representando un último modelo urbanístico desde las primeras ciudades lineales hasta los modelos contemporáneos.



[38]



[39]



[40]

[38] "Nuove architetture lunari, Architettura Interplanetaria". Superstudio, 1971.

[39] "Supersurface Sunset". Superstudio, 1972.

[40] "Atti Fondamentali: Vita" Superstudio, 1972.

A partir de este momento la obra de Superstudio adquiere un camino que Gabriele Mastrigli define como 'didáctico', centrando la arquitectura como medio crítico, es en este momento cuando Frasinelli desarrolla "12 ciudades ideales" cuyo único objetivo es el cambio social a través del pensamiento, estas utopías negativas se alejan completamente de la realidad material describiendo varios modelos hipotéticos de ciudad aparentemente ideales, que de una forma irónica representan diferentes teorías y reflexiones procedentes del modo de habitar del Movimiento Moderno y que concluirán en una reflexión final, en la cual, todos somos esclavos del sistema.

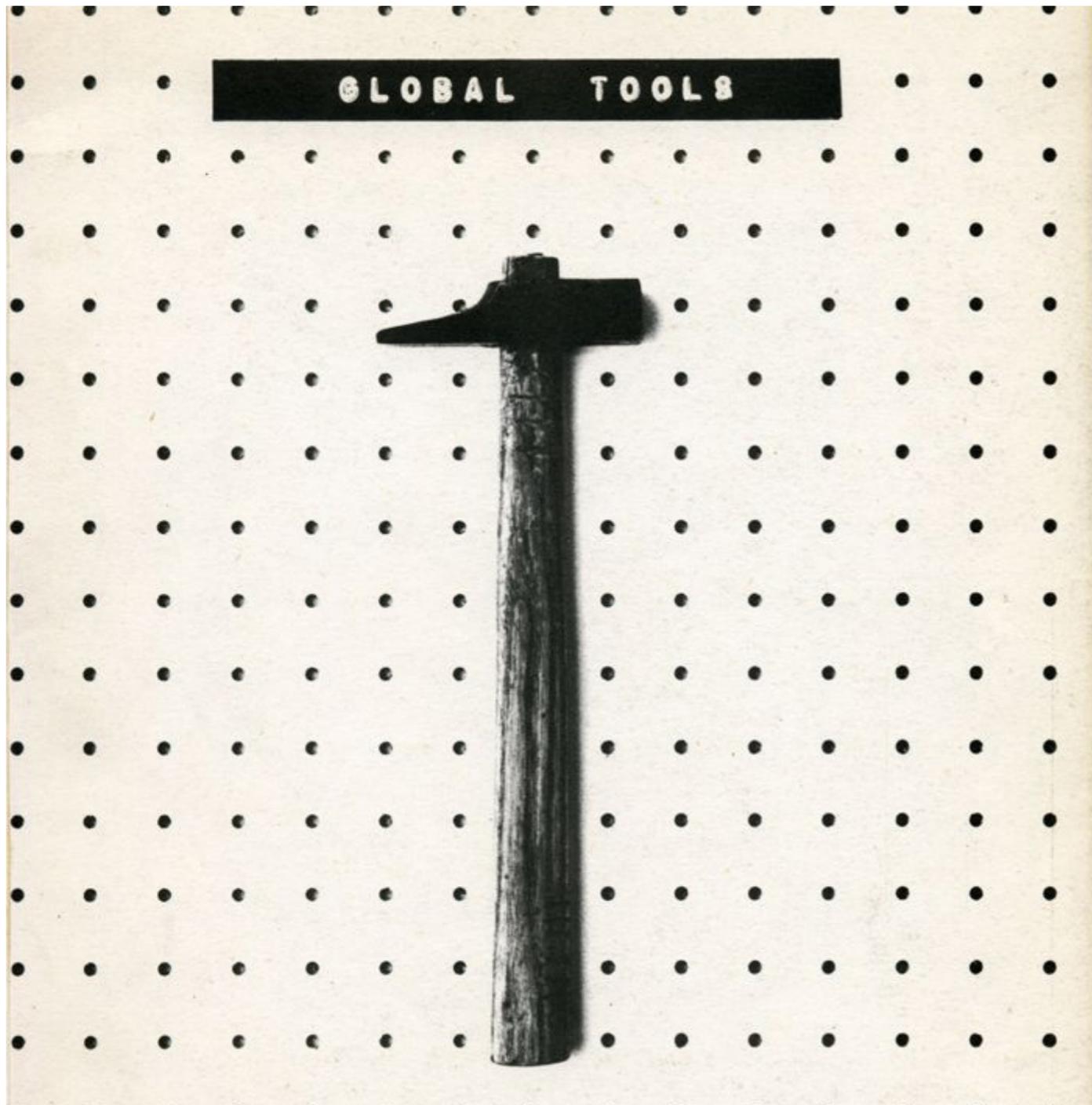
Con este proyecto aparecen también "L' Architettura riflessa" y "L' Architettura Interplanetaria" con la misma finalidad educativa y crítica arquitectónica que el anterior, utilizando la arquitectura como autocrítica, tratando de indagar en sus mecanismos de promoción y en sus formas de trabajo. (Natalini, T. (1977) pag 8)

Este camino hacia la arquitectura no física o abstracta

alcanza su punto culminante en 1972, con su participación en el MoMa de Nueva York, en el que Emilio Ambasz había organizado una exposición colectiva con la intención de recorrer el presente y el pasado próximo del diseño en Italia¹. Superstudio presenta otro modelo teórico de urbanización total, "Super Superficie", una película en la cual la arquitectura es una mera cuadrícula no figurativa a escala global, a través de la cual la humanidad se reencuentra a sí misma, con la desaparición de las ciudades y de todo objeto destinado a ser un bien de consumo, permaneciendo solo aquellos que tienen algún significado simbólico.

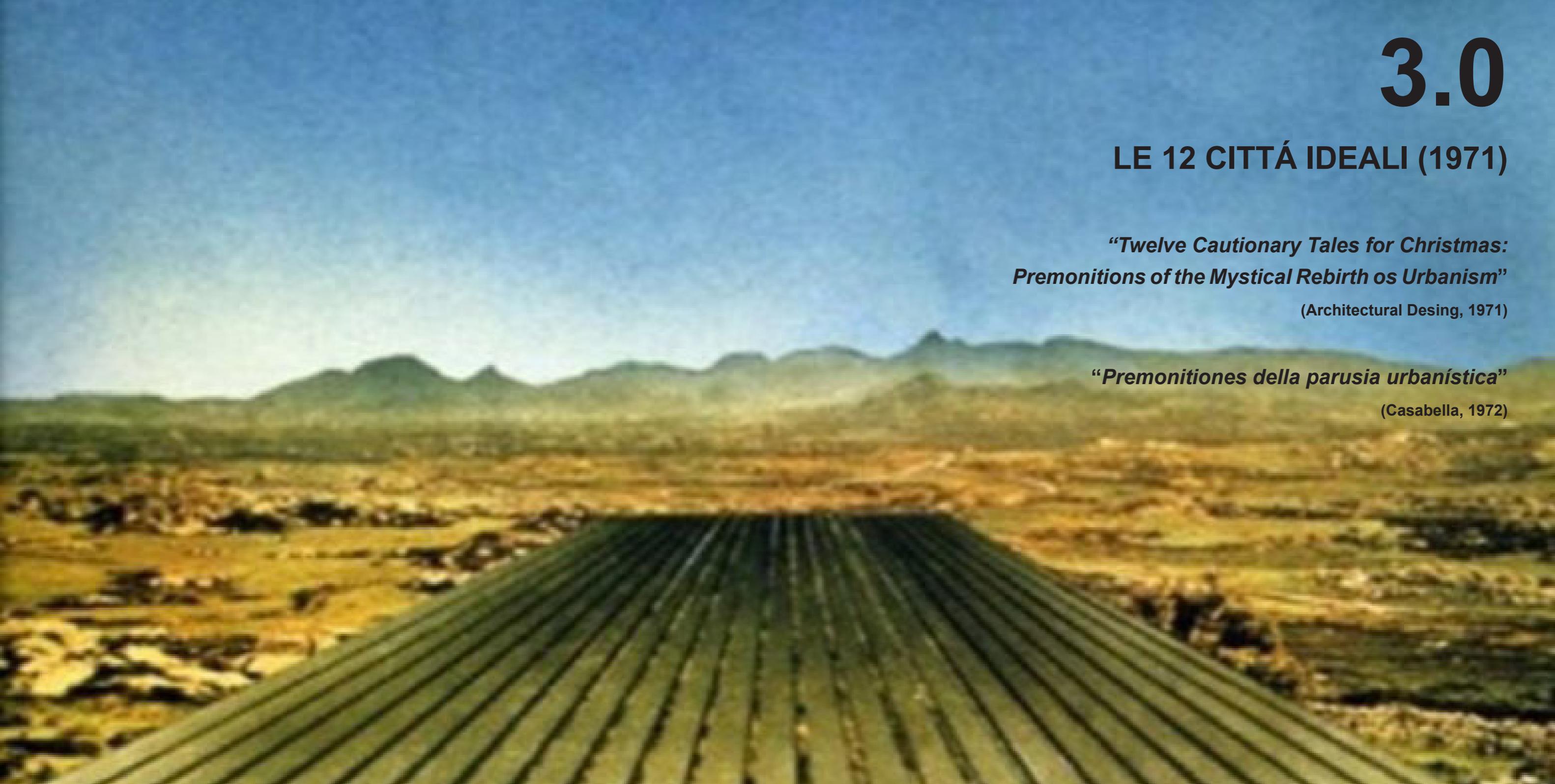
Finalmente inscribirán esta propuesta en un documento publicado en la revista Casabella bajo el título "Atti Fondamentali" (1972) dividido en 5 secciones, en el que reflexionan sobre los 'cinco actos' antropológicos a través de los cuales se originó la arquitectura: Vida, Educación, Ceremonia, Amor y Muerte.

Superstudio cambia, desde este momento, su enfoque, desapareciendo progresivamente su producción



[41] Portada de "Global Tools Bulletin", N 1, 1974.

teórica a favor de la investigación en el ámbito universitario, impartiendo cursos en la escuela de Florencia, además en 1973 fundan un taller 'sin alumnos' llamado "Global Tools" con otros protagonistas del panorama radical italiano como Sottsass, Andrea Branzi, Ugo La Pietra o Celant. Sin embargo, el grupo acabará disolviéndose lentamente con una última oportunidad para el diseño radical italiano en 1978 en la Bienal de Venecia.



3.0

LE 12 CITTÀ IDEALI (1971)

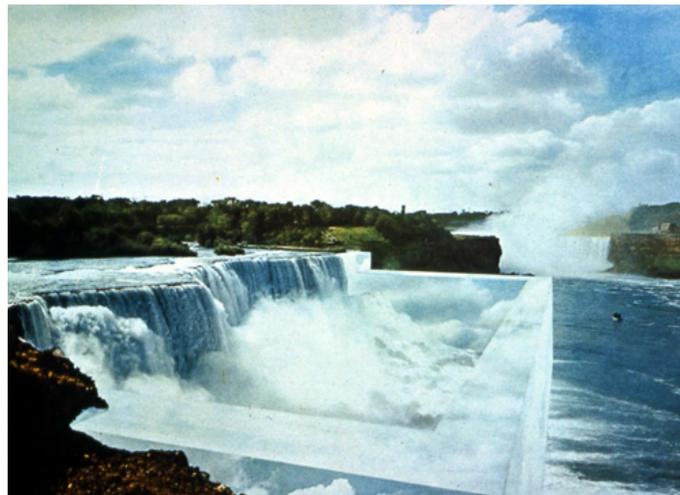
*“Twelve Cautionary Tales for Christmas:
Premonitions of the Mystical Rebirth of Urbanism”*

(Architectural Design, 1971)

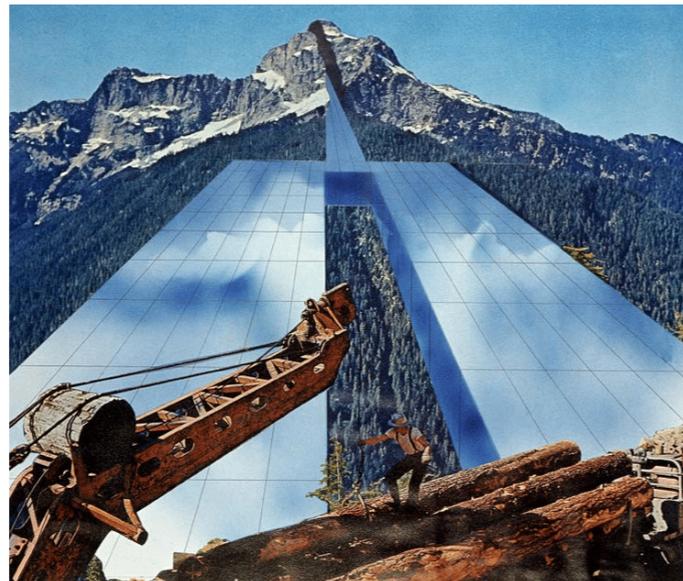
“Premonitiones della parusia urbanística”

(Casabella, 1972)

CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES (1970-71)



[43]



[44]



[45]

[43] "Architettura Riflessa. Veduta delle cascate del Niagara". Superstudio, 1970-71.

[44] "Architettura Riflessa. Taglialegna sulle Montagne Rocciose", Superstudio, 1970-71.

[45] "Architettura Nascosta". Superstudio, 1970-71.

Tras la publicación del *"Monumento Continuo"* en 1971, los intereses de Superstudio no volverán a ser los mismos. En los siguientes meses, se dedicarán al desarrollo de proyectos que Natalini denomina 'didácticos'. Estos trabajos también tienen una finalidad crítica, pero de otro corte: con el objetivo de representar su 'nueva consciencia cósmica', los miembros de Superstudio realizan a través de ellos un autoanálisis de la arquitectura y cuestionan la consciencia física de sus proyectos anteriores.

Influídos por la lectura de *"Ficciones"* (1944) de Jorge Luis Borges y por las obras que se estaban dando en este momento del movimiento *"Environmental Art"* o *"Land Art"*¹ presentan una serie de fotomontajes entre 1970 y 1971 denominados *"Architettura Riflessa"*, utilizando las ideas y técnicas pictóricas que ya habían iniciado con el *"Monumento Continuo"*, pero de una forma mucho menos figurativa, donde la arquitectura se reduce a casi nada, reflejando literalmente su contexto natural.

Este tema de la (in)corporeidad de la construcción

el centro de su publicación en la revista *"Design Quarterly"*, en el cual se invitaron a diferentes artistas de la vanguardia para presentar sus propuestas alrededor de la cuestión central escrita en la propia portada: *'la arquitectura como autocrítica, tratando de indagar en sus mecanismos de promoción y en sus formas de trabajo'*.

La propuesta de Superstudio se presenta con el nombre *"Architettura Nascosta"*. Rompiendo con el lenguaje habitual de representación arquitectónica y generando una arquitectura proyectada para mantenerse oculta, esta obra consistía en una serie de fotografías en las cuales el grupo introducía un proyecto en una caja de zinc, sellada y custodiada por una persona ajena. La idea era presentar una arquitectura invisible o conceptual que existía solo por ser un recuerdo o imagen, denunciando así la excesiva sobreinterpretación por parte de los críticos de los trabajos anteriores del grupo.

En este momento comienzan a trabajar también en otro proyecto. Continuando los temas mencionados anteriormente e influenciados por la ciencia ficción

¹ El land art llega a Italia en esos años en las páginas tanto de la revista Domus como de Casabella, gracias a las figuras de Tommaso Trini y Germano Celant.



[46]

[47]



[46] Cartel original de la exposición "Architettura Interplanetaria". Roma, Galleria Mana, 20 de noviembre de 1971. Superstudio.

[47] "Nuove architetture lunari, Architettura Interplanetaria". Superstudio, 1971.

y la astronomía, hacia la que empezaron a demostrar interés por la reciente llegada del hombre a la luna, crean una serie de fotomontajes denominada "*Architettura Interplanetaria*", en la que investigan nuevas formas de habitar en el espacio. De una forma similar al *Art Land*, utilizan el paisaje inhóspito y desolado del espacio exterior, pues la arquitectura terrestre ya les había decepcionado. Este concepto ya había sido defendido por los reformadores utópicos del siglo XIX¹ y presentado en numerosas películas de la época como "*Odissea en el espacio*". En esta obra emplean el recurso de la sátira, contrastando lo absurdo de la propuesta con la justificación teórica y científica de la tecnología espacial existente.

Esta serie de imágenes se convertirá más tarde en un cortometraje, explorando los nuevos medios promocionales adaptados a la arquitectura, que será presentado en la Galería Mana en 1971, junto con el proyecto "*12 ciudades ideales*", que representaban 'los logros de 20.000 años de civilización'. Al igual que las publicaciones anteriores, analizaban la relación

entre los seres humanos y su entorno 'natural', describiendo 12 paradojas urbanas que criticaban la incapacidad de las ciudades contemporáneas para adaptarse a la nueva realidad tecnológica.

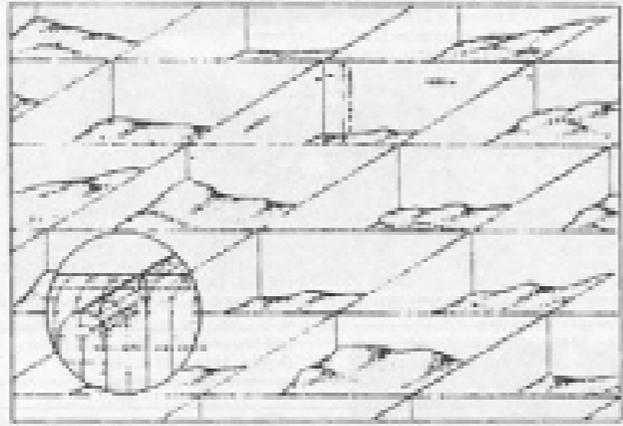
Se mostraron imágenes colgadas en la pared y retrasmisiones de radios de transistores individuales portátiles que se sintonizaban con las imágenes. La exposición trataba de introducir al público dentro de los mundos descritos creando un espectáculo que comenzaba con música jazz en vivo, siendo interrumpida por la retrasmisión de noticias cada vez más alarmantes. Pretendían demostrar la influencia de los medios de comunicación, que muchos estados utilizaban como propaganda política masiva, pues la prensa se ganaba la confianza de los oyentes mediante reportajes que parecían objetivos. Los textos y las imágenes de la instalación describían situaciones supuestamente ideales sin contar claramente la intención de su obra, llegan a las consciencias de los oyentes provocándoles sentimientos de complacencia o repugnancia e introduciéndoles en mundos de los que son o no cómplices.

Twelve Cautionary Tales for Christmas

PREMONITIONS OF THE MYSTICAL REBIRTH OF URBANISM

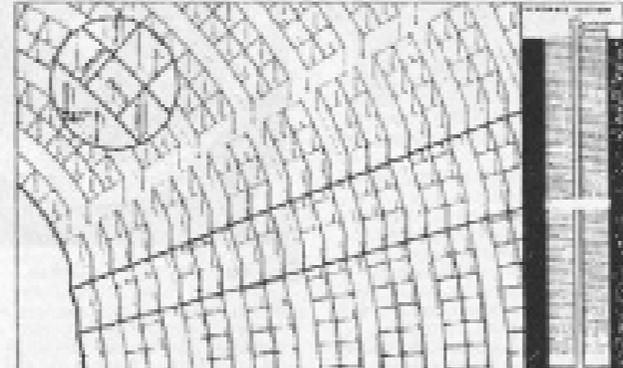
SUPERSTUDIO evoke twelve visions of ideal cities, the supreme achievement of twenty thousand years of civilization, blood, sweat and tears; the final haven of Man in possession of Truth, free from contradiction, equivocation and indecision; totally and for ever replete with his own PERFECTION.

First city
2,000-ton city
 Even and perfect, the city lies amid green trees, sunny hills and wooded mountains. All full sheets of continuous buildings intersect in a rigorous, square mesh, one league apart. The buildings, or rather the single, uninterrupted building consists of cubic cells 3 cubits each way; these cells are placed one on top of another in a single vertical stack, reaching a height of a third of a league above sea level, so that the relative height of the building varies in relation to the level of the ground on which it rises. Each cell has two external walls. Cell walls are of opaque material, porous to air, rigid, but light. The wall facing north (or if this is an external wall, the wall facing west) is capable of emitting 10 images, sounds and smells. Against the opposite wall is a seat capable of moulding perfectly to the human body, even of enclosing it completely. Incorporated in this seat is an apparatus for satisfying all physiological needs. When not in use, this membrane and all apparatus withdraw and the wall returns. The floor is a simulator, and can evoke all sensations of living things. The ceiling is a brain-impulse-receiver. In each cell is an individual cell whose brain impulses are continuously transmitted to an electronic analyzer set at the top of the building. beneath a continuous semi-cylindrical vault. The analyzer selects, compares and interprets the desires of each individual, programming the life of the entire city moment by moment. All citizens are in a state of perfect equality. Death no longer exists. Sometimes someone indulges in absurd thoughts of rebellion against the perfect and eternal life granted him. At first the analyzer ignores the crime; but if it is repeated, the man who has shown himself unworthy is rejected. The ending panel descends with a force of two thousand tons until it reaches the floor. At this point, in this marvellous economy, another life is initiated.



The panel returns to its original height, and all the individuals living in cells within a distance of a quarter of a league from the empty cell donate an ovum or a group of spermatozoa, which are transported in channels created for this purpose to a seed seat in the new empty seat. Here, an ovum is fertilized and the seat is transformed into a uterus, protecting the new son of the city for nine months, until his happy dawn.

Second city
Temporal cochlea-city
 The city is an endless screw, 4.5 Km. in diameter, completing one revolution a year. Its lower economy, facing the centre of the earth, consists of an excavating apparatus (a kind of turbine, with blades) that, in revolving, crushes rock, forcing all matter towards the centre of the cylinder and through a duct up to the ground. Above the turbine is the propulsion apparatus, an atomic power center set to last 10,000 years and the automatic plant and electronic computers that control the city. The centre is provided with all apparatus required for the satisfaction of individual living needs and is hidden in the ceiling and air-into-controlled. The entire city is illuminated at a constant 100% with 60% humidity. Each cell is constantly lit to an intensity of 100 lux; the roads are illuminated to an intensity of 200 lux; this light contains all the wavelengths of the visible spectrum; that of the roads also contains small quantities of ultra-violet light. The cells have no system for closing or screening. Inhabitants live one to a cell, and wear no clothes or other objects because the city provides for their every need. They are absolutely free to act and organize their lives. Each



[48]

En diciembre, publican en la revista británica Architectural Desing "Twelve Cautionary Tales for Christmas: Premonitions of the Mystical Rebirth os Urbanism", una colección de cuentos describiendo algunos de los mundos apocalípticos más escalofriantes imaginados por arquitectos de la posguerra. (Superstudio, 1971)

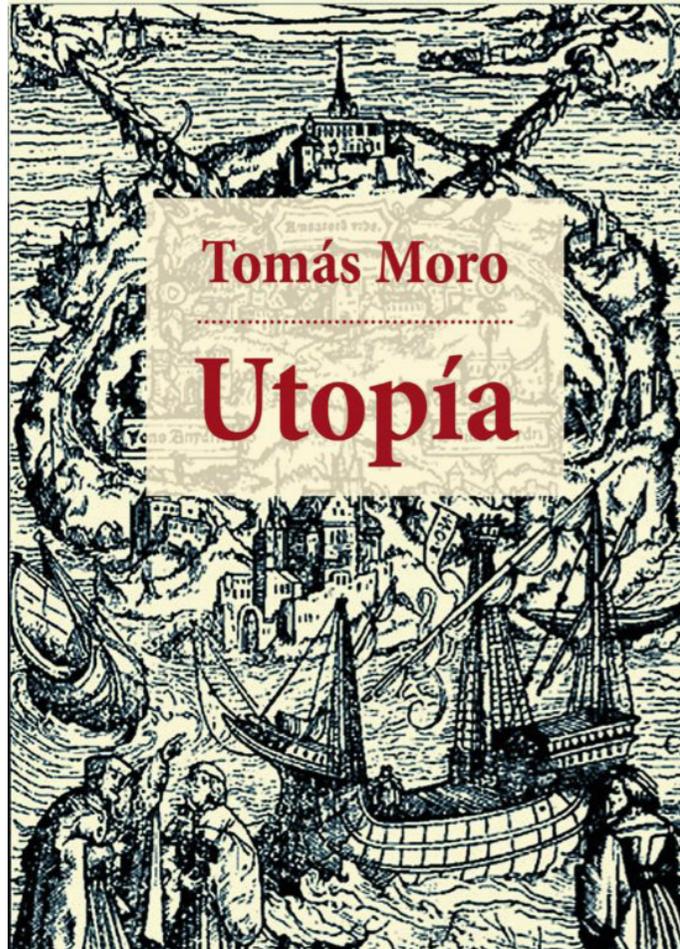
En este caso aparecen en formato tipo comic formado por recuadros de diferentes formas y tamaños que se van intercalando y contienen uno o dos fotomontajes o dibujos explicativos acompañados del texto que en la exposición era leído por una voz de fondo. Además, añaden respecto a la exposición una conclusión en la cual revelan su verdadera intención. Finalmente, en enero de 1972 publican en la revista italiana Casabella nº 361 y en la francesa Cree, "Le dodici città ideali: Premonitiones della parusia urbanística", este último artículo, en idioma original, se trata del más completo, pues no solo aparecía el epílogo a modo de test de la revista británica, sino que añadieron un 'post-scriptum' donde describían última ciudad "La tredicesima città" como explicación de las otras doce.

Esta forma de actuar es repetida a lo largo de su carrera en numerosas ocasiones, dando conocer una serie de visiones más o menos inteligibles, que solo reaparecen más tarde, esta vez desveladas, puestas en sistema unas con otras, en el marco de especulaciones más amplias. Ejemplos de ello son el "Viaggio nelle Regioni della Ragione" o los 'storyboards' del "Monumento Continuo". (De Flego, G. 2016, Pag 24)

Superstudio plantea tres niveles de interpretación de la morfología urbana, el "Monumento Continuo" y "Supersuperficie" representadas como 'un gran exterior sin interior', y las 12 ciudades, situadas cronológicamente entre estos dos, que representan 'un gran interior sin exterior'.

Estas indagaciones ficticias del futuro o del pasado, en las que el avance tecnológico significa la reducción de la vida humana biológica, se convertirán en el paso previo al trabajo de "Atti Fundamentalí"

LA UTOPIÍA EN LAS ARTES Y EN SUPERSTUDIO



[49]

[51]



[50]



[49] Portada del libro "Utopía". Tomas More, 1516.

[50] "Torre de Babel". Marten van Valckenborch, 1595.

[51] "Jardín del Edén". El Bosco, 1510.

Antes de describir la obra y meternos de lleno en ella, es oportuna una pequeña digresión sobre el recurso retórico de la utopía, ya que habitualmente es asociado, junto con la distopía, a la obra de Supers-tudio. El documento de las 12 Ciudades ideales es definido por el grupo como una *'utopía crítica negativa'* y por Rem Koolhaas como *'urbanismo metafórico'*. Andrea Branzi, en cambio las describe como *'una representación de la radicalización de 12 características de la metrópoli actual (...) dirigidas a crear un universo de locura absoluta.'* (Branzi, A. 1984. Pag 63)

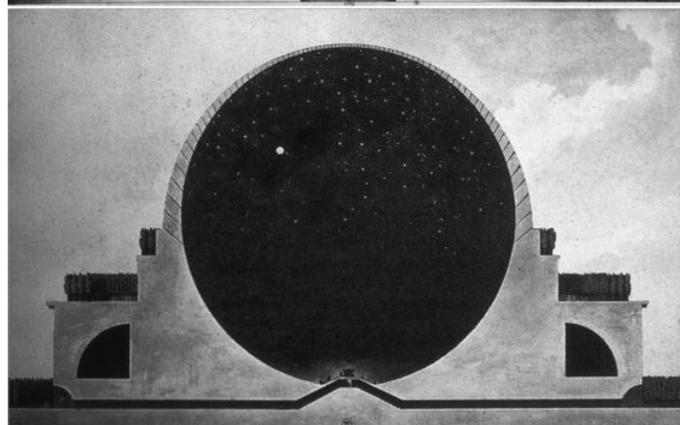
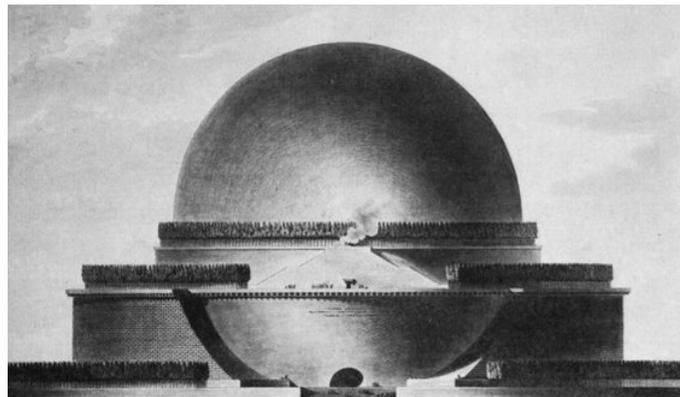
En la historia de la arquitectura siempre ha habido artistas e intelectuales que han encontrado en sus trabajos una forma de denuncia y crítica al sistema de la época, recurriendo a la representación de espacios imaginarios.

La representación ficticia de una sociedad futura fue denominada 'Utopía' o 'no lugar' por Thomas More en 1516; en su libro con este título describe una isla imaginaria con un sistema político, social y legal perfecto. Sin embargo,

cuando hablamos de esto mismo en términos negativos imaginando un futuro catastrófico o apocalíptico lo denominamos 'distopía' apareciendo como término en 1948 en la novela de George Orwell "1984".

Es importante destacar como a lo largo de la historia, en todas las publicaciones, imágenes, arquitectura e incluso en el cine actual podemos observar características del mundo real dentro de estas sociedades imaginadas. Aunque podemos encontrar ejemplos de arquitectura utópica o distópica en la descripción y representaciones del "jardín del Edén" o la "Torre babilónica" en la tradición judeocristiana, no es hasta la época de la ilustración en el siglo XVII cuando se da el primer 'boom' de estos proyectos no construidos.

En esta época de grandes desarrollos en el pensamiento y en la investigación, donde el método científico, la matemática y la razón se convirtieron en protagonistas, podemos destacar arquitectos revolucionarios como Louis-Boullée con su "Cenotafio de Newton" (1784), un monumento funerario utópico, dedicado al científico



[52]

[53]

[54]



[52] "Cenotafio de Newton", Louis-Boullée, 1784.

[53] Detalle de una de las "Carceri d'invenzione", Gian Battista Piranesi, 1745.

[54] Poster "Metropolis", Fritz Lang, 1927.

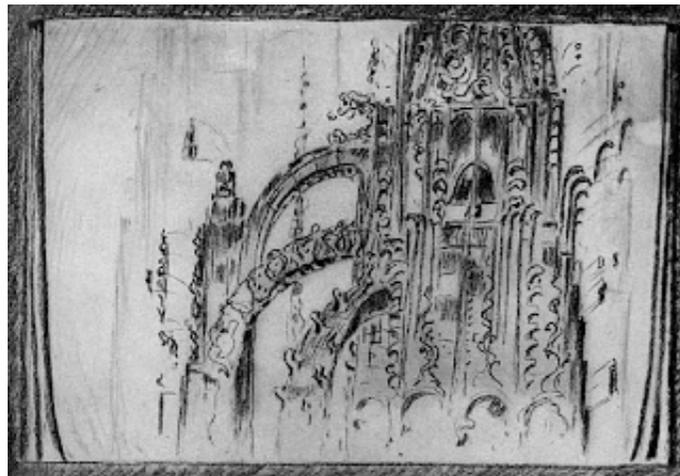
Isaac Newton, que consistía en una gran esfera que pretendía aunar el universo propuesto por el científico con la grandiosidad de lo divino representado por esta forma geométrica. Boullée quería crear una arquitectural ideal que va más allá del neoclasicismo y del dogma del momento, capaz de reproducir los efectos de la naturaleza. El trabajo de Boullée consiste en una serie de grabados que describen su proyecto en términos de escala, luz y espacio, acompañados de un texto explicativo que recuerda tanto en formato como en la representación de las imágenes a la obra de Superstudio.

"La luz de tal monumento, que debe ser tan parecida a la de una noche pura, está producida por los astros y las estrellas que decoran la bóveda del cielo. La disposición de los astros es conforme a la que presentan en la naturaleza. Estos astros están figurados y formados por pequeñas aberturas en forma de embudo, practicadas en el exterior de la bóveda y que, viniendo a dar al interior, establecen la figura que les es propia. La luz exterior, al penetrar a través de esas aberturas en el oscuro interior, contornea todos los objetos expresados en la bóveda."

(Boullée, L. 1784)

En este mismo momento Piranesi crea sus "Carceri d'invenzione" (1745), unos grabados misteriosos y oscuros de mazmorras en los que las personas son torturadas y que representan nuestros mundos interiores. La obra representa la protesta del artista contra de su sociedad contemporánea, dominada por la fría objetividad donde la imaginación ha sido encerrada en cárceles que, además, no tienen ninguna coherencia arquitectónica.

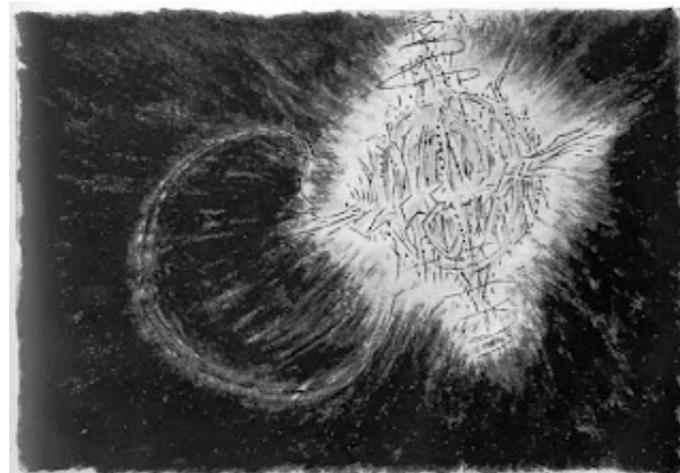
Sin embargo, no podemos hablar de urbanización total hasta más adelante, con la película "Metropolis" de 1927, Fritz Lang crea una realidad urbana caótica, una ciudad estratificada donde la arquitectura atiende a cada uno de estos fragmentos, el modo de vida y las características de los ciudadanos van de la mano con el tipo de urbanismo que encontramos en la película. Fritz Lang utiliza al igual que Superstudio el recurso pictórico vanguardista del momento, el expresionismo, para representar los poderes políticos y preocupaciones de sus ciudadanos mediante recursos como la metáfora o el monumentalismo, apelando siempre a los sentimientos y la capacidad



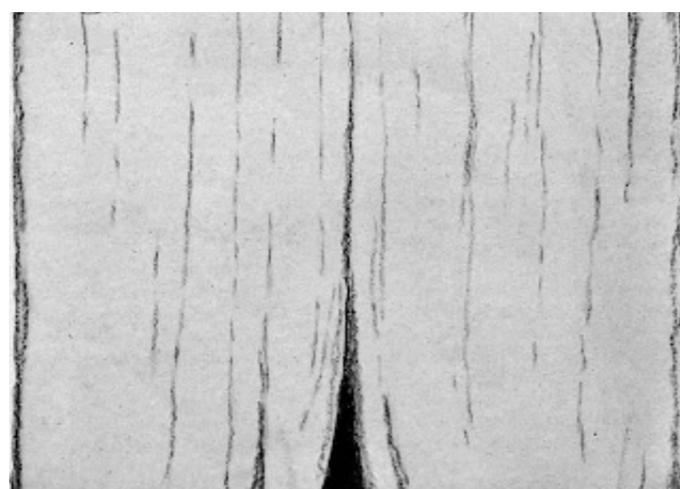
**Brota lentamente desde abajo...
crece, se arquea. Las formas emergen libremente del
espacio y...
sigue creciendo y creciendo... Un desplazamiento
vivo de formas... hasta que...
se apoya sobre el suelo.**



**amenaza con derrumbarse...y estalla...
Pero las formas se desprenden sin dificultad...
caen formando círculos y se separan unas de otras...
se convierten en átomos y se desvanecen en el uni-
verso...**



**La estrella-catedral se acerca... gira sobre sí misma...
baila...
danza... cambia de forma y de brillo.
Y surge un meteoro... y el espacio se pone otra vez
azul oscuro... sin estrellas...
durante mucho tiempo...**



el telón se cierra lentamente.

[55] Sucesión de imágenes de "El constructor del mundo". Bruno Taut, 1919.

de llegar al espectador haciéndole recapacitar.

Unos años antes, en 1919, Bruno Taut publica *"Der Welt oni Baumeister"* (El constructor del mundo), con una estructura muy similar a la de *"12 ciudades ideales"* o el *"Monumento Continuo"*, como un teatro con imágenes o película adelantada a su tiempo, consistía en una secuencia de dibujos expresionistas, acompañados de un pequeño texto, que reivindicaban el papel del arquitecto en la construcción problemática del mundo.

"La arquitectura, al igual que el arte musical, no puede describir ni ser psicológica, sino que se apoya única y exclusivamente en el mundo de las formas, creadas con libertad, sin limitación del entorno"
(Taut, B. 1919)

En la segunda mitad del siglo XX podemos hablar de la siguiente gran ráfaga de proyectos de arquitectura imaginada o no construida, en este momento situamos nuestro caso de estudio y todos sus coetáneos pertenecientes a las diferentes arquitecturas vanguardistas, donde los términos de utopía y distopía vuelven a sonar

con fuerza no solo en los estudios de arquitectura sino en el arte, en libros de ciencia ficción y en el cine que se llevaba desarrollando desde 1895.

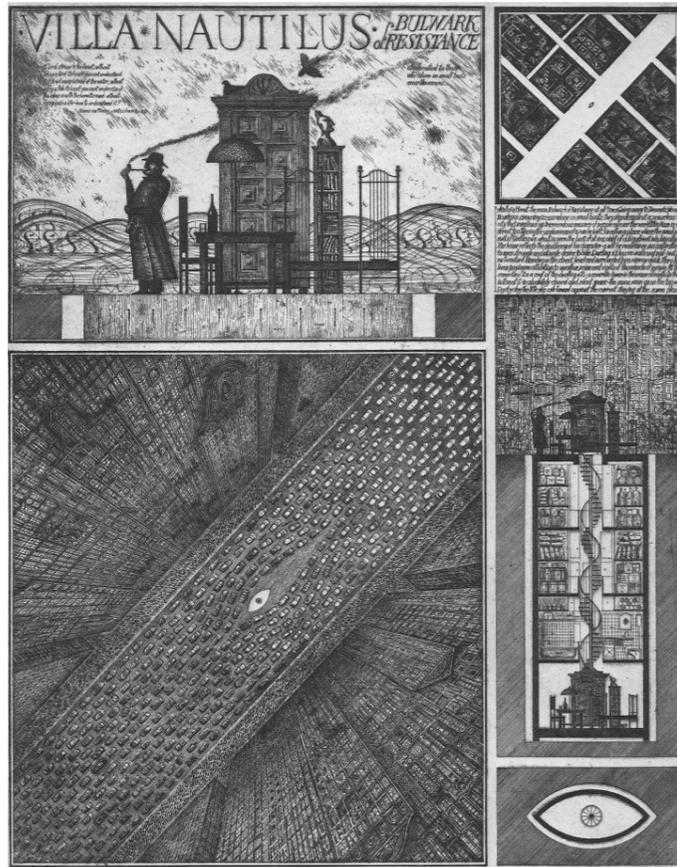
Ya hemos hablado con anterioridad de la arquitectura radical, característica de la sociedad capitalista del mundo occidental. Sin embargo, podemos encontrar utopías en la arquitectura soviética y japonesa, con similitudes a la hora de expresar sus sueños y miedos desde una perspectiva política y económica diferente.

Entre 1980 y 1990 los artistas de la Unión Soviética, Brodsky y Utkin, crearon mundos imaginarios contrarios a la realidad urbana y arquitectónica en la que vivían, marcada por la prefabricación y la 'vivienda de masas'. Con una estética similar a la de Piranesi representaron obras como *"Hill with a Hole"* que consistían en cerros artificiales poblados de casas, abriendo un hueco en el centro para enmarcar vistas y dejar paso de caminos. Sus grabados, en blanco y negro, son escritos en latín, apelando así a la tradición y el pasado inmemorable y eternal.

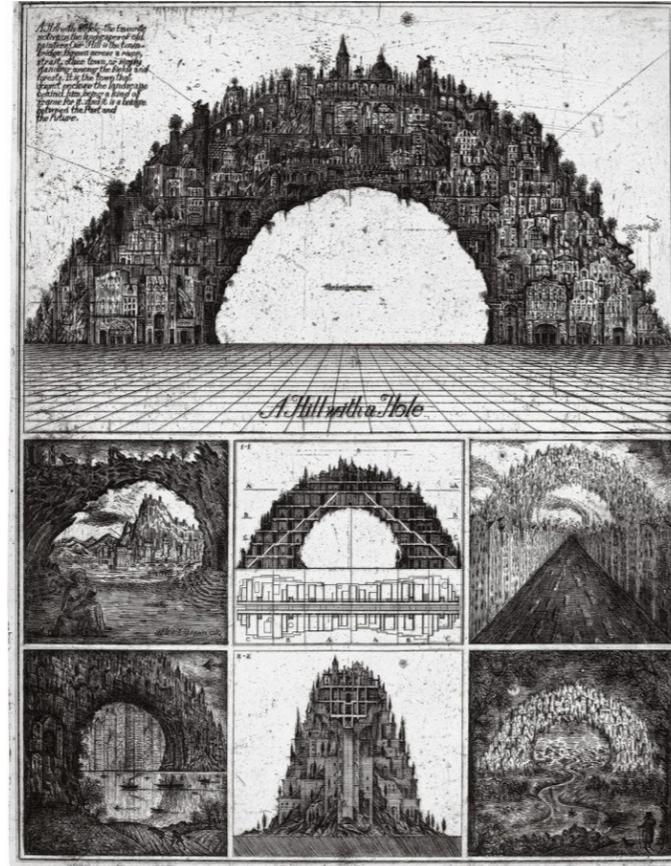
[56] "Villa Nautilus", Alexander Brodsky y Ilya Utkin, 1990.

[57] "Hill with a Hole", Alexander Brodsky y Ilya Utkin, 1987-90.

[56]



[57]



Este tipo de recursos los podemos encontrar diez años después en la obra de Superstudio que al contrario que *Archigram* y el *Metabolismo japonés* utilizan la utopía crítica y el 'detournement'¹ más cercanos al pensamiento situacionista para sustituir la utopía de una ciudad 'máquina' (*plug-in-city*) por hipotéticos apocalipsis sociales.

En este caso de estudio encontramos representaciones futuras supuestamente utópicas, mediante fotomontajes o dibujos acompañadas de textos, que al igual que en un cuadro vanguardista o una novela, representan una realidad distorsionada o exagerada. Describen una arquitectura creada a partir del contexto sociocultural del momento llevado al extremo, donde la metrópolis es sinónimo de máquina como objeto definitivo, la sociedad se rige por estados futuristas generalmente totalitarios y las nuevas tecnologías definen todos los ámbitos de la vida, desde el nacimiento hasta la muerte, influyendo en el trabajo, las relaciones sociales y la procreación.

Aunque Superstudio ha firmado siempre su producción artística como equipo, en ningún momento ha ocultado la paternidad directa de una u otra obra por parte de alguno de sus integrantes. Pues, la gran diferencia de personalidades, intereses y aficiones se trasladaba directamente en sus proyectos, marcando la esencia de cada uno.

En este caso, el principal creador de esta serie de 'cuentos' titulada "12 città ideali" es Gran Piero Frassinelli, que durante su etapa de estudiante se había interesado por la Antropología, realizando trabajos de investigación sobre los métodos de forma de vida del ser humano y como las actividades sociales controlaban el día a día de los ciudadanos. Además, al igual que el resto de las integrantes del grupo, había participado en las revueltas estudiantiles criticando el gobierno, la policía y la enseñanza, por lo que utiliza este escrito para denunciar las 'enfermedades' de la sociedad y su estrecha relación con la arquitectura.

Ya que la obra, como hemos visto anteriormente,

ha sido redactada y publicada en distintas versiones, nos centraremos en la última de ellas, que aparece en la revista casabella en el enero del 1982, siendo esta la versión más completa a nivel de contenido.

El proyecto está compuesto por una introducción, seguido de las descripciones de 12 metrópolis (+1) que se presentan como utopías futuristas, descritas por un texto y acompañadas de una o dos imágenes, una de ellas consiste en un fotomontaje, con las características del arte medioambiental, y la otra en una representación con una técnica tradicional arquitectónica, como axonometrías o secciones de cada una de las ciudades. Posteriormente, aparece un epílogo con un formato cuestionario y, en la redacción en análisis, se añade también un 'Post Scriptum' y una decimotercera ciudad en forma de conclusión.

El ensayo comienza con una descripción inicial de lo que se supone que vamos a ver, leer e incluso sentir, de una forma engañosa o subjetiva sin que el lector pueda descubrirlo hasta el final:

“Superstudio evoca doce visiones de ciudades ideales, el supremo triunfo de 20000 años de civilización, sangre, sudor y lágrimas, el final; el refugio final del hombre que posee la verdad, libre de contradicciones, ambigüedad e indecisión, totalmente y para siempre repleta de su PERFECCION”.

(Superstudio, Architectural Desing, 1971)

‘Perfección’, ‘triunfo’, ‘refugio’ son palabras irónicas que nos hacen creer que las metrópolis descritas son simples utopías, posibles ciudades futuras con una sociedad y arquitectura ideal y magnífica.

Posteriormente el texto se divide en 12 recuadros, cuya intención principal es transmitir y enseñar, y para ello, Superstudio utiliza tanto recursos literarios como pictóricos: de hecho, las 12 ciudades ideales no podrían existir sin el texto o sin las imágenes proyectadas, cuyas referencias e interpretaciones son diversas.

En cada una de ellas se reproduce la arquitectura de cada ciudad, por supuesto, pero también la economía y la política de la sociedad y población que

que habita en ellas, su vida, sus preocupaciones y su muerte, que están estrechamente relacionadas con el tipo de edificios o complejos descritos:

“La ciudad no está interesada en el paisaje porque representa en sí misma todo lo que agrada a sus habitantes. Es sin duda la ciudad más bella del mundo porque sus habitantes cuidan todos y cada uno de los momentos de su existencia con el único propósito de poseer la casa más bella. La ciudad pone a todos sus habitantes en el mismo nivel de partida, es decir, da a cada familia el mismo espacio para construir la casa”.

(Superstudio, l’undicesima città)

Estas hipotéticas situaciones urbanas no son más que sátiras del modo de vida perfecto, que la arquitectura urbanística ha buscado a lo largo de la historia en el planteamiento de las ciudades, así como de la politización de todos los ámbitos de la vida de sus usuarios, representando en cada una de ellas, de una forma más o menos metafórica, un modelo reconocido de la sociedad del momento.

Las 12 ciudades se representan como unas visiones filosóficas o bíblicas, en las que tanto los ciudadanos como la propia urbe aparecen dominados por la tecnología, la desolación de las imágenes refuerza esta sensación grotesca e irónica que nos transmite el texto. Emplean el realismo hiperbólico para llevar situaciones reales a sus consecuencias más extremas, el uso del recurso ‘*demonstratio per absurdum*’, ya característico de Superstudio, les permite demostrar mediante esta exageración el efecto que tiene la fe ciega en las nuevas tecnologías y la americanización de la sociedad, tocando temas como la ilusión de libertad, la procreación artificial, la alienación inducida, la nutrición automática, la renovación mecánica de la ciudad y de sus habitantes, etc. (Parga, M. 2015. Pag 316)

Según vamos introduciéndonos en el texto de cada ciudad podemos intuir que algo no está bien, no se trata de utopías sino distopias. No es hasta el final de la publicación cuando Superstudio nos descubre su finalidad modo de ‘test’ o juego, llamando la atención del lector al igual que en otros artículos

de revistas para la vida cotidiana, pregunta:

“¿De cuantas, entre las doce ciudades cuya descripción has leído, has deseado la existencia; o ha pensado que su existencia sería beneficiosa para la humanidad?”

Se permiten incluso, dejar unas páginas ajenas a la publicación para conceder al lector tiempo para pensar, seguidamente observamos los resultados del test, en el cual nadie se salva. No importa que elijamos: todos somos cómplices, todos contribuimos en la sociedad actual, cuyo futuro inevitablemente es apocalíptico.

‘Zombi’, ‘golem’, ‘robot’, ‘mutante’ e ‘idiota’ son términos que utilizan para insultar al lector por ser un elemento más, un siervo o un observador más del sistema, que no hace nada por el cambio y que ignora los problemas que Superstudio denuncia en el documento. De esta forma la crítica que podíamos intuir en los textos de cada ciudad al sistema político, social y a la disciplina de la arquitectura queda claramente plasmado en el final del artículo, permitiéndonos sentirnos

Courses

UK

London

- **Building Research Station**
118 Ave., Watlington Road, Oxford OX2 0EL, tel. 7231 78 00. "Wood loading on buildings", fee £14.
- **CAGE (Centre for Advanced Studies in Environment)**
The Architectural Association, 36 Bedford Square, London WC1R 3EU, tel. 01 636 1211.
5-6 Jan., "Performance of the building contract", fee £20
11-20 and 26-27 Jan., "Recent developments in environmental control", fee £20
16-17 Feb., "Local consultation, traffic and servicing", fee £20
- **Polytechnic of Central London**,
Department of Building, 25 Marshfield Road, London NW3, Tel. 01 461 5411 Ext. 347
19/1/72, Modular Building Industry Courses
- **Polytechnic of the South Bank**
Dept. of Architecture, Hackford Road, London SW9, Tel. 735 7190
Commencing 2 Jan., course of 12 lectures, "Design for T.V." - Fridays at 6.30 pm, Hackford Road annex, Fee £2.50.

Bristol

- **University of Bristol**
Department of Estate Management, 30/32 Tyndall's Park Road, Bristol BS5 1RH
12 Dec., "Changes in practice"
21-23 Jan., 1972, "Shopping centres"
26-27 Feb., "Environmental control"
24-26 March, "Defects, failures and maintenance in buildings"
29-30 April, "architectural practice and the Common Market"
29 May, "House conversion"
16-17 June, "Architectural secretaries' course".
Fees between £12 and £3.

York

- **Institute of Advanced Architectural Studies, The Kean's Museum, York**
YO1 2HF, Tel. York 24913
28 Dec. 1971 - 8 Jan. 1972, fee £39.00

"Teaching Methods"
October 1972, one year full time diploma course in "Conservation Studies".
Applications to Dr. Derek Eastman at above address.

Lecture

The annual lecture of the Society of Architectural Historians of GB will be given by John Brandon Jones on "C. F. A. Murray: Pugin's last disciple", on January 17, at 6pm, at the Royal Society of Arts, Adelphi, London WC2. The lecture is open to the public.

Died

Robin Boyd, on October 25, aged 52, the Australian architect best known abroad, famous equally for his writings as for his real buildings.
Edgar Wind, aged 71, Professor Emeritus of the History of Art at Oxford University, one of the most brilliant lecturers and writers of the age.

● ADIFFAD, the Spanish branch of ICSID (International Congress of Societies of Industrial Design), was the organizer of what turned out to be the most frustrating of congresses. The location of the 2 new hotels which housed it (see AD 9/71 p.682), in relation to each other and to the beach and historic city, could be blamed, or the lack of seating space for the dozen or so pre-arranged discussion groups, or the lack of a focal centre, or ... or ... or ...

● ADIFFAD had plenty of reasons that this was to be a congress organized by the participants themselves. Well, it failed. True, that two swimming pools and the sea were on hand to cool anger. But that did not satisfy those who had come all the way from, say, Australia, spending a fortune in reasonable expectation of professional exchange. (Euros were even heard to say that ICSID should refund their fares).

The confrontation between the inhabitants of Instant City and the congresses produced the only lively interchange during the 3 days. First, Mike Black bravely spoke up for industrial design but, as Dublin student Toñi Murré describes on p.782, his argument was probably lost on the City people.

Artists beach activities were in evidence throughout: sun and games in the water with green industrial housing, and a "sculpture hydrogen-filled 'volcano'", the result of 48 hours of round-the-clock activity, concluded barely in time for most of the departing guests to glimpse

Results of the twelve cities test, p.717, if you appeared:

More than nine: You are a head of state, or hope to become one, or at any rate you are united to be one. The logic and the mechanism of the system are perfected within you, are part of you, are you. You are but an empty shell, a dark, humid cavity into which the system has penetrated like tendrils of pumpkin plants into earthy crevices, until it has filled them completely. You are a forced vibration of hell, better screaming you. You are not a human being.

From six to nine: You are an element of the system, a cog functioning perfectly within its mechanism, lubricated by the logic of the culture, and thus free from friction, you turn smoothly, perfectly synchronized with your creator; hallucinating and subtle; you generate terror. You are not a human being either, but a "golden".

From three to six: You are a slave, a succubus. You have killed your doubts in order not to be killed by them, and you have died with them anyway. You don't think, you don't want, you only execute orders. Of the whole you, there remain but limbs and organs, nothing more than mechanical parts functioning in one direction only: from the assembly line to the junk yard. You are nothing, a post, smoking "motor".

From one to three: You are a worm. You have got the idea and you don't want to admit it even to yourself. You have amplified your ego, and with it become you're not even to run away. And now you're hidden away in a dark corner with your snout in the mud so as not to see or hear. But the disgusting thing about you is that you'd like to be less frightened so as to be like ordinary men. You're a human being, but perhaps that's worse than if you weren't, isn't it?

You didn't want any of the cities to come true: So, you feel self-satisfied, but you shouldn't, because you haven't caught on: you haven't understood that the descriptions represent cities near. Is it possible that you didn't realize that it is enough to carry forward the logic of the system until it becomes rigorous logic, to concretize many more hallucinating fantasies than those described here? Hold on, the way is blocked, the "technologically advanced" countries are running rapidly along it ever nearer their goal and the "developing countries" are following close. You are an idiot.

Only if you understood the game from the beginning, can you hope to be saved. From the horror of us and our surroundings, "revolution" could spring. Ascend, then, up to the Old Man of the Mountain and be of his children. Observe fate through the white hairs of his beard, and when you have been reborn, descend with a pill of hushed breath your tongue, and a knife under your shirt, to exterminate the spirit, monsters and devils that infect the Earth, and finally, purified with water and incense, you can prepare the foundations for the new City of the White Walls.

'tontos'. Únicamente se salvan aquellas personas que desde un principio han sabido identificar la intención de la obra, lectores que sí son conscientes de todo lo que ocurre y que luchan por el cambio.

Almerico de Angelis, describe en su artículo "L'Anti-desing", estas tecno-distopías como tentativas extremas de ironía y agresión al espectador, y nombra al trabajo producido en este momento por Superstudio como *Utopía pura, acompañada de una causticidad insistente y sutil necesaria para subrayar las contradicciones de la sociedad que desde el principio trataron de cuestionar.* (De Angelis, A. 1973)

La publicación termina con el 'Post-Scriptum', en el que se definen estos mundos como 'contes philosophiques' o historias de ciencia ficción. Es en este párrafo cuando admiten que cada una de las ciudades representan 'un proceso tendencial que ya existe en la historia de las ciudades y en las ideas urbanísticas actuales', además presentan una última ciudad como explicación de las anteriores y para demostrar el carácter infinito

de estas, no hay 12 ni 13, existen innumerables posibilidades para nuestro (des)esperado futuro negativo.

Con la creación de sus 12 ciudades ideales, Frassinelli describe diferentes escenarios, a los que vincula una serie de conceptos a través de unos temas recurrentes, que están a la base de todo el escrito.

Estos temas se pueden encontrar de manera transversal en la descripción de cada una de las ciudades, expresados a través de diferentes recursos retóricos, que se podrían así resumir:

TEMAS / CONCEPTOS RECURRENTE:

- POLÍTICA - REVOLUCIÓN
- LIBERTAD
- CONSUMISMO
- TECNOLOGÍA
- MADRE
- SUEÑOS
- PELICULA-VIDA
- REFERENCIAS BÍBLICAS-APOCALÍPTICAS
- ARQUITECTURA

De la misma manera, podemos detectar una serie de figuras retóricas, siendo presente un sarcasmo de fondo en toda la obra. De hecho, no siempre es posible distinguir entre un recurso retórico y el otro. Aun así, aparecen claramente usados la ironía, contradicción, metáfora, *'demotratio per absurdum'*, la transmisión de terror mediante la descripción de elementos grotescos, o la incertidumbre y la explicación exagerada o hiperbólica, que entre otros recursos más particulares conforman la autodenominada utopía crítica negativa.

El primer tema encubierto que podemos intuir en el texto es la política, influido por la rebelión del 68, Superstudio representa 12 metrópolis capaces de vigilar y reprimir todo tipo de liberación sexual, deseo o sentimiento revolucionario, haciendo reflexionar así al lector sobre esta represión que se estaba produciendo en la realidad por parte de los gobiernos y de la sociedad más tradicional.

Por ejemplo, podemos observar como en la primera ciudad cualquier pensamiento o intención revolucionaria es rápidamente percibida por la ciudad misma que toma



[59] Fotomontaje "La Città cono a gradoni". Casabella, enero de 1972. Superstudio.

represalias terminando con la vida del habitante descendiendo un techo de 2000 pesos, al que debe su nombre. En la octava ciudad, del *cono escalonado*, ocurre algo similar, sin embargo, en este caso el hombre muere porque no es capaz de negarse a obedecer las órdenes de los ciudadanos de plantas superiores.

"La muerte ya no existe aquí. A veces alguien se ve envuelto en pensamientos absurdos de rebelión contra la vida perfecta y eterna que se le concede. La primera vez que el analizador ignora el crimen, pero si se repite, la ciudad decide negar el espacio vital al que se muestra tan indigno"

(La prima città: Città 2000 t)

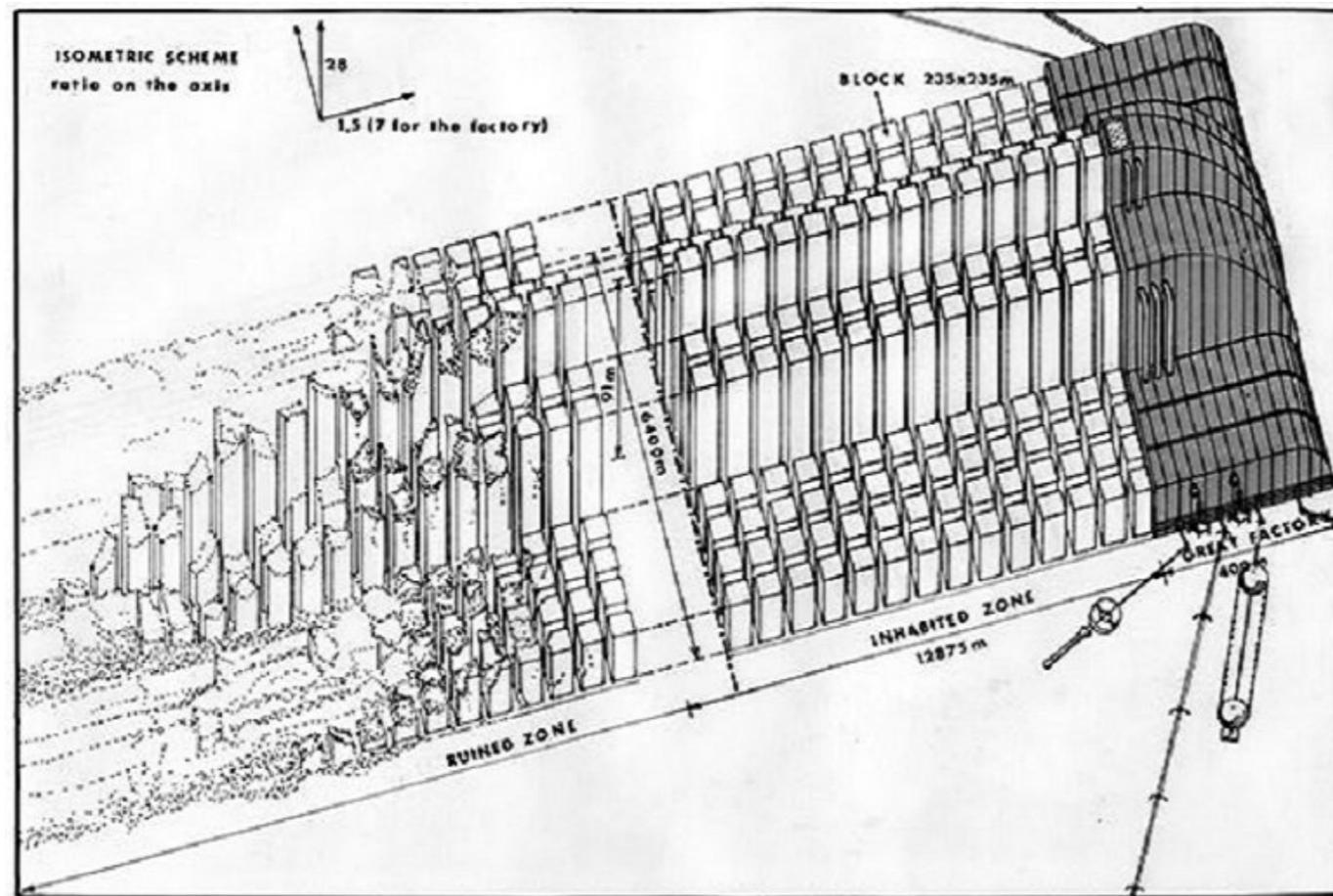
"Teóricamente, con un esfuerzo de voluntad, es posible negarse a cumplir las órdenes dadas por los habitantes del piso superior, pero el sentimiento de culpa que proviene de tal rebelión es tan fuerte y causa un sufrimiento psíquico tan intenso que muy pocos pueden soportarlo por mucho tiempo"

(L'ottava città: La città cono a gradoni)

Este posible sentimiento de rebelión directamente desaparece en otras de las ciudades al ser controlados

todos los deseos de los ciudadanos. Con esto nos introducimos en un tema muy recurrente en todas las ciudades, que Frassinelli presenta una vez más, en diferentes posibilidades con un mismo significado: la libertad, de la que se habla en diferentes niveles, desde la imposibilidad de esta, pues los ciudadanos aparecen 'dormidos' y totalmente controlados, como la ciudad espacial; hasta otros supuestos en los que los ciudadanos gozan de una aparente libertad, de movimiento y elección, pero en realidad, se ven sometidos a reglas y consecuencias por no acatarlas, manteniendo de esta forma una sensación de cautividad o libertad inalcanzable. Un ejemplo hiperbólico de esto podemos observarlo en *"la Ciudad del libro"* (12), donde los habitantes están obligados llevar y leer siempre un libro colgado del cuello de normas morales y conductas.

El tema del consumismo y la nueva cultura de la producción aparece también en varias ciudades como un mecanismo más de control de los individuos, sometiéndoles mediante sus ansias de posesión. En la séptima ciudad, de la producción continua, los habitantes



deben luchar por ocupar los edificios recién construidos para ascender en la jerarquía social, además los antiguos se desintegran cada cuatro años obligando así a vivir un continuo nomadismo. En la ciudad de las casas bellas, en cambio, los ciudadanos se ven sometidos por el anhelo de tener la casa más bella: partiendo de un mismo 'nivel de partida' deben poner todos sus esfuerzos en enriquecerla estéticamente en una continua competencia con sus vecinos, sin embargo, esta belleza solo aparece en el exterior, como una fachada al austero interior como una metáfora en la cual representan las carencias de la sociedad, encubierta tras esa búsqueda de tener el último objeto del mercado.

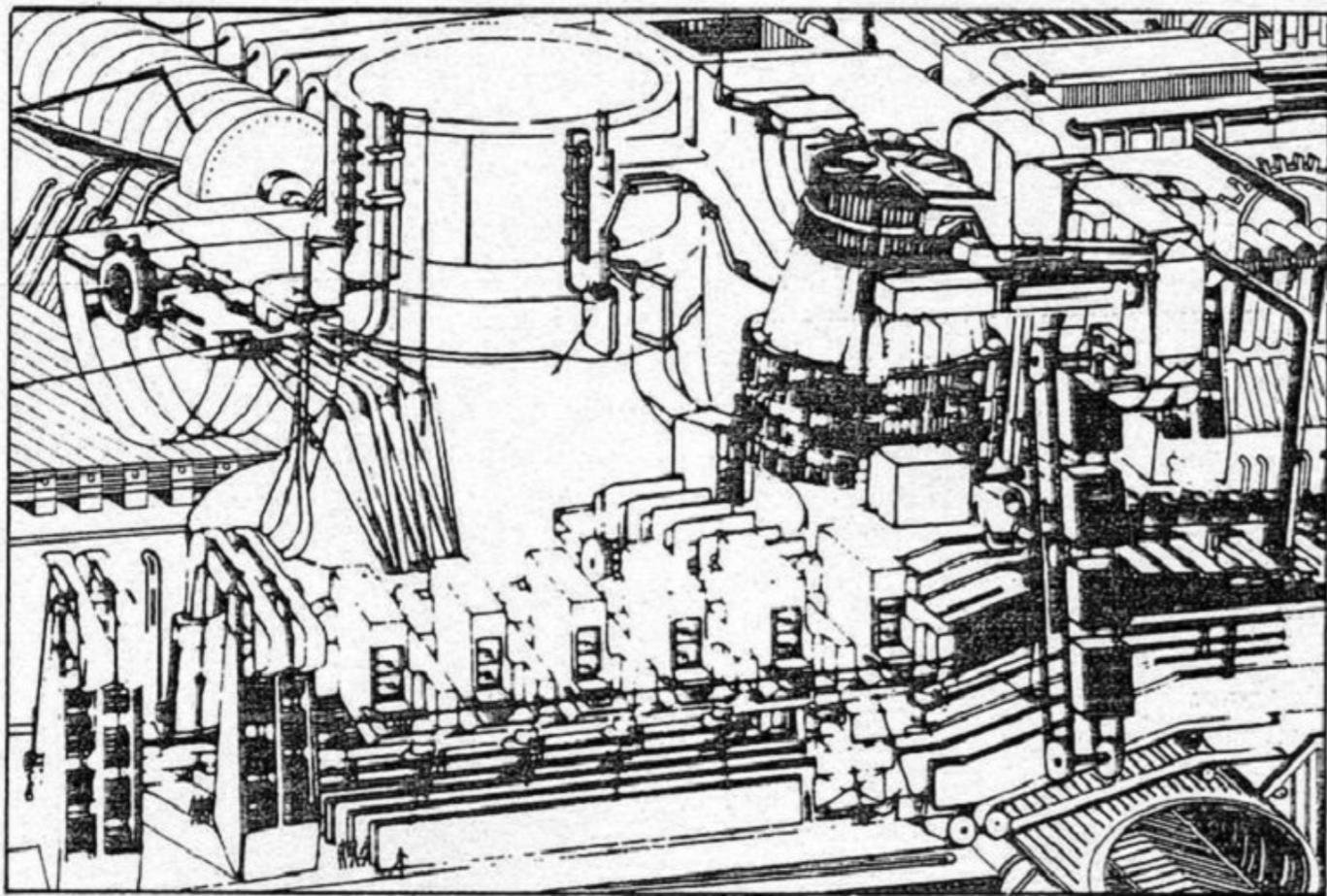
"La principal aspiración de cada ciudadano es mudarse cada vez más a menudo a una casa nueva porque las casas producidas se renuevan constantemente y están equipadas con las comodidades cada vez más mejoradas que la Junta Directiva de la ciudad inventa para la alegría de los ciudadanos"

(La settima città: Città nastro a produzione continua)

"Al final del mes cada ciudadano recibe vales calculados sobre la base de su salario menos el coste del consumo de agua, electricidad, calefacción y alimentos, con estos vales compra los materiales que necesita para continuar con el embellecimiento de su hogar, trabajo al que cada ciudadano dedica todo su tiempo libre del trabajo"

(L'undicesima città: La città delle case splendide)

El elemento que se encarga de regular todos estos sentimientos, órdenes, la muerte, la vida y el nacimiento, es la propia ciudad, que no es más que una gran máquina, tocando de esta forma el tema más recurrente de todas las arquitecturas funk o radicales de la época. Al contrario que otros arquitectos del momento, Superstudio utiliza la tecnología desde una perspectiva negativa, es un cerebro central que modela toda la existencia, la ciudad lo rige todo, lo que quieren o no sus integrantes, sus necesidades y como solventarlas. En otros proyectos e la época, como las megaestructuras de los Metabolistas, Archigram o Yona Friedman en su "Architettura mobile", sus autores estudian las posibilidades de la tecnología representándola como un recurso



[61]

[61] "La Città macchina abitata". Architectural Desing, diciembre de 1971. Superstudio.

[62] "Seaside Bubbles". Ron Herron, Archigram, 1966.

sofisticado que proporciona al usuario libertad y movilidad infinitas. Superstudio en cambio ironiza sobre estos sueños de sus coetáneos, mostrando los devastadores resultados de la fe absoluta en un progreso tecnológico despiadado. (Parga, M. 2015. Pag 318)

"Los habitantes viven en el coche, arrastrados implacablemente por cintas transportadoras a las norias, por toboganes y conductos neumáticos desde el punto de nacimiento hasta el punto de muerte. La máquina lo provee todo; a lo largo de los innumerables caminos que se entrecruzan, se unen y se dividen según los programas incomprensibles de la máquina, los habitantes encuentran comida y miedo, sueño y alegría, sexo y esperanza, muerte y enojo"

(La nona città: La città macchina abitata)

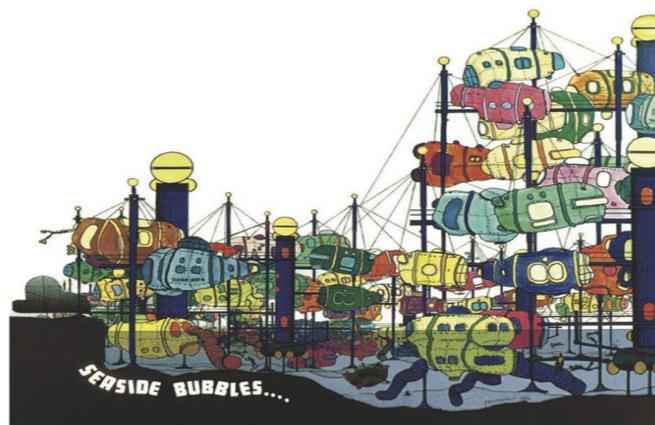
Encontramos una contradicción o sátira en como esta mega urbe, pese al verdadero significado negativo, Frasinelli la describe como una Madre tecnológica que cuida y protege a sus hijos facilitándoles todo lo necesario para su supervivencia, sin ella no

pueden vivir, además en aquellas donde existe el nacimiento, este es un proceso mecanizado y controlado por la ciudad. Este término aparece en la cuarta ciudad, donde los individuos viven en una nave espacial sometidos a un sueño permanente y la madre controla su nacimiento, vida y muerte con la finalidad de la supervivencia del ser humano en un nuevo mundo.

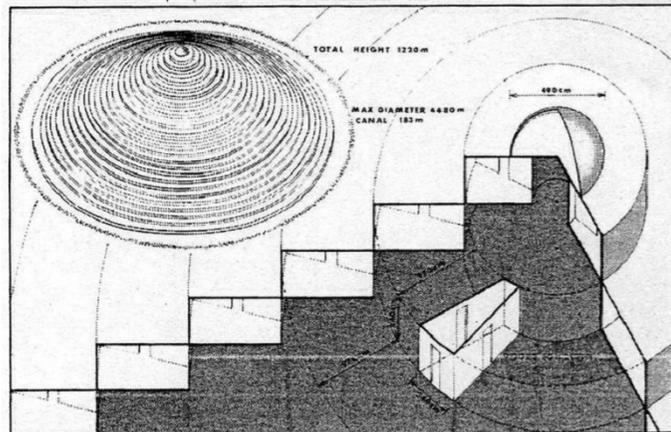
" Si la ciudad es un lugar donde nace, vive, muere un grupo de hombres; si la ciudad es una madre que cuida y protege a sus hijos, les proporciona todo lo que necesitan y decide cómo deben ser felices "

(La quarta città: Città astronave)

Otra forma de sometimiento del individuo es mediante la inducción de sueños o deseos, que una vez más Frasinelli escenifica de formas diferentes. Varias de las ciudades satisfacen los deseos de los habitantes mediante la transmisión de sueños hermosos, que aplacan los sentimientos de revolución y les coaccionan para sentirse falsamente satisfechos con sus vidas.

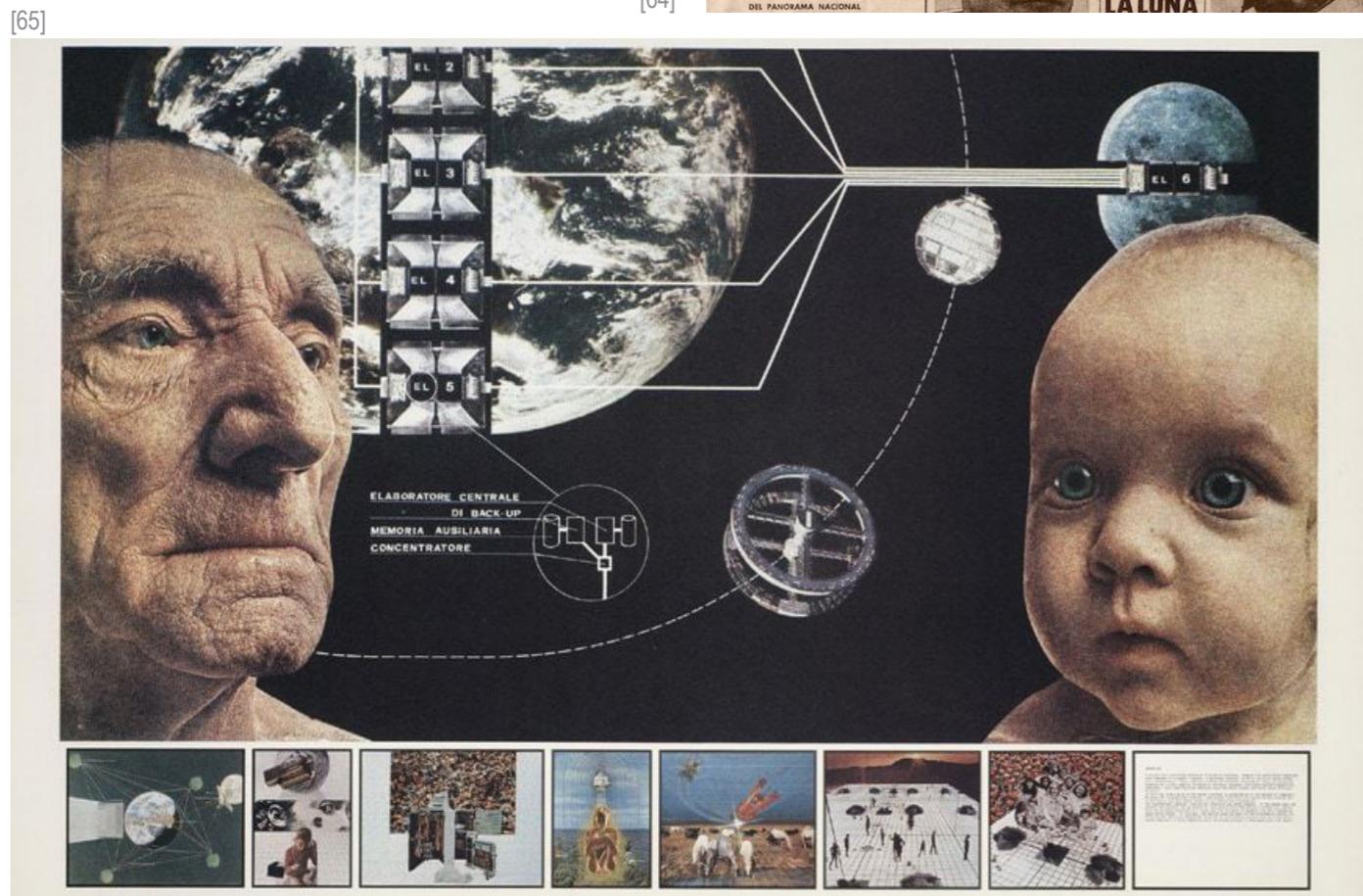


[62]



[63]

[64]



[63] "La Città como a gradoni". Architectural Desing, diciembre de 1971. Superstudio.

[64] Portada periódico "El Clarín", 12 de Julio de 1969.

[65] "Atti Fundamental: Educazione", 1972. Superstudio.

Estos sueños se transmiten por parte de una máquina o cerebro central que representa la ciudad y a su vez el poder y se encuentra conectada a cada usuario. En la ciudad del cono, la mayor aspiración del hombre es subir niveles hasta llegar al último, *pues los hermosos sueños inducidos que provienen del cerebro situado en este nivel no son más que los pasajes de su vida real.* (Superstudio, 1971). Desenmascaran de esta forma el papel de las comunicaciones en masa compradas por los gobiernos y cuyas noticias en muchas ocasiones son engañosas, un ejemplo de ello es la llegada del hombre a la luna, que apareció en todos los medios americanos y europeos, seguramente para encubrir otros acontecimientos no tan 'felices'.

En la ciudad espacial los individuos pasan toda su vida dormidos, la falsa libertad comentada se representa en forma de un futuro esperanzador inculcada mediante una película continua que tiene la duración de toda una vida. Este concepto se desarrollará en su obra "Atti Fundamental", en el apartado de "Educazione", donde plantean la producción

de una película que supondría toda una vida.

Estas urbanizaciones totales, aparecen en todos los casos con datos numéricos y descripciones constructivas muy relacionadas con la supervivencia del individuo, para evidenciar claramente la relación simbiótica entre la ciudad y la sociedad. Estos datos aparecen en muchas ocasiones en los dibujos lineales del documento acotados y dibujados con sistemas de dibujo técnico utilizados en la arquitectura clásica. Pese a ello, su finalidad no es constructiva sino conceptual, un sistema poético que recuerda a un proyecto real.

En relación a las medidas, se utilizan dos unidades de medida en las dos publicaciones en diferentes idiomas, inglés e italiano. Sin embargo, al convertir estos datos, no coinciden entre ellos, una demostración más de la incongruencia y contraste deliberado que protagoniza todo el documento y demuestra que el uso de los números tiene un significado conceptual o simbólico.

No obstante, Frasinelli no solo critica la disciplina como



[66]



[67]

[66] Vista del "Plan Voison", Le Corbusier, 1925

[67] "Asamblea Nacional de Bangladesh. Louis Kahn, 1961-81.

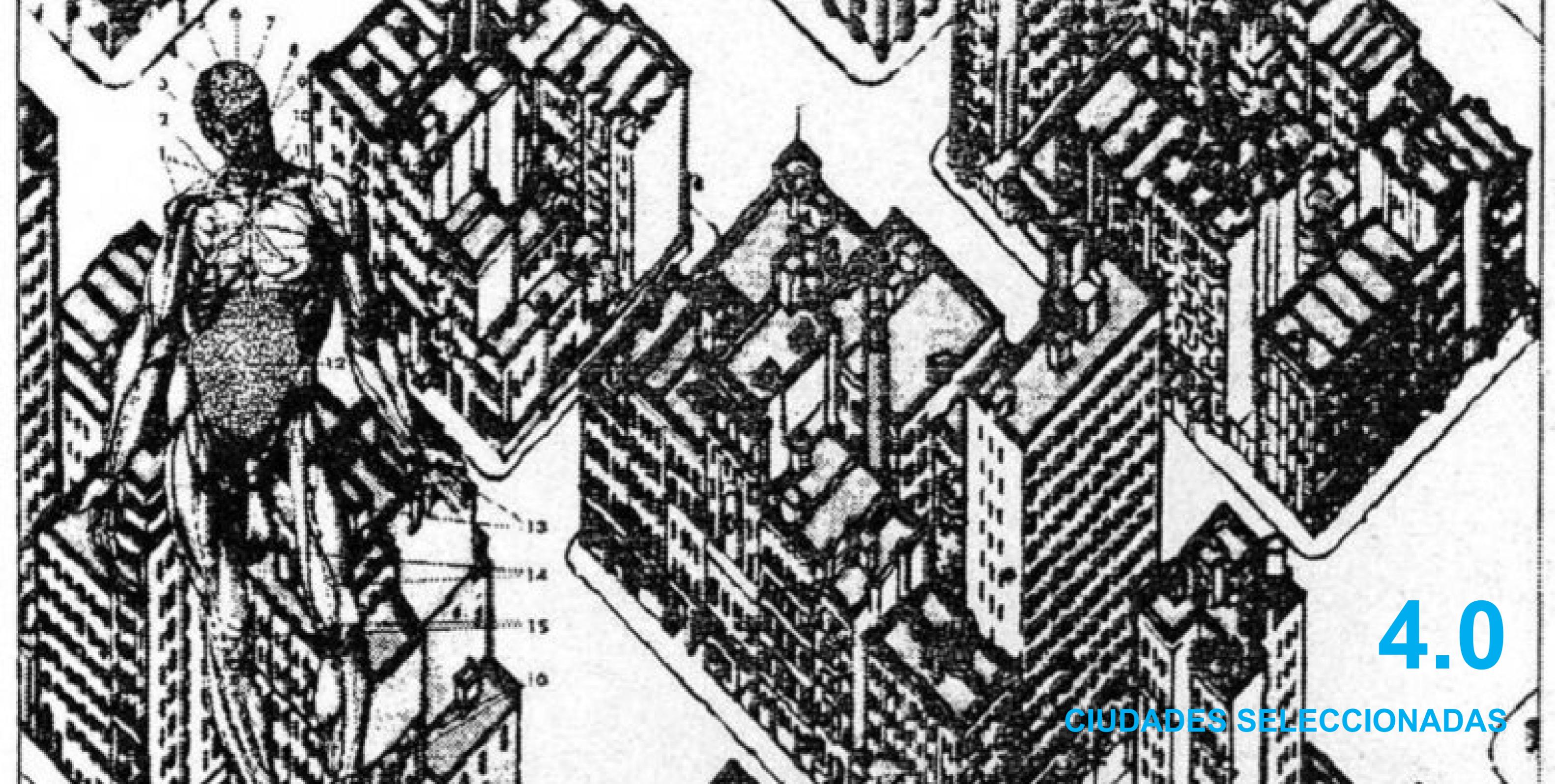
técnica de representación, sino que cada una de las ciudades representa diferentes sistemas urbanísticos ideales de la historia de la arquitectura, desacreditándolos y denunciando la capacidad de la arquitectura contemporánea para organizar las nuevas ideas urbanísticas. Son especialmente críticas con las ideas del Movimiento Moderno y las teorías de Le Corbusier como la '*máquina de habitar*'¹ o las '*unidades de habitación*' llevando estos conceptos al extremo, donde cada '*unidad habitacional*' supone el menor espacio necesario y que abastecen de todo lo necesario al usuario. En algunas ciudades, como la del coche habitado o la de los 2000 pesos, proponen mallas o retículas formadas por estas unidades, continuando con su trabajo teórico del '*no diseño*', en las cuales los habitantes ni siquiera pueden hacerse una idea de su tamaño.

Otras de las ideas urbanísticas utópicas que aparecen de forma más o menos cognitiva en el texto son los modelos de sus coetáneos como *Archigram*, los arquitectos *Metabolistas* o la "*New Babylon*" de Constant, que proponen ciudades donde el progreso tecnológico

es un generador de una mejor calidad de vida.

Aunque el carácter principal del texto es la crítica a esta disciplina, encontramos en todas las formas arquitectónicas diferentes referencias simbólicas, como el uso de volúmenes puros que el grupo aprendió de Kahn, el significado de la geometría cósmica o el uso de modelos estudiados como las nuevas prisiones o las tumbas egipcias.

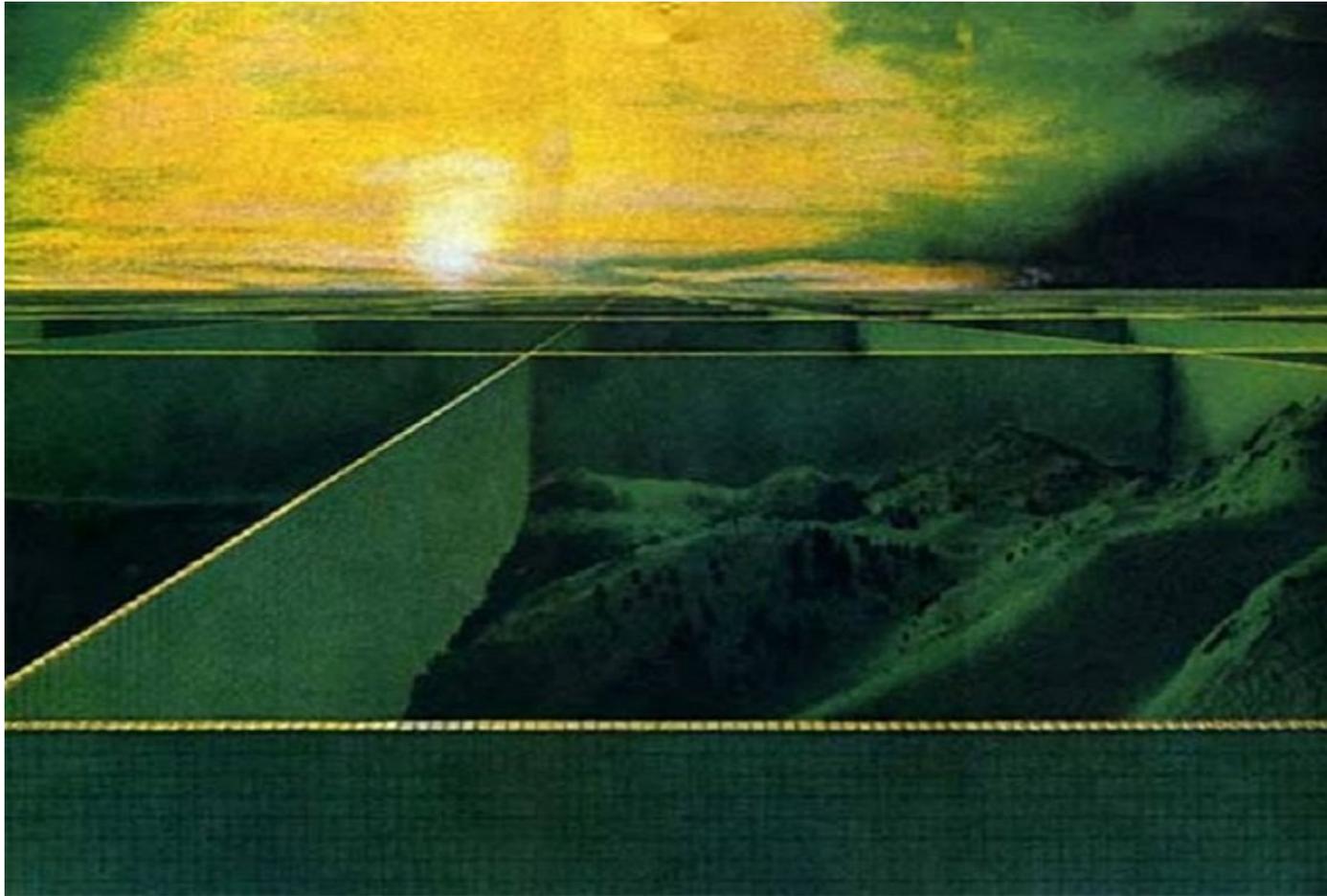
Un recurso que podemos observar en todo el documento, así como en otros proyectos anteriores y posteriores del grupo, es la actitud poética mantenida en el texto de las ciudades, en un tono apacible y tranquilizador, pero a su vez de forma distante, como si el proyecto no fuese propio, convierten de esta forma el texto que acompaña las imágenes en la propia obra, relatan el paso del tiempo de cada ciudad con un aura narrativa. Lo que emerge es una actitud de renuncia pacífica y sosegada, fruto de la negación de cualquier '*problema de sensibilidad*' hacia una '*generación sin esfuerzo*' de una nueva '*natura naturata*' que es '*serena e inmóvil*'. (De Flego. 2015. Pag 65)



4.0

CIUDADES SELECCIONADAS

PRIMA CITTÀ: Città 2000t



“Sobre praderas verdes, colinas soleadas, montañas salvajes, la ciudad se extiende igual y perfectamente; delgadas y muy altas láminas de edificios continuos que se cruzan entre sí en mallas estrictamente cuadradas de 3999 metros.

Los edificios, o, mejor dicho, el único edificio ininterrumpido, están formados por celdas cúbicas de 2,25 metros de lado, dispuestas una encima de otra en un solo orden, hasta una altura de 1333 metros sobre el nivel del mar, de modo que la altura relativa del edificio varía en función de la altitud del terreno sobre el que se asienta.

Por lo tanto, cada célula tiene dos paredes opuestas que bordean el exterior; las paredes de cada célula son de material opaco pero permeable al aire, rígidas pero blandas. La pared que mira hacia el norte (o si está bordeando el exterior, la que mira hacia el oeste) es capaz de emitir imágenes tridimensionales, sonidos y olores.

La pared opuesta está ocupada por un asiento que se adhiere perfectamente a cualquier cuerpo humano hasta que queda completamente envuelto; en este asiento se incorporan dispositivos capaces de satisfacer las necesidades fisiológicas (alimenticias, excretoras y sexuales). La sustancia membranosa que constituye este aparato, cuando no está en uso, se retira junto con sus accesorios, reconstituyendo la pared.

El suelo es un simulador de la materia y puede reproducir en todos sus parámetros sensoriales un gran número de materia viva. Sin embargo, el techo es la parte esencial de la célula; consiste en una sola pantalla que recibe impulsos cerebrales.

Cada célula alberga a un individuo cuyos impulsos cerebrales son captados continuamente por el panel y retransmitidos al único analizador electrónico cuyo complejo equipamiento se recoge en la parte superior del edificio bajo una bóveda semicilíndrica continua; el analizador selecciona, compara y promedia los deseos de la programación individual momento a momento la vida de toda la ciudad a través de la pared emisora, el suelo de simulación y las acciones de la pared equipada, de forma que todos los ciudadanos están siempre en las mismas condiciones de igualdad.

La muerte ya no existe aquí. A veces alguien se ve envuelto en pensamientos absurdos de rebelión contra la vida perfecta y eterna que se le concede. La primera vez que el analizador ignora el crimen, pero si se repite, la ciudad decide negar el espacio vital al que se muestra tan indigno.

El panel del techo se baja con una fuerza de dos mil toneladas hasta que se une al suelo.

Es en este momento cuando se determina la vida en la maravillosa economía de la ciudad.

El panel vuelve a su posición original y al mismo tiempo todos los individuos que ocupan células cuya distancia es de 999 metros de la célula vacía dan un óvulo o un grupo de espermatozoides que son transportados a través de canales especiales en una loca carrera hasta el asiento vacío; aquí se fertiliza un óvulo y el asiento se transforma en un útero protegiendo durante nueve meses, hasta el amanecer de su feliz destino, el nuevo hijo de la ciudad.”

D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

La ciudad está formada por un único edificio o rejilla que atraviesa campos y montañas sin interrumpirse. Este edificio está constituido por cubos de 2,25 que suponen las 'unidades habitacionales' de cada ciudadano, estos pasan su vida sentados en esta celda, donde las paredes y el asiento les facilitan todo lo necesario para tener una vida satisfactoria. Todos los deseos y pensamientos de sus habitantes son analizados por una máquina electrónica para hacer un promedio y complacer a todos por igual. Cuando la máquina recibe alguna idea revolucionaria el techo de la unidad aplasta al usuario terminando con su vida. La ciudad, además regula el nacimiento y gestación del nuevo individuo, mediante una carrera de óvulos y espermatozoides de los habitantes más cercanos hasta llegar al asiento que se convierte en un útero.

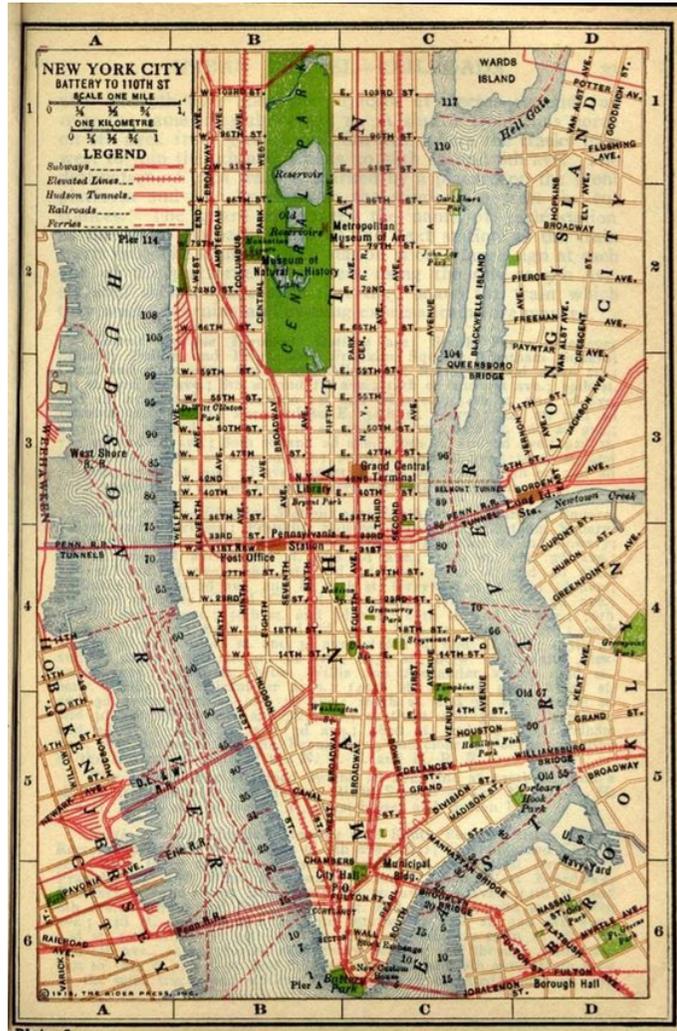
En esta primera ciudad observamos una relación estrecha, tanto en el texto como en las imágenes, con el "*Monumento continuo*" y el planteamiento teórico que marca Superstudio desde los "*Histogramas*", donde se presentan una serie de composiciones '*sin esfuerzo*' a partir de una cuadrícula, tomando un cubo sin escala como unidad métrica infinita. En el "*Monumento Continuo*" esta retícula adquiere una escala gigante, la cuadrícula emerge en el desierto o en un '*no sitio*' para desplazarse hacia las zonas urbanas y paisajes caracterizados por una naturaleza incontaminada y antigua. En "*Arquitectura interplanetaria*", esta cuadrícula llega hasta el espacio. Estos conceptos podemos observarlos en todo el documento, sin embargo, es en esta primera ciudad donde mejor se intuye la idea de arquitectura cuadrículada como un todo, donde invade y atraviesa el paisaje existente. Posteriormente Frassinelli irá su discurso abstrayéndose y alejándose de los planteamientos del grupo

sustituyendo las críticas a la disciplina arquitectónica por un acercamiento a la antropología y al comportamiento humano como único generador de esta.

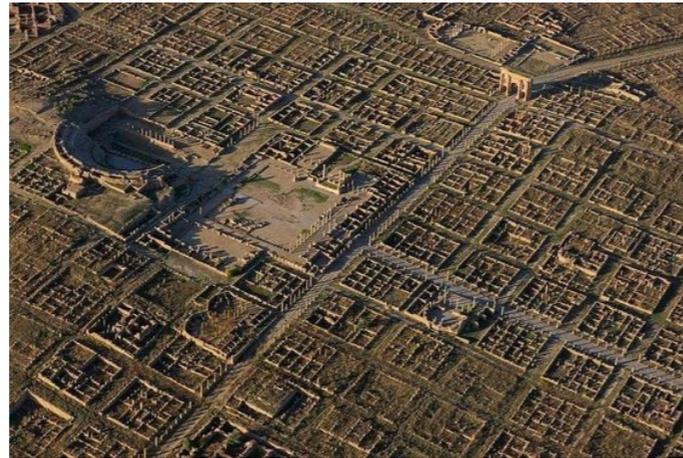
Pese a esta primera coincidencia formal, el autor toma un camino teórico diferente: desplazando el centro de la narración hacia el interior de las ciudades al contrario de lo que ocurre en el "*Monumento continuo*", que había sido definido como '*un gran exterior sin interior*'. Este hecho no es casual: Frassinelli se describe a sí mismo como el '*frente crítico interno*' del grupo y ha declarado en más ocasiones que con las "*12 Ciudades Ideales*" tenía la intención de comenzar a investigar '*el interior del Monumento Continuo*'. (De Flego. 2015. Pag 70)

Este interior descrito se caracteriza por estar formado por unas celdas cúbicas, similares a las "*Tumbas de los arquitectos*" o a un mueble más de "*Quaderna*", donde se encuentra inmóvil cada usuario y la ciudad o la máquina tecnológica les protege y atiende más allá de sus necesidades como si de una madre se tratase pues

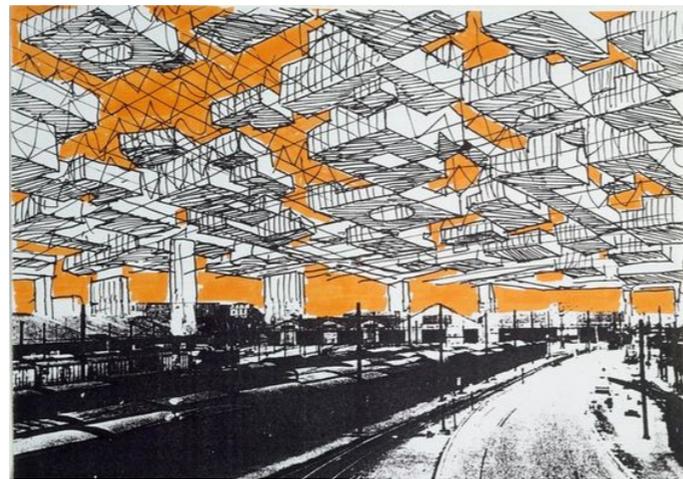
también es la encargada de generar vida, sin embargo, contrasta con la represión de pensamientos y movilidad que también ejecuta, pudiendo incluso provocar la muerte del individuo eterno.



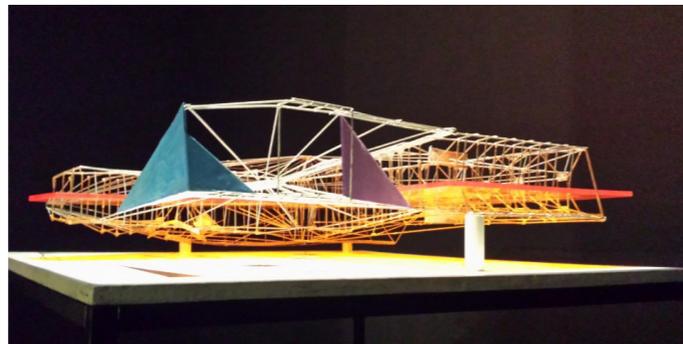
[70]



[71]



[73]



[70] Plano urbanístico de Manhattan.

[71] Vista aerea de la colonia romana de Timgad, Argelia.

[72] "Villa spatiale" Yona Friedman, 1958.

[73] "New Babylon", Constant Anton, 1963.

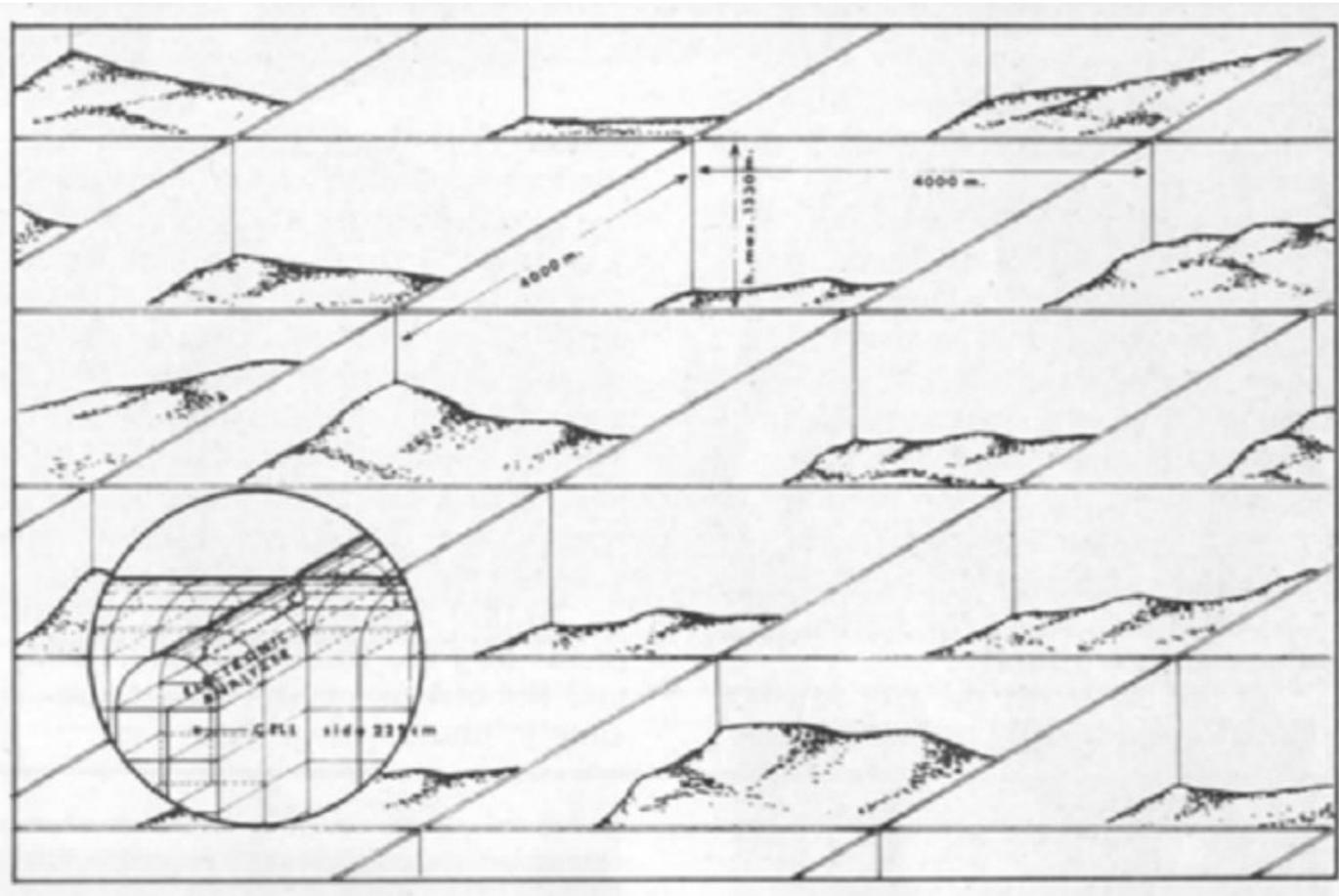
R e c u r s o
f o r m a l

en esta primera ciudad este movimiento desaparece.

La ciudad 2000t está conformada por una retícula regular similar a los planteamientos urbanísticos ortogonales que han marcado la historia de las ciudades desde los campamentos romanos. Presenta un juego de sólidos y vacíos, donde los 'bloques' son la naturaleza inalterada y las 'calles ortogonales' se convierten en el edificio-ciudad único. Esta morfología es planteada como una crítica a los proyectos urbanísticos de Estados Unidos en los que las ciudades nacían inmutables frente a la preexistencia natural. Simulan, tanto en la imagen como en la descripción, el plan inverso a la gran malla americana que se generó en Manhattan.

La forma de alas de la ciudad que sobresalen frente a valles y montañas recuerda a un viaducto que conecta diferentes espacios, en este caso transportando pensamientos humanos como si fuese una red de comunicación. De manera similar se puede relacionar la forma abovedada de la parte alta de la ciudad con un acueducto romano, encargado de transportar el agua a través del paisaje.

La ciudad está caracterizada por una fuerte horizontalidad, morfología común a otras utopías urbanísticas de la época como la "Villa Spatiale" de Yona o el "New Babylon" de Constant. Ambas obras presentan una megaestructura horizontal como potenciadora del movimiento que caracteriza sus ideas, sin embargo,



R e c u r s o cuadrícula y en colores azulados o grises, que con-
g r á f i c o tratan con los colores cálidos del paisaje, que se
asemeja a una fotografía. Esta mezcla entre la ar-
quitectura y la naturaleza es propia de las obras de

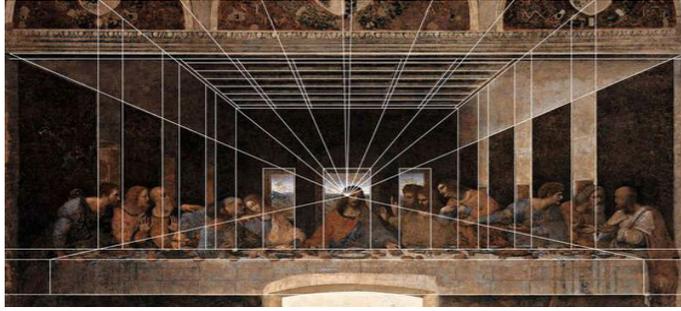
Aparecen dos imágenes, la primera consiste en una axonometría caballera a línea donde se representan: la cuadrícula que conforma la ciudad sin las celdas individuales, y los 'huecos', dibujando la naturaleza con un sombreado en puntillismo, como colinas o montañas de diferentes alturas, variando así la planta baja del edificio. La retícula aparece acotada en altura (1333m), longitud (4000m) y anchura (4000m) convirtiendo la imagen en un plano técnico. Además, en la esquina inferior izquierda se superpone un detalle en axonometría a una escala menor, donde podemos observar la parte superior de uno de los cruces que forman los 'brazos' de la ciudad, esquematizando el elemento de la bóveda, que describe el texto junto con las celdas individuales, dibujando las aristas ocultas para darle una mayor definición técnica.

La segunda imagen se trata de una vista en perspectiva, un fotomontaje donde aparece la ciudad

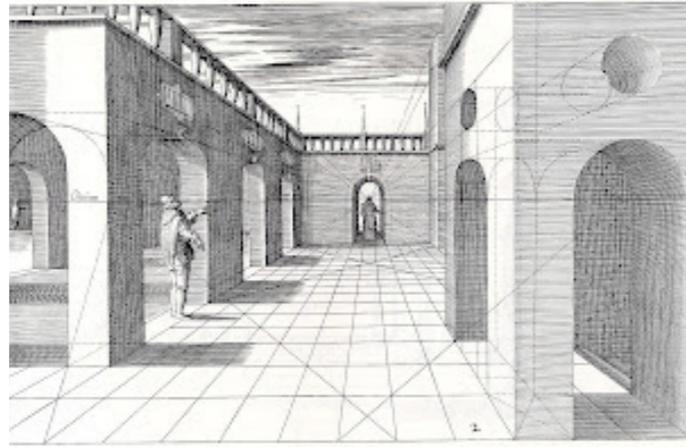
Land Art, una corriente artística coetánea a la producción del grupo, y que influye sus obras, cuya finalidad es alterar el paisaje para producir un mayor número de sensaciones y efectos en el espectador.

Sin embargo, en el fotomontaje de la primera ciudad, la naturaleza aparece colonizada por una arquitectura eterna, que no va a variar en forma ni dimensión, ni si quiera demográficamente, condición contraria a la de las obras de *Land Art*, que se caracterizaban por ser temporales, pues para estos paisajistas el deterioro de la instalación en el paisaje a lo largo del tiempo era parte de la propia obra.

En esta vista destaca la representación de la cuadrícula de las celdas, que en el dibujo técnico no aparecía, además la cuadrícula se extiende en el cielo transmitiendo, junto con la perspectiva escogida,

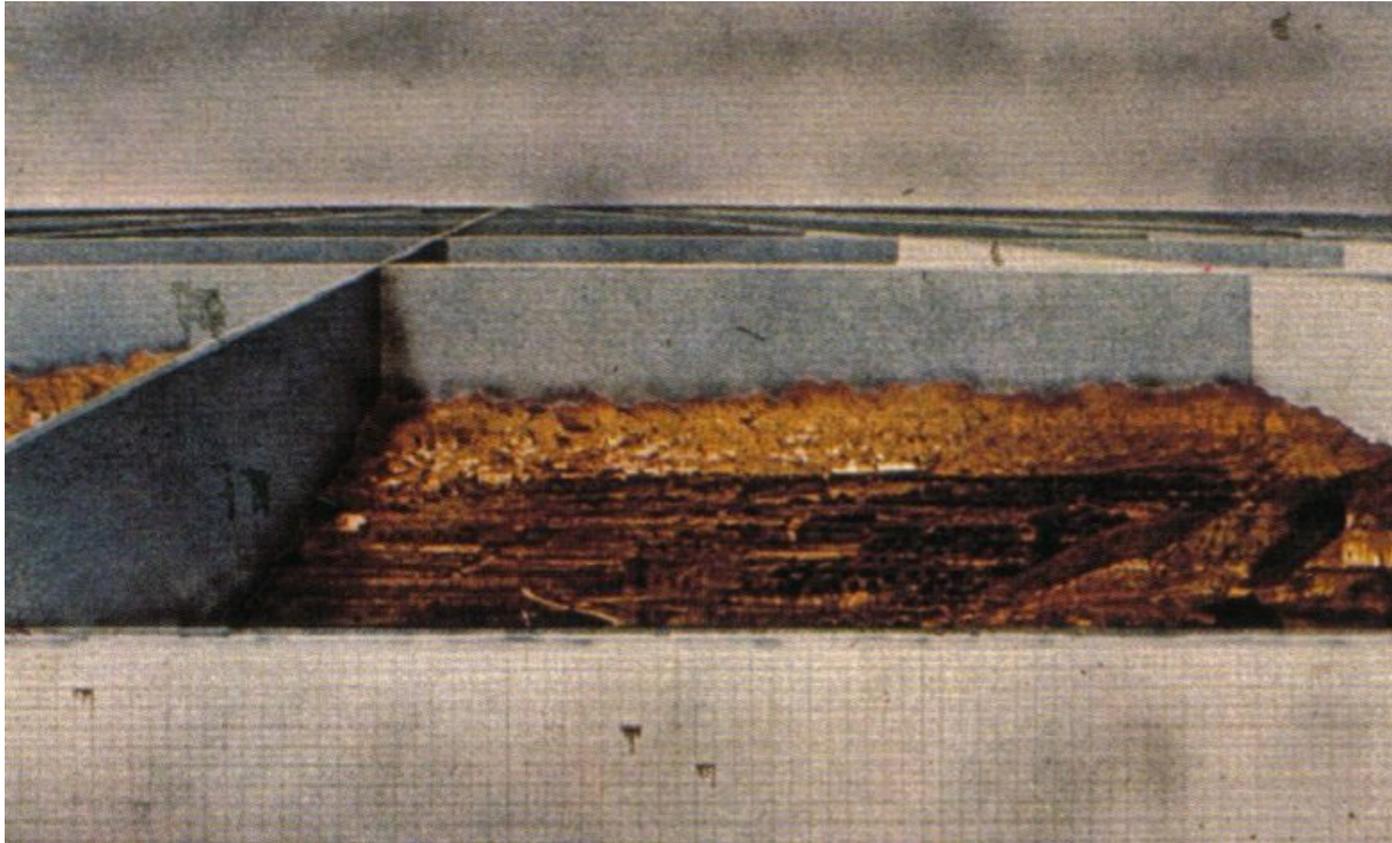


[75]



[76]

[77]



[75] Análisis gráfico de la perspectiva y punto de vista en la obra "La última cena" de Leonardo Da Vinci, 1495.

[76]

[77] La prima città: Città 2000 t. Superstudio. Casabella, enero de 1972.

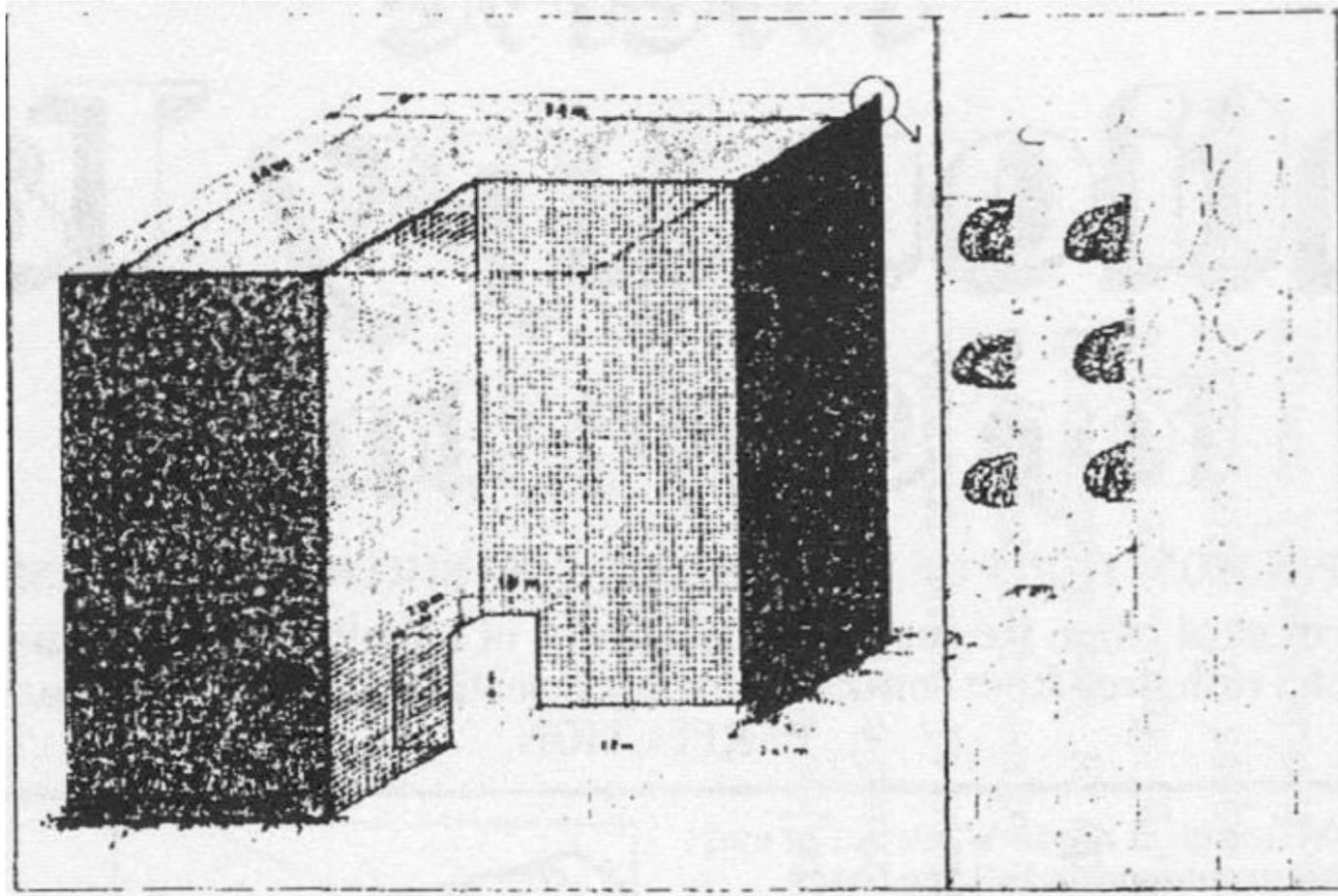
una sensación de ciudad infinita. Su uso, como se ha comentado, tiene mucho que ver con las ideas del grupo proyectadas en su carrera, sin embargo, podemos destacar su función visual como instrumento de medición de elementos abstractos o inalcanzables, concepto que Superstudio aprende en su estudio del Renacimiento italiano, de las nuevas reglas gráficas para representar la perspectiva, tales como, las superficies ajedrezadas y geométricas según los diferentes puntos de vista. Esta rejilla nos permite acotar visualmente, a partir del módulo cúbico de 2,25m, el edificio infinito y el paisaje tanto su altitud como la posición en latitud y longitud. Se representa mediante el uso de la perspectiva y la retícula, como símbolo de espacio controlado por la técnica, un nuevo orden racional distribuido sobre toda la creación, reforzando los conceptos bíblicos y políticos presentados en el texto.

La elección de esta vista en perspectiva renacentista con un punto de vista más alto que el propio edificio, tiene mucho que ver con la simbología o el valor que se le quiere atribuir, toda la población del mundo

vive en el interior del edificio, por lo tanto, quién observa desde el exterior. La imagen añade, mediante este recurso, una sensación de incertidumbre donde este punto de vista adquiere un valor ideal, sobrenatural.

Para terminar, es importante destacar, como en la base de varias de las celdas de la ciudad aparece una mancha roja o de sangre, una característica grotesca que contrasta con el carácter ideal y bíblico del resto de elementos, y que se repetirá de diferentes formas en todas las ciudades.

LA TERZA CITTÀ: New York of Brains (Ciudad Nave Espacial)



“En el punto más quemado, disgustado y derretido de ese espacio gris que una vez fue Nueva York, y precisamente donde estaba el Central Park, más o menos a la altura de la calle 81, se encuentra la ciudad. Cuando los demás se dieron cuenta de que la explosión había contaminado irremediablemente a todos los habitantes de Nueva York y que sus cuerpos se estaban pudriendo y desintegrando sin remedio, decidieron construir la nueva ciudad.

Se trata de un cubo largo, ancho, de 55 metros de altura, recubierto de azulejos de cuarzo de 25 x 25 cm, cada uno con una lente de 23 cm de diámetro. Este recubrimiento tiene la función de condensar la luz en la capa fotosensible que se encuentra detrás y que la transforma en energía para el funcionamiento de la ciudad.

El cubo está lleno sin interrupción de contenedores cúbicos de 25 cm. de lado de un polímero transparente especial de estabilidad indefinida; el interior de cada contenedor tiene una cavidad esférica llena de líquido fisiológico en la que vive un cerebro; en el espesor de las paredes de los contenedores se obtienen los conductos a través de los cuales se renueva continuamente el líquido fisiológico externo y el que reemplaza la circulación sanguínea; sistemas de electrodos injertados en los distintos puntos de las masas cerebrales permiten la comunicación directa entre los cerebros.

En el centro de la ciudad hay una larga y ancha cavidad de 10 metros y 13 cm de altura, cuyo suelo está a la misma altura que el suelo sobre el que se asienta el gran cubo; un pasillo de 1 metro de ancho, 2 metros de alto y 17 metros y 78 cm de largo conecta la cavidad central con el exterior.

La cavidad central está ocupada en gran parte por los dispositivos regeneradores y filtrantes de las soluciones fisiológicas; el filtrado es particularmente preciso, eliminando todas las toxinas que impiden los procesos de necrosis y envejecimiento.

En la ciudad viven 10.000.456 cerebros; en la suave luz roja del pasillo y de la cavidad central es posible verlos, a través de las paredes transparentes, pulsando lentamente en sus interminables meditaciones o concentrados en pláticas silenciosas e indefinidas. Permanentemente desprendidos de sus percepciones externas, pueden sublimar sus pensamientos por un tiempo mientras dure la vida del sol, libres para alcanzar las metas supremas de la sabiduría y la locura; para tal vez alcanzar el conocimiento absoluto. Sobrevivirán a la humanidad, reconocerán su camino hacia la destrucción, pero no harán nada para acelerarla o retrasarla. Y finalmente estarán solos.”

D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

Esta ciudad consiste en un gran cubo de cuarzo superpuesto sobre la ciudad devastada de Nueva York, formada por otros contenedores cúbicos transparentes con un contenedor esférico donde habita cada cerebro que compone la metrópoli. Todos los cerebros o habitantes están conectados a una gran cavidad central que regula y controla todos los mecanismos necesarios para la supervivencia. Los ciudadanos han sido desprovistos de toda percepción externa y deseo, su único fin es alcanzar la sabiduría o la locura.

“*New York of Brains*” es la única de las 12 ciudades que se sitúa en un espacio-tiempo concreto, Nueva York, proporcionando los datos suficientes para poder situarla al lado del Museo Metropolitano de Arte. Sin embargo, la ciudad no está, en las imágenes no vemos la urbe existente sino un desierto devastado, creando una contradicción y desapareciendo el problema de relación entre la mega estructura y Nueva York.

La humanidad se reduce únicamente a la razón, los habitantes son un conjunto de cerebros aislados que no sobrevivirían sin la ciudad y cuyo único objetivo es el pensamiento, alcanzar la locura o la sabiduría. A diferencia de los habitantes de la primera ciudad estos individuos son eternos, no tienen cuerpo ni existe la muerte. La ciudad no satisface ni reprime ya que el colectivo se vuelve uno solo y eterno, no obstante, siguen teniendo una dependencia con la madre tecnológica, característica común con todas las ciudades.

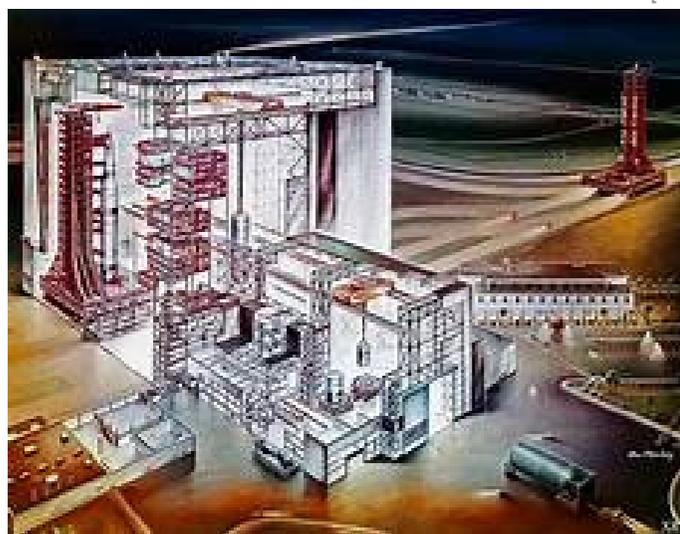
Aparece el tema de red de comunicación, donde todos los individuos están conectados, concepto muy recurrente en muchas de las visiones futuristas de la época, especialmente para los Metabolistas japoneses, una red muy relacionada con los mecanismos del cuerpo humano y con las redes de relaciones directas e indirectas que se estaban produciendo entre los diferentes países del mundo tras la guerra. Estas ideas confluyeron en el desarrollo de cuadrículas superpuestas que atienden a las diferentes necesidades, como ocurre en la ciudad asistida por computadora de Isozaki “*Metabolismo in Toto*”. En la tercera ciudad se crea una red de datos como posibilidad futura de vida no física, desligada a la composición natural del cuerpo humano.

A todo esto, hay que añadirle también la crítica que hace Superstudio a la sociedad, describiendo habitantes sin sentimientos, sin ningún tipo de deseo o necesidad de relacionarse con el exterior o con otros individuos, indiferentes a la destrucción de la humanidad y cuyo único fin es alcanzar su propia sabiduría.

Censura el comportamiento impasible de los ciudadanos ante los políticos y las mentiras de los medios de comunicación importándoles únicamente ellos mismos, aunque su destino al igual que el de los cerebros de esta ciudad será estar solos.



[79]



[80]



[81]

[82]



[79] Fotografía aérea "La Kaaba2, La Meca.

[80] "Vertical Assembly Building", Centro Espacial Kennedy Florida, Estados Unidos, NASA, 1966.

[81] Pirámide de Keops en la llanura de Gizah. El Cairo. Egipto.

[82] Fotografía del edificio principal del "Cementerio de San Cataldo". Aldo Rossi, 1971.

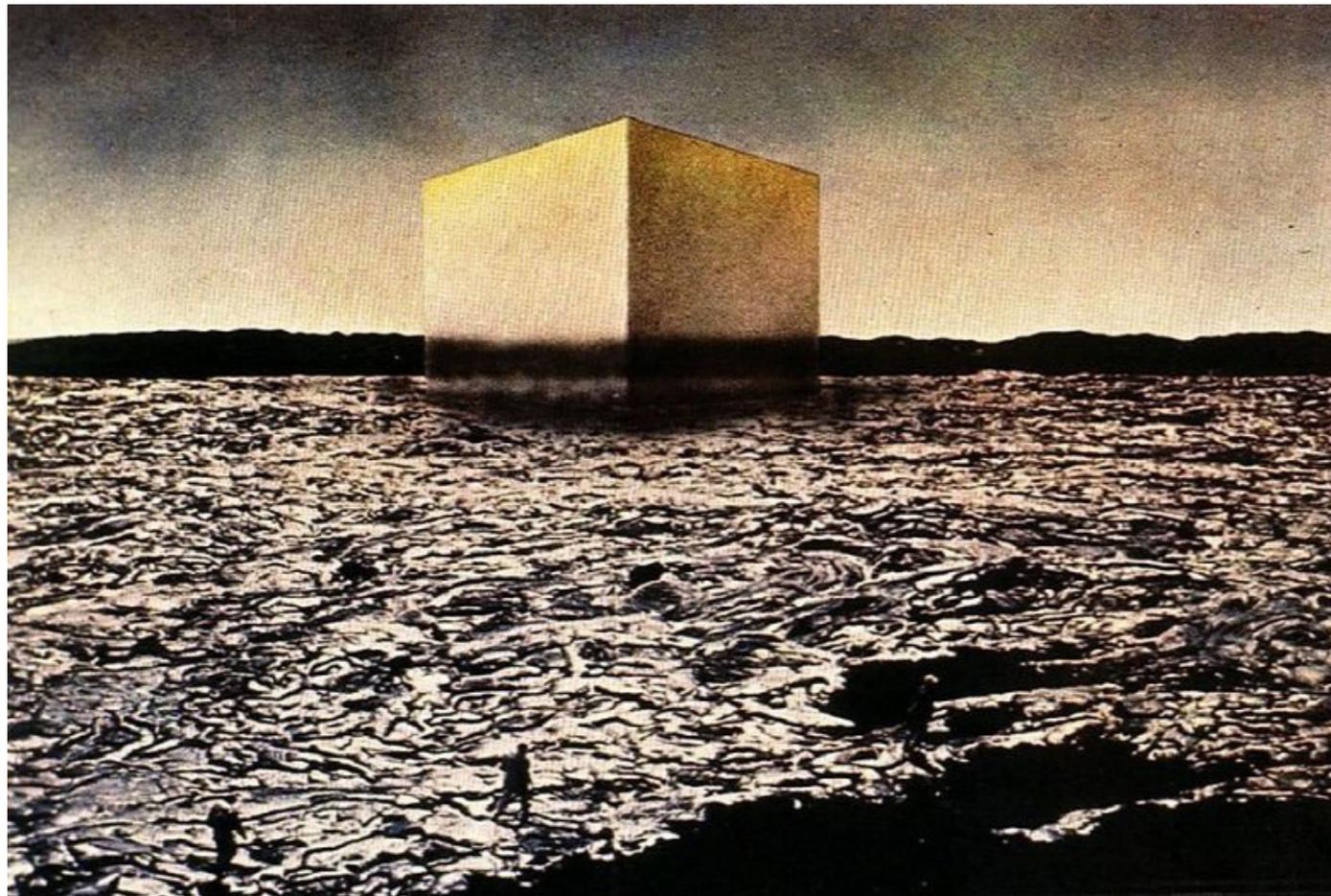
R e c u r s o f o r m a l

Observamos, en un primer momento, la relación formal entre esta ciudad y la primera, pues ambas tienen una composición celular mínima que continúa el discurso formal de otros trabajos del grupo, sin embargo, en este caso la malla adquiere la morfología de un cubo puro, monumental, convirtiéndose en una única forma, un cubo constituido de otros cubos, como representación de la unidad de todos los cerebros en uno solo.

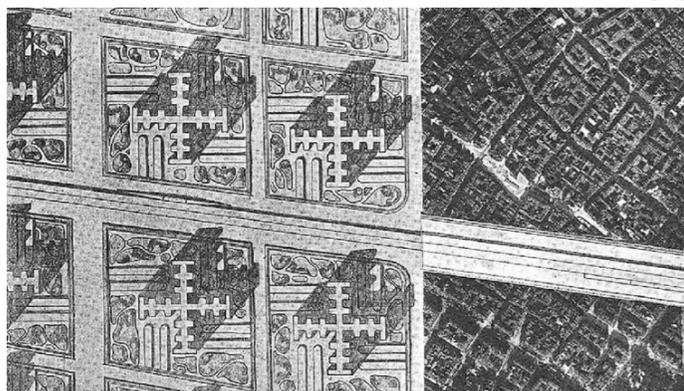
Cada celda consiste en la radicalización de una unidad habitacional mínima, sin diseño, ironizando sobre las ideas del movimiento moderno. Se reducen las necesidades humanas a lo mínimo, y con ello, el espacio donde habitan los cerebros, una habitación sin muebles, sin elementos que puedan haber sido diseñados, sino únicamente una esfera esencial para garantizar la supervivencia del ciudadano.

La elección del volumen cúbico no es fortuita, en ella encontramos numerosas referencias, la primera procede del estudio de la obra de Luis Kahn que ya influyó en los miembros de Superstudio en su época como estudiantes, fascinados por las formas primitivas y abstractas comenzaron a utilizar sólidos puros famosos como punto de referencia de su propio camino. Aparecen confrontados el símbolo espiritual y religioso del cubo de la "Kaaba" en La Meca, con la visión tecnológica de última generación del edificio "Vertical Assembly Building", pero ambas con un fuerte valor monumental.

También el uso de las morfologías puras o geométricas nos recuerda a las pirámides egipcias, u otros proyectos fúnebres como el edificio para "el cementerio San Cataldo" de Aldo Rossi, esa conexión entre el fin de una vida humana y la divinidad que Superstudio tergiversa una vez más irónicamente para describirnos una ciudad aparentemente ideal pero que es, al fin y al cabo, una tumba eterna o una conmemoración al final de la humanidad.



[83]



[84]

[83] "La terza città: New York of Brains". Superstudio, Casabella, enero de 1972.

[84] Dibujo en planta del "Plan Voison", Le Corbusier, 1925.

R e c u r s o La segunda representación de la ciudad es un dibujo en blanco y negro, una axonometría seccionada y acotada con los datos que ya facilitan en el texto
g r á f i c o pero que dependiendo de la versión aparecen en diferentes unidades y que como hemos dicho antes no son precisos, sino que aparecen como un engaño o una apariencia de un plano técnico arquitectónico.

En la ciudad de los cerebros observamos una primera imagen en *Collage*, donde se superpone, en una fotografía de un terreno desolado, un gran cubo monolito de apariencia eternal casi sobrehumana, este deja ver a través de él un cielo rosado compuesto de las cenizas del mundo extinguido que le rodea de una apariencia religiosa. Tiene una influencia clara del estilo *Art Land*, donde la arquitectura se superpone a un desierto, escenario principal de muchas obras del movimiento, así como de las primeras imágenes del "*Monumento Continuo*".

Este fotomontaje representa también el impacto visual de la obra de nueva construcción sobre barrios en demolición, característica del urbanismo moderno tras la Segunda Guerra Mundial y representado por el "*Plan Voison*" de Le Corbusier donde lo nuevo no deja lugar a lo anterior .

LA QUARTA CITTÀ: Città astronave

(Ciudad Nave Espacial)

"Si la ciudad es un lugar donde nace, vive, muere un grupo de hombres; si la ciudad es una madre que cuida y protege a sus hijos, les proporciona todo lo que necesitan y decide cómo deben ser felices; si la ciudad es todo esto independientemente de sus dimensiones físicas y demográficas, entonces incluso la nave espacial, que durante siglos sigue la ruta precisa hacia el planeta de una estrella a miles de años luz, es una ciudad.

La nave espacial es una gran rueda roja de 50 metros de diámetro que consiste en: un anillo exterior con dimensiones radiales de 3 metros y axiales de 6, un núcleo esférico central de 8 metros de diámetro, y una conexión cilíndrica diametral, entre el anillo exterior y el núcleo, de 2 metros de diámetro.

El núcleo central contiene el cerebro electrónico que, programado en el momento de la salida, conducirá al buque a su destino lejano, los órganos de propulsión y todo el equipo necesario para la vida útil del buque y de la tripulación. El anillo exterior está dividido en 160 cabinas dispuestas en doble orden, es decir, el anillo está dividido en 80 sectores de dos cabinas superpuestas cada uno.

En cada camarote duerme uno de los 156 tripulantes, en el camarote superior un hombre, en el inferior una mujer. Todo el conjunto de cabinas se desliza lentamente respecto al carenado exterior para completar un recorrido en 80 años. Los tripulantes duermen ininterrumpidamente desde el nacimiento hasta la muerte encerrados en sus camarotes y envueltos por los cables y conductos que rigen su existencia; sus centros cerebrales están conectados por electrodos a un «generador de sueños».

Este dispositivo está basado en una cinta doble perforada en la que se graba el sueño de dos vidas complementarias; en su movimiento cada par de cabinas corre a lo largo de la cinta haciendo que sus habitantes realicen el sueño en su continua evolución; todos los pasajeros viven el mismo sueño en diferentes momentos.

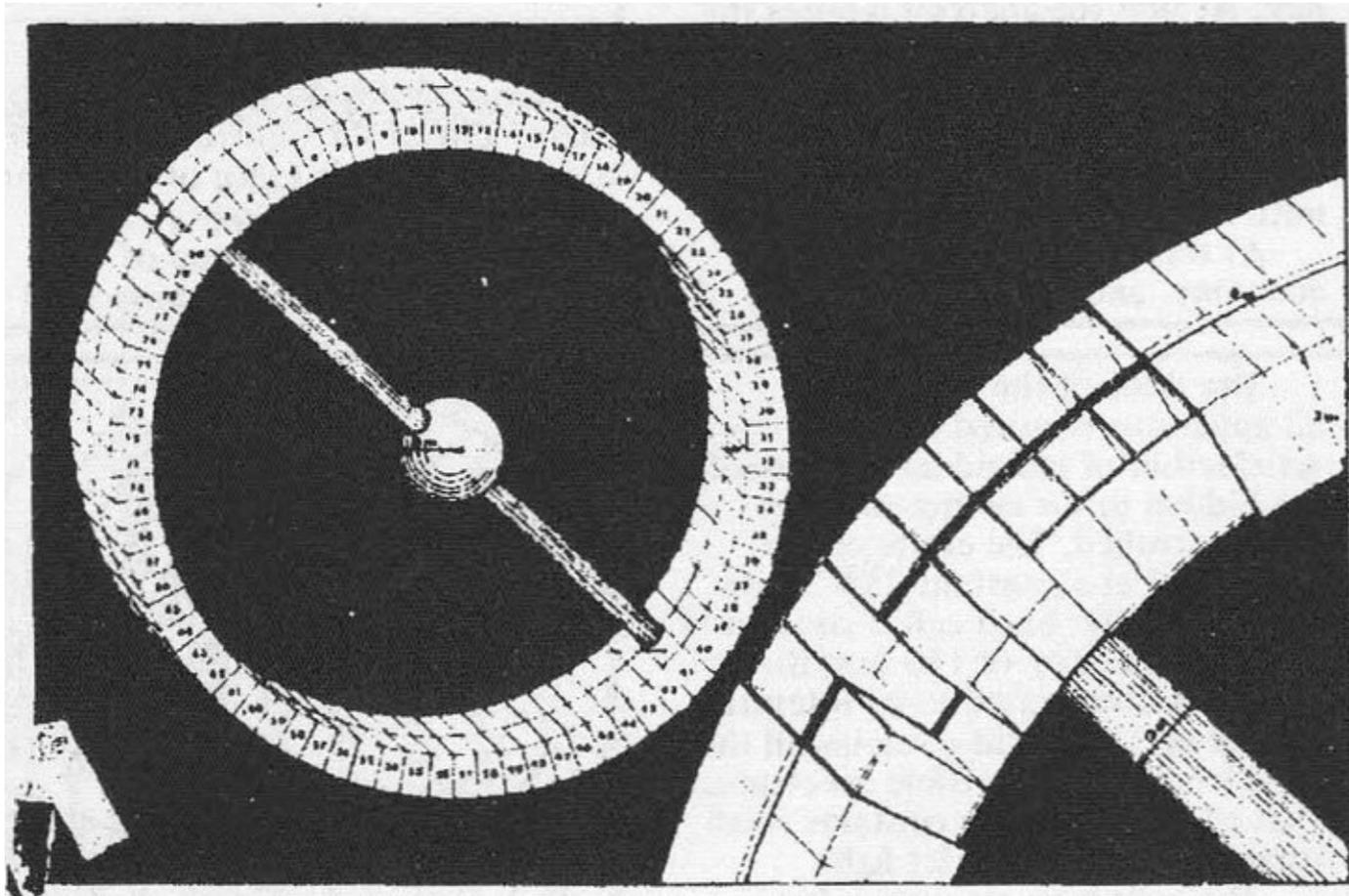
El sector ochenta del anillo perimetral no está cerrado, dos aberturas tan anchas como la pared exterior del par de cabinas en el vacío cósmico. Este sector se encuentra en la unión de un extremo del conducto diametral al anillo. Cuando el par de cabinas en su lento movimiento excede el sector setenta y nueve la pared exterior comienza a coincidir con la abertura, tan pronto como se detecta una grieta el aire se escapa de ella cancela la presión de la cabina, pero incluso antes de la asfixia el pasajero muere de hemorragia total, ya no compensada por la presión externa todos los vasos sanguíneos se rompen, la sangre irradia a través de toda la piel y casi inmediatamente se congela.

La hendidura sigue ensanchándose y al mismo tiempo los cables y conductos que habían mantenido al hombre con vida, se separan del cuerpo que, libre, flota lentamente empujado por la débil fuerza centrífuga fuera de la abertura en el espacio exterior.

Luego, el lento movimiento de las cabinas provoca la contracción progresiva de la apertura hasta que se cierra completamente.

Es en este momento que, en el lado opuesto del anillo, en el sector 40, en el punto donde se une el otro extremo del conducto diametral, el sueño estimula los sexos de una pareja; dos óvulos son fecundados por dos espermatozoides bajo un control que evita cualquier posibilidad de error. Dentro de las dos cabañas vacías hay dos «úteros mecánicos» que reciben los dos huevos fertilizados, el macho arriba y la hembra abajo.

Nueve meses después, el útero se retira, liberando a los fetos que ya han incorporado los terminales de los cables y conductos vitales en su desarrollo. Así, generación tras generación, el barco se dirige a su destino, marcando su camino con restos de aspecto rubí, con su carga de durmientes de sueños felices a la Nueva Tierra, donde los despiertos fusionarán una nueva Babilonia y una nueva Jerusalén, una nueva Atenas y una nueva Roma, una nueva Moscú y una nueva Nueva York y también, por supuesto, un nuevo Berlín, una nueva Saigón y una nueva Ciudad del Cabo. Y serán felices."



D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

La cuarta ciudad consiste en una gran nave espacial dirigida por un cerebro tecnológico que tras un supuesto apocalipsis se dirige a un nuevo mundo. La nave está formada por un anillo exterior compuesto de 80 cápsula donde habitan los ciudadanos y por un núcleo esférico central donde se encuentra la máquina que regula todas las funciones de la nave. Los habitantes se encuentran dormidos por parejas, conectados a un generador de sueños que les transmite una misma película durante toda su vida. Cada cabina rota una vez al año, cuando llega al puesto 80 esta se abre y expulsa a los individuos, siendo fecundados dos nuevos por un útero mecanizado. Esta ciudad sobrevivirá hasta llegar al nuevo mundo prometido.

Superstudio comienza el texto descriptivo planteando una serie de suposiciones para defender las características de la nave como una ciudad, con este recurso convence al lector de que esta nave es en realidad una ciudad no un transporte. Asumiendo así que la arquitectura ya no está formada por las herramientas clásicas del pasado, aparece nombrado por primera vez el término madre como ciudad o como tecnología, pues esta les cuida y protege, les da la vida y la muerte, les enseña mediante la película y les proporciona un futuro o una esperanza.

Sin embargo, pese a esta personificación de la tecnología, esta no es más que una forma de sometimiento del individuo, tanto física como mental, pues en este caso los ciudadanos si tienen cuerpo. La máquina central induce en una fase onírica al individuo generando un mismo sueño 'feliz', hasta su expulsión al espacio a los 80 años y la generación de un nuevo ciudadano por parte de la máquina. Estos conceptos de nacimiento-vida

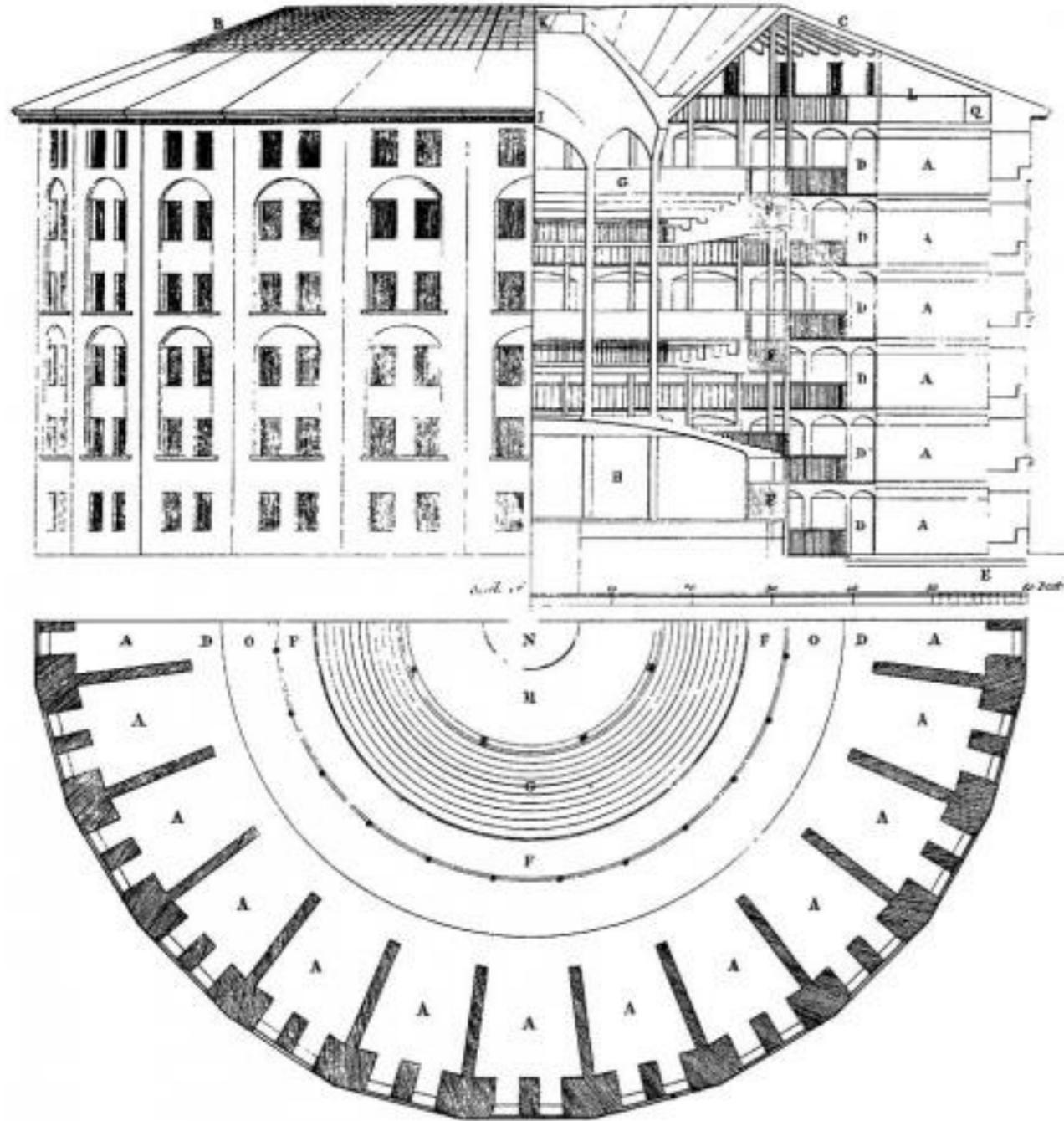
y muerte serán la base de otros de sus proyectos como *"Supersuperficie"* y *"Atti Fundamental"*.

Los habitantes de la nave están condenados a vivir dormidos toda su vida viendo una película de principio a fin, este concepto aparece en otra obra de Superstudio en *"Un proyecto de vida entera para una película"* en el apartado *"Educazione"* de *"Atti Fundamental"*, donde proponen un largometraje utópico en el que un ser humano sea sujeto a este, desde su nacimiento hasta su muerte.

La obra de Superstudio se concibe simultáneamente a la carrera espacial, tema que claramente inspiró esta ciudad, además, en 1969 el hombre pisa la luna por primera vez, acontecimiento que invadió todos los medios de comunicación, creando un optimismo en la población que sirvió como estrategia de distracción de otros problemas como la Guerra Fría. Esta misma estrategia aparece en el texto que propone la ciudad como una esperanza de supervivencia hacia un mundo en el cual la última generación será feliz, una ciudad donde

el fin sí justifica los medios, pese a ello este optimismo engañoso aparece descubierto con las descripciones grotescas¹ de las muertes de los ciudadanos.

¹ Notese el uso de metáfora en vez de mencionar la hilera de cuerpos expulsados los representa como piedras preciosas o "durmientes felices".



R e c u r s o f o r m a l

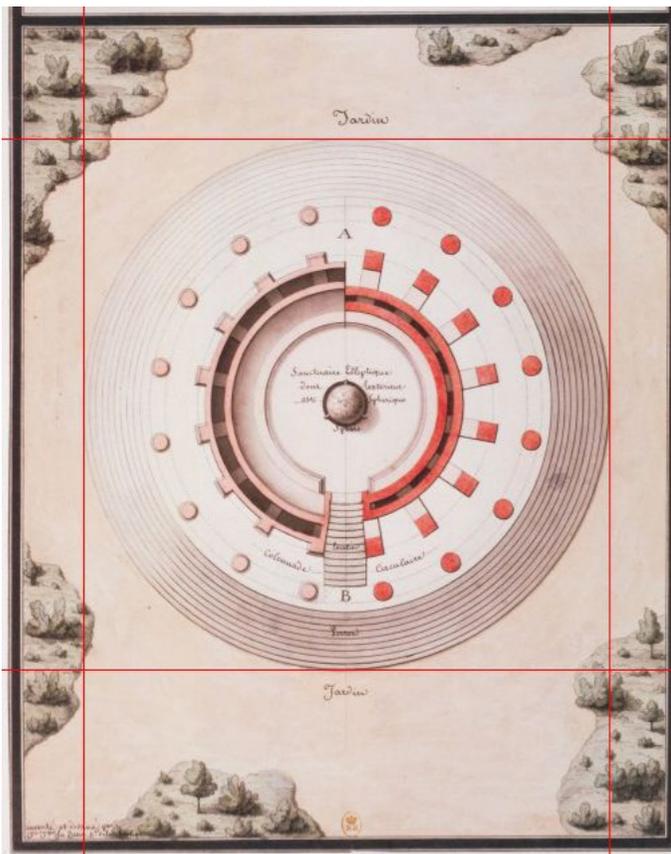
La ciudad espacial, a diferencia de las anteriores, tiene la forma de un anillo con un movimiento rotacional que le hace avanzar hacia su destino. En todo el documento se puede observar una identificación metafórica en la morfología de las ciudades descritas, los volúmenes puros cuadrangulares se mantienen eternos, inmóviles en el tiempo ni en el espacio, mientras que en las radiales se producirá siempre un movimiento en el espacio o en el tiempo, en la vida y muerte de sus habitantes. (*consecutio temporum*)

Esta forma toroidal tiene una similitud formal con las naves y satélites que se estaban desarrollando en esos años como un anillo exterior que gira en torno a un eje central, aunque siempre ha sido símbolo de movimiento, velocidad y rotación, como en los volantes de los medios de transporte. También está relacionada con el uoróboros¹, de la época medieval, que los alquimistas asociaban

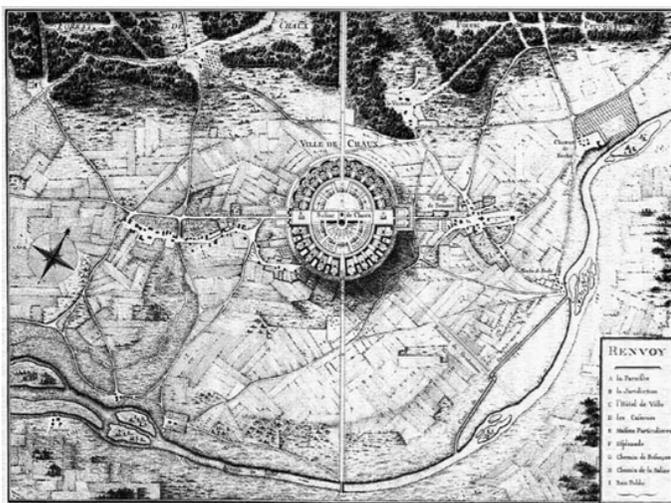
al movimiento eterno cíclico provocado por un centro magnético, donde la energía que se consume y renueva constantemente, morfología que se corresponde con la máquina central como centro provocador del movimiento hacia el destino como del giro en bucle de los sectores que componen la nave.

La ciudad tiene una gran relación con el modelo de cárceles ideado por el filósofo Jeremy Betham en 1791, el "Pan-optico", que será estudiado y utilizado en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, consistía en un elemento central desde el cual los guardias podían ver todas las celdas y presos, y una corona circular continua donde se encontraban estos. Este modelo se utilizó también para fábricas de producción, se convirtió en un símbolo filosófico de poder absoluto e incognoscible bajo el cual se encontraba la sociedad culpable o no e ignorante a este control. Gran Piero Frasinelli, muy interesado en la filosofía y antropología, conoce este símbolo y lo aplica a muchas de las ciudades, no solo con la forma sino también en la distribución de estas, pues los ciudadanos siempre

¹ Del griego: 'serpiente que se come la cola'. Es un símbolo que muestra una serpiente o dragón engullendo su propia cola y formando un círculo.



[88]



[89]

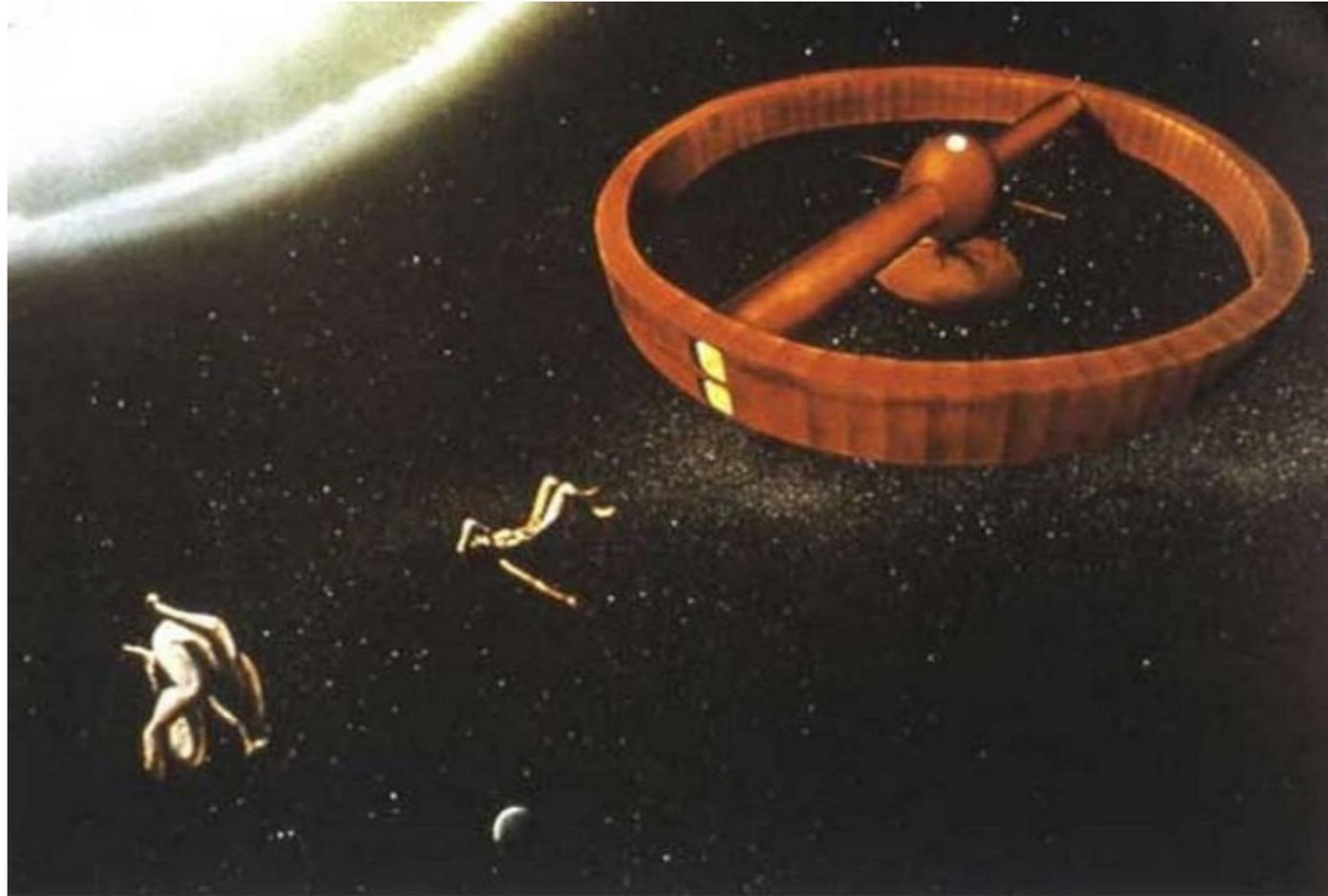
[87] Planta geométrica de "El templo de la Igualdad".

Jean-Jacques Lequeu. 1791.

[88] Mapa general de "La ciudad de Chaux". Claude-Nicolas Ledoux, en 1804

estarán bajo un control, sean conscientes o no, una triste metáfora con la que define a la sociedad actual.

Podemos encontrar otras similitudes formales con otras obras a través del tiempo como algunas utopías de finales del siglo XVIII: "El Templo de la Igualdad" (1791) de Lequeu, las "Salinas de Chaux" (1779) de Chaux, o el ya mencionado "Cenotafio de Newton" de Boullée (1784). También podemos encontrar otras referencias posteriores como en muchas películas de ciencia ficción donde aparecen naves con esta forma o en obras de Land Art como "The Observatory" (1997) de Robert Morris.



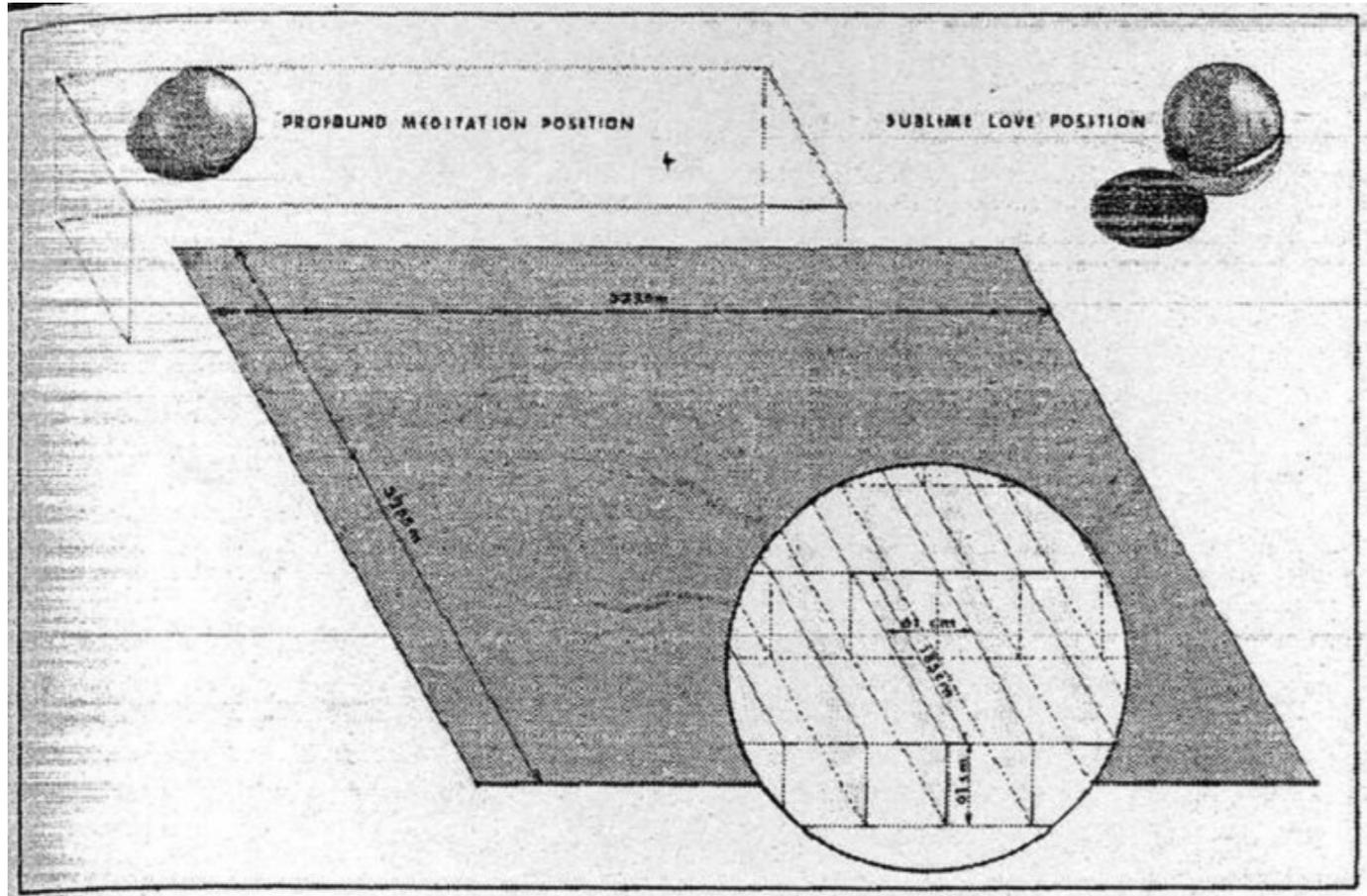
**R e c u r s o
g r á f i c o**

La primera imagen técnica presenta la nave espacial en blanco dibujada en axonometría sobre el fondo negro que simula el espacio exterior. En el anillo exterior se delinean y numeran las celdas, y aparecen abiertas las dos situadas en el número 80. En la esquina inferior derecha se representa esta misma parte de la nave a una escala mayor pudiendo observar con mayor detalle estas celdas.

El fotomontaje de la ciudad espacial aparece superpuesto sobre un nuevo paisaje aún más desolado, el espacio exterior, pero con unas posibilidades para la arquitectura visionaria infinitas, pues está libre de toda huella histórica. Este fondo negro contiene pequeños puntos brillantes que simulan estrellas lejanas u otros elementos cósmicos como nebulosas o planetas, así como un gran volumen brillante en la esquina superior izquierda, que con cierta esperanza podría ser la tierra esperada.

Tampoco es fortuita la elección del color de la ciudad, que en contraste con los colores apagados que definen las otras ciudades y obras del grupo, la nave se describe como un rojo rubí, una metáfora del destino sangriento de sus habitantes o incluso manchada por ellos, este sentimiento grotesco o de repulsión se ve acrecentado por la representación de dos personas en el espacio, junto con las dos celdas correspondientes abiertas en la nave espacial.

LA QUINTA CITTÀ: La città delle semisfere (Ciudad de los hemisferios)



"Ese deslumbrante plano de cristal entre los bosques y las verdes colinas es la ciudad. El plano es un cuadrado de 183 etapas de lado, pero acercándose se dan cuenta que está formado por las hojas de cubierta de 10.044.900 sarcófagos de material cristalino largo 1 ala, 1/3 ala ancha y profunda 1/3 ala. Las paredes de separación entre los sarcófagos también están hechas de material transparente; la parte inferior, en cambio, está hecha de material blanco y brillante.

Dentro de cada sarcófago hay un individuo inmóvil, con los ojos cerrados. Respira el aire acondicionado que se renueva continuamente en el sarcófago y se alimenta directamente de la sangre, de hecho, su sistema sanguíneo está conectado con dispositivos purificadores y regeneradores que con la eliminación de toxinas y con dosis adecuadas de hormonas bloquean el envejecimiento.

Una serie de electrodos aplicados al cráneo controlan un dispositivo sensorial externo de forma hemisférica con un diámetro de 1/6 de borde; este hemisferio de metal plateado es capaz de moverse y estacionarse en el aire y en el suelo gracias a un sistema de propulsión que no emite ni gas ni ruido y que tiene autonomía ilimitada; se podría pensar que los cientos de miles de esferas que continuamente pululan o están suspendidas sobre la ciudad o sus alrededores son movidas por la telequinesia.

En la parte plana los hemisferios contienen los órganos sensoriales, la vista, el oído, el gusto, el olfato, el tacto; las sensaciones que recogen se transmiten directamente al cerebro del individuo que controla el hemisferio. A veces se pueden observar hemisferios que descansan en el sarcófago de su maestro justo en la cabeza, esta es la posición de 'meditación profunda'; otras veces, especialmente en días soleados, se pueden observar varios hemisferios unidos de dos en dos para la parte plana, esta es la posición del 'amor sublime'; estas uniones espirituales naturalmente no tienen el poder de crear vida, pero esto no es necesario en un lugar donde la muerte nunca pasa."

D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

La ciudad de los hemisferios consiste en un cuadrado bidimensional limitado, situado sobre una naturaleza inalterada, y formado por varios sarcófagos donde habita cada una de las personas. Tanto el cuadrado como la separación de los módulos son de material transparente, que a su vez refleja el exterior. Los habitantes son inmóviles e inmortales, sus funciones vitales dependen de los sistemas tecnológicos de la ciudad, además están conectados inalámbricamente a un sistema sensorial externo con forma de semiesfera, que pueden moverse e interactuar con otros transmitiendo todas las sensaciones captadas por sus sensores al humano que controla dicha semiesfera. Esta ciudad no emite ningún tipo de contaminación al medio ambiente.

La quinta ciudad es la más corta en contenido narrativo, además a partir de esta se produce una ruptura temática con las anteriores, cambiando el sentido del resto del documento: las ciudades tienen un texto más extenso y los aparatos iconológicos se reducen, se alejan cada vez más de la arquitectura hacia la dirección antropológica, con un discurso próximo a los *“Atti Fundamentali”* y con un significado mucho más poético. Los fotomontajes desaparecen también en la mayoría de las ciudades, siendo acompañadas exclusivamente de un dibujo lineal.

El primer concepto lo encontramos en el análisis dimensional de la ciudad: al igual que en la de los 2000t, observamos que las dimensiones están expresadas en medidas obsoletas (ala), pues su valor es exclusivamente simbólico, su antigüedad clásica se remonta a los tiempos griegos y nos recuerda la continuidad con un pasado ancestral de carácter épico y antropológico.

Además, convirtiendo estos valores no coinciden con los de las representaciones gráficas. Si a partir de los datos facilitados hacemos las cuentas necesarias para obtener el número de habitantes encontramos un desfase de 2000 individuos en relación a los 10.044.900 sarcófagos descritos en el documento. Esta obsesión por la medición de todos los elementos de una forma aparentemente exacta, pero errónea ironiza las enseñanzas de las escuelas continuadoras del *“Movimiento Moderno”*.

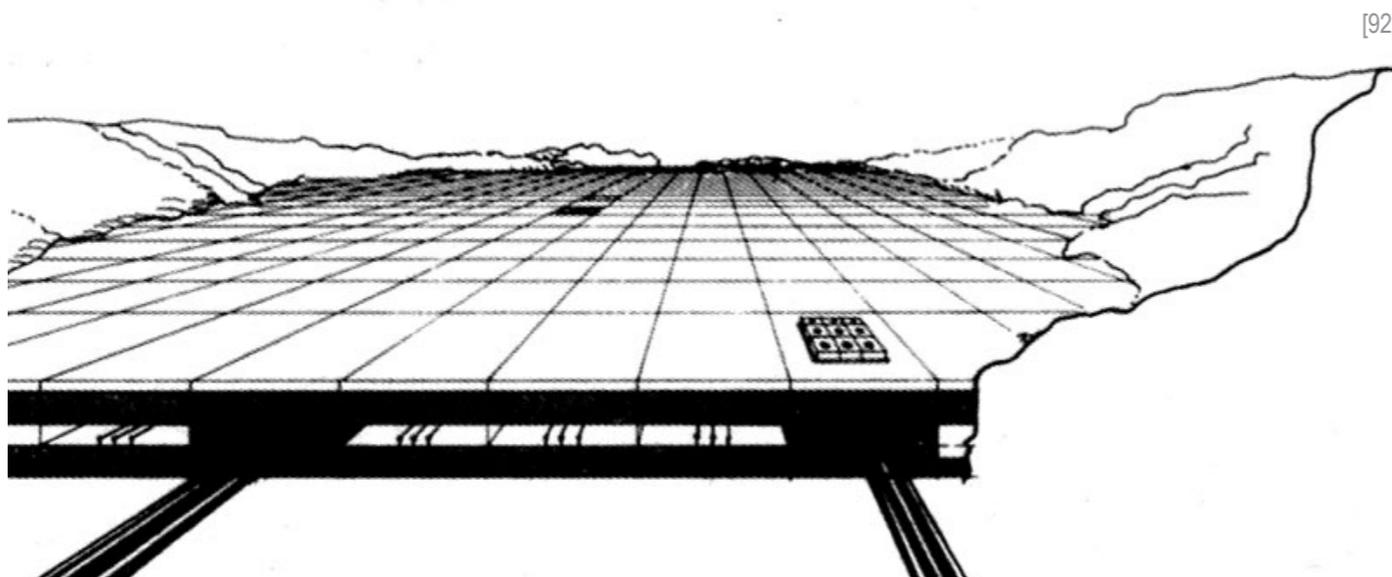
En este quinto apartado encontramos una clara diferencia con del resto de las ciudades debido a la aparición de dos elementos tecnológicos en vez de uno. Los sarcófagos, situados en el cuadrado, recogen un discurso similar a las anteriores: , los habitantes se encuentran ‘dormidos’, en igualdad de condiciones, sometidos y dependientes de la ‘madre tecnológica’. En cambio, el nuevo elemento del hemisferio representa un nivel de libertad que no se ha dado en las ciudades anteriores, estos catalizan los sentimientos de los habitantes que ‘viven’ a través de ellos. Aparece entonces la contradicción cruel que caracteriza el documento,

permitiendo una supuesta libertad ilimitadas en la cual, el individuo real sigue estando encarcelado y dependiente biológicamente de la máquina.

Otro tema presentado en esta ciudad de una forma más directa o perceptiva es la defensa del medio ambiente del que se estaba tomando conciencia en esta época. Mientras que en otras ciudades hablamos de un supuesto cataclismo o apocalipsis, en este caso se presenta - irónicamente- un mundo virgen, con ‘verdes colinas’ y ‘bosques’ pues el hombre no tiene ningún tipo de influencia en él. Las propias esferas son descritas como un elemento que *‘no emite ni gas ni ruido’* haciendo posible una ética ecológica si el ser humano renunciase a su fisicidad.



[91]



[92]

[91] "Cloud 9". Richard Buckminster Fuller, 1960.

[92] "Supersuperficie: ciudades-río", Superstudio, 1971.

R e c u r s o f o r m a l

Esta ciudad está formada por dos elementos, la malla cuadrada bidimensional e inmóvil apoyada en el suelo y las semiesferas flotantes y móviles dirigidas por los ciudadanos. De esta forma verificamos la metáfora explicada anteriormente de las morfologías curvas y rectas: mientras que el cuadrado puro es utilizado para albergar a los usuarios inmóviles y eternos, pues no nacen ni mueren, las semiesferas se convierten en el elemento 'vivo', que flota y tiene libertad de movimiento en todas las direcciones a través del cual los ciudadanos interactúan y tienen comportamientos sensoriales (más o menos) característicos del ser humano real.

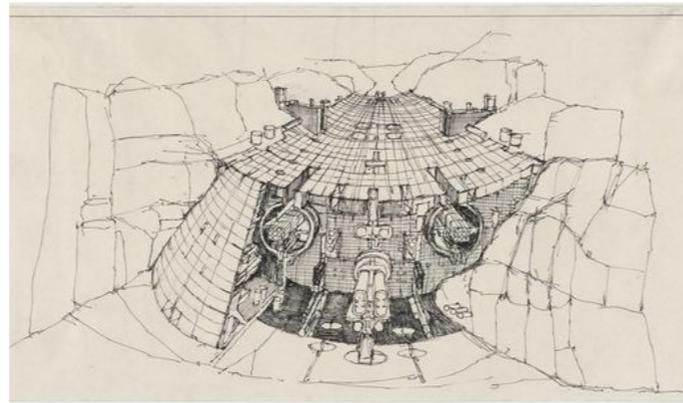
La malla cuadrada continúa el recurso morfológico ya comentado del "Monumento Continuo" y del trabajo posterior "Supersuperficie", donde la malla bidimensional se convierte en un elemento arquitectónico único. Sin embargo, encontramos diferencias entre las dos grillas, en "Supersuperficie" los usuarios son nómadas

que se desplazan por la superficie infinita del proyecto, mientras que en esta ciudad los individuos son seres inmóviles que habitan en el interior de esta malla formada por un número limitado de sarcófagos, los nómadas aparecen sustituidos por los hemisferios tecnológicos que si disfrutaban de una libertad ilimitada.

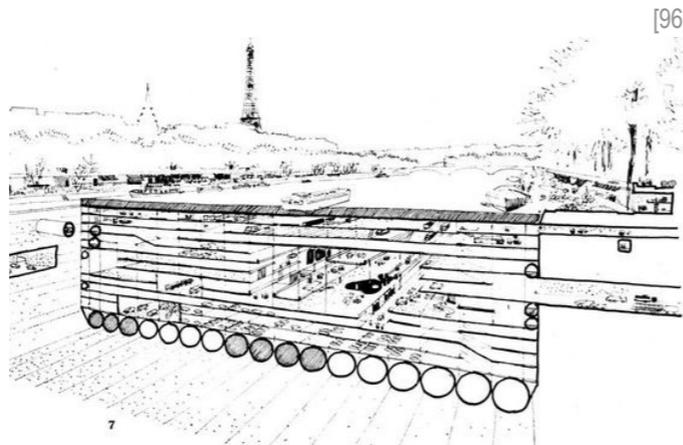
El elemento de la semiesfera no solo rompe con el discurso anterior conceptualmente, sino que su morfología, pese a ser un volumen puro, aparece como única dentro del documento. Pese a esto, no es una elección original dentro de la arquitectura de la época, pues ya se estaban desarrollando prototipos esféricos que flotaban en el aire, algunos incluso con una intención constructiva real. Destaca el "Cloud 9" o "Nuvula 9" de Richard Buckminster Fuller propuestos en 1960 que consistían en ciudades enteras flotando en el aire con una estructura membranosa basada en sus estudios de cúpulas geodésicas, estos hábitats tenían también una clara intención ecológica, pues al flotar reducían el impacto medioambiental. Este volumen puro aparece también durante los años 50



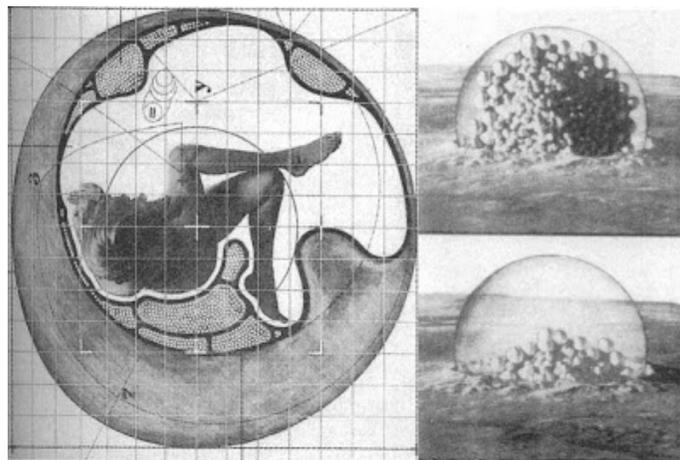
[93]



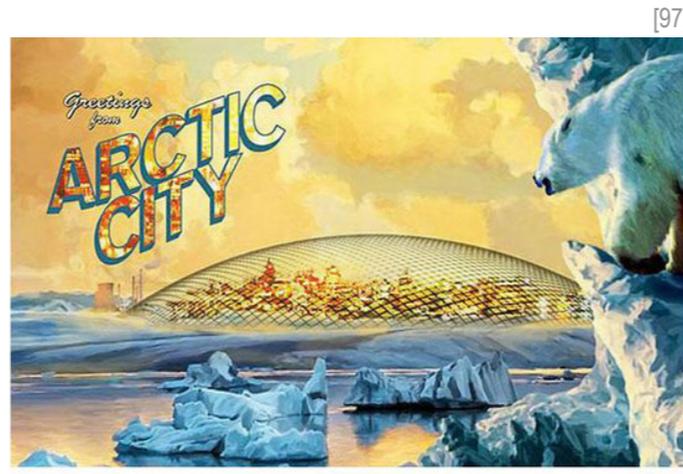
[95]



[96]



[94]



[97]

- [93] "Ballon für Zwei Apollogasse". Hans-Rucker-Co. 1967.
- [94] "Cápsula viviente". Raimund Abraham. 1966.
- [95] "Glacier City". Raimund Abraham. 1964.
- [96] "Paris sous la Siene". Paul Maimont. 1962.
- [97] "Arctic City". Freid Otto, Kenzo Tange. 1970.

como configuraciones para la exploración espacial planteadas en comics y películas de ciencia ficción!

Esta elección morfológica tiene también una gran relación con los prototipos inflables de Viena, planteados como microambientes climatizados transparentes, donde el usuario realiza todas las actividades o incluso dispuestos para acoger diferentes eventos. Uno de estos arquitectos, Raimund Abraham², teoriza unas esferas voladoras para una sola persona llamadas "Cápsula viviente" (1966) y que se adaptan al usuario como una placenta, de una forma similar a los úteros tecnológicos planteados en varias de las ciudades de Superstudio. Este mismo arquitecto desarrolla otro proyecto en 1964 denominado "Glacier City", con grandes similitudes a la parte fija de la "Ciudad de los hemisferios", pues se percibía como una superficie planta reflectante situada en el inferior de valle y cuyo interior se desarrollaba de una forma celular como en esta quinta ciudad. Esta idea de ciudad planteada bajo una superficie planta como solución ecológica podemos encontrarla en otros planes utópicos como: "Paris sous la Seine" (1962) de

Paul Maimont situado bajo el Sena, o la "Arctic City" desarrollada por Freid Otto y Kenzo Tange entre otros y presentada en la expo de Osaka en 1970 donde la ciudad se plantea bajo una cúpula de cristal para sobrevivir a climas especialmente adversos.

En el texto, Frassinelli nos describe la 'posición de amor sublime' donde estos hemisferios se unen formando una esfera, completando así, un nuevo sólido puro. Este acto recuerda al *Mito de las Mitades*, de la mitología griega, donde Zeus separa a los humanos en dos, condenandoles a buscarse durante toda la vida y evitando de esta forma, que se revelen contra los dioses. Con esta referencia vuelven a rememorar tiempos antiguos y épicos, así como a mitos religiosos convirtiendo el documento en una creencia más.

1 Ideas que han sobrevivido hasta hoy en día como la famosa "Estrella de la muerte" de "Star Wars" que simboliza el imperialismo, o la esfera de "The Independence Day", que representa una civilización superior.
 2 Arquitecto perteneciente a la vanguardia vienesa, con el cual Adolfo Natalini mantenía una cercana relación.



[98]



[99]

[98] "La quinta città: La città delle semisfere". Superstudio. Casabella, enero de 1972.

[99] "Architettura Riflessa. Veduta delle cascate del Niagara". Superstudio, 1970-71.

**R e c u r s o
g r á f i c o**

Nuevamente, la ciudad aparece representada por dos imágenes, el primer dibujo en blanco y negro se compone del dibujo en axonometría caballera de un cuadrado acotado, que se corresponde a la ciudad, este está coloreado con una textura gris simulando el material reflectante. En la parte inferior se abre una partición circular similar al de otras ciudades como la 2000t donde observamos un detalle, a una escala mucho menor, con la malla formada por los sarcófagos y sus cotas tridimensionales. En la parte superior del dibujo se representan, a una escala aún menor, las dos posiciones antropológicas de los hemisferios comentadas en el texto, formando así, parte del plano técnico necesario para definir la ciudad. En un mismo dibujo se describen los diferentes elementos (malla-cuadrado-semiesfera) procediendo de lo macroscópico a lo microscópico.

El fotomontaje de la quinta ciudad se encuentra nuevamente dentro del estilo *Land Art* que caracteriza

todo el documento, sin embargo, en este caso, podemos ver un mayor acercamiento hacia las obras de sus coetáneos, pues el emplazamiento representado no está desolado como la "Nueva York de los cerebros" o "la Ciudad del cono escalonado", sino que se reproduce con montañas, colinas verdes y un cielo despejado y azul, aparecen incluso, ovejas viviendo en libertad. Esta elección a la hora de representar el paisaje se debe al tema de la ecología ya comentado, pues en esta metrópoli el ser humano no interactúa ni contamina el entorno, por ello, Frasinelli presenta una naturaleza virgen, queriendo también transmitir una sensación de perfección y paz. Respecto a la representación de la 'arquitectura' de la ciudad como un espejo, podemos observar una continuidad, en el discurso gráfico, con el conjunto de dibujos que presentan entre los años 1970 y 1971 como "Architettura riflessa", sugieren una desmaterialización total del edificio mediante el uso de materiales brillantes y reflectantes, cuestionando una vez más los temas de fisicidad y presencia-ausencia. En este caso el gran cuadrado apoyado sobre el paisaje refleja el cielo simulando un lago entre las colinas,



[100] "Yucatan Mirror Displacement". Robert Smithson.
1969.

una arquitectura que está presente, pero se percibe como ausente. En relación a esta imagen reflejada también encontramos juegos contradictorios que tienen que ver con la intención conceptual de Frasinelli, pudiendo comparar la vida eterna en los cielos prometida por la religión, con la nueva vida propuesta por el autor.

En la obra de estilo Land Art, "*Yucatan Mirror Displacement*", encontramos grandes similitudes: consiste en una intervención planteada por el artista Robert Smithson en México en 1969, donde se insertan varios espejos en diferentes emplazamientos documentándolo con fotografías muy parecidas a este fotomontaje y con una carga conceptual muy cercana al planteamiento del reflejo como intervención (in)existente.

L'UNDICESIMA CITTÀ: La città delle case splendide

(Ciudad de las casas bonitas)

“La ciudad no está interesada en el paisaje porque representa en sí misma todo lo que agrada a sus habitantes. Es sin duda la ciudad más bella del mundo porque sus habitantes cuidan todos y cada uno de los momentos de su existencia con el único propósito de poseer la casa más bella. La ciudad pone a todos sus habitantes en el mismo nivel de partida, es decir, da a cada familia el mismo espacio para construir la casa.

De hecho, la ciudad está formada por una red de calles ortogonales de 10 metros de ancho que delimitan manzanas de 6 metros de lado; cada una de estas manzanas de 36 m² está ocupada por una casa unifamiliar. El limitado espacio disponible para cada casa pretende obligar a los ciudadanos a poner todo su esfuerzo en el enriquecimiento estético del exterior de su hogar, evitando cualquier tentación de confort y suavidad, lo que inevitablemente llevaría a sopesar el anhelo que debe empujar continuamente a los ciudadanos hacia la construcción de una casa cada vez más bella, en continua competencia con los vecinos y amigos.

Cada casa en la ciudad consta de una sola habitación con dimensiones internas de 5 x 5 m y 3 m de altura con paredes de hormigón armado de 50 cm de espesor, el techo es de vidrio transparente con una luz en el centro, el suelo es de plástico acolchado con una placa de calefacción central, las paredes de la habitación están pintadas de verde.

Una cortina de plástico del mismo color esconde los aseos a la derecha de la puerta de entrada; a la izquierda de la puerta un armario metálico pintado de verde y con cerradura de seguridad contiene la ropa; no hay otros muebles; de la pared que hay delante de la puerta salen dos grifos, uno para el agua y otro para el plasma nutricional a base de clorela, integrado con vitaminas y sales minerales, que es el único alimento de los ciudadanos.

Encima de los grifos, en el interruptor de la luz eléctrica y en el pomo de regulación de la placa radiante, hay mostradores dispensadores conectados al cerebro electrónico central de la ciudad que se ocupa de la remuneración de los ciudadanos.

Todos los ciudadanos trabajan en las fábricas de la ciudad que producen andamios metálicos, paneles de plástico serigrafiados, ropa y adornos y otros artículos de primera necesidad. Al final del mes cada ciudadano recibe vales calculados sobre la base de su salario menos el coste del consumo de agua, electricidad, calefacción y alimentos, con estos vales compra los materiales que necesita para continuar con el embellecimiento de su hogar, trabajo al que cada ciudadano dedica todo su tiempo libre del trabajo.

Dejamos la última descripción de la apariencia de las casas sólo para estar más cómodos a la hora de describirla. Los muros perimetrales de hormigón armado de las casas son la base de torres de celosía metálica con paneles serigrafiados que reproducen cualquier cosa en colores vivos; la elección del tema a reproducir en la propia casa se confía al gusto de los ciudadanos, sin duda el tema más común son los grandes edificios históricos, pero no faltan árboles, animales, obras de pintura o escultura, etc. La altura de estas torres es ilimitada, excepto por el alto coste de los materiales.

Las familias más prestigiosas viven en torres de hasta 200 metros de altura y a lo largo de las cuales hay diferentes temas. Las torres de más de 90 m, que ya no pueden ser sostenidas únicamente por el pilón, contienen en su interior un globo de plástico transparente inflado con helio que contribuye al sustento del edificio. Todos los vales que no se gastan en materiales de construcción se utilizan para comprar ropa y adornos personales; de hecho, los habitantes, que viven desnudos en las casas, se visten de polícromos, suntuosos y de todas las formas y tamaños en las calles.”

D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

Esta ciudad representa la ciudad más bella del mundo. Pues, sus habitantes tienen como único objetivo tener la casa más bella y para ello la ciudad les administra un salario, restándoles los gastos de consumo. Los ciudadanos utilizan todo su tiempo libre y dinero para comprar materiales y decorar la casa base que es igual para todos. Esta vivienda primitiva está formada por muros de hormigón de 5x5 y una altura. A partir de ahí, el usuario construye su casa en altura mediante una estructura metálica y paneles serigrafiados que le permiten reproducir diferentes imágenes. El prestigio de las personas depende de la altura de sus torres.

Como ya se ha mencionado, a partir de la quinta ciudad el documento sufre una ruptura teórica con las ciudades anteriores, como se puede observar en esta. El comportamiento humano y los temas antropológicos se superponen frente a el protagonismo inicial de la madre tecnológica sin desaparecer su relación o dependencia característica. Los ciudadanos ya no se encuentran 'dormidos' sino que disfrutan de una supuesta libertad tanto de movimiento como de decisión.

En la undécima ciudad, en primer lugar, el autor describe una hipotética sociedad en la cual todos parten de los mismos derechos y deberes, sin ningún tipo de jerarquía inicial; una idea que ya aparece en las anteriores ciudades analizadas, pero contraria a la desigualdad y diferencia de privilegios planteadas en la ciudad del cono o la de la producción continua. Sin embargo, esta sociedad que en teoría debería ser colectiva, nace de un sentimiento individualista donde el anhelo de cada individuo es sobresalir frente a los demás.

Se puede observar esa reivindicación de Frassinelli por el derecho a la libertad de expresión, pues la decoración de cada una de las viviendas depende única y exclusivamente del habitante, siendo este libre de aplicar su propio gusto personal o su sentido de lo espléndido. No obstante, esta libertad aparece nuevamente confrontada con el deber civil de ejercerla, convirtiéndose así en otro mecanismo coercitivo deshumanizante. Cada uno es libre de adornar su hogar como mejor le represe te o agrade, pero lo único que no puede elegir, irónicamente es, el no embellecerla.

El comportamiento que Frassinelli trata de denunciar en esta ciudad tiene mucho que ver con el consumismo de masas, criticando su fundamento y destacando *las consecuencias en sus contradicciones, buscando desenmascarar los mecanismos coercitivos que impregnan la vida humana de manera cada vez más intensa y opresiva.* (De Flego. 2015, pag 357)

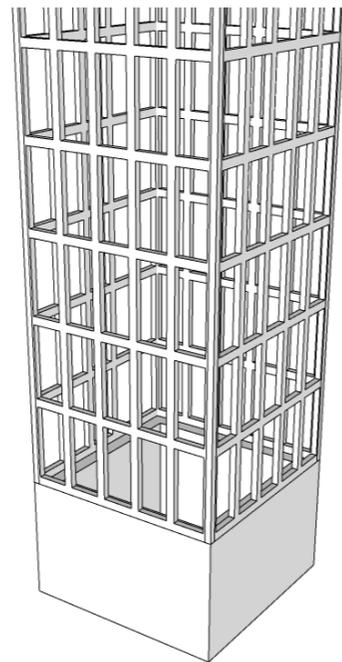
Analizando este tema podemos observar los dos comportamientos característicos de la sociedad

capitalista en cada habitante, que se convierte tanto en comprador como en vendedor. Como vendedor lucha por anunciar un producto, que no es más que una auto representación, en los paneles de su casa, pudiendo aumentar su influencia incrementando la altura de la torre. También actúan como comparadores, pues todo el dinero sobrante lo dedican a la compra de materiales destinados a embellecer su casa.

Además, se critica el comportamiento de los individuos característico del consumismo, que es la necesidad de aparentar o demostrar que tienes el mejor producto: los habitantes parten de un mismo interior anónimo principalmente funcionalista que se describe en el texto de un color verde, mientras que el exterior - que es lo que se ve- debe ser espléndido, luchan por mejorarlo cada vez más. Sin embargo, sarcásticamente el que tiene una torre más alta no es el que mejor vive sino el que más sacrificios realiza, pues todos parten de un mismo salario base del que se restan los gastos de alimentación y consumo de la vivienda aportados por la propia ciudad.



[101]



[103]

[101] Vista aérea de Central Park, Manhattan.
 [102] [103] Imágenes de elaboración propia en diferentes escalas siguiendo la descripción de "La ciudad de las casas bellas"

Este tema de superficialidad aparece todavía más exagerado al describir la parte 'embellecida' de las casas, pues no son más que paneles o superficies que representan algo sin serlo en realidad, tratándose únicamente reproducciones bidimensionales.

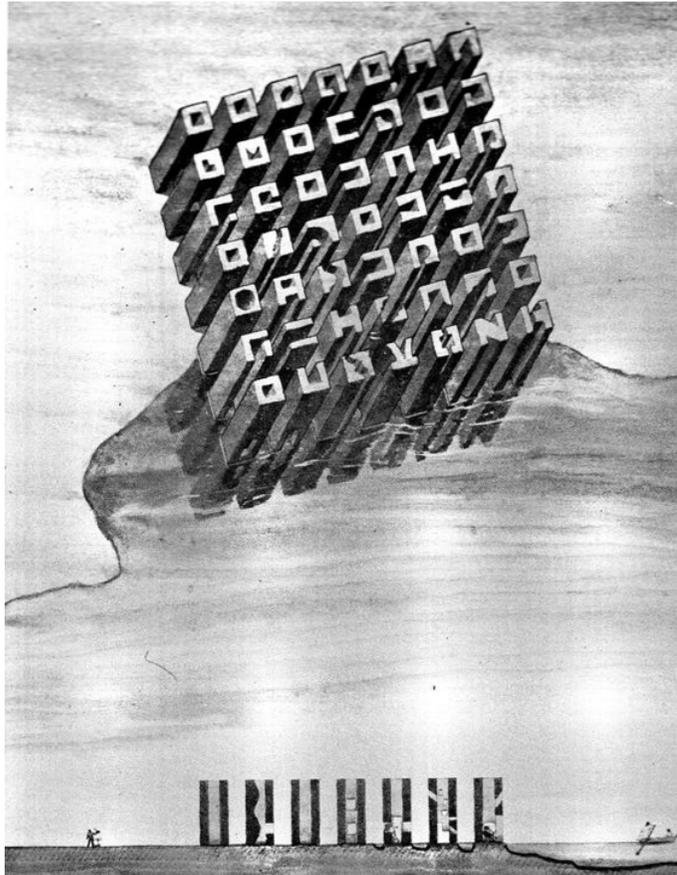
**R e c u r s o
f o r m a l**

Partiendo de ese nivel inicial igualitario, observamos como la ciudad está formada por un conjunto infinito de viviendas exactas y calles sin un centro urbano, similar a un barrio de viviendas adosadas de indefinido tamaño. Esta disposición tiene también una relación formal muy cercana a los modelos urbanísticos americanos, reduciendo su escala a viviendas unifamiliares, que constan de una disposición en cuadrícula infinita formada por bloques regulares que constituyen una manzana, y donde el método de crecimiento es vertical. Esta elección tiene mucho que ver con ese sentimiento capitalista que Frassinelli trata de denunciar y que caracteriza la sociedad y el sistema económico estadounidense, alejándose cada vez más de la disciplina arquitectónica a favor del plano antropológico.

Podemos relacionar esta morfología urbana con otros proyectos de la época: Emilio Ambasz, comisario de la exposición "*El nuevo paisaje doméstico en Italia*"¹ en la



[102]

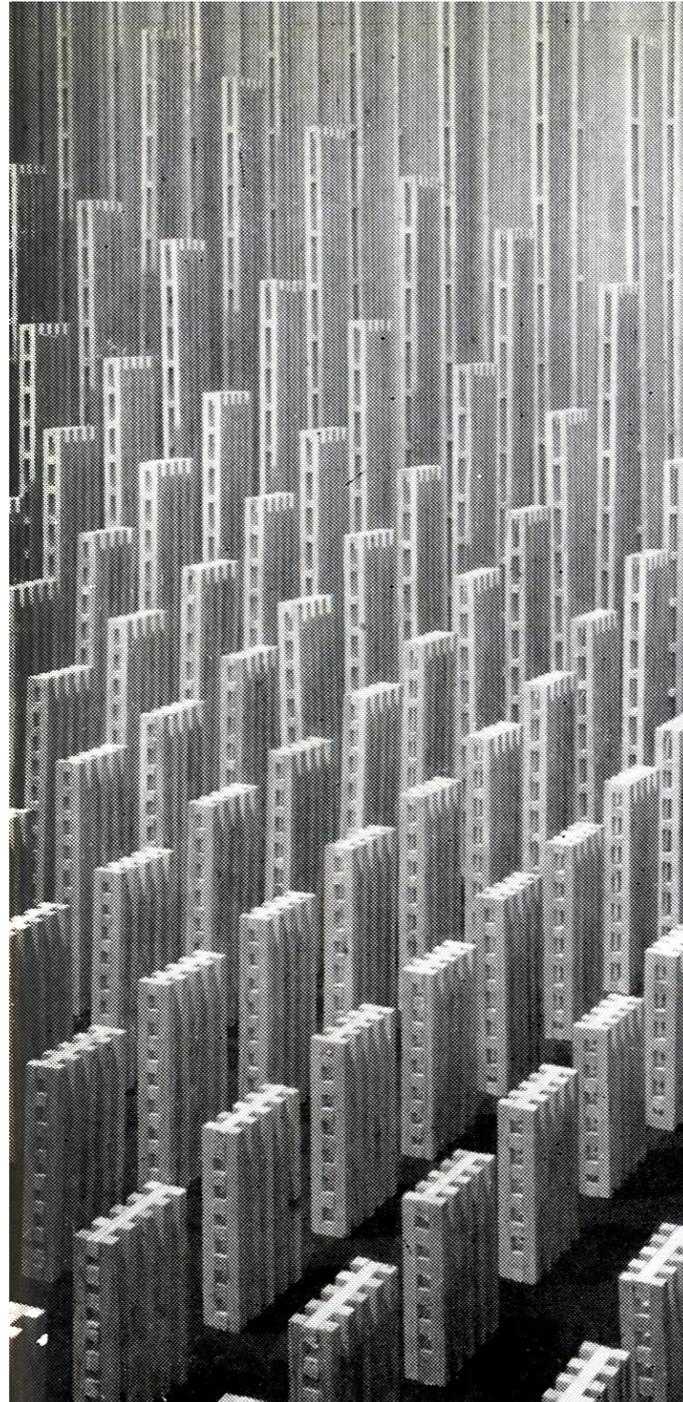


[104]

[105]



130|



[106]

SUPERSTUDIO Y LAS OTRAS ARTES:

[104] "Cooperative of mexican-american grape growers in California". Emilio Ambasz, 1979.

[105] "Casa Abrams". Pittsburgh, PA. Robert Venturi y Denise Scott Bronw, 1979.

[106] "Fotografía de la maqueta para la revista Architecture D'Aujourd'Hui, Alvar Aalto, 1960.

cual participó Superstudio, presenta una organización similar para la decoración del jardín interior del MoMa en 1972, y vuelve a utilizar esta sugerencia para su proyecto para la "Cooperativa de viticultores en California". Alvar Aalto también presenta la fotografía de una maqueta en su artículo para la revista *Architecture D'Aujourd'Hui* en 1960 donde, habla de la tendencia hacia el crecimiento vertical de los edificios con una gran semejanza con la imagen de la ciudad de las casas ideales.

Todas las casas se originan a partir de un módulo básico de hormigón que representa la estructura funcional y conceptual de la vivienda civil única, sin necesidades ni deseos, en cambio el resto de edificio construido en vertical simboliza la belleza y los anhelos de cada usuario, reivindicando sus características distintivas.

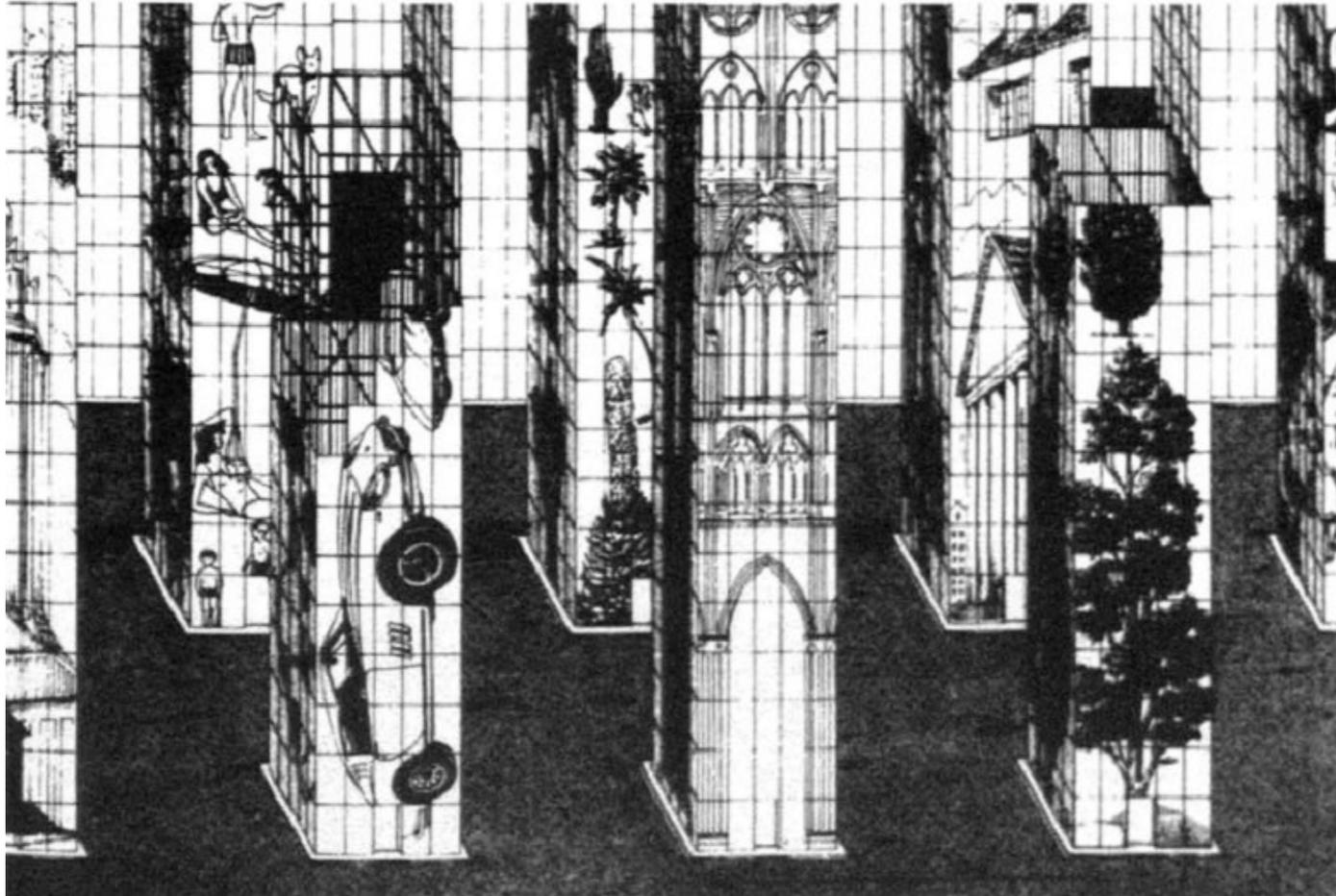
En la decoración de estas fachadas podemos observar una relación con el movimiento emergente posmodernista que, liderado por Robert Venturi y Denise Scott Brown, defendía la construcción de edificios donde decoración de la vivienda coincide con la fachada del

propio edificio. Este movimiento realza también el retorno del símbolo que es capaz de transmitir conceptos en torno al habitante, un ejemplo de esta idea es las calles plazas cubiertas de anuncios iconográficos, tema que desarrollaremos en el siguiente apartado.

LAS 12 CIUDADES IDEALES

|131

[107] "L'undicesima città: La città delle case splendide". Superstudio. Architectural Desing, diciembre de 1971



R e c u r s o g r á f i c o

Esta ciudad únicamente va acompañada de una sola imagen representativa, se trata de un dibujo lineal en axonometría caballera, donde podemos ver la trama urbana descrita, formada por viviendas iguales y calles ortogonales. En este caso no aparecen cotas, ni saltos de escala con detalles 'constructivos'; la representación es una mezcla entre los dos tipos de imagen descritas en las ciudades anteriores. Pese a esta falta de detalle técnico, podemos observar en las dos torres laterales de la primera fila el crecimiento en altura descrito en el texto, permitiéndonos observar la megaestructura reticular metálica, formada por barras verticales y horizontales, así como perfiles inclinados o transversales para el arriostramiento de las anteriores de una forma similar a las estructuras reales.

En los paneles serigrafiados aparecen plasmados diferentes imágenes o temas, que no son fortuitos, sino que tienen una relación directa con el discurso teórico.

Podemos observar una ironía en la representación de temas como los árboles y vegetación, pues al principio del texto Frassinelli comenta que la naturaleza no existe en la ciudad puesto que esta ya es suficientemente bella. También podemos encontrar representaciones de edificios históricos - tema que también describe en el texto- como una catedral gótica o un templo de la arquitectura clásica, que puede interpretarse como una crítica a la utilización de detalles estilísticos de la arquitectura del pasado en algunos edificios de planta contemporánea, característica de estilos emergentes del momento y que representaban el gusto de gran parte de la sociedad, inconsciente y desinteresada por las nuevas innovaciones. También se puede relacionar con los edificios construidos antes y después de la guerra, que representaban los totalitarismos y que buscaban las raíces históricas de una forma superficial y patriótica.

Retomando el tema del apartado anterior, observamos una relación visual y conceptual de la imagen de la undécima ciudad con los anuncios colgados en las fachadas de edificios en ciudades como



[108]

[108] Fotografía de Piccadilly Circus, Londres. John Hines, 1960.

[109] Fotografía actual de Times Square, Nueva York.

Londres en Piccadilly Circus o la ciudad de Nueva York donde estas imágenes totalmente iconográficas representan diferentes comercios que nos permiten reconocerlos automáticamente.

Podemos observar cómo estas proyecciones, llamativas y cercanas a la cultura Pop y el Kitsch*, son capaces de crear un horizonte figurativo donde los mensajes visuales se superponen y confunden, restando importancia al individualismo comentado y creando finalmente un ruido blanco característico de la comunicación contemporánea y que aniquila su eficacia.

Pese a que no se realiza un fotomontaje, se podría sustituir - irónicamente- por una fotografía del actual Time Square de Nueva York, demostrando una vez más que las visiones distópicas de Superstudio han ido volviéndose realidad poco a poco.



[109]



5.0

REINTERPRETACIONES ACTUALES

Al igual que en la historia del arte se han repetido numerosos recursos y temas, podemos observar como algunos de los conceptos utilizados por Superstudio son reinterpretados por artistas coetáneos y contemporáneos llegando su influencia hasta nuestros días.

Debemos destacar, antes de comenzar la comparación, la relación cada vez más estrecha entre las diferentes ramas del arte. Ya Superstudio combinó a lo largo que todos sus años de producción, la literatura con las imágenes en artículos; sus exposiciones se trataban como una obra de teatro moderna, formada por escenarios, luces, música y audio, llegando a desarrollar cortos de película para expresar sus proyectos, en los que cada detalle tenía un significado. Contaron sus proyectos arquitectónicos explotando cada una de las artes.

El proyecto seleccionado está formado por 12 (13) partes que llevan a un fin, donde todas contribuyen al significado de la obra, sin embargo, en cada una de ellas podemos separar diferentes características y recursos que nos ayudan a comprender cada ciudad

y su importancia dentro del conjunto, tanto en el proyecto como en el contexto social del momento.

De esta forma también encontramos reinterpretaciones en obras que repiten estos mismos recursos para expresar ideas similares o no, pero siempre relacionadas con la crítica, la utopía y la arquitectura de sus épocas.

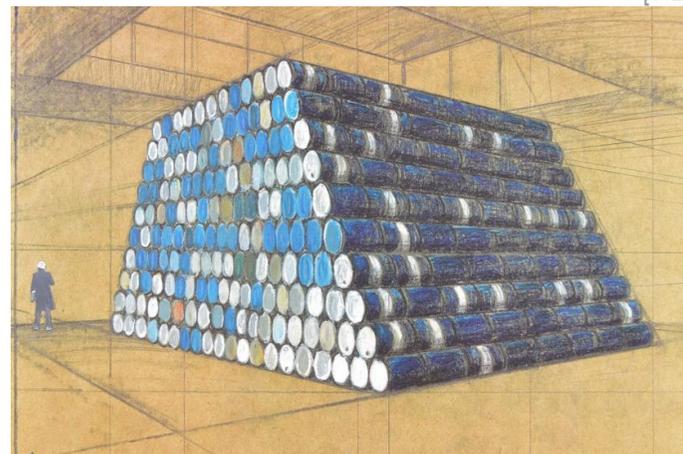
Centrándonos en esa relación entre las artes que Superstudio mantuvo en sus proyectos, se seleccionan varias ciudades para compararlas con la pintura, el cine y la arquitectura.

“crear arquitectura imaginaria que sabemos, nunca ha sido ni será interrumpida debido a que, como dijimos antes, en tanto que habitemos este mundo, estamos condenados a soñar con sus alternativas.”
(Burke, J.L. 2011)

ESCULTURA-PINTURA (Arte del paisaje – Art Land)



[111]



[112]



[113]

[111] Fotografía de Christo frente a su escultura "La Mastaba" en Hyde Park, Londres.

[112] "The Mastaba 1240 Barriles de aceite" para el Instituto de Arte Contemporáneo de Filadelfia, Christo, 1968.

[113] "Wall of Oil Barrels", Christo e Jeanne-Claude, 1962

[5.1]

LA MASTABA

Christo Vladimirov Jacacheff

(Abu-Dhabi, 1977 - Actualidad)

D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

Consiste en una instalación temporal en forma de pirámide trapezoidal propuesta a través de dibujos y estudios constructivos y formada por barriles de petróleo reciclados. Christo y Jeanne-Claude comenzaron a idear esta gran instalación en 1977, originalmente en el desierto de Abu-Dhabi, sin embargo, en 2018 el proyecto de la Mastaba se construyó en el lago Serpentine de Hyde Park, Londres en una versión más pequeña y flotante, también construyó una versión en Saint-Paul-de-Venece en 2016 y planteó anteriormente otros posibles emplazamientos en Roma, Otterlo y Kassel.

"Este es un día de verano muy especial", dijo el lunes el artista de 83 años antes de su proyecto que brilla bajo el sol. "Todas las interpretaciones están permitidas, porque todas estimulan el pensamiento, y el pensamiento nos hace humanos". (Christo)

Christo no da significado a sus obras de arte, acepta todas las interpretaciones, sin embargo, esta instalación está muy influenciada por experiencias políticas y creencias del artista.

El trabajo con barriles de petróleo de Christo no empieza con la instalación de la Mastaba, en 1962 construyó sin permiso de las autoridades su obra "Wall of Oil Barrels" bloqueando la Rue Visconti de París con un gran muro de 441 barriles protestando simbólicamente contra el Régimen de la República Alemana y la construcción del Muro de Berlín.

El uso de barriles de petróleo no es fortuito, pues se convierte en una provocación a las políticas y conflictos internacionales relacionados con el oro negro, pese a que el artista aclaró que no tenía ninguna intención política se podría señalar la ironía de su ubicación en Abu Dabhi. Además al utilizar estos barriles reutilizados la obra se concibió como una escultura sostenible irónicamente en contraste con la contaminación que produce este material en nuestros días.



[114]



[115]



[116]

[114] Maqueta "La Mastaba", Abu Dabhi, Christo e Jeanne-Claude. 1977
 [115] Mastaba del faraón Zoser en Saqqara.
 [116] Chichén Itzá, Yucatán, 800-1100 d.C.

**R e c u r s o
f o r m a l**

El nombre y la forma de 'mastaba' hace referencia a las antiguas tumbas egipcias construidas con adobe y piedra, donde cada módulo es un barril de petróleo cilíndrico que se apilan conformando una gran malla en forma de volumen puro, pudiéndose comparar con las tumbas que conforman las diferentes ciudades de Frassinelli.

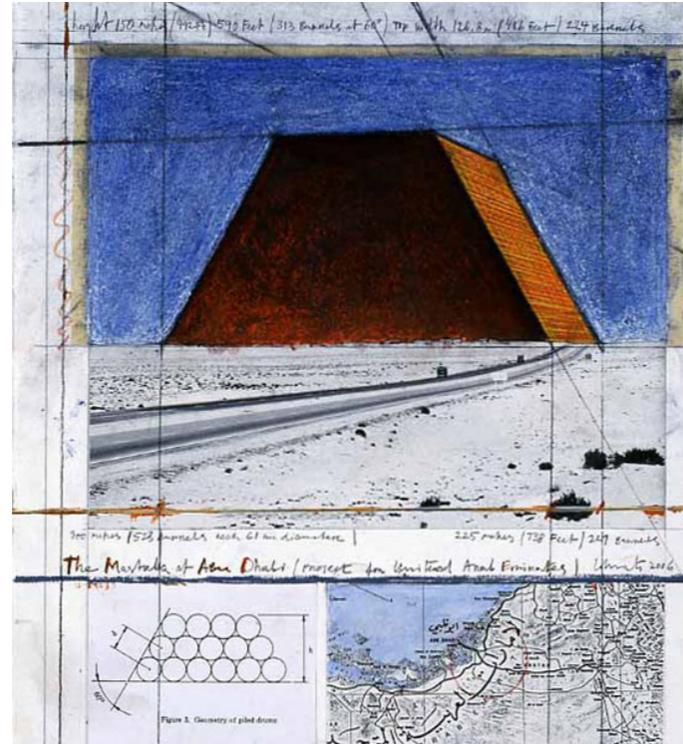
Las mastabas surgen en el antiguo Egipto como capillas funerarias o cementerios con la finalidad de alcanzar la vida eterna, sin embargo, encontramos este mismo volumen en otras arquitecturas primitivas como en los templos Mayas considerados como 'bocas' o entradas al inframundo.

Al igual que Superstudio ponía en valor las formas y símbolos primitivos relacionándolos con conceptos contemporáneos como la tecnología, podemos asociar el significado formal del volumen funerario o sobrehumano con el de los barriles de petróleo convirtiendo la escultura en un monumento conmemorativo al desastre ecológico que produce la explotación del petróleo.

"Mastaba es el nombre antiguo del banco de barro que se encuentra en el primer lugar urbano que conocemos en el mundo, en Mesopotamia".
 (Christo)

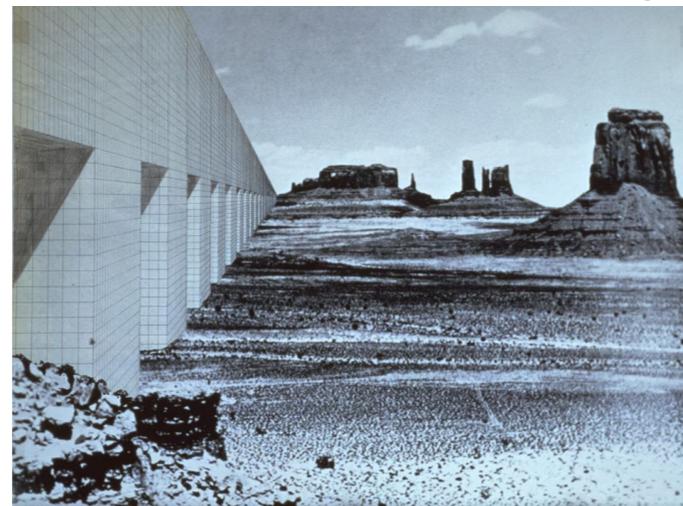
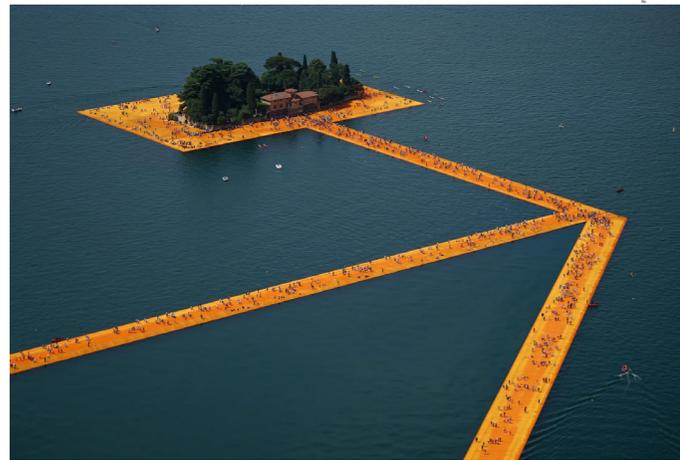


[117]



[118]

[119]



[120]

[117] "Running Fence". California. Jeanne-Claud, Christo.

[118] "The Floating Piers", Italia. Jeanne-Claude, Christo. 2016.

[119] Croquis collage "La Mastaba", Abu Dabhi, Christo.

[120] "Il Monumento Continuo: Arizona Ddesert",

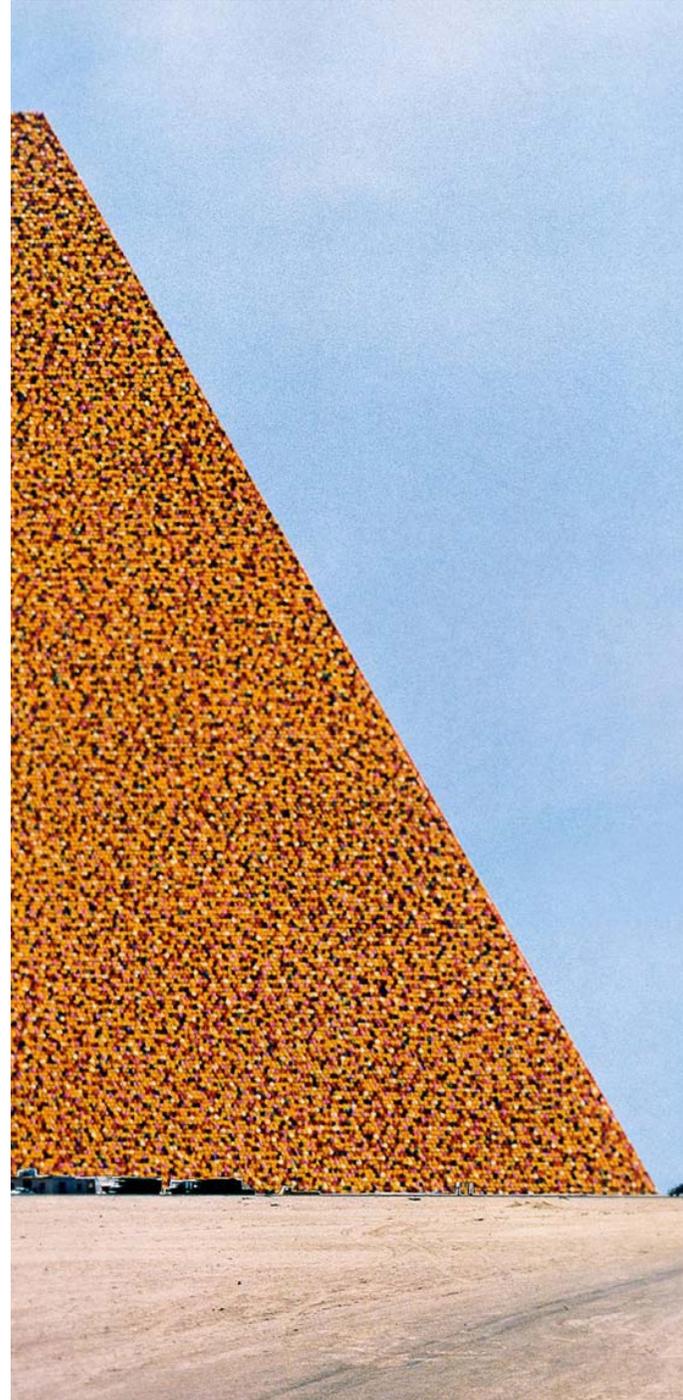
R e c u r s o o Superstudio, centrándonos en "La Mastaba" podemos destacar los siguientes aspectos:

La obra de Christo se clasifica dentro de la técnica Land Art o arte medioambiental que tanto influenció a Superstudio, es por eso que podemos observar grandes relaciones gráficas entre sus imágenes y de las 12 ciudades. En la obra "La Cortina del Valle" (1970) Christo plantea tapar un valle entre montañas rocosas de Colorado con una gran tela a modo de megacortina: analizando la imagen encontramos una gran similitud visual con la primera ciudad, donde hablamos de viaductos o conexiones visuales del paisaje. Estas mismas características aparecen en su obra "Valla en California" y en sus famosos "Muelles flotantes" en Italia, donde el paisaje rocoso se sustituye por agua igual que en la "Ciudad aeronave", en el que se sustituía por el desolado espacio exterior.

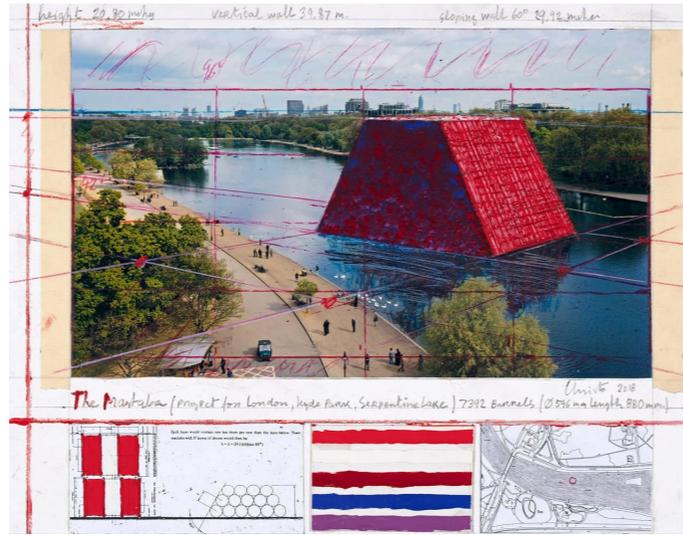
Podemos encontrar muchas más similitudes entre las obras de Christo y Frassinelli

La utilización de la misma técnica de collage que Superstudio, característica de esta época. A partir de una fotografía del lugar (en este caso real) Christo superpone la Mastaba dibujada a mano y con diferentes líneas que marcan la perspectiva y las proporciones. Los croquis para Abu Dabhi tienen una gran similitud visual con la tercera ciudad, pues el gran sólido puro surge o nace de una fotografía que en ambos casos es un paraje desértico, en el fotomontaje del "Monumento Continuo: Desierto de Arizona" Superstudio también podemos ver la obra arquitectónica dibujada en perspectiva sobre una imagen real de un desierto.

La elección de los colores de cada barril no es fortuita, pues atiende a las características del entorno, buscando integrarse como si 'reflejasen' el paisaje en el que se sitúan, de una forma similar al uso del espejo por parte de Superstudio. En el ejemplo de Abu Dabhi emplea colores anaranjados o amarillos, camuflándose entre

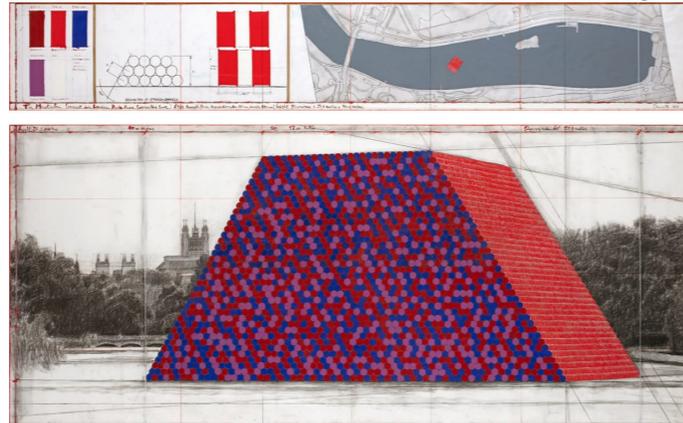


[122]



[123]

[124]



[121] Fotomontaje "La Mastaba", Desierto de Abu Dabhi, Christo.

[122] "Blur Building", Suiza, Diller + Scofidio, 2002

[123] [124] Collages con fotografía en color "The Mastaba", Londres. Christo, 2018.

las dunas de arena, junto con otros tonos en menor cantidad simulando los mosaicos islámicos. Mientras que en "La Mastaba" de Londres usa tonos azules, púrpura y rojos que se mezclan con el paisaje y la vegetación de Hyde Park, además al estar situado sobre el Lago Serpentine se crea una relación simbiótica pues, así como el monumento refleja el entorno, este también aparece reflejado en el agua convirtiéndose en un elemento más y creando una conexión eterna pese a su temporalidad.

Otro ejemplo de este concepto 'temporalidad frente a eternidad' lo encontramos en el "Blur Building" (2002) de Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio cuya intención fue 'construir nada', crearon una megaestructura temporal en el Lago Neuchatel, en Suiza, mezclando los conceptos de arquitecta y escultura, lo material y lo etéreo, una arquitectura reflejada contemporánea.

El fotomontaje aparece acompañado de otros dibujos, un plano de situación y secciones o dibujos técnicos en diferentes escalas que describen - como en las

12 ciudades - el proceso constructivo de la mega estructura, así como sus medidas, que en este caso si son coherentes pues si existe una intención constructiva. Podemos observar una organización de la imagen similar a otras obras de Superstudio como "Architettura Riflessa" o "Atti Fundamentali" donde el fotomontaje o collage aparece en grande acompañado de otros dibujos más pequeños, que representan detalles, situados en una banda longitudinal en la parte superior o inferior.

ESCULTURA-PINTURA (Arte del paisaje – Art Land)

[125]



148|



[126]

[127]



SUPERSTUDIO Y LAS OTRAS ARTES:

[125] Cartel de la exposición "Riverber" Luisana, Olafur Eliasson. 2014.

[126] Fotografía de la exposición "Riverbed", QAGOMA, Brisbane. Olafur Eliasson, 2019.

[127] "The Weather Project", Tate Modern, Londres. Olafur Eliasson, 2003.

[5.2]

RIVERBED

Olafur Eliasson

(Luisiana, 2014)

D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

"Riverbed" es una exposición planteada exclusivamente para el Museo de Arte Contemporáneo de Luisiana en Dinamarca, que pretende desdibujar los límites entre el mundo artificial y la naturaleza. Muy influenciado por el estilo Art Land, Olafur Eliasson en esta instalación construye el lecho de un río, una zanja estrecha de agua que discurre por el interior del museo rodeado de piedras y tierra, en el que tanto la arquitectura como el propio visitante se convierten en participantes en la obra.

Olafur Eliasson es un artista activista que con sus obras pretende hacer reflexionar al espectador sobre diferentes temas como la cultura o el entorno natural que nos rodea. Sus exposiciones, muy marcadas por la incertidumbre, rompen con los límites a los que estamos acostumbrados.

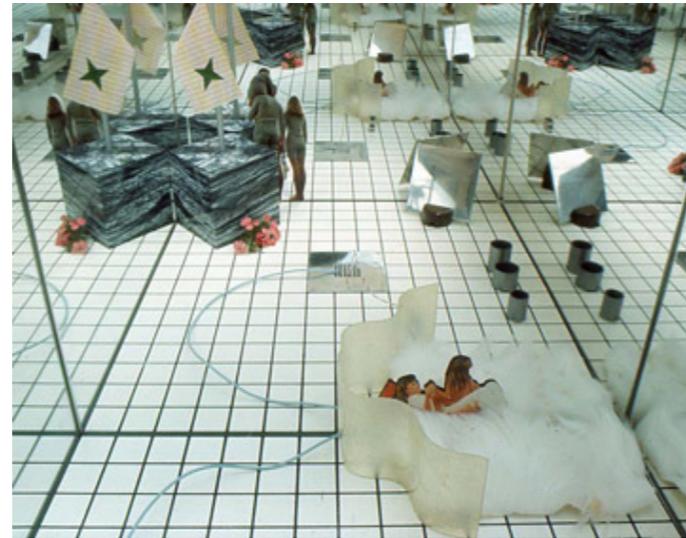
Eliasson no hace una obra para ser admirada, sino que la interacción del público es fundamental, forma parte de esta, prediciendo y analizando el comportamiento de los espectadores. Un ejemplo de ello es su instalación en el Tate Modern de Londres "The Weather Project", donde propuso una gran semiesfera iluminada que, gracias a las láminas de espejo situadas en el techo, recreaba un gran sol al atardecer, el público completó el efecto de la obra pues muchos de ellos se tumbaron en el suelo, como si estuviesen bronceándose, haciendo gestos hacia el espejo y apareciendo reflejados en él, estableciéndose, así como un elemento más.

En "Riverbed", el espectador explora un paisaje desprovisto de elementos innecesarios, las paredes son blancas y se crea un espacio vacío que permite una libertad de reflexión, pensamiento y movimiento, sin embargo, el artista si predice la consciencia del público pues estos se disponen alrededor del río siguiendo su curso, saltándolo y permitiéndose tocar el agua.

LAS 12 CIUDADES IDEALES

|149

[128]



[129]

[130]



[128] Fotografía de la exposición "Riverbed", Luisana, Olafur Eliasson. 2014.

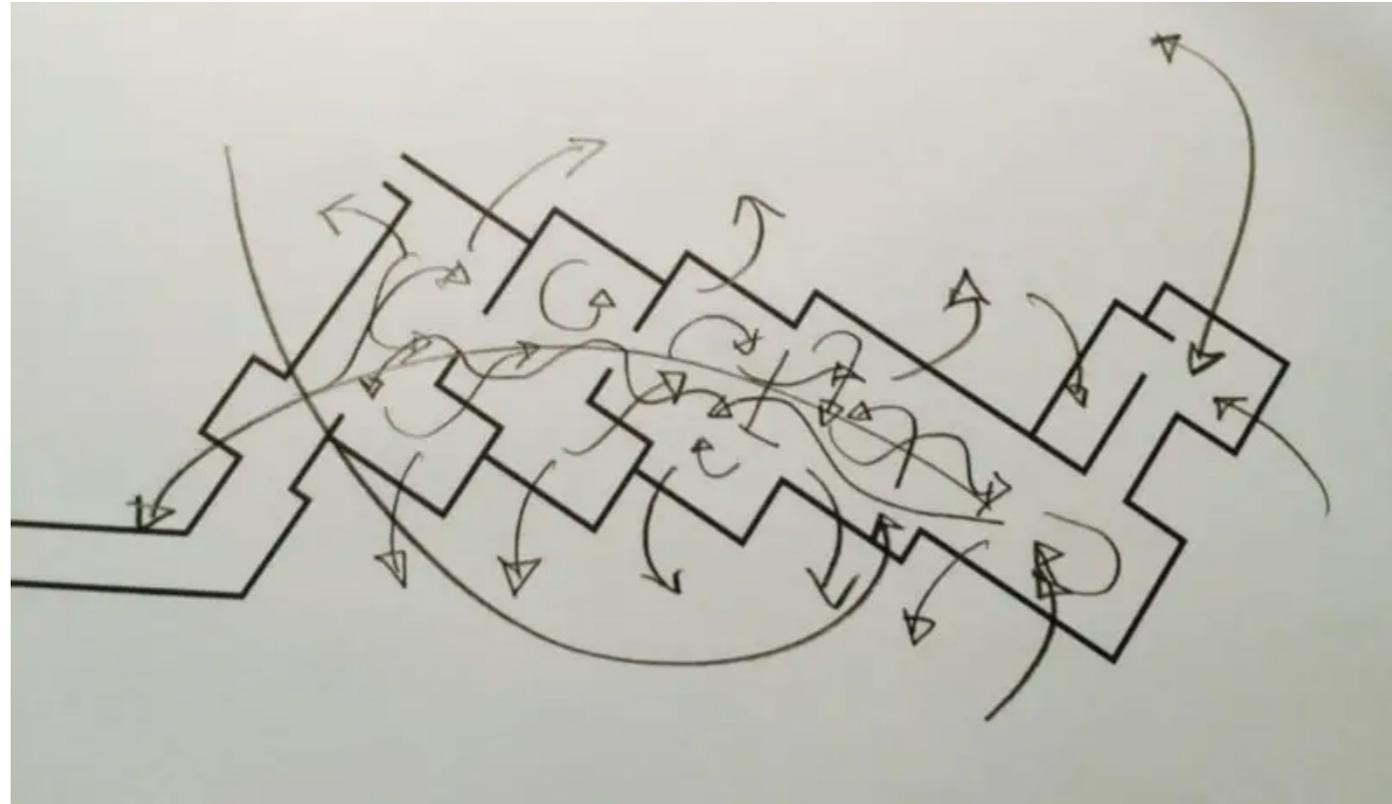
[129] [130] Fotografías exposición "Italy - the new domestic landscape", Museum of Modern Art, New York. Superstudio, 1972.

La instalación se encargó por primera vez en Copenhague y por segunda vez en el QAGOMA, en Queensland donde su significado está muy relacionado con la experiencia australiana de la sequía y los ciclos del tiempo, el comienzo y el final, el flujo lineal y el flujo circular. La combinación del terreno rocoso con el agua plantea varios futuros posibles, la sequía o la vida nueva, la destrucción apocalíptica o el comienzo de un nuevo mundo, de esta forma el artista denuncia el cambio climático recurriendo a las emociones de los espectadores, situándoles en un ambiente desolado, donde su única esperanza es la pequeña lámina de agua que discurre impasible.

**R e c u r s o
f o r m a l**

El artista en sus exposiciones trata de introducir al espectador en ella, según camina más se va introduciendo en un nuevo mundo con el control de las condiciones medioambientales, completándose con una serie de videos que enfatizan esta sensación. Superstudio ya consiguió este objetivo mediante diferentes recursos de audio y fotografía en su exposición en la trienal de Milán o en la "Italy-the new domestic landscape" en Nueva York, donde presentaron "Supersuperficie".

Además, incluye al propio contenedor en la obra: las paredes, la circulación o los materiales del museo son parte del proyecto, trata la relación entre arquitectura y naturaleza convirtiéndolos en uno solo, siendo totalmente dependientes. Es por esto que Eliasson tuvo problemas a la hora de preparar su segunda exposición, pues el museo no era el mismo, no solo debían traer el paisaje exterior dentro, sino que tenían que adaptarlo a un nuevo espacio interior.



[131]



[132]



[133]

[131] Croquis en planta de la exposición "Riverbed", Luisana, Olafur Eliasson. 2014.

[132] Fotografía de la exposición "Riverbed", Luisana, Olafur Eliasson. 2014.

[133] Prototipo de la técnica constructiva para la presentación de "Riverbed" en QAGOMA. 2019

Utilizando paredes blancas, líneas ortogonales y puros, generan un contraste con la naturaleza se amolda a la disposición serpenteante de la sala, planteando unos interrogantes a primera vista: ¿estaba antes la arquitectura o la naturaleza? ¿quién depende de quién?

La instalación se construyó empleando técnicas características de la arquitectura a menor escala, mediante estructuras de madera que recreaban pendientes y la cuenca del río, soportando toneladas de piedras.

**R e c u r s o
g r á f i c o**

Eiasson ha trabajado con agua en numerosas ocasiones, en Estocolmo convirtió seis ríos en un verde intenso, mientras que en Nueva York creó cuatro cascadas artificiales en los puentes de East River. En "Riverbed" el uso del agua es más tranquilo, se necesita tiempo para encontrar la corriente entre las piedras rocosas, para enfatizar ese primer sentimiento de desolación, y una vez encontrado transmite paz y esperanza.

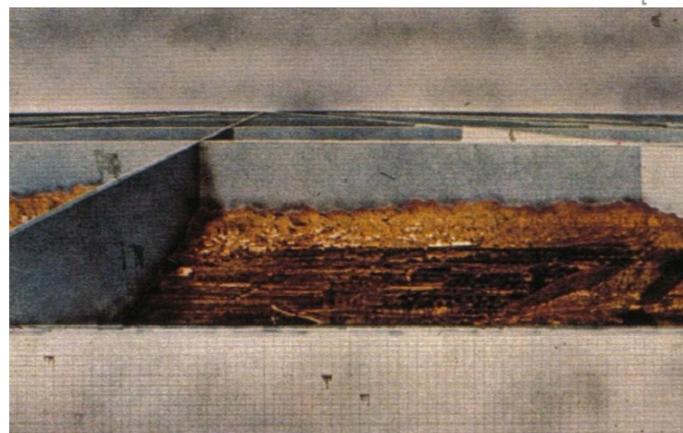
Las piedras de la instalación han sido personalmente escogidas por el artista, provienen de Islandia debido a las raíces de sus padres islandeses y a las vacaciones de su niñez que pasaba en este país. Eliasson quería capturar los arroyos islandeses y la luz grisácea tan particular de este país. Las rocas, con una estética volcánica, característica de su país de procedencia, acentuaban la sensación del espectador de estar caminando sobre un paraje seco o 'muerto'.



[134]



[135]



[136]

[134] Fotografía de la exposición "Riverbed", Luisana, Olafur Eliasson. 2014.

[135] Fotografía de la exposición "Riverbed", QAGO-MA, Brisbane. Olafur Eliasson, 2019.

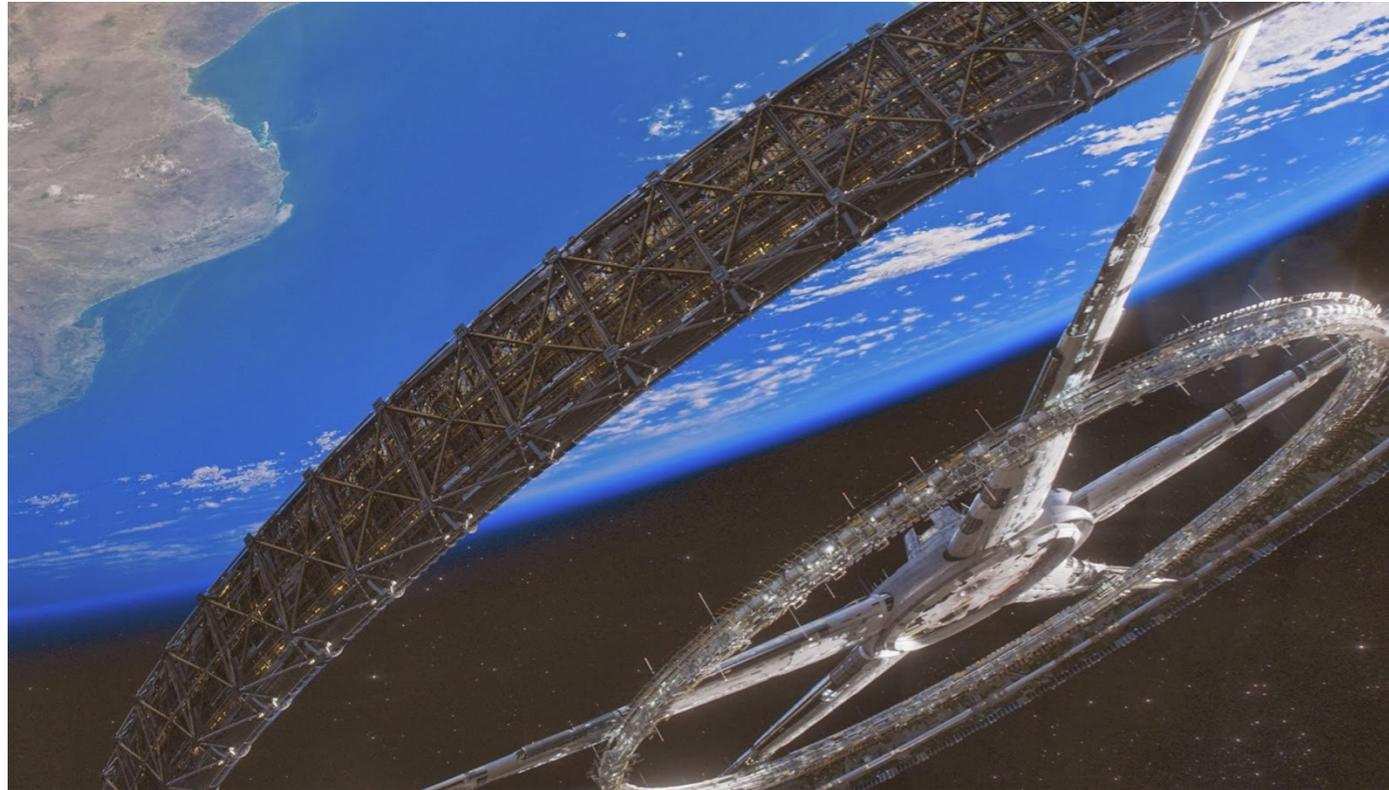
[136] La prima città: Città 2000 t. Superstudio. Casabella, enero de 1972.

El propio techo del museo forma parte de la imagen visual del conjunto y claramente nos recuerda a la clásica malla de Superstudio, relacionándola con obras como "*Supersuperficie*", pero también con fotomontajes como el de la "*Ciudad de los 2000t*", donde la grilla nos ayudaba en el dibujo y medición de la perspectiva del paisaje. También vemos una referencia visual en los muros y la tierra, como su altura cambia según la cota del terreno, así como estas paredes forman un conjunto de llenos y vacíos que nos dirigen los movimientos.

Si planteamos más preguntas desde el análisis de la estética de Superstudio, podemos destacar esa apariencia desolada de la naturaleza donde aparece el río como elemento central y distribuidor y la arquitectura como elemento superpuesto que se abre para permitir el paso de este, al igual que la retícula de la "*Ciudad 2000t*" o del "*Monumento Continuo*".

Eliasson plantea una naturaleza sin color, sin elementos donde el agua es lo único que está en movimiento, que tiene 'vida',

y que aparece cobijado y protegido por las paredes blancas del museo, como si fuese la madre protectora de la que habla Superstudio.



D e s c r i p c i ó n C o n c e p t o

"Elysium" es una película de ciencia ficción ciberpunk estadounidense ambientada en un futuro donde la sociedad está dividida en dos, se presenta como relato distópico con un argumento y personajes que nos recuerdan a los gobiernos o a la política del momento de la crisis económica convirtiéndose así, en un ejemplo de cine indignado.

Situada en 2153, la Tierra está devastada y contaminada, parte de la población con un alto poder adquisitivo vive en una colonia espacial que órbita alrededor de la tierra, esta dota a sus habitantes de todo lo necesario para vivir, mientras tanto el resto de las personas deben vivir en el subterráneo enfermos y trabajando con una única aspiración en la vida, ser ciudadanos de *Elysium*.

La película se convierte en una metáfora o una crítica a la modernidad tocando temas como la crisis económica producida por los gobiernos de estos años, la corrupción política y la contaminación producida por las grandes empresas. Representa la creciente división de clases sociales de hoy en día, que en muchas ocasiones viven en la misma ciudad pero en 'planetas diferentes',.

Al igual que muchas de las 12 ciudades la nave se convierte en una madre que asegura a sus ciudadanos la vida y la salud, aunque en este caso es mucho más amable que en el documento de Superstudio con sus ciudadanos, convirtiéndose en despiadada con aquellos que intentan entrar en ella. Vemos una relación conceptual también en las aspiraciones de las personas que aún viven en La Tierra, cuyo único anhelo es llegar a esta nave. Al igual que los deseos de "la ciudad de las casas bellas" o en la "ciudad de la producción continua" es un sentimiento que mueve toda la población, la economía y la jerarquía social.



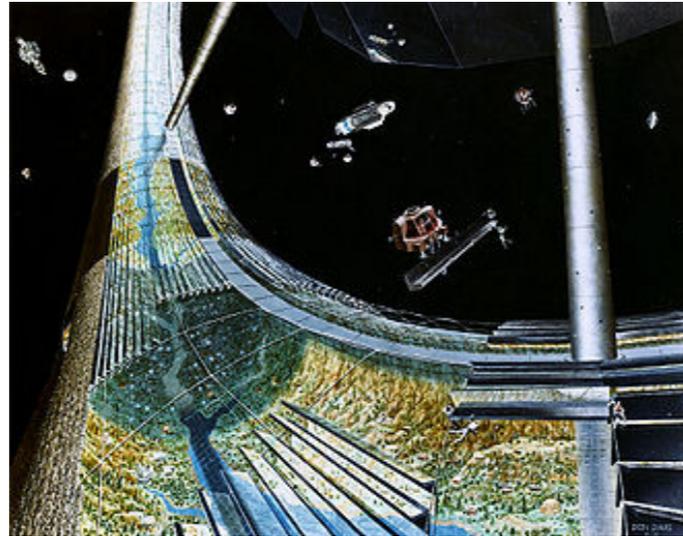
[138]



[139]



[140]



[141]



[142]

- [138] Fotograma de la película "Moonraker", Lewis Gilbert.
- [139] Fotograma de la película "Passengers", Morten Tyldum, 2016.
- [140] Fotograma de la película "Elysium", Neill Blomkamp. 2013.
- [141] [142] Dibujos del proyecto "Toro de Stanford", NASA. 1975.

**R e c u r s o
f o r m a l**

Hay una clara relación en la morfología de *Elysium* con la cuarta ciudad de Superstudio, con un anillo exterior conectado al centro de mando similar al modelo del Panóptico del que ya se ha hablado, pero en ese caso los habitantes estarán controlados por otros humanos, con sus luchas de poder. Pese a esto el simbolismo es el mismo, ya sea por una máquina tecnológica o un ser humano, la sociedad se encuentra controlada.

Esta forma, como ya habíamos comentado anteriormente, aparece en numerosos comics y películas de ciencia ficción, desde la época de Superstudio hasta nuestros días. Ejemplos de ello son: la novela "*Mundo Anillo*" (1970-2004) de Larry Nivel, el transbordador de la película "*Moonraker*" de Lewis Gilbert; o la nave estelar '*Avalon*' de la película "*Passengers*" (2016) de Morten Tyldum, donde los pasajeros se encuentran dormidos en cápsulas con la esperanza de llegar a un 'planeta colonia', trama que inevitablemente recuerda a la cuarta ciudad de Superstudio.

Indagando más en las referencias o similitudes formales entre la nave *Elysium* y otros proyectos utópicos, encontramos un ejemplo propuesto en 1975 por la NASA llamado "*El Toro de Stanford*", consiste en una estación espacial giratoria en forma de toroide diseñada para albergar 140.000 residentes de forma permanente, está formada por un anillo perimetral conectado a un eje central por varios 'rayos rueda' que funcionan como conductos. El anillo está diseñado para tener un ambiente natural simulando un valle glacial. Además de la morfología, el interior y los dibujos del proyecto tienen un gran parecido con los fotogramas de la película.

La disposición urbanística de lo que es la ciudad ideal de la película recuerda a una "ciudad de las casas bellas" donde retomamos el concepto de viviendas adosadas infinitas (en este caso delimitadas por las capacidades de la nave) típicas de América. Cada casa tiene su jardín de una forma similar a las ciudades jardín planteadas por Ebenezer Howard en 1902 en su obra "*Garden cities of Tomorrow*" que pese a sus desventajas hace referencia a un estilo de vida próspero y afortunado.



[143]



[144]



[145]



[146]

[143] Fotograma de la película "Odisea en el espacio". 1968.

[144] [145] [146] Fotogramas del interior de la nave "Elysium", Neill Blomkamp. 2013.

**R e c u r s o
g r á f i c o**

La película contiene varias referencias visuales a otras que también enlazamos con la obra de Superstudio, como "2001: Odisea en el espacio", presentada en 1968, en cuya escenografía encontramos grandes similitudes con la técnica expresiva de Superstudio, tanto en el uso de Collage o superposición de elementos, como en el uso de cuadrícula. También se da una relación conceptual en el significado de nave espacial o camerino como una celda en la cual el protagonista nace vive y muere.

Destaca el uso de la imagen, pese a ser una película moderna, como un Collage: la nave se superpone sobre el universo y la Tierra, planteándose como la única solución para la humanidad, esta sensación de fotomontaje se incrementa por las incoherencias de escala que se producen en varios fotogramas entre "Elysium" y naves más pequeñas o entre los propios edificios y la nave espacial en planos exteriores.

Dentro de la nave *Elysium* se produce un contraste entre las megaestructuras que simbolizan los avances de la tecnología y el progreso, y las diferentes viviendas pseudo historicistas, con características típicas de las viviendas americanas en barrios periféricos pudientes, imagen que Frasinelli convierte en una crítica a la inconsciencia de los ciudadanos hacia la técnica arquitectónica e innovaciones, así como una denuncia de los detalles clásicos en los edificios fascistas.



BLACK MIRROR

Charlie Booker, Annabel Jones

(2011 - Actualidad)

"Black Mirror" es una mini-serie de televisión formada por capítulos independientes que presentan diferentes mundos futuros transformados por los avances tecnológicos de hoy en día, un oscuro espejo reflejando nuestra existencia en el siglo XXI.

Consiste en una serie de fábulas distópicas donde cada capítulo se centra en un tema concreto, creando mundos en los que la tecnología es la protagonista, introducen al espectador, de una forma muy similar a las "12 ciudades ideales", dentro de sociedades controladas por esta o con destinos que no nos gustaría que se hiciesen reales.

La finalidad principal coincide una vez más con la obra estudiada, introducir y hacer reflexionar sobre la dependencia tecnológica que ya existe en nuestros días, y como eso puede afectar a nuestro futuro, sin embargo, tocan otros temas de forma paródica como la política (*The National Anthem*)(*The waldo Moment*), la muerte (*Be Right back*), la economía o moviidades sociales, (*Fifteen Millon Merits*), siempre desde un punto de vista irónico y exagerando comportamientos reales de hoy en día.

En el capítulo, por ejemplo, vemos como de una forma

similar a la "Ciudad de las casas bonitas", la sociedad se basa en un sistema de 'me gusta' en el cual el prestigio, la economía y las relaciones sociales dependen exclusivamente de la apariencia o la 'nota' con la que te evalúen los demás siendo el único anhelo de las personas agradar y subir su número. Aunque en un principio esta ciudad imaginada se presenta como una sociedad ideal donde los ciudadanos son tremendamente educados y considerados con el prójimo, el capítulo da un giro radical dejándonos ver la crudeza real detrás de lo superficial como los estereotipos hacia las personas 'pobres de me gusta' o la dependencia hacia este sistema social que les controla.

Es interesante destacar la similitud retórica que contienen todos los capítulos de esta serie con el documento de Frasinelli, pues se utilizan muchos recursos similares como la ironía o la exageración ya comentadas, así como la utilización de la contradicción y lo grotesco para transmitir esa sensación de terror o repugnancia hacia lo que estamos viendo.

Debido a la variedad de tramas y conceptos de esta serie se ha escogido el capítulo "15 millones de méritos" para analizar más profundamente:

CINE (Histórias utópicas negativas)

D e s c r i p c i ó n

Se muestra una sociedad futura que vive en cabinas mínimas, su único trabajo es andar en bicicletas estáticas que producen la energía suficiente para el funcionamiento de toda la supuesta ciudad, luminaria, máquinas y sobre todo las pantallas y programas televisivos de entretenimiento que protagonizan el capítulo. Gracias a este trabajo ganan puntos o 'méritos' que canjean por productos básicos para la alimentación o higiene, sin embargo, la gran mayoría de estos puntos sirven para pagarse los diferentes programas que ven en todo momento.

El capítulo comienza con el protagonista despertándose en una celda rodeada de pantallas con la proyección de un campo y un gallo que le despierta, seguidamente va a trabajar pedaleando en una bicicleta como todos los días, se ve inmerso en la tristeza de una vida rutinaria. Un día escucha a una chica cantar en el baño y la ayuda a presentarse al programa de talentos más famoso comprándole con sus méritos el pase,

sin embargo, la chica no triunfa y es 'convencida' para trabajar en los programas denigrantes que se consumen. El protagonista desesperado por perder lo único que no lo hacía miserable decide trabajar y ahorrar lo máximo posible para conseguir otro billete y presentarse al 'Talent Show' donde presenta un discurso revolucionario denunciando todas las injusticias de esta sociedad. Finalmente, uno de los jueces le ofrece un trabajo por su carisma en la televisión que tanto despreciaba, terminado con una última escena donde el protagonista se encuentra en una habitación más grande, con más comodidades y observando una pantalla más grande.

C o n c e p t o

El capítulo puede considerarse una combinación exagerada y llevada al extremo de "1984" (Orwell) y "Un mundo feliz"¹ (Aldous Huxley), la vida de los personajes gira en torno a un único tema: la tecnología y el entretenimiento interactivo, los hombres viven en un entorno controlado y monótono que ha reducido sus impulsos a necesidades básicas que giran en torno al consumo de 'telebasura'.

Podemos plantear una clara relación entre esta sociedad y la de la "Ciudad de las casas bellas" pues los individuos trabajan recibiendo un sueldo que, una vez descontado el costo de las necesidades básicas, utilizan únicamente para consumir aquello que están produciendo en las fábricas.

Observamos en este capítulo ese sentimiento de individualidad y consumismo controlador del que habla Frassinelli, pudiendo indagar más aún en el tema gracias a los tipos de personajes que nos presenta en la serie.

El primero, es un hombre absorbido por el sistema un consumidor compulsivo que disfruta del trabajo y sobre todo del ocio que supone ver todos los programas, la otra categoría, en la cual metemos en un primer momento al protagonista, está formada por usuarios deprimidos y resignados, condenados a vivir sin ninguna escapatoria. Es en esta diferenciación donde radica la crítica final del director, pues el propio protagonista acabará siendo parte de esta sociedad que tanto despreciaba, perdiéndose a sí mismo y a su propia individualidad.

Podemos observar otro paralelismo con las "12 ciudades ideales" en el final del capítulo, en el cual el protagonista cansado de vivir en esa horrible realidad y desesperado por haber perdido lo único que de daba esperanzas, decide participar en el concurso para denunciar, con un cristal en el cuello, todos los horrores de la sociedad en la que viven. Sin embargo, los jueces del concurso despreciando el contenido de lo que acaba de decir, le proponen formar parte de un programa de los que tanto detestaba, convirtiéndose entonces en un cómplice más de esta sociedad.

¹ Novela distópica de 1932, que mediante la ironía anticipa una sociedad avanzada tecnológicamente y libre pero que ha renunciado al arte, la familia, la cultura o el amor.



**R e c u r s o
f o r m a l**

El protagonista vive en una unidad habitacional mínima, de la que sale únicamente para trabajar en otra sala claustrofóbica, ambas sin ventanas y donde todas las paredes son pantallas rectangulares negras, que dan el título a esta serie, y que muestran una malla continua o infinita de estos rectángulos donde nunca se ve el mundo exterior.

El propio director de la serie explica el significado del nombre "espejo negro" como una metáfora de las pantallas de los aparatos tecnológicos que nos rodean hoy en día, y nos hacen poco a poco dependientes de ellas. Sin embargo, este término 'espejo' puede adquirir un significado similar al de varias de las ciudades reflejadas o de materiales brillantes de Superstudio pues - como hemos comentado - el reflejo en un espejo crea elementos ilusorios o ausentes siendo estos un 'no lugar', creando así nuevas historias imaginadas pero que no son más que el reflejo de lo real.

Aparecen varios objetos que simbolizan aspectos comentados en el concepto: lo artificial parece adueñarse de todos los elementos de la historia, desde las pantallas ya comentadas, hasta las manzanas que se describen como 'lo más real que hay aquí, e incluso eso se cultivó en una placa de Petri'. Es por esto que el pinguino de origami elaborado por Abi representa las cosas reales, las relaciones humanas y los objetos cotidianos, que al igual que en las distopías urbanas de Superstudio, han desaparecido.

Estas pequeñas esculturas son eliminadas todos los días, como si no pudiesen pertenecer a ese mundo, en la escena final, el protagonista muestra un pinguino de madera que posee tras volverse más 'exiotoso', siendo ahora más caro y exclusivo y por tanto perdiendo ese valor original y 'real' que tenía al principio.

"Si la tecnología es una droga, y de hecho se siente como un narcótico, ¿cuáles son, entonces, sus efectos secundarios? Esta área entre deleite e inquietud es donde se ubica la serie. El espejo negro del título es el que se encuentra en cada escritorio y palma de la mano: la pantalla fría y reluciente de los monitores y los teléfonos inteligentes"
(Charlie Brooker)



R e c u r s o a ese lugar como si nos estuviesen agrediendo.
g r á f i c o

No hay ningún tipo de decoración, al igual que en las casas Bellas, el interior está compuesto únicamente por pantallas, donde cada individuo elige que proyectar, es interesante destacar como en ningún momento aparecen imágenes de exterior, hasta el final, como si los habitantes nunca lo hubiesen visto, o mismamente ya no existe en esta distópica historia. Únicamente, se proyectan imágenes naturales en forma de dibujos animados, como si fuesen infantiles o desechables, pues son los únicos que no requieren ningún tipo de pago.

Los colores y fondos de pantalla que aparecen en los diferentes fotogramas pretenden involucrarnos en la historia, despertándonos sentimientos como vacío o soledad cuando se presentan en un negro brillante, o el rojo sangre que nos crea ansiedad, rabia y desesperación. En las escenas del programa 'Hot Shot' las pantallas se iluminan con miles de luces azuladas que nos deslumbran y hacen pensar que no pertenecemos

El lenguaje visual cambia en la última escena, cuando el protagonista ha subido un nivel en la jerarquía social, la habitación en la que se encuentra ya no está formada por pantallas negras, sino que las paredes son blancas atendiendo a un estilo más minimalista, característico de la serie y que suele ser sinónimo de una clase social alta.

Además el uso del color blanco, limpio y sin pantallas nos regala una sensación de tranquilidad y descanso que no se ha producido anteriormente y, que rápidamente desaparece, cuando el protagonista se encuentra de espaldas observando un paisaje natural realista, que en realidad es una pantalla más grande y de mayor definición.

Esta imagen se presenta desde un ángulo superior, como si el protagonista estuviese en la cima, una nueva proyección que mantiene controlados a aquellos ciudadanos con más ambición que los que se conformaban con ver programas ridículos.

D e s c r i p c i ó n

Metacity/Datatown se basa en una video instalación producida por MVRDV para el Stroom Center for the Visual Arts en La Haya. Consiste en una gran ciudad, creada por Jan van Grunsven, Winy Maas y Arno van der Mark, concebida como resultado de una serie de datos actuales y todas sus posibles variaciones que surgen de la pregunta “qué pasaría si...”.

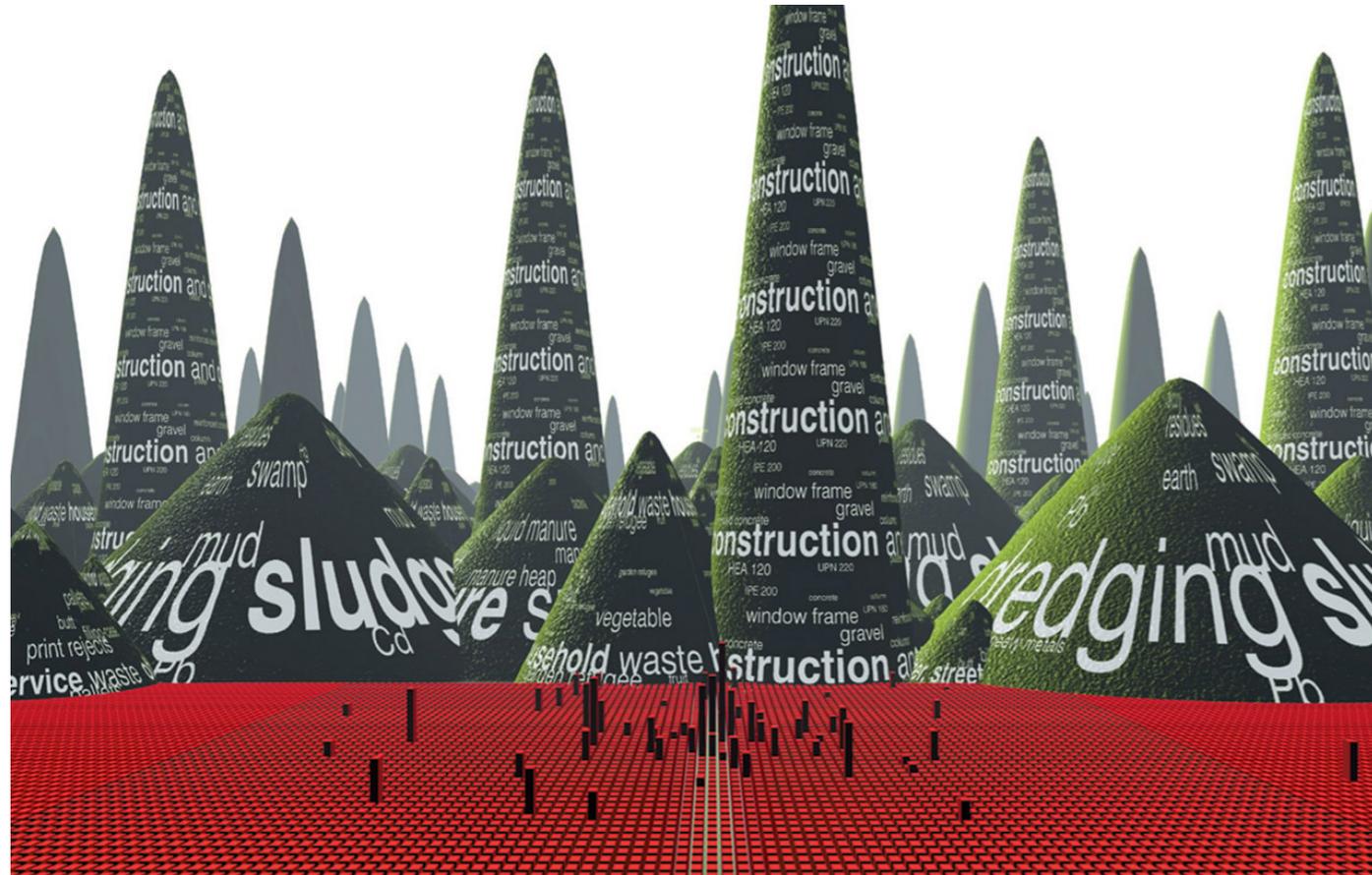
Responde al proceso de tecnificación que se está produciendo en el diseño urbano y arquitectónico en la actualidad, dependiendo cada vez más de infraestructuras y cantidades alejándose, a su vez, de los discursos artísticos clásicos.

Datatown es una ciudad descrita únicamente por datos, diseñada a partir de estadísticas holandesas: sus límites están definidos por una hora de distancia, que en la Edad Media significaría 4 kilómetros, mientras que hoy en día con el tren bala suponen 400 km; la densidad de su población es 4 veces la de Países Bajos, alojando así a 241 millones de habitantes.

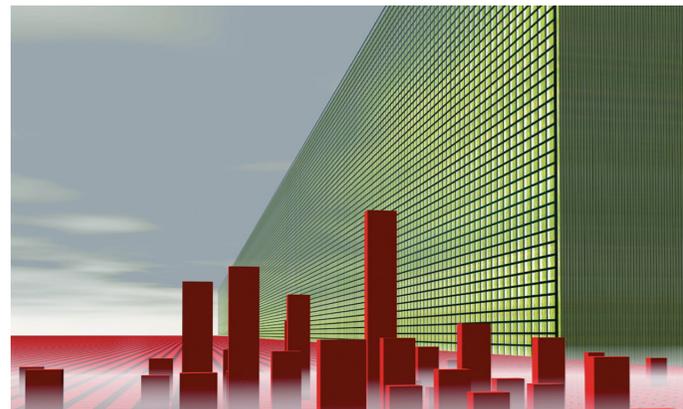
Además, la ciudad está aislada por lo que debe ser autosuficiente, para ello se han recogido los porcentajes de uso de Países Bajos, clasificándolos por orden alfabético en un campo similar a un código de barras formado por zonas de diferente tamaño pues algunas necesitan medidas más amplias para su funcionamiento. Cada uno de estos sectores tiene diferentes posibilidades respondiendo a varios supuestos, la ciudad está en continuo progreso, es por esto que es interminable. MVRDV plantea en su libro una tabla de 25 sectores con el área que ocupan y su porcentaje dentro del total de la superficie total de la ciudad. Algunos de estos son: el sector ‘Agricultura’ (55.4%), el de ‘vivienda’ (5,1%), el de CO2 (7,4%), o el de agua (11,9%).

Se conciben 376 Datatown para albergar 18 veces población total de La Tierra.

“Datatown se basa únicamente en datos. Es una ciudad que quiere ser descrita por la información; una ciudad que no conoce topografía dada, ideología prescrita, representación, contexto. Solo datos enormes y puros. ¿Cuáles son las implicaciones de esta ciudad? ¿Qué suposiciones se pueden identificar? ¿Qué agenda resultaría de este enfoque numérico?”
(MVRDV)



[154]



[155]



[156]

[154] "Datatown: Sector Waste", Países Bajos, MVRDV, 1999.
 [155] [156] "Datatown: Sector (C)O2", Países Bajos, MVRDV, 1999.

C o n c e p t o relacionarse desde lo virtual, influyendo en lo físico.

Al igual que Superstudio se basa en las nuevas tecnologías, políticas y culturas insurgentes de contemporáneas para crear sus ciudades "ideales", encontramos en Datatown un ejemplo actual de este recurso donde toman el protagonismo la globalización de los datos, de las políticas, el calentamiento global y la invasión de las ciudades en el campo urbano, desapareciendo los límites entre urbes, incluso los elementos anti urbanos o naturales han sido colonizados por campos para la agricultura que cada vez tiene menos espacio disponible.

Pese tener unas mismas características y surgir del mismo objetivo de diseño tecnológico, el proyecto de Superstudio y de MVRDV tienen una diferencia clara: el tiempo en el que fueron concebidos, pues, mientras que Superstudio y sus coetáneos planteaban 'Networker City' (ciudades en red)¹, a día de hoy, se está sustituyendo este concepto por el de 'Smart City', donde desarrollo de la tecnología urbana y de la ideología digital marcan una nueva forma de

Adentrándonos en el diseño (o numerosos diseños) de "Datatown", podemos plantear diversos problemas urbanísticos y medioambientales que resuelven desde los datos y los números, utilizando este recurso de forma irónica, pues, si bien es verdad que los datos si son casi exactos, su uso no es constructivo o técnico, sino que pretenden demostrar de una forma irónica la (no) posibilidad de que sus planteamientos se hagan realidad.

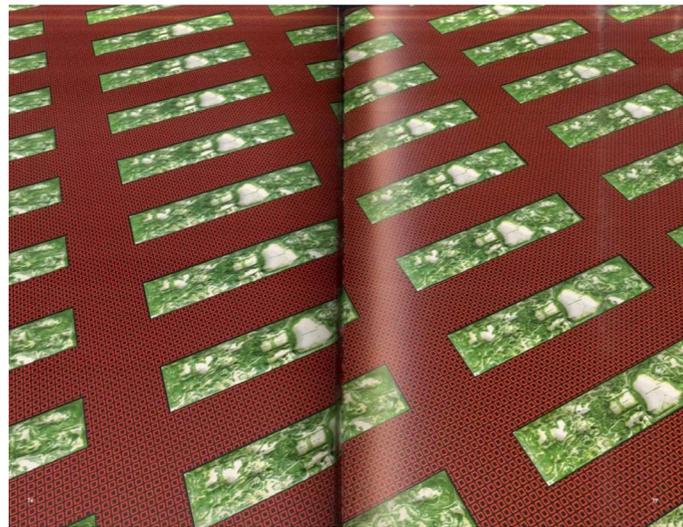
Por ejemplo, para resolver los problemas actuales de oxígeno y contaminación, crean un 'sector bosque', donde paradójicamente la naturaleza y el paisaje se convierte en una gran máquina de CO2 formada exclusivamente por álamos ya que es el árbol más eficiente para convertir el dióxido de carbono en oxígeno, reservan pequeños espacios para plantar otras especies únicamente con una finalidad estética.

Continuando con el tema de la contaminación, reservan un área para los desechos producidos por la ciudad,

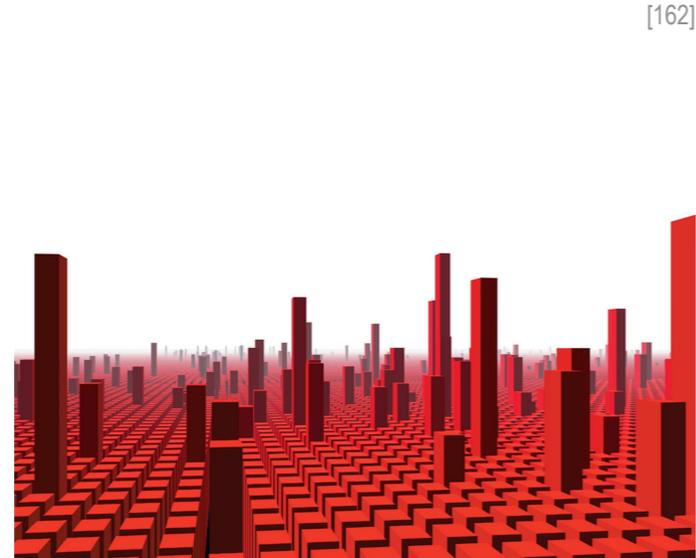
¹ Ciudad compuesta por varios núcleos urbanos con un sistema de redes de transporte y telecomunicaciones conectadas.



[160]



[161]



[162]



[163]

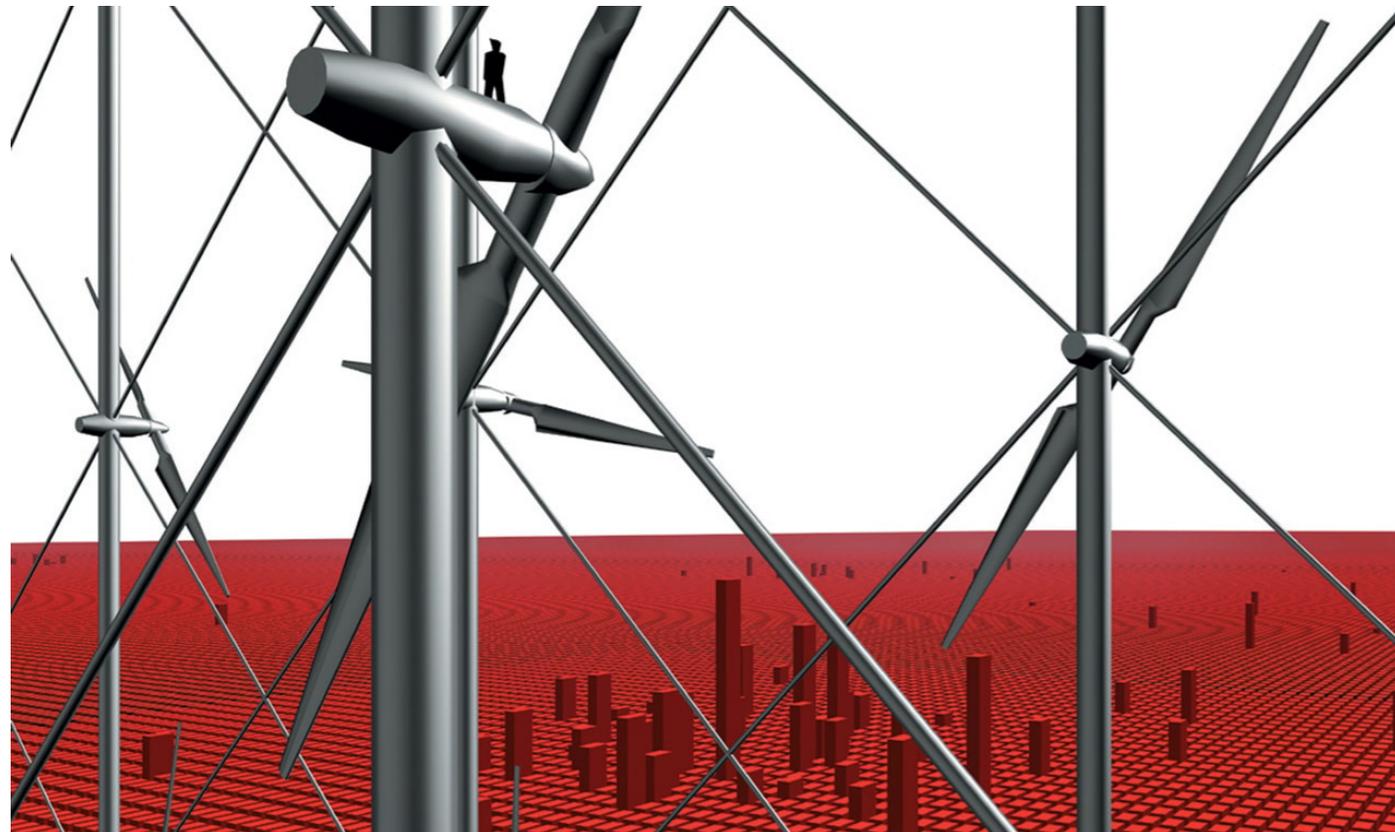
- [160] "Datatown: Sector Living", disposición en cubo, Países Bajos, MVRDV, 1999.
- [161] "Datatown: Sector Living", disposición Cerdá, Países Bajos, MVRDV, 1999.
- [162] "Datatown: Sector Living", disposición en torre, Países Bajos, MVRDV, 1999.
- [163] "Datatown: Sector Living", Contemporary Borobudur, Países Bajos, MVRDV, 1999.

En el sector de habitacional, que corresponde a una franja de 359.5 km por 22.8 km, proponen varias opciones, la primera de ellas, irónicamente sería un cubo que solo ocuparía el 0.03% de todo el terreno dedicado a este sector. Este sólido estaría formado por diferentes módulos-vivienda, un planteamiento muy similar en concepto y forma a la "ciudad de los cerebros de Nueva York".

Sin embargo, también proponen otras organizaciones como la disposición en villas similar a los barrios americanos, que tanto criticaba Frassinelli, criticando su extensión invasiva del espacio; o los característicos bloques-manzana de Barcelona del "Plan Cerdá", que al no ocupar todo el espacio destinado al sector lo 'rellenan' con parques similares a Central Park, creando una cuadrícula de llenos y vacíos que una vez más podemos comparar con la "Primera ciudad de los 2000 pesos". Proponen un diseño más, en este caso en vertical, de forma similar a la "Ciudad de las casas Bellas", la ciudad está formada por numerosas torres separadas por calles de 10,5 metros.

A esta opción le añaden un elemento más, la posibilidad de convertirse en un jardín vertical¹, diseñan la monótona ciudad vertical con numerosas zonas ajardinadas, que varían en altura y disposición, y la denominan "Contemporary Borobudur" comparándola el antiguo santuario budista con este nombre, haciendo referencia, al igual que Frassinelli a esas arquitecturas inmemoriales y remotas.

¹ característica común de la obra de MVRDV, que suele plantear edificios escalonados con cubiertas o terrazas verdes que atienden a un diseño sostenible.

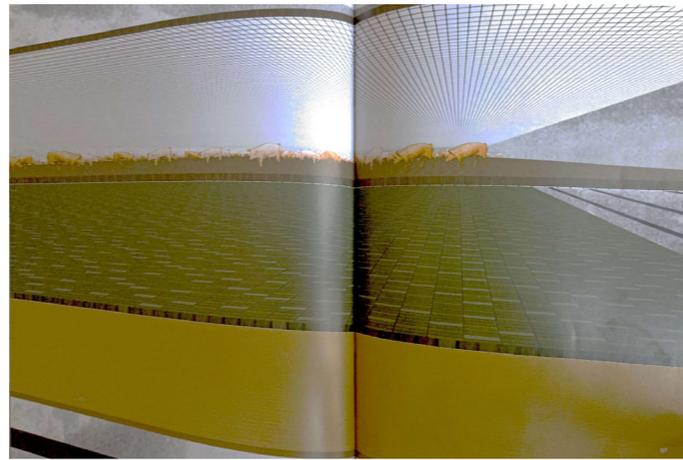


[164]

[166]



[165]



[164] "Datatown: Sector Energy", Países Bajos, MVRDV, 1999.

[165] "Datatown: Sector (C)O2", Países Bajos, MVRDV, 1999.

[166] "Datatown: Sector Agriculture", Países Bajos, MVRDV, 1999.

**R e c u r s o
g r á f i c o**

Además de las relaciones formales que se dan entre este proyecto y el de Superstudio, podemos observar diferentes técnicas gráficas en común, la gran mayoría de imágenes aparentan una estética de fotomontaje, donde los elementos con diferentes estilos y texturas aparecen superpuestos. Por el contrario, es interesante destacar como mientras que los collages del grupo italiano estaban formados principalmente por fotografías y dibujos a mano, MVRDV crea sus imágenes mediante aplicaciones digitales.

Aparecen tres colores representativos, el rojo es utilizado para todas las posibilidades habitacionales del sector de la vivienda, el verde coincide con los sectores 'naturales', y el gris brillante nos indica cuando estamos observando una megaestructura o máquina.

La gran mayoría de las imágenes se realizan desde un punto de vista alto, de la misma forma que las ciudades

de Superstudio, se presentan como fotografías hechas por una persona inhumana, externa a la historia, como es el narrador. Observamos un fuerte contraste entre esas supuestas zonas 'naturales' y las zonas construidas, el rojo frente al verde, en las imágenes de los sectores vivienda y residuos estos se abruptamente definiendo claramente los límites entre cada uno.

En el sector CO2 donde la naturaleza se resguarda bajo techos totalmente industriales. En este sector utilizan el recurso de la repetición, característico de la cultura pop, simbolizando la prefabricación y los mecanismos industrializados.

Otro elemento que podemos ver en la gran mayoría de las imágenes y que relacionamos con Superstudio es la malla o cuadrícula infinita sobre la cual se superponen diferentes elementos como la megaestructura de los molinillos de viento o los diferentes animales en el sector agrario.

Como hemos analizado en todo el documento “*Las 12 ciudades ideales*” se escriben como una reacción a agitado momento que caracterizó estos años, demostrando como los diferentes hechos socioculturales han repercutido en todas las artes del momento, mezclándose en ocasiones.

Frassinelli trató de crear 12 modelos diferentes de habitar llevadas la límite, donde la arquitectura y la tecnología iban de la mano, narraciones acompañadas de imágenes, que parecían unas simples historias utópicas, pero cargadas del sentimiento reivindicativo que demostró el grupo Superstudio en toda su producción artística.

Analizando estas metrópolis se ha demostrado como cada una de ellas contenía diferentes elementos y características propias, pero siempre atendiendo a un mismo discurso compuesto por una gran cantidad de metáforas y símbolos que abarcan campos desde la arquitectura, hasta la antropología, pasando por la religión, la economía, el arte y los nuevos avances tecnológicos.

Una vez descubiertos los diferentes temas que se abordan en el documento, así como las técnicas representativas utilizadas, se han llevado los resultados a artistas y obras pertenecientes a otros campos artísticos, demostrando la estrecha relación entre estos y como Superstudio buscó nuevas formas de comunicación en ello, aludiendo a la capacidad reflexiva del lector.

De esta forma observamos como instalaciones artísticas de hoy en día han usado recursos similares para denunciar diferentes problemas actuales, o como en el cine que se ha desarrollado en los últimos años aparecen tramas y estructuras semejantes a las ciudades de Frassinelli, terminando con un ejemplo de la arquitectura contemporánea, donde observamos como el modelo de habitar utópico o futurista ha variado en pocos años, descubriéndonos ciudades y formas de vida cada vez más cercanas.

A principios de 1978 se publicaron las 12 ciudades ideales en una antología llamada “*Futuropolis*” preparada por el escritor de ciencia ficción Robert Sheckley, por esta época se estaba hablando de la nueva bomba de neutrones por lo que Gran Piero Frassinelli, viendo como la realidad había superado la ficción, modificó epílogo anterior. Aunque finalmente este no fue publicado en el libro de Sheckley, la carta que acompañaba el material original decía:

“El epílogo de doce ciudades ideales era diferente, en 6 años muchas cosas han cambiado. Estos doce ejemplos de utopías urbanas negativas habían sido concebidos llevadas al límite (...) En los últimos años, he notado reiteradamente que muchas de las situaciones descritas en ciudades ideales habían ocurrido en diferentes lugares, físicos o mentales, de nuestra Tierra, es más en algunos casos, también me lo señalaban otros, ellos fueron superados”
(Gran Piero Frassinelli, 1978)

Las 12 ciudades son premoniciones de ciencia ficción que nos pueden causar repulsión o terror, sin embargo, el mayor miedo de Superstudio, al igual que el del director de “*Black Mirror*”, era que estos mundos creados e imaginados se hagan realidad. Para Gran Piero Frassinelli esta pesadilla se hace realidad, es por eso que 8 años después, con la invención de la bomba atómica, modifica el documento alegando que la obra ya no tiene sentido.

En la comparación con obras actuales encontramos este sentimiento por crear mundos nuevos dentro de las características de protesta de la distopía, sin embargo, el mundo cambia rápidamente y para bien o para mal, el futuro se hace realidad.

“Solo espero que ninguna de estas nuevas ideas para la historia se haga realidad”.
(Charlie brooker)

Por ello cabe mencionar un proyecto arquitectónico, primero de muchos, que si se hará realidad:



[167]



[168]

[167] Imagen en planta del proyecto "The Line", 2022.

[168] Imágenes del proyecto "The Line", 2022.

"The Line" es una impresionante ciudad lineal situada en la zona más desértica de Arabia Saudí, y que se extiende desde los montes de Tabuk hasta el Mar Rojo, una distancia de 170 km, acogiendo a 9 millones de personas.

Los muros exteriores de este rascacielos horizontal están formados por paneles de vidrio de 500 metros, ocultándose en el entorno desértico, como si no existiese, pues realmente no produce ningún tipo de desecho o contaminación para el medio ambiente, pues en esta ciudad no existen coches ni carreteras, todo el consumo energético se produce mediante energías renovables, y los espacios verdes que cubren toda la ciudad permiten un aire limpio durante todo el año, creando además, un microclima templado que dura todo el año.

Mientras que el exterior de la ciudad aparece desolado y seco, en el interior de la ciudad se crea un hábitat independiente de 200 m de ancho, formado una gran avenida principal, amplios jardines y edificios situados en los muros de la ciudad, donde los habitantes se distribuyen en diferentes distritos con todos los recursos y

necesidades, siendo innecesario los desplazamientos, sin embargo, existe la posibilidad de moverse de un extremo a otro en apenas 20 minutos mediante un tren de alta velocidad que, por supuesto, tampoco consume.

Pese a que esta ciudad se autosuficiente y responde a todas las necesidades de sus habitantes, estará acompañada por otras ciudades, tales como "Oxagon" el centro industrial y económico de esta, y "Trojena", que será la ciudad-vacacional de los habitantes de "The Line".

Observando las características y las imágenes, bien podríamos decir que es una ciudad más de Superstudio, la número 14, escrita 50 años más tarde propuesta como una solución para la humanidad actual.

L I B R O S : A R T Í C U L O S :

Benevolo, L., Galfetti, M., Puigvehí, A. P. (1963). Historia de la arquitectura moderna. Taurus

Celant, G. (1969). Senza titolo. Arte Povera. Mazzotta, P. 225.

Framptom, K. (1987). Historia crítica de la arquitectura moderna. Gustavo Gili, S.A, Barcelona. P. 341-380.

Celant, G. (1972). Radical Architecture in Italy: The New Domestic Landscape: Achievements and Problems of Italian Design. Emilio Ambasz, P. 380-387.

Mastrigli, G. (2016). Superstudio Opere 1966-1978. Quodlibet Habitat.

Friedman, Y. (1958). Cuadernos summa: Enciclopedia de la arquitectura de hoy: La arquitectura móvil. Nueva visión. N 1. P. 3-23.

MVRDV. (1999). Metacity Datatown. 010 Publishers.

Pettena, G. (Ed.). (1982). Superstudio, 1966-1982: storie, figure, architettura. Electa Firenze.

Hollein, H. (1970). Alles ist Architektur- Eine Ausstellung zum Thema Tod. Städtisches Museum Mönchengladbach.

Lang, P. Space, (2014). Time and Superstudio: Multi-media and narrative in experimental architecture and design. Materia Arquitectura, (S.I.), N.10, P. 36-45, 90-93.

Natalini, A. (1977). How great architecture still was in 1966.... Spazio-Arte, N 10-11, P. 6-11.

Natalini, A. (2011). Superstudio in Middelburg: Avantgarde and resistance. L'Arengario Studio Bibliografico. Gussago, P. 3-6.

Parga, M. (2018). Florencia disidente. De ciudad dormida a territorio radical. Revista europea de investigación en arquitectura. Reia, N 11-12, P. 187-201.

Santiago, A. (2016). Towards a new Datascape. Pag 113-116.

Superstudio. (1966). Superstudio: Progetti e pensieri. Domus N 479, P. 38-43.

Superstudio. (1971). Architettura Nascosta. Desing Quarterly N 78-79. P. 54-58.

Superstudio. (1971). Twelve Cautionary Tales for Christmas, premonitions of the mystical rebirth os urbanism. Architectural Desing, N 12, P. 737- 743.

Superstudio. (1972). Casabella

A R T Í C U L O S I N T E R N E T :

Burke, J.L., (2011). Utopía y distopía: La concepción arquitectónica como medio de lucha social e intelectual. Revista Replicante. Recuperado de <https://revistareplicante.com/utopia-y-distopia/>

Díaz. M. (2020). Estos son los movimientos arquitectónicos más delirantes del siglo XX. Arquitectura y diseño. Recuperado de https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/movimientos-arquitectonicos-mas-delirantes-siglo-xx-arquitectura-radical-y-anti-dise-no_3269

Dejtjar, F. (2019) Black Mirror: ¿qué nos puede enseñar sobre el futuro de la arquitectura?. Archdaily. Recuperado de <https://www.archdaily.cl/cl/918607/black-mirror-que-nos-puede-ensenar-sobre-el-futuro-de-la-arquitectura>

Picardo, E. (2009) Architettura radicale. Recuperado de <http://architetturaradicale.blogspot.com/2009/05/architettura-radicale.html>

MVRDV. (1999) Metacity Datatown. Recuperado de <https://www.mvrdv.nl/projects/147/metacity--datatown->

Quddus, S. (2014) Olafur Eliasson crea un lecho de río interior en el museo danés. Recuperado de <https://www.archdaily.com/540338/olafur-eliasson-crea-tes-an-indoor-riverbed-at-danish-museum>

Rodríguez, C. 1962 Paris sous la Seine [Paul Maymont] / 1964 Glacier City [Raimund Abraham] / 1971 Supersuperficie [Superstudio] / Ciudades-río / PERVERSIONES NATURALES. Recuperado de <http://arqueologiadel futuro.blogspot.com/2012/12/1962-paris-sous-la-seine-paul-maymont.html>

Salgado, M. (2011) Arquitecturas interplanetarias I. Kubrick, Superstudio y la malla continua. Recuperado de <http://blogdearquitecturaycine.blogspot.com/2011/11/arquitecturas-interplanetarias-i.html?m=1>.

Toraldo, C. () L'utopia è morta viva l'utopia!. Recuperado de <https://www.cristianotoraldodifranca.it/utopia/>

Toraldo, C. () Superstudio History. Recuperado de <https://www.cristianotoraldodifranca.it/category/superstudio-history/>

TFG Y TESIS DOCTORALES:
Benavidez, L. (2015). Innovación narrativa: la crítica social en Black Mirror. Trabajo fin de grado. Universidad politécnica de Valencia, Escuela politécnica superior de Gandía.

De Flego, G. (2016). La fine della storia-utopia critica nelle 12 città ideali di superstudio. Doctorado, Università degli studi di Tiestre.

Díaz, S. (2021). Olafur Eliasson: Pasajes de luz. Trabajo fin de grado. Universidad de Sevilla.

González, O. (2023). Superstudio y el modelo de habitar de Superperficie: Reinterpretación actual. Trabajo de fin de grado. Universidad de Valladolid, ETSAVA.

Prado, M. P. (2015). La opción radical: Viaje a través de Superstudio. Doctorado, Universidad Politécnica de Madrid.

Traspaderne, A. (2018). Superstudio 1966: imágenes y utopías contemporáneas. Trabajo de fin de grado. Universidad politécnica de Madrid, ETSAM.

Vieira, G. (2017). Construyendo utopías: Propuestas utópicas de los años 60 y su influencia en la arquitectura actual. Trabajo de fin de grado. Universidad politécnica de Madrid, ETSAM.

I M Á G E N E S :

[1] “La quinta città: La città delle semisfere”. Superstudio. Casabella, enero de 1972. En <https://tecnne.com/archivo/superstudio-ciudad-de-las-semiesferas/>

[2] “Self-portrait”, integrantes del grupo Superstudio sentados en mesas de la colección “Misura”, 1972. En <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-superstudio-50>

[3] Detalle del collage para “Atti Fundamental: Educazioni”, Superstudio, 1971-73. En <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-superstudio-50>

[4] “Salvataggi di centri storici italiani”, Florencia, Superstudio, 1972. En <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-superstudio-50>

[5] Fotografía de la manifestación contra la Guerra de Vietnam organizada por em ‘Movimiento Flower Power’ en 1964. En <https://momentosdelpasado.blogspot.com/2015/08/protestas-contra-la-guerra-de-vietnam.html>

[6] Cartel publicitario de la colección “Terylene” de Mary Quant en 1967. En https://the-vintage.org/2015/05/03/mod-issue-2-dedicated-followers-of-fashion/tumblr_mynqtyeism1qadocxo1_500/

[7] Portada del álbum “Long Live Rock ‘n’ Roll” de Rainbow, 1978. En <https://anfetaminarock.blogspot.com/2016/04/rainbow-long-live-rock-and-roll-1978.html>

[8] Portada del álbum “Abbey Road” de The Beatles, 1969. En https://elpais.com/cultura/2013/09/26/album/1380209101_244025.html#foto_gal_28

[9] Serigrafía sobre tela “Latas de sopa Campbell’s” de Andy Warhol, 1962. En <https://www.culturagenial.com/es/arte-pop/>

[10] “Drowning Girl” de Roy Linchtenstein, 1963. En <https://za.pinterest.com/pin/145030050475317872/>

[11] “Observatorio”, Santpoort, Velsen. Robert Morris, 1971. En <https://www.culturagenial.com/es/land-art/>

[12] Secuencia de fotografías de la demolición de “Pruitt-Igoe” en 1972. En <https://www.atlasobscura.com/articles/pruitt-igoe>

[13] Fotografía de la “La Muralla Roja” de Ricardo Bofill, tomada por Sebastian Weiss. En <https://www.archdaily.co/co/947635/la-muralla-roja-de-ricardo-bofill-fotografiada-a-traves-del-lente-de-sebastian-weiss>

[14] Dibujo “The Walking City” de Ron Herron, Archigram, 1964. En <https://beinfeld.blogspot.com/2016/06/wearable-houses-and-walking-cities.html>

[15] Vista de “La Villa Spatale” de Yona Friedman, 1958. En <https://arqa.com/actualidad/noticias/estudio-herrerros-revisits-12-la-ville-spatiale-yona-friedman.html>

[16] Dibujo en planta de “Plan for Tokyo” de Kenzo Tange, 1960. En <https://projectarciutattokyo.wixsite.com/tokyo/planfortokyo>

[17] Dibujos experimentales para el manual “Inflat-cookbook” del grupo Ant Farm, 1970. En <https://gpoarca.com/blogs/container-mag/arquitectura-del-aire>

[18] Fotografía de Zamp Kelp, Ortner y Pinter para el proyecto “Mind Expander I” de Hans-Rucker-Co, 1968. En <https://www.pinterest.com.mx/pin/570338740306073985/>

[19] “Pneumakosm”, Nueva York, Hans-Rucker-Co, 1967. En <https://arquitecturayempresa.es/noticia/arquitectura-para-el-futuro-pasado-propuestas-de-haus-rucker-co>

[20] Croquis para el manifiesto “Todo es arquitectura” de Hans Hollein, 1968. En <http://www.hollein.com/ger/News2/HANS-HOLLEIN-ALLES-IST-ARCHITEKTUR>

[21] Manifestación de los miembros del grupo político de izquierdas y extraparlamentario ‘Potere Operaio’ en Milán, 1968. En https://www.researchgate.net/figure/Manifestacion-de-miembros-del-grupo-politico-de-izquierdas-y-extraparlamentario-Potere_fig1_347463079

[22] Axonometría de la discoteca “Mach2” en Florencia, Superstudio 1967. En https://irenebrination.typepad.com/irenebrination_notes_on_a/2015/11/radical-disco-architecture-ica.html

[23] Fotografía de la discoteca “Mach2”, 1967. En http://arqueologiadel futuro.blogspot.com/2012/11/la-disco-teca-como-palacio-de-la_2.html

[24] Dibujo para “Non-Stop-City” de Archizoom, 1969. En <https://arquitecturayempresa.es/noticia/la-ciudad-sin-arquitectura-no-stop-city-de-archizoom>

[25] Dibujo para “Non-Stop-City” de Archizoom, 1969. En <https://www.pinterest.es/pin/756534437376757117/>

[26] “Urboeffimero 3”, UFO, Piazza della Signoria, 1968. En <https://tecnne.com/biblioteca/adolfo-natalini-lo-grandiosa-que-era-la-arquitectura-en-1966/>

[27] “Space Electronic’, Gruppo 9999, 1969. En <https://zero.eu/it/news/zero-design-festival-radical-clubbing-space-electronic-gruppo-9999/>

[28] Portada revista Casabella bajo la dirección de Alessandro Medini, 1973. En <https://www.cristianotoraldodifranca.it/architettura-radicale/>

[29] Panel “Viaggio nelle Regioni della Ragione”, Superstudio, 1968. En <https://www.cristianotoraldodifranca.it/superarchitecture-1966-1968/>

[30] Fotografía de la exposición “Superarchitetture” en Pistona, Superstudio, 1966. En <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-superstudio-50>

[31] Cartel de la exposición “Superarchitetture” en Pistona, Superstudio, 1966. En <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-superstudio-50>

[32] [33] “Desing d’invenzione e desing d’evasione”, Superstudio, 1966. En <https://www.cristianotoraldodifranca.it/invention-design-evasion-design/>

[34] “Villas Catalogue: Cornerhouse”, Superstudio, 1969. En <https://www.cristianotoraldodifracia.it/histograms-of-architecture-1969-1971/>

[35] “Istogrami d’architettura”, Superstudio, 1969-1967. En <https://www.cristianotoraldodifracia.it/histograms-of-architecture-1969-1971/>

[36] Fotografía publicitaria para la serie “Misura Nel Chianti”, Superstudio, 1970. En <https://www.cristianotoraldodifracia.it/histograms-of-architecture-1969-1971/>

[37] “Il Monumento Continuo: Manhattan”, Superstudio, 1969. En <https://www.cristianotoraldodifracia.it/continuous-monument/>

[38] “Nuove architetture lunari, Architettura Interplanetaria”. Superstudio, 1971. En <https://blogdearquitecturaycine.blogspot.com/2011/11/arquitecturas-interplanetarias-i.html>

[39] “Supersurface Sunset”. Superstudio, 1972. En <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2021/03/18/obsessions-connections-life-in-the-constant-flow.html>

[40] “Atti Fondamentali: Vita” Superstudio, 1972. En <https://www.metalocus.es/es/noticias/50-anos-de-arquitectura-superstudio-50>

[41] Portada de “Global Tools Bulletin”, N 1, 1974. En <https://saltonline.org/en/721/global-tools-1973-1975-towards-an-ecology-of-design>

[42] “12 città ideali: La dodicesima città: La città del libro”, Superstudio, 1971-72. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-del-libro/>

[43] “Arquittetura Riflessa. Veduta delle cascate del Niagara”. Superstudio, 1970-71. En <https://www.cristianotoraldodifracia.it/12-ideal-cities/>

[44] “Arquittetura Riflessa. Taglialegna sulle Montagne Rocciose”, Superstudio, 1970-71. En https://www.researchgate.net/figure/Figura-22-Superstudio-Architettura-Riflessa-1970-71-Fotomontaggio-Taglialegna-sulle_fig9_307848297

[45] “Architettura Nascosta”. Superstudio, 1970-71. En <http://arch122superstudio.blogspot.com/2012/06/superstudio.html>

[46] Cartel original de la exposición “Architettura Interplanetaria”. Roma, Galleria Mana, 20 de noviembre de 1971. Superstudio. En <https://www.arengario.it/opera/superstudio-presenta-larchitettura-interplanetaria/>

[47] “Nuove architetture lunari, Architettura Interplanetaria”. Superstudio, 1971. En <https://www.cca.qc.ca/en/search/details/collection/object/411353>

[48] Fotocopia de la publicación “Twelve Cautionary Tales” en la revista Architectural Desing, pag 737, 1971.

[49] Portada del libro “Utopía”. Tomas More, 1516. En <https://www.casadellibro.com/ebook-utopia-texto-completo-ebook/9788074842719/2128577>

[50] “Torre de Babel”. Marten van Valckenborch, 1595. En https://en.wikipedia.org/wiki/Marten_van_Valckenborch

[51] “Jardín del Edén”. El Bosco, 1510. En <http://neoprisme.com/wp-content/uploads/2015/04/jerome-bosch-circa-1453-1516-le-jardin-des-dc3a9lices-1503-huile-sur-bois-tripyque-220-x-389-cm-musc3a9e-de-prado.jpg>

[52] “Cenotafio de Newton”, Louis-Boullée, 1784. En <https://www.pinterest.es/pin/668362400921626179/>

[53] Detalle de una de las “Carceri d’invenzione”, Gian Battista Piranesi, 1745. En <https://www.elperiodico.com/es/fotos/ocio-y-cultura/carceri-d-invenzione-gian-battista-12100533>

[54] Poster “Metropolis”, Fritz Lang, 1927. En <https://mundodecinema.com/category/classicos-do-cinema/>

[55] Sucesión de imágenes de “El constructor del mundo”. Bruno Taut, 1919. En <https://barzaj-jan.blogspot.com/2013/12/el-constructor-del-mundo.html>

[56] “Villa Nautilus”, Alexander Brodsky y Ilya Utkin, 1990. En <https://www.laboiteverte.fr/larchitecture-de-papier-de-brodsky-et-utkin/?l=sb1>

[57] “Hill with a Hole”, Alexander Brodsky y Ilya Utkin, 1987-90. En <https://www.laboiteverte.fr/larchitecture-de-papier-de-brodsky-et-utkin/?l=sb1>

[58] Fotocopia de la publicación “Twelve Cautionary Tales” en la revista Architectural Desing, pag 785, 1971.

[59] Fotomontaje “La Città cono a gradoni”. Casabella, enero de 1972. Superstudio. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-cono-escalonado/>

[60] “Cittá nastro a produzione continua”. Architectural Desing, diciembre de 1971. Superstudio. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-de-produccion-continua/>

[61] “La Città macchina abitata”. Architectural Desing, diciembre de 1971. Superstudio. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-del-orden/>

[62] “Seaside Bubbles”. Ron Herron, Archigram, 1966. En <https://matslovesit.blogspot.com/2011/10/ron-herron-archigram.html>

[63] “La Città cono a gradoni”. Architectural Desing, diciembre de 1971. Superstudio. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-cono-escalonado/>

[64] Portada periódico “El Clarín”, 12 de Julio de 1969. En <https://noticieros.televisa.com/historia/portadas-prensa-llegada-hombre-luna/>

[65] “Atti Fondamentali: Educazione”, 1972. Superstudio. <https://www.cristianotoraldodifracia.it/super-surfaces/>

[66] Vista del “Plan Voison”, Le Corbusier, 1925. En <https://www.ad.ntust.edu.tw/grad/think/HOMEWORK/University/corbusier/a9013038/index.htm>

[66] Vista del “Plan Voison”, Le Corbusier, 1925. En <https://www.ad.ntust.edu.tw/grad/think/HOMEWORK/University/corbusier/a9013038/index.htm>

[67] “Asamblea Nacional de Bangladesh”. Louis Kahn, 1961-81. En <http://vietnamarchitecture-nguyentien-quang.blogspot.com/2017/03/louis-kahn.html>

[68] “La decima città: La città dell’ordine”. Architectural Desing, diciembre de 1971. Superstudio. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-del-orden/>

[69] La prima città: Città 2000 t. Superstudio, 1791. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-citta-2000-t/>

[70] Plano urbanístico de Manhattan. En <https://www.pinterest.es/pin/821344050764507207/>

[71] Vista aerea de la colonia romana de Timgad, Argelia. En <https://www.pinterest.es/pin/842806517735505983/>

[72] “Villa spatiale” Yona Friedman, 1958. En vernaculaire.com

[73] “New Babylon”, Constant Anton, 1963. En <https://www.borzo.com/en/news/news/501-constant-s-new-babylon-in-madrid>

[74] La prima città: Città 2000 t. Superstudio. Architectural Desing, diciembre de 1971. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-citta-2000-t/>

[75] Análisis gráfico de la perspectiva y punto de vista en la obra “La última cena” de Leonardo Da Vinci, 1495. En <https://www.pinterest.es/pin/564849978242233278/>

[76]

[77] La prima città: Città 2000 t. Superstudio. Casabella, enero de 1972. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-citta-2000-t/>

[78] “La terza città: New York of Brains”. Superstudio. Architectural Desing, diciembre de 1971. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-nueva-york-de-brains/>

[79] Fotografía aérea “La Kaaba2, La Meca. En <https://makkah-madinah.accor.com/wp-content/uploads/sites/55/2018/01/007-Sun-over-Al-Haram-Makkah.jpg>

[80] “Vertical Assembly Building”, Centro Espacial Kennedy Florida, Estados Unidos, NASA, 1966. En https://www.flickr.com/photos/x-ray_delta_one/34437447101

[81] Pirámide de Keops en la llanura de Gizah. El Cairo. Egipto. En <https://viajesjairan.com/blog/lugares-singulares/piramide-keops/>

[82] Fotografía del edificio principal del “Cementerio de San Cataldo”. Aldo Rossi, 1971. En <https://www.pinterest.es/pin/302515299968436230/>

[83] “La terza città: New York of Brains”. Superstudio, Casabella, enero de 1972. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-nueva-york-de-brains/>

[84] Dibujo en planta del “Plan Voison”, Le Corbusier, 1925. En https://www.researchgate.net/figure/Detalhe-do-Plan-Voisin-para-Paris-de-Le-Corbusier-1925-em-que-se-pode-notar-a_fig1_329554101

[85] “La quarta città: Città astronave”. Superstudio. Architectural Desing, diciembre de 1971. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-nave-espacial/>

[86] “Panóptico”, la cárcel perfecta. Jeremy Betham, 1791. En <http://elblogdebobby.blogspot.com/2007/11/el-panptico-la-crcl-perfecta.html>

[87] Planta geométrica de “El templo de la Igualdad”. Jean-Jacques Lequeu. 1791. En <https://www.flickr.com/photos/williamcromar/5056103362/in/photolist-8GMRnU-7RmYkx-fL2aHo-fKJBbM-94Le3q-fL2d57-fL2cbU-7tyEi2-8GJFXP-8GJFW6-fLfnkQ-7tyEhZ-fKXLCD-fL2bL1-fL2bKf-fKJzDR-fL2cnu-fLfomf-fL2ckf-fKJAsz>

[88] Mapa general de “La ciudad de Chaux”. Claude-Nicolas Ledoux, en 1804. En <http://www.mindeguia.com/dibex/Ledoux-Chaux-e.htm>

[89] “La quarta città: Città astronave”. Superstudio, Casabella, enero de 1972. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-nave-espacial/>

[90] “La quinta città: La città delle semisfere”. Superstudio. Architectural Desing, diciembre de 1971. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-de-las-semiesferas/>

[91] “Cloud 9”. Richard Buckminster Fuller, 1960. En <https://greg.org/archive/2009/09/13/floating-cloud-structures-or-we-all-live-in-a-fuller-satelloon.html>

[92] “Supersuperficie: ciudades-río”, Superstudio, 1971. En <https://www.pinterest.cl/pin/398287160775680794/>

[93] “Ballon für Zwei Apollogasse”. Hans-Rucker-Co. 1967. En https://www.arquitecturaydiseno.es/arquitectura/movimientos-arquitectonicos-mas-delirantes-siglo-xx-arquitectura-radical-y-anti-diseno_3269

[94] “Cápsula viviente”. Raimund Abraham. 1966. En <http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com/2010/10/1966-living-capsule-raimund-abraham.html>

[95] “Glacier City”. Raimund Abraham. 1964. En http://2.bp.blogspot.com/-wpkj_91obzo/Uu1_lkwp4KI/AAAAAAAAACH4/FfgvzOWkbqo/s1600/glacer+city.jpg

[96] “Paris sous la Siene”. Paul Maymont. 1962. En <http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com/2012/12/1962-paris-sous-la-seine-paul-maymont.html>

[97] “Arctic City”. Freid Otto, Kenzo Tange. 1970. En <https://www.iconeye.com/architecture/frei-otto-s-arctic-city>

[98] “La quinta città: La città delle semisfere”. Superstudio. Casabella, enero de 1972. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-de-las-semiesferas/>

[99] “Arquittetura Riflessa. Veduta delle cascate del Niagara”. Superstudio, 1970-71. En <https://www.cristianotoraldodifranca.it/12-ideal-cities/>

[100] “Yucatan Mirror Displacement”. Robert Smithson. 1969. En <https://www.pinterest.es/pin/566961040580736461/>

[101] Vista aérea de Central Park, Manhattan. En <https://www.pinterest.es/pin/134474738845602249/>

[102] [103] Imágenes de elaboración propia en diferentes escalas siguiendo la descripción de “La ciudad de las casas bellas”.

[104] “Cooperative of mexican-american grape growers in California”. Emilio Ambasz, 1979. En <https://www.tumblr.com/betonbabe/13512113739/emilio-ambasz-cooperative-of-mexican-american>

[105] “Casa Abrams”. Pittsburgh, PA. Robert Venturi y Denise Scott Bronw, 1979. En <https://www.revistaad.es/arquitectura/articulos/arquitectura-extincion-quier-demoler-esta-casa-posmoderna-venturi/27763>

[106] “Fotografía de la maqueta para la revista Architecture D’Aujourd’Hui, Alvar Aalto, 1960. En <https://rnrdrd.com/n/146>

[107] “L’undicesima città: La città delle case splendide”. Superstudio. Architectural Desing, diciembre de 1971. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-ciudad-de-las-casas-bonitas/>

[108] Fotografía de Piccadilly Circus, Londres. John Hines, 1960. En <https://worldexpatlondon.tumblr.com/post/179796325930/vintage-london-1960s-piccadilly-circus-photo>

[109] Fotografía actual de Times Square, Nueva York. En <http://conocenyork.com/hdr-photo-of-times-square-in-new-york-city-at-night/>

[110] “Valley Curtain”, Colorado. Christo, 1972. En <https://www.revistaad.es/decoracion/galerias/obras-arte-christo-y-jeanne-claude/12535>

[111] Fotografía de Christo frente a su escultura “La Mastaba” en Hyde Park, Londres. En <https://www.stern.de/kultur/kunst/christo-enthuellt-neues-kunstwert--the-mastaba--in-london-8130906.html>

[112] “The Mastaba 1240 Barriles de aceite” para el Instituto de Arte Contemporáneo de Filadelfia, Christo. 1968. En <https://www.artedio.com/christo-the-mastaba-1240-oil-barrels-print>

[113] “Wall of Oil Barrels”, Christo e Jeanne-Claude. 1962. En <https://www.artnews.com/art-news/artists/dream-come-true-christos-600-ton-london-mastaba-unveiled-london-10582/>

[114] Maqueta “La Mastaba”, Abu Dabhi, Christo e Jeanne-Claude. 1977. En <https://socks-studio.com/2014/04/22/irrational-and-useless-monument-the-abu-dhabi-mastaba-by-christo-and-jeanne-claude/>

[115] Mastaba del faraón Zoser en Saqqara. En <https://hasatoursegypt.com/Las%20Misteriosas%20Mastabas/4/0/75>

[116] Chichén Itzá, Yucatán, 800-1100 d.C. En https://es.wikipedia.org/wiki/Chich%C3%A9n_Itz%C3%A1

[117] “Running Fence”. California. Jeanne-Claud, Christo. En <https://www.revistaad.es/decoracion/galerias/obras-arte-christo-y-jeanne-claude/12535>

[118] “The Floating Piers”, Italia. Jeanne-Claude, Christo. 2016. En <https://www.revistaad.es/decoracion/galerias/obras-arte-christo-y-jeanne-claude/12535>

[119] Croquis collage “La Mastaba”, Abu Dabhi, Christo. En <https://pruned.blogspot.com/2007/05/mastaba-of-abu-dhabi.html>

[120] “Il Monumento Continuo: Arizona desert”, Superstudio, 1969-1970. En <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2021/03/18/obsessions-connections-life-in-the-constant-flow.html>

[121] Fotomontaje “La Mastaba”, Desierto de Abu Dabhi, Christo. En <https://socks-studio.com/2014/04/22/irrational-and-useless-monument-the-abu-dhabi-mastaba-by-christo-and-jeanne-claude/>

[122] “Blur Building”, Suiza, Diller + Scofidio, 2002. En <https://unitone1213.wordpress.com/2012/10/04/blur-building-diller-scofidio/>

[123] [124] Collages con fotografía en color “The Mastaba”, Londres. Christo, 2018. En <https://fineartmultiple.com/blog/christo-jeanne-claude-mastaba-london>

[125] Cartel de la exposición “Riverber” Luisana, Olafur Eliasson. 2014. En <https://www.newarteditions.com/olafur-eliasson-riverbed/>

[126] Fotografía de la exposición “Riverbed”, QAGOMA, Brisbane. Olafur Eliasson, 2019. En <https://blog.qagoma.qld.gov.au/outside-in-behind-the-scenes-of-olafur-eliasson-riverbed-water/>

[127] “The Weather Proyect”, Tate Modern, Londres. Olafur Eliasson, 2003. En <https://revistaestilo.org/2020/05/12/olafur-eliasson-el-ilusionista-del-arte/>

[128] Fotografía de la exposición “Riverbed”, Luisana, Olafur Eliasson. 2014. En <https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-riverbed/>

[129] [130] Fotografías exposición “Italy – the new domestic landscape”, Museum of Modern Art, New York. Superstudio, 1972. En <https://www.cristianotoraldo-difranca.it/italy-the-new-domestic-landscape-museum-of-modern-art-new-york-1972/>

[131] Croquis en planta de la exposición “Riverbed”, Luisana, Olafur Eliasson. 2014. En <https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-riverbed/>

[132] Fotografía de la exposición “Riverbed”, Luisana, Olafur Eliasson. 2014. En <https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-riverbed/>

[133] Prototipo de la técnica constructiva para la presentación de “Riverbed” en QAGOMA. 2019. En <https://blog.qagoma.qld.gov.au/outside-in-behind-the-scenes-of-olafur-eliasson-riverbed-water/>

[134] Fotografía de la exposición “Riverbed”, Luisana, Olafur Eliasson. 2014. En <https://publicdelivery.org/olafur-eliasson-riverbed/>

[135] Fotografía de la exposición “Riverbed”, QAGOMA, Brisbane. Olafur Eliasson, 2019. En <https://blog.qagoma.qld.gov.au/outside-in-behind-the-scenes-of-olafur-eliasson-riverbed-water/>

[136] La prima città: Città 2000 t. Superstudio. Casabella, enero de 1972. En <https://tecne.com/archivo/superstudio-citta-2000-t/>

[137] Fotograma de la película “Elysium”, Neill Blomkamp. 2013. En <https://blog.franklinveaux.com/2013/08/movie-review-elysium/>

[138] Fotograma de la película “Moonraker”, Lewis Gilbert. 1979. En <https://armascine.blogspot.com/2011/02/moonraker-mision-espacial.html>

[139] Fotograma de la película “Passengers”, Morten Tyldum, 2016. En <http://www.fernbyfilms.com/2017/05/03/movie-review-passengers/>

[140] Fotograma de la película “Elysium”, Neill Blomkamp. 2013. En <https://www.pinterest.es/pin/566961040570993144/>

[141] [142] Dibujos del proyecto “Toro de Stanford”, NASA. 1975. En https://www.wikiwand.com/es/Toro_de_Stanford#google_vignette

[143] Fotograma de la película “Odisea en el espacio”. 1968. EN <http://blogdearquitecturaycine.blogspot.com/2011/11/arquitecturas-interplanetarias-i.html>

[144] [145] [146] Fotogramas del interior de la nave “Elysium”, Neill Blomkamp. 2013. En <http://jpaexperimenta.blogspot.com/2015/08/elysium-un-futuro-lejano.html>. <https://blog.franklinveaux.com/2013/08/movie-review-elysium/>

[147] Cartel publicitario “Black Mirrior”. En <https://euanslearningfilm.wordpress.com/category/ciu210/>

[148] [149] [150] Fotogramas de “Black Mirror: 15 millones de méritos”. 2011. En <https://euanslearningfilm.wordpress.com/category/ciu210/>

[151] [152] [153] Fotogramas de “Black Mirror: 15 millones de méritos”. 2011. En <http://www.malditasdecine.com/2012/03/black-mirror-15-million-merits.html>

[154] “Datatown: Sector Waste”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En <https://www.mvrdiv.com/projects/147/metacity--datatown->

[155] [156] “Datatown: Sector (C)02”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En <https://www.mvrdiv.com/projects/147/metacity--datatown->

[157] “Datatown: Sector Waste”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En <https://www.mvrdiv.com/projects/147/metacity--datatown->

[158] “Composición en rojo, amarillo, azul”. Piet Mondrian, 1921.

[159] Organización en planta de “Datatown”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En MVRDV. (1999). Metacity/Datatown. 010Publicers. Pag 62-63.

[160] “Datatown: Sector Living”, disposición en cubo, Países Bajos, MVRDV, 1999. En MVRDV. (1999). Metacity/Datatown. 010Publicers. Pag 70-71.

[161] “Datatown: Sector Living”, disposición Cerdá, Países Bajos, MVRDV, 1999. En MVRDV. (1999). Metacity/Datatown. 010Publicers. Pag 76-77.

[162] “Datatown: Sector Living”, disposición en torre, Países Bajos, MVRDV, 1999. En <https://www.mvrdiv.com/projects/147/metacity--datatown->

[163] “Datatown: Sector Living”, Contemporary Borobudur, Países Bajos, MVRDV, 1999. En MVRDV. (1999). Metacity/Datatown. 010Publicers. Pag 90-91.

[164] “Datatown: Sector Energy”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En <https://www.mvrdiv.com/projects/147/metacity--datatown->

[165] “Datatown: Sector (C)02”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En MVRDV. (1999). Metacity/Datatown. 010Publicers. Pag 128-129.

[166] “Datatown: Sector Agriculture”, Países Bajos, MVRDV, 1999. En MVRDV. (1999). Metacity/Datatown. 010Publicers. Pag 106-107.

